

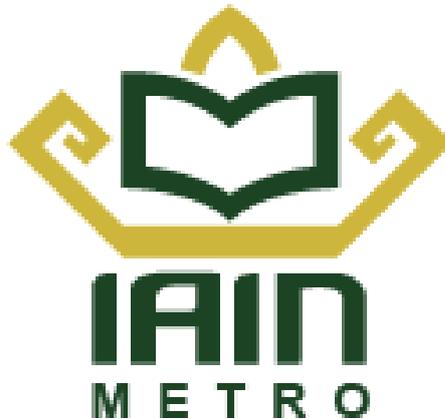
**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FANTATION BOX*  
PADA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS II  
DI MIN 1 LAMPUNG TIMUR**

**Oleh:**

**LUTFI NUR LAILA**

**NPM. 2101031017**



**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO**

**1446 H/2024 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA *FANTATION BOX* PADA PELAJARAN  
MATEMATIKA SISWA KELAS II DI MIN 1 LAMPUNG TIMUR**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Akhir dan Memenuhi Sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Strata Satu (S.Pd)**

**Oleh:**

**LUTFI NUR LAILA**

**NPM. 2101031017**

**Pembimbing Skripsi: Nurul Afifah, M.Pd.I**

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO**

**1446 H/2024 M**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iningmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor :  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Metro  
di-

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Lutfi Nur Laila  
NPM : 2101031017  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Yang berjudul : PENGEMBANGAN MEDIA *FANTATION BOX* PADA  
PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS II DI MIN 1  
LAMPUNG TIMUR

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqsyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.  
NIP. 19800607 200312 2 003

Metro, 11 Desember 2024  
Dosen Pembimbing

Nurul Afifah, M.Pd.I.  
NIP. 19781222 201101 2 007

## PERSETUJUAN

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA *FANTATION BOX* PADA  
PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS II DI MIN 1  
LAMPUNG TIMUR

Nama : Lutfi Nur Laila  
NPM : 2101031017  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

## DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan  
Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, 11 Desember 2024  
Dosen Pembimbing



**Nurul Afifah, M.Pd.I.**  
NIP. 19781222 201101 2 007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

No: B-5827/In-28.1/D/PP.009/12/2024

Skripsi dengan judul: PENGEMBANGAN MEDIA *FANTATION BOX* PADA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS II DI MIN 1 LAMPUNG TIMUR, yang disusun oleh: Lutfi Nur Laila, NPM. 2101031017, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Kamis, 19 Desember 2024.

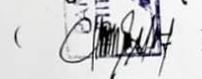
**TIM PENGUJUI**

Ketua/Moderator : Nurul Afifah, M.Pd.I.

Penguji I : Suhendi, M.Pd.

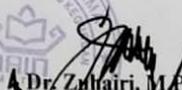
Penguji II : Khodijah, M.Pd.I.

Sekretaris : Rahmad Ari Wibowo, M.Fil.I.

()  
()  
()  
()

Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



  
**Dr. Zulfairi, M.Pd.**  
NIP. 196206121989031006

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA *FANTATION BOX* PADA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS II DI MIN I LAMPUNG TIMUR

Oleh:

LUTFI NUR LAILA

Pengembangan media pembelajaran *Fantation Box* di MIN 1 Lampung Timur dilatar belakangi dengan minimnya inovasi media pembelajaran matematika yang menarik bagi siswa, khususnya materi bilangan, sehingga perlu ada upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Media ini diharapkan dapat menjadi inovasi baru yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan memotivasi siswa dalam mempelajari materi bilangan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran *Fantation Box* dalam mendukung pembelajaran matematika materi bilangan pada siswa kelas II di MIN I Lampung Timur. Penelitian ini pengembangan ini mengadopsi model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru dan siswa sebagai pengguna. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai keefektifan *Fantation Box* dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap konsep bilangan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *Fantation Box* memenuhi kriteria sangat layak dengan persentase penilaian sebesar 93% dari ahli media dan 89% dari ahli materi. Hasil uji coba guru diperoleh skor persentase 93%, termasuk kriteria sangat layak. Sedangkan hasil dari respon peserta didik diperoleh siswa kelas II 100% seluruhnya setuju terhadap penggunaan media *Fantation Box* dengan keseluruhan pernyataan setuju pada angket.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Fantation Box*, dan Matematika.

## ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lutfi Nur Laila  
NPM : 2101031017  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pusaka.

Metro, 11 Desember 2024

Yang menyatakan



**Lutfi Nur Laila**  
**2101031017**

## MOTTO

اللَّهُ يَرْفَعُ فَاَنْشُرُوا وَاَنْشُرْ قَيْلَ وَاِذَا كُنْتُمْ اِلٰهَ يَفْسَحُ فَاْفْسَحُوا الْمَجْلِسِ فِي تَفْسَحُوا لَكُمْ قَيْلَ اِذَا ءَامَنُوا الَّذِيْنَ يَأْتِيهَا  
خَيْرٌ تَعْمَلُونَ مَا بِ وَاللّٰهُ دَرَجَاتٍ الْعِلْمِ اَوْثُوا وَالَّذِيْنَ مِنْكُمْ ءَامَنُوا الَّذِيْنَ

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Q.S Al-Mujadilah (58): 11

## **PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur kehadiran Allah SWT yang dengan Rahmat Fadhol-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir dan menjalani kehidupan dengan penuh makna. Hasil studi peneliti persembahkan kepada:

1. Cinta pertama dan panutan peneliti yakni orang tuaku, Bapak Edi Supriyanto dan Ibu Suripah yang sangat peneliti syukuri kehadirannya. Terima kasih karena dengan ridho, do'a dan kasih sayang serta selalu mensupport dhoir dan batin, sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi dan meraih gelar sarjana.
2. Kedua kakak tersayang Nurul Hidayati dan Ira Ainur Rohmah yang selalu memberi do'a dan semangat kepada peneliti.
3. Teman-teman Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al-Itqon Metro yang selalu menghibur dan menemani kehidupan sehari-hari peneliti.
4. Teman-teman yang selalu bersama peneliti saat menjalani bangku perkuliahan, Ana Maria, Dhea Salbila Dwi Saputri, Lisyana Nur Afifah, Alvina Ma'unatul Maulida dan Heliza Fitriani, kalian adalah salah satu rezeki yang tidak berbentuk uang.
5. Sahabat penulis sejak kecil, Putri Pramisti Asih. Terima kasih karena selalu mendukung, menguatkan dan mendoakan peneliti meskipun dipisahkan jarak.
6. NCT Dream, terima kasih karena dengan lagu-lagu kalian membuat peneliti selama mengerjakan skripsi tidak terasa melelahkan.
7. Almamater Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Fantation Box* Pada Pelajaran Matematika Siswa Kelas II di MIN 1 Lampung Timur” tepat waktu.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis telah banyak belajar dan mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag., PIA selaku rektor IAIN Metro Lampung, Dr. Zuhairi, M.Pd selaku Dekan FTIK IAIN Metro Lampung, Ibu Nurul Afifah M.Pd, selaku Dosen pembimbing pada penyusunan skripsi, Bapak Darsono, M.Pd selaku Kepala MIN 1 Lampung Timur, Ibu Samijah, S.Pd selaku wali kelas II C MIN 1 Lampung Timur, serta kepada semua pihak yang telah membagi ilmu atau pengetahuan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa adanya kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dan dengan rendah hati menerima segala masukan. Semoga hasil penelitian dapat bermanfaat bagi para pembaca Aamiin.

Metro, 15 Juli 2024



Lutfi Nur Laila  
NPM. 2101031017

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN NOTA DINAS .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN .....	vii
HALAMAN MOTTO .....	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Pengembangan .....	5
F. Manfaat Produk yang Dikembangkan .....	6
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
A. Kajian Teori .....	7
1. Pengembangan Media Pembelajaran .....	7
2. Media <i>Fantation Box</i> .....	14
3. Materi Matematika Bilangan.....	23
B. Kajian Studi yang Releven .....	30
C. Kerangka Pikir .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Jenis Penelitian.....	34
B. Prosedur Pengembangan.....	34
C. Desain Uji Coba Produk .....	40

1. Desain Uji Coba .....	40
2. Subjek Uji Coba .....	41
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	41
E. Teknik Analisis Data .....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>46</b>
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.....	46
B. Hasil Validasi.....	52
C. Hasil Uji Coba Produk.....	56
D. Kajian Produk Akhir .....	58
E. Keterbatasan Penelitian .....	61
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>62</b>
A. Simpulan Tentang Produk .....	62
B. Saran Pemanfaatan Produk .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>66</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>101</b>

## DAFTAR TABEL

2.1 Kajian Studi yang Relevan .....	30
3.1 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Media.....	41
3.2 Kisi-kisi Instrumen Penilaian untuk Ahli Materi .....	42
3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Uji Coba Guru Matematika.....	42
3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Uji Coba Siswa.....	43
3.5 Skala Penilaian.....	44
3.6 Kriteria Persentase Angket .....	45
4.1 Hasil Validasi Ahli Media .....	53
4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	53
4.3 Masukan dan Saran Ahli Media.....	54
4.4 Masukan dan Saran Ahli Materi .....	56
4.5 Hasil Respon Guru .....	57

## DAFTAR GAMBAR

2.1 Bahan Fantation Box.....	17
2.2 Bahan Fantation Box.....	17
2.3 Bahan Fantation Box.....	18
2.4 Bahan Fantation Box.....	18
2.5 Bahan Fantation Box.....	18
2.6 Materi Ajar .....	24
2.7 Materi Ajar .....	24
2.8 Materi Ajar .....	25
2.9 Materi Ajar .....	26
2.10 Kerangka Pikir .....	33
3.1 Bagan Pengembangan Model ADDIE .....	35
3.2 Desain Uji Coba.....	40
4.1 Bagian Dalam <i>Fantation Box</i> .....	51
4.2 Bagian Dalam <i>Fantation Box</i> .....	51
4.3 Bagian Dalam <i>Fantation Box</i> .....	52

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Prasurvey .....	66
2. Surat Balasan Izin Presurvey .....	67
3. Surat Izin Research.....	68
4. Surat Balasan Izin Research.....	69
5. Surat Tugas .....	70
6. <i>Outline</i> .....	71
7. Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik .....	73
8. Hasil Validasi Ahli Media .....	75
9. Hasil Analisis Ahli Materi .....	77
10. Hasil Respon Uji Coba Guru .....	79
11. Hasil Respon Uji Coba Peserta Didik .....	81
12. Modul Ajar.....	84
13. Lembar Kegiatan Siswa.....	90
14. Hasil Nilai Siswa Setelah Uji Coba.....	91
15. Pedoman Penggunaan Media <i>Fantation Box</i> .....	92
16. Hasil Turnitin .....	97
17. Surat Keterangan Bebas Pustaka.....	99
18. Bukti Bebas Pustaka Jurusan .....	100
19. Riwayat Hidup .....	101

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Belajar dan pembelajaran merupakan proses interaktif, di mana individu secara aktif berinteraksi dengan lingkungan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan baru. Proses ini tidak hanya mengubah individu, tetapi juga mempengaruhi perubahan pada lingkungan sekitarnya.<sup>2</sup> Aktivitas belajar dirancang untuk mencapai tujuan yang spesifik. Tujuan pembelajaran yang efektif harus selaras dengan capaian yang diinginkan oleh siswa serta rencana yang tertuang dalam kurikulum. Siswa perlu mengembangkan tiga aspek utama dalam proses belajar, yaitu pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik).<sup>3</sup>

Pembelajaran matematika memainkan peran penting dalam pengembangan kognitif individu. Matematika lebih dari sekadar angka dan rumus, tetapi merupakan alat untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis. Matematika dapat diibaratkan sebagai tangga, di mana untuk mencapai tingkat yang lebih tinggi, seseorang harus terlebih dahulu menguasai langkah-langkah sebelumnya. Oleh karena itu, pemahaman konsep dasar sangat penting sebagai landasan untuk mempelajari konsep berikutnya. Pandangan ini seringkali menyebabkan

---

<sup>2</sup> Seplin Palin, dkk, “*Belajar dan Pembelajaran*”, (Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023), 1

<sup>3</sup> Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Prenada Media, 2020), 2.

siswa menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit dan menakutkan, sehingga mereka menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran, cenderung pasif, dan enggan bertanya atau menjawab soal di kelas.<sup>4</sup>

Saat ini, banyak siswa yang kurang tertarik pada pelajaran yang dianggap membosankan dan rumit, sehingga guru dituntut untuk meningkatkan kompetensi profesionalnya guna membuat pembelajaran lebih menarik, memotivasi minat, dan mendorong semangat belajar. Sebagai sarana pendukung, media pembelajaran memegang peran penting dalam memfasilitasi siswa untuk menguasai materi pelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.<sup>5</sup>

Penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar memiliki beberapa alasan utama. Pertama, media pembelajaran dapat mengakomodasi tahap perkembangan kognitif anak yang masih konkret, sehingga materi yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan dan lebih mudah dipahami. Kedua, media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar, mengurangi verbalisme, serta merangsang perkembangan berpikir logis dan sistematis. Ketiga, media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Dwi Agustin Irmawati, *Media Pembelajaran Matematika: Cara Gembira Belajar Matematika* (Tulungagung: Pernal Edukreatif, 2020), 2-3.

<sup>5</sup> Ibid, 3-6

<sup>6</sup> Ina Magdalena, dkk, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi," *Jurnal Edukasi dan Sains* Vol.3 No.2/ Agustus 2021, 324.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti melalui wawancara dengan Ibu Samijah S.Pd, Wali Kelas II C MIN 1 Lampung Timur pada 27 Juli 2024, ditemukan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi bilangan, seperti penjumlahan, pengurangan, dan pengurutan bilangan. Siswa sering mengalami kesulitan dalam mengurutkan bilangan, terutama yang terdiri dari banyak angka. Pemahaman konsep bilangan siswa masih terbatas, sehingga mereka kesulitan menerapkan konsep tersebut dalam berbagai masalah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya pemahaman konsep dasar, kurangnya variasi latihan soal, serta minimnya penggunaan media pembelajaran konkret.

Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kesulitan untuk mempertahankan fokus selama pembelajaran materi bilangan. Minimnya stimulasi visual dan auditif melalui berbagai media membuat siswa kesulitan dalam membangun pemahaman yang kuat terhadap materi tersebut. Penggunaan buku teks sebagai satu-satunya media pembelajaran membuat siswa cepat jenuh dan kesulitan memahami konsep bilangan secara mendalam. Ketika siswa merasa bosan, mereka cenderung kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan kesulitan terlibat dalam kegiatan belajar. Padahal, minat siswa terhadap materi bilangan dalam matematika cukup tinggi. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran

dengan mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti berencana mengembangkan media pembelajaran *Fantation Box* yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi bilangan. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami konsep-konsep abstrak dalam matematika.

Media *Fantation Box* merupakan sebuah kotak fantasi yang terdiri dari tiga kotak, bukan hanya satu. Ketika kotak pertama dibuka, akan muncul gambar seorang guru yang sedang menjelaskan materi bilangan. Kotak kedua berisi soal-soal untuk melatih pemahaman siswa tentang materi bilangan. Peneliti memilih media *Fantation Box* untuk diterapkan pada siswa kelas II dalam mata pelajaran matematika karena banyak siswa yang kurang fokus selama pembelajaran di kelas, lebih sering bermain, dan belum memahami materi bilangan dengan baik. Guru membutuhkan media yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan minat belajar siswa, mencapai tujuan pembelajaran, dan media *Fantation Box* belum pernah diterapkan di sekolah.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan analisis terhadap latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan yang akan diteliti adalah:

1. Siswa kurang memahami konsep pembelajaran matematika materi bilangan.
2. Kurangnya motivasi siswa dalam mempelajari matematika materi bilangan.
3. Belum ada pengembangan media *Fantation Box* pada pelajaran matematika materi bilangan.

### **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu pengembangan media *Fantation Box* pada pelajaran matematika siswa kelas II materi bilangan di MIN 1 Lampung Timur.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media *Fantation Box* pada pelajaran matematika materi bilangan siswa kelas II?
2. Bagaimana kelayakan media *Fantation Box* pada pelajaran matematika materi bilangan siswa kelas II menurut para ahli?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan media *Fantation Box* pada pelajaran matematika materi bilangan siswa kelas II.

## **F. Manfaat Produk yang Dikembangkan**

1. Bagi akademis, menambah pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya Matematika, terutama materi bilangan.
2. Bagi guru, meningkatkan interaksi, kreativitas, dan inovasi. Memberikan masukan untuk mengembangkan dan menggunakan media *Fantation Box* dalam pembelajaran, sehingga proses belajar Matematika menjadi lebih tepat, efektif, dan menyenangkan.
3. Bagi siswa, meningkatkan motivasi, minat, dan semangat belajar. Membantu siswa lebih antusias dalam mempelajari Matematika.
4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi rujukan bagi pengembangan media *Fantation Box* yang lebih memudahkan peserta didik memahami materi bilangan.

## **G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dikembangkan adalah media *Fantation Box*, yaitu kotak fantasi yang terdiri dari beberapa kotak di dalamnya. Setiap kotak menyajikan sebuah fantasi (khayalan). Contohnya, ketika membuka kotak pertama, akan muncul gambar seorang guru yang sedang menjelaskan materi pengenalan huruf, seperti lambang bilangan dan nama bilangan dari satuan. Tujuan materi bilangan pada media *Fantation Box* ada tiga yaitu menuliskan lambang bilangan dalam bentuk angka, menuliskan lambang bilangan dalam bentuk huruf dan mengurutkan bilangan.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Teori

##### 1. Pengembangan Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin, yaitu bentuk jamak dari kata "medium," yang secara harfiah berarti perantara atau penyampai. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala hal yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan, termasuk alat-alat yang digunakan dalam proses tersebut. Hamka menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup segala bentuk sarana, baik fisik maupun non-fisik, yang digunakan untuk memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>7</sup>

Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sebagai komponen integral dalam proses belajar mengajar, media memiliki peran penting dalam memfasilitasi interaksi antara pengajar, peserta didik, dan materi pelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.<sup>8</sup> Sebagai komponen penting dalam pembelajaran, media memiliki pengaruh

---

<sup>7</sup> Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran*, (Tangerang: CV. Jejak, 2021), 7-13.

<sup>8</sup> Nurdyansah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019), 44.

signifikan terhadap bagaimana siswa menyerap materi dan mencapai tujuan pembelajaran.<sup>9</sup>

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Berikut beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran:

- 1) **Memperjelas Penyajian Pesan dan Informasi:** Media pembelajaran dapat membantu menyajikan informasi dengan lebih jelas dan konkret, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan.
- 2) **Meningkatkan fokus dan konsentrasi:** Penggunaan media yang interaktif dapat membantu menarik perhatian dan meningkatkan fokus siswa terhadap materi pelajaran.
- 3) **Meningkatkan daya ingat:** Informasi yang disampaikan melalui media pembelajaran dapat lebih mudah diingat oleh siswa karena melibatkan berbagai indera seperti penglihatan dan pendengaran.
- 4) **Mendorong minat belajar yang lebih tinggi dan meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.**
- 5) **Meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa.** Penggunaan media pembelajaran dapat mendorong partisipasi aktif siswa, sehingga mereka lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar.
- 6) **Meningkatkan pemahaman siswa akan materi pelajaran.**
- 7) **Memfasilitasi interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang nyata.**

---

<sup>9</sup> Hamzah Pagarra, dkk, *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), 12.

- 8) Meningkatkan pemahaman kontekstual.
- 9) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis, menganalisis informasi dan memecahkan masalah.

Dapat di simpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran mempunyai banyak manfaat untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Media pembelajaran juga membantu memperjelas penyampaian pesan dan informasi, meningkatkan motivasi belajar, dan memfasilitasi interaksi siswa dengan lingkungannya.<sup>10</sup>

### c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan media, siswa lebih mudah mengingat materi, lebih termotivasi, dan lebih terlibat dalam proses belajar. Menurut Wina Sanjaya, fungsi-fungsi media pembelajaran diantaranya:

#### 1) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran berperan penting dalam memastikan bahwa pesan guru tersampaikan dengan jelas kepada siswa.

#### 2) Fungsi Motivasi

Pengembangan media pembelajaran yang baik tidak hanya soal keindahan, tapi juga soal fungsinya dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

---

<sup>10</sup> Marlina dkk, *Pengembangan media pembelajaran SD/MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 17-22.

### 3) Fungsi Kebermaknaan

Media pembelajaran selain memberikan informasi, tetapi juga mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan seperti menganalisis dan menciptakan ide baru.

### 4) Fungsi Penyamaan Persepsi

Media pembelajaran membantu menyelaraskan kefahaman siswa.

### 5) Fungsi Individualitas

Media pembelajaran bisa memenuhi kebutuhan belajar beragam tiap siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara guru dan siswa, memfasilitasi transfer pengetahuan dan informasi.<sup>11</sup>

## **d. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Guru memiliki berbagai pilihan media untuk digunakan dalam proses belajar mengajar, mulai dari buku cetak, gambar, video, hingga media digital yang lebih interaktif. Namun, tidak semua media pembelajaran sesuai untuk setiap situasi. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pelajaran, karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

---

<sup>11</sup> Teni Nurrita, Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, *Jurnal MISYKAT: Jurnal ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, Vol.03 No. 01, 2018, 176-177.

- 1) Berdasarkan indera yang dilibatkan, yaitu:
  - a) Media Auditif: Memanfaatkan indera pendengaran (misalnya: rekaman audio, podcast).
  - b) Media Visual: Memanfaatkan indera penglihatan (misalnya: gambar, diagram, video tanpa suara).
  - c) Media audiovisual: memanfaatkan kedua indera tersebut (misalnya: video, film, presentasi multimedia).
- 2) Berdasarkan jangkauannya, yaitu:
  - a) Media dengan jangkauan luas: media yang dapat menjangkau banyak orang secara serentak, tanpa batasan ruang dan waktu (misalnya radio, TV).
  - b) Media dengan jangkauan terbatas: media yang jangkauannya terbatas pada ruang dan waktu, sehingga hanya bisa dinikmati oleh sejumlah orang tertentu pada waktu tertentu (misalnya film dan video).
- 3) Berdasarkan cara penggunaannya, yaitu:
  - a) Media proyeksi: media yang membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya (misalnya film, slide dan film strip).
  - b) Media non-proyeksi: media yang dapat dilihat langsung tanpa alat proyeksi (misalnya gambar, foto dan lukisan).<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> *Ibid.*, 179.

#### **e. Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran**

Guru memiliki berbagai pilihan media untuk digunakan dalam proses belajar mengajar, mulai dari buku cetak, gambar, video, hingga media digital yang lebih interaktif. Namun, tidak semua media pembelajaran sesuai untuk setiap situasi. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pelajaran, karakteristik siswa, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai:

##### 1) Tujuan

Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.

##### 2) Efektifitas

Media yang dipilih harus paling efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

##### 3) Penyesuain dengan kemampuan

Media pembelajaran menyesuaikan dengan kemampuan guru dan siswa.

##### 4) Fleksibilitas

Media pembelajaran harus yang fleksibel sehingga dapat digunakan dalam berbagai situasi.

5) Ketersediaan media

Karena keterbatasan fasilitas, tidak semua sekolah memiliki semua media yang dibutuhkan. Guru harus kreatif, misalnya membuat media sendiri atau bersama siswa.

6) Manfaat

Saat memilih media, harus mempertimbangkan manfaatnya dengan biaya seminimal mungkin tetapi berkualitas.

7) Kualitas

Kualitas media itu penting. Media yang baik akan awet dan bisa dipakai berkali-kali.<sup>13</sup>

**f. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Ada 3 ciri-ciri media, antara lain yaitu:

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri fisiaktif yaitu kemampuannya menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali sesuatu. Dengan kata lain, media dapat mengabadikan kejadian yang terjadi di masa lalu dan memperlihatkannya kembali kapanpun dibutuhkan. Contohnya peristiwa tsunami, gempa bumi, dan banjir bisa diabadikan dengan rekaman video. Rekaman ini kemudian dapat digunakan untuk mempelajari kejadian tersebut meskipun kejadiannya sudah berlalu.

---

<sup>13</sup> *Ibid.*, 181-184.

## 2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri manipulatif media pembelajaran yaitu kemampuannya untuk mengubah kecepatan suatu kejadian atau objek. Dengan kata lain, media dapat mempercepat atau memperlambat suatu kejadian sehingga lebih mudah dipahami. Contohnya seperti proses pelaksanaan ibadah haji dengan selang waktu sehari-hari dapat ditampilkan dengan singkat (5-10 menit) dan gempa bumi yang berlangsung kurang dari 1 menit dapat diperlambat sehingga bisa mudah dipahami.

## 3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif yaitu kemampuannya untuk menyebarkan informasi ke banyak orang secara bersamaan dan dengan cara konsisten. Dengan kata lain, media dapat membuat suatu objek atau kejadian dapat dilihat, didengar, atau dibaca oleh banyak orang di berbagai tempat pada waktu yang sama. Contohnya rekaman atau video dapat disebarakan melalui *flashdisk* dan internet.<sup>14</sup>

## 2. Media *Fantation Box*

### a. Pengertian *Fantation*

Fantasi, menurut penyair Inggris abad ke-18 Samuel Taylor Coleridge, didefinisikan dengan istilah baru "*Suspension of Disbelief*," yang menjelaskan mengapa manusia menikmati karya fiksi seperti novel

---

<sup>14</sup> M. Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 31-33.

dan drama. Coleridge lebih lanjut menjelaskan bahwa fantasi adalah "*The Willing Suspension of Disbelief*," yang berarti pembaca atau penonton bersedia mengabaikan keraguan mereka untuk menikmati cerita. Misalnya, saat membaca novel fantasi, kita mungkin sadar bahwa naga dan penyihir tidak nyata, namun kita secara sukarela menanggukkan ketidakpercayaan tersebut untuk menikmati cerita. Kita membayangkan dunia yang diciptakan oleh penulis dan terlibat dalam petualangan karakter. Ada dua jenis fantasi berdasarkan prosesnya:

- 1) **Fantasi Mencipta:** Jenis fantasi ini muncul karena dorongan dari dalam diri sendiri. Orang yang memiliki fantasi mencipta mampu menciptakan hal-hal baru yang tidak sesuai dengan kenyataan. Jenis fantasi ini biasanya banyak dimiliki oleh para ilmuwan, seniman, dan anak-anak.
- 2) **Fantasi terpimpin:** Fantasi ini dipicu oleh inisiatif atau tuntunan orang lain. Contohnya, ketika kita membaca buku, kita mengikuti cerita yang diciptakan oleh penulis.<sup>15</sup>

Media pembelajaran *Fantation Box* bukan hanya kotak biasa, melainkan sebuah kotak ajaib yang berisi banyak kejutan. Di dalam kotak ini, terdapat kotak-kotak kecil yang masing-masing menyimpan fantasi (khayalan) unik. Contohnya, saat membuka kotak pertama, kamu akan disuguhkan gambar seorang guru yang sedang menjelaskan materi

---

<sup>15</sup> Warsah, Daheri, *Psikologi: Sebuah Pengantar*, (Yogyakarta: Tunas Gemilang Press, 2021), 88.

pengenalan huruf, seperti lambang bilangan dan nama bilangan dari bilangan satuan.

Media *Fantation Box* merupakan sebuah kotak ajaib yang penuh dengan fantasi-fantasi menyenangkan untuk mendukung pembelajaran siswa di sekolah dasar. Media pembelajaran ini sangat cocok digunakan di sekolah dasar kelas rendah, karena dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan antusiasme siswa untuk terus belajar. Guru MIN 1 Lampung Timur dapat memanfaatkan *Fantation Box* untuk menyampaikan materi dengan lebih efektif, khususnya dalam pembelajaran matematika, terutama materi lambang bilangan.

#### **b. Manfaat *Fantation Box***

Media pembelajaran *Fantation Box* hadir dengan berbagai manfaat luar biasa, diantaranya:

- 1) Tampilan Menarik. *Fantation Box* memiliki desain yang menarik dan warna-warni, sehingga mampu menarik minat siswa untuk belajar.
- 2) Media ini memudahkan guru menjelaskan materi bilangan, sehingga mudah dipahami oleh siswa.
- 3) Meningkatkan minat dan rasa penasaran siswa. *Fantation Box* membangkitkan rasa ingin tahu dan antusiasme siswa untuk mempelajari materi lebih lanjut.
- 4) Optimalisasi kualitas pembelajaran dengan bantuan *Fantation Box*.
- 5) *Fantation Box* bisa membuat siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.

**c. Langkah-langkah penyusunan *Fantation Box***

1) Bahan-bahan yang diperlukan:

a) Kertas *Flower Wrapping* (buket)



**Gambar 2.1. Bahan *Fantation Box***

b) Kertas Karton



**Gambar 2.2. Bahan *Fantation Box***

c) Pita



**Gambar 2.3 Bahan *Fantation Box***

d) Lampu Tumblr



**Gambar 2.4. Bahan *Fantation Box***

e) Lem Kertas



**Gambar 2.5. Bahan *Fantation Box***

2) Alat-alat yang dibutuhkan:

- a) Gunting
- b) Penggaris
- c) Cutter
- d) Double Tip / Selotip

**d. Langkah-langkah pembuatan *Fantation Box***

Media pembelajaran *Fantation Box* bukan hanya kotak biasa, melainkan sebuah kotak ajaib yang terdiri dari dua *box*/kotak lagi di dalamnya. Desainnya yang menarik dan penuh warna siap memikat hati para siswa dan membangkitkan rasa ingin tahu mereka. Langkah-langkah pembuatan *Fantation Box*:

- a) Membuat *box* pertama. Bahan-bahan: kertas buket 5 lembar (P X L = 25 X 25 CM), karton 1 lembar (lebar 25 cm, dengan tepi 2 mm), karton hitam 1 lembar, lem fox, kertas foto, dan gunting. Langkah-langkah: a) susun potongan karton biasa di atas karton hitam, b) rekatkan karton hitam di atas kertas buket dengan lem fox, c) potong karton hitam dengan sisi 2 cm, d) lapis tutup *box* dengan kertas buket polkadot, e) cetak gambar guru yang menjelaskan lambang dan nama bilangan di atas kertas foto, f) tempelkan gambar tersebut di dinding *box*.

Kotak pertama *Fantation Box* terbuat dari karton dan kertas buket. Kertas buket digunakan untuk alas dan tutup kotak. Gambar guru yang menjelaskan lambang dan nama bilangan dicetak di atas

kertas foto dan ditempelkan di dinding *box*. Beberapa tips yaitu Anda dapat mengganti warna kertas buket dengan warna lain sesuai dengan selera Anda, Anda dapat menambahkan dekorasi lain pada kotak, seperti pita atau stiker, dan pastikan gambar dicetak dengan kualitas yang baik agar mudah dilihat oleh siswa.

- b) Membuat *box* kedua. Bahan-bahan: kertas buket merah 1 lembar (L X P = 20 X 20 cm), kertas buket polkadot 1 lembar (untuk tutup *box*), karton hitam 1 lembar, dan lem fox. Langkah-langkahnya yaitu a) lapis karton biasa dengan kertas Yasmin, b) potong karton hitam sesuai dengan ukuran karton yang dilapisi kertas buket, c) rekatkan karton hitam di atas karton yang dilapisi kertas buket dengan lem fox. Perbedaan dengan kotak pertama yaitu ukuran *box* kedua lebih kecil daripada kotak pertama dan kotak kedua tidak memiliki gambar guru yang menjelaskan lambang dan nama bilangan.
- c) Membuat *box* ketiga. Bahan-bahan: kertas buket merah 1 lembar (P X L = 15 X 15 cm), karton hitam 1 lembar dan lem fox. Langkah-langkahnya yaitu: a) lapis kertas buket dengan karton, b) potong karton hitam sesuai dengan kreasi, c) rekatkan karton hitam di atas kertas buket dengan lem fox.
- d) Setelah kotak *Fantation Box* selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah melengkapinya dengan materi lambang bilangan. Materi ini dapat ditempelkan pada dinding kotak dengan cara berikut: a)

siapkan materi lambang bilangan yang ingin ditempelkan pada kotak. Materi ini dapat dicetak di atas kertas HVS atau karton putih, b) Potong materi lambang bilangan sesuai yang dibutuhkan, c) Tempelkan materi lambang bilangan pada dinding kotak dengan menggunakan lem. Pastikan materi ditempelkan dengan rapi dan kuat.

- e) Langkah terakhir dalam pembuatan *Fantation Box* adalah memberikan sentuhan akhir dengan hiasan menggunakan pita dan isolasi glitter untuk mempercantik kotak dan membuatnya lebih menarik bagi siswa.

**e. Langkah-langkah penggunaan *Fantation Box***

- a) Buka tutup *box* pertama dengan cara mengangkatnya secara perlahan. Maka akan terbagi menjadi 4 bagian.
- b) Di dalam *box* pertama akan ada guru yang bijaksana dan penuh semangat. Guru ini akan menjelaskan tentang lambang bilangan dan nama bilangan dengan cara yang mudah dipahami dan menyenangkan.
- c) Sama seperti *box* pertama, *box* kedua dapat dibuka dengan cara mengangkat tutupnya. Di dalam *box* ini, akan ditemukan berbagai contoh lambang dan nama bilangan yang menarik. *Box* kedua juga berisi beberapa soal matematika yang menantang. Tantangan ini akan menguji kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan tentang lambang dan nama bilangan yang telah dipelajari.

- d) Di dalam *box* ketiga akan ditemukan berbagai permainan matematika yang seru dan menantang. Permainan ini dirancang untuk dimainkan secara berkelompok, sehingga siswa dapat menyelesaikan permainan secara bersama-sama.

**f. Kelebihan dan Kekurangan *Fantation Box***

Media *Fantation Box*, meskipun memiliki banyak manfaat, juga memiliki kekurangan. Kelebihan dan kekurangan *Fantation Box* diantaranya:

1) Kelebihan *Fantation Box*

- a) Mempermudah pemahaman lambang bilangan.
- b) Penggunaan gambar dan warna yang menarik membuat media ini lebih menarik bagi peserta didik dan meningkatkan fokus mereka.
- c) Pembuatan media ini mudah dan hemat biaya, sehingga dapat di buat oleh guru atau orang tua di rumah.
- d) Media ini dapat digunakan diberbagai tempat, baik *in-door* maupun *out-door*, sehingga pembelajaran lebih fleksibel.
- e) Ukurannya yang ringkas dan ringan membuatnya mudah dibawa kemana saja.

2) Kekurangan media *Fantation Box*

- a) Media ini hanya menyajikan informasi secara visual, sehingga tidak dapat mengakomodasi semua gaya belajar peserta didik.
- b) Penggunaan media ini secara efektif memerlukan keterampilan dan kejelian guru dalam penyajian dan pemanduannya.

- c) Penjelasan yang diberikan guru saat menggunakan media ini dapat diinterpretasikan secara berbeda oleh peserta didik, sehingga berpotensi menimbulkan kesalahpahaman.

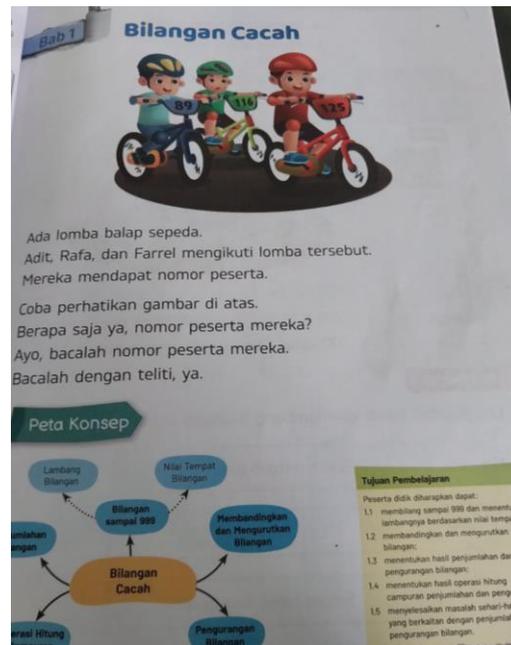
### **3. Materi Matematika Bilangan**

#### **a. Pengertian Bilangan**

Bilangan adalah alat matematika untuk mengukur dan menghitung, yang merupakan abstraksi yang tidak dapat dilihat atau diraba, dan membantu kita memahami jumlah anggota suatu himpunan. Menurut Merserve, penulisan bilangan melibatkan lambang yang mewakili nilai tertentu, dengan aturan yang ditetapkan manusia. Oleh karena itu, bilangan muncul dari kebutuhan untuk mengkomunikasikan konsep, dan angka digunakan sebagai simbol untuk menuliskannya. Kesimpulannya, bilangan menggambarkan jumlah benda dalam kelompok, dan angka adalah cara untuk menuliskannya.<sup>16</sup> Tujuan materi pada media *Fantation Box* ada tiga yakni menuliskan lambang bilangan dalam bentuk angka, menuliskan bilangan dalam bentuk huruf dan mengurutkan bilangan. Berikut materi pembelajaran bab satu dalam buku ajar:

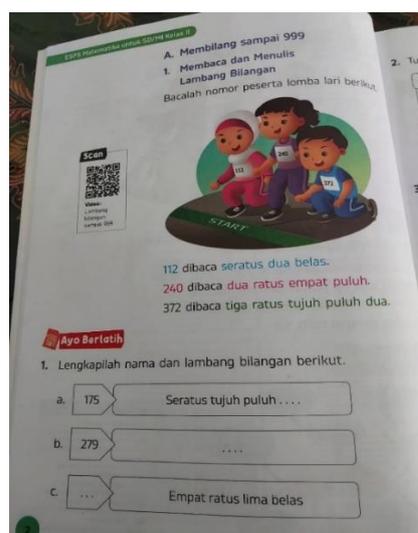
---

<sup>16</sup> Erna Yanti, dkk, "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Penggunaan Media Kartu Angka Dengan Permainan Ular Naga Pada Anak Kelompok B TK Satu Atap SD Lambrah" *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* Vol.2 No.2, 2021, 7-8.



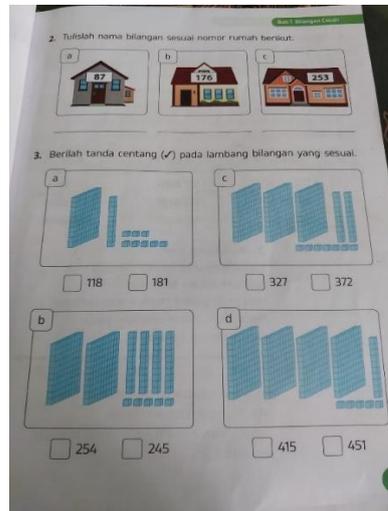
**Gambar 2.6. Materi Ajar**

Buku ajar dalam gambar tersebut menjelaskan tentang lomba balap sepeda yang diikuti oleh Adit, Rafa dan Farrel. Mereka kemudian mendapatkan nomor urut peserta dan siswa diajak untuk mencoba membaca nomor tersebut.



**Gambar 2.7. Materi Ajar**

Dari gambar di atas menjelaskan siswa diajak berlatih untuk melengkapi nama dan lambang bilangan.



**Gambar 2.8. Materi Ajar**

Gambar tersebut menunjukkan siswa diajak untuk menulis nama bilangan sesuai lambang bilangan yang ada di rumah tersebut. Kemudian pada soal nomor 3 siswa diajak untuk menghitung kotak pada gambar kemudian memberi tanda centang (✓) pada lambang bilangan yang benar.

4. Beberapa siswa mengikuti lomba lari. Perhatikan waktu yang mereka tempuh berikut.

Nama Siswa	Waktu yang Ditempuh (detik)
Hendra	Seratus sembilan puluh
Rafa	Seratus delapan puluh tujuh
Rafi	Seratus sembilan puluh lima

Tentukan lambang bilangan sesuai waktu tempuh di atas. Berilah tanda centang (✓) pada  yang sesuai.

a. **Hendra**      b. **Rafa**      c. **Rafi**

109 detik       187 detik       119 detik  
 119 detik       182 detik       159 detik  
 190 detik       178 detik       195 detik.

2. Membilang Urut  
 Membilang urut artinya menyebutkan bilangan secara berurutan. Urutan dari yang terkecil atau terbesar. Perhatikan urutan bilangan pada garis bilangan berikut.

Pada garis bilangan, semakin ke kanan nilai bilangan semakin besar. Sebaliknya, semakin ke kiri nilai bilangan semakin kecil.

108 109 110 111 112 113 114

100 109 108 107 106

1. Nomor rumahurut dari terkecil.

2. Nomor rumahurut dari terbesar.

**Ayo Berlatih**

1. Lengkapi urutan bilangan berikut.

a. 135 | 136 | ... | 138 | ...  
 b. 230 | ... | 232 | ... | 234  
 c. 287 | ... | 285 | 284 | ...  
 d. ... | 370 | ... | 368 | ...

2. Tulislah bilangan yang tepat pada .

**Gambar 2.9. Materi Ajar**

Gambar di atas menjelaskan tentang materi mengurutkan bilangan menggunakan garis bilangan semakin ke kanan, maka nilainya bertambah. Sebaliknya, semakin ke kiri, maka semakin berkurang. Kemudian siswa diajak untuk berlatih mengerjakan soal tentang mengurutkan bilangan.

## **b. Macam-macam Bilangan**

### 1) Bilangan Asli

Bilangan asli yaitu kelompok bilangan yang terdiri dari bilangan bulat positif, mulai dari 1 dan seterusnya. Bilangan ini tidak termasuk nol dan sering disebut bilangan bernilai positif (integer positif).

### 2) Bilangan Cacah

Bilangan cacah merupakan bilangan yang lebih luas dari bilangan asli, termasuk nol dan semua bilangan bulat positif.

### 3) Bilangan Bulat

Bilangan bulat yaitu bilangan yang tidak mengandung pecahan dan ada dari tiga jenis: bilangan positif (lebih besar dari nol), nol, dan bilangan negatif (lebih kecil dari nol). Bilangan negatif dapat dianggap sebagai lawan dari bilangan positif, seperti -5 (dibaca "negatif lima") yang merupakan kebalikan dari 5 dan -12 yang merupakan kebalikan dari 12. Hubungan timbal balik ini berlaku untuk semua bilangan bulat.

### 4) Bilangan Prima

Bilangan prima merupakan elemen penting dalam matematika. Bilangan ini hanya memiliki dua faktor pembagi, yaitu 1 dan bilangan itu sendiri, dan lebih besar

dari 1. Sifat unik bilangan prima menjadikannya dasar bagi berbagai konsep matematika.

5) Bilangan Rasional

Bilangan rasional yakni bilangan yang dapat dinyatakan sebagai pecahan, hasil bagi dari 2 bilangan bulat (integer).

Bilangan rasional dapat ditulis dalam bentuk  $a/b$ , di mana  $a$  dan  $b$  adalah bilangan bulat, dan  $b$  tidak boleh sama 0.

6) Bilangan Irasional

Bilangan irasional merupakan bilangan real yang unik karena tidak bisa diwakili oleh pecahan sederhana  $a/b$ , di mana  $a$  dan  $b$  adalah bilangan bulat dan  $b$  tidak sama 0.

Sifat ini membedakan bilangan irasional dari bilangan rasional, yakni selalu dinyatakan sebagai pecahan.<sup>17</sup>

**c. Contoh Lambang Bilangan**

1) Lambang 15

Cara membacanya: Lima Belas

Lambang 35

Cara Membacanya: Tiga Puluh Lima

Lambang 109

Cara membacanya: Seratus Sembilan

Cara membacanya: Lima Belas

---

<sup>17</sup> Latri Aras, *Bilangan dan Pembelajarannya: Pegangan Bagi Guru dan Calon Guru SD*, (Bandung: Pustaka Ramadhan, 2020), 4-5.

- 2) Bilangan yang tersusun dari tiga angka berturut-turut dari kiri mempunyai nilai ratusan, puluhan, dan satuan. Masing-masing angka punya makna dan mewakili nilai yang berbeda berdasarkan posisinya dalam bilangan. Contoh 134 (dibaca Seratus Tiga Puluh Empat).

#### **d. Mengetahui Bilangan**

Anak-anak melalui berbagai tahap dalam mempelajari konsep bilangan, yang meliputi:

- 1) Pengenalan jumlah. Anak-anak belajar menghitung benda secara bertahap, mulai angka 1-10, kemudian 11-20, dan seterusnya.
- 2) Menguasai urutan bilangan. Anak-anak belajar menuturkan nama bilangan (angka) sesuai urutan yang benar.
- 3) Memahami arti bilangan. Disimpulkan faham bilangan/angka jika anak mampu:
  - A. Menghitung benda sambil menyebutkan nama bilangannya.
  - B. Mencocokkan suatu benda dengan bilangan (korespondensi satu-satu).
  - C. Mengetahui bahwa angka paling akhir menunjukkan keseluruhan benda dalam kelompok.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Abdul Syukur, Yulianti Thabita Fallo, Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengetahui Konsep Bilangan Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam, Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini Vol.6 No.1, 2019, 3.

## B. Kajian Studi yang Relevan

Penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian ini disajikan dalam tabel di bawah ini:

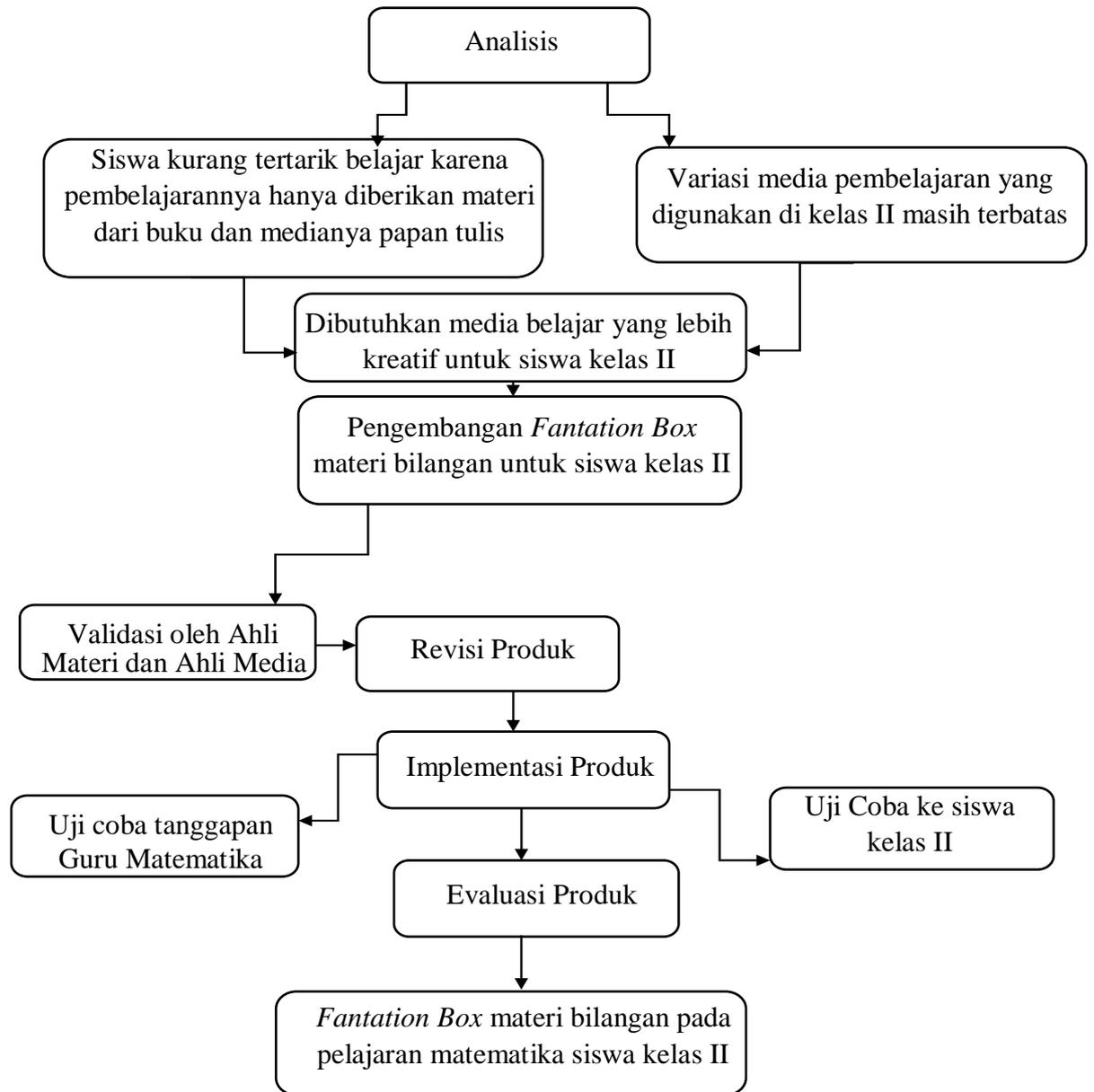
**Tabel 2.1. Kajian Studi yang Relevan**

No	Keterangan
1.	<p><b>Judul Penelitian</b> Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Berhitung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Soal Cerita Penjumlahan dan Pengurangan Kelas III MI/SD</p> <p><b>Deskripsi</b> Jurnal Agustin Arianti Uswatun Kasanah dan Hanik Yuni Alfiyah, Universitas Sunan Giri Surabaya</p> <p><b>Tujuan</b> Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media kotak berhitung yang efektif untuk membantu guru dalam mengajarkan materi soal cerita matematika.</p> <p><b>Metode</b> Penelitian ini adalah pengembangan (R&amp;D) dengan menggunakan model ADDIE.</p> <p><b>Instrumen</b> Wawancara, observasi, angket serta dokumentasi.</p> <p><b>Hasil</b> Pengembangan produk berupa media kotak berhitung memenuhi kriteria sangat layak dengan total nilai 98,80% sebagai media pendukung mata pelajaran matematika materi soal.</p> <p><b>Perbedaan</b> Penelitian ini diterapkan pada materi soal cerita kelas III MI/SD serta media kotak berhitung sedangkan peneliti memakai <i>Fantation Box</i> di kelas 2 materi bilangan.</p> <p><b>Persamaan</b> Penelitian merupakan pengembangan (R&amp;D) dan menggunakan media <i>box</i> (kotak).</p>
2.	<p><b>Judul Penelitian</b> Pengembangan Media pembelajaran <i>Misteri Box</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di UPTD SD Negeri 02 Sialang Kecamatan Kapur IX</p> <p><b>Deskripsi</b> Jurnal Salsa Billah, Jasmienti, Khairuddin, dan Alimi, UIN Sjech M. Djamil Djambek, Bukittinggi</p> <p><b>Tujuan</b> Penelitian ini bertujuan menghasilkan inovasi baru dalam media</p>

	<p>pembelajaran yang bisa menginspirasi pendidik untuk siswa belajar lebih baik dan menyenangkan.</p> <p><b>Metode</b> Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (R&amp;D) dengan 4 tahap yaitu 4D (Define, Design, Development, Disseminate).</p> <p><b>Instrumen</b> Angket</p> <p><b>Hasil</b> Pengembangan media <i>Misteri Box</i> pada pembelajaran PAI kelas IV layak digunakan.</p> <p><b>Perbedaan</b> Penelitian ini yang dikembangkan yaitu media <i>misteri box</i> dan dilakukan pada pembelajaran PAI kelas IV.</p> <p><b>Persamaan</b> Sama-sama penelitian pengembangan (R&amp;D) dan berupa <i>box</i>.</p> <p><b>Judul Penelitian</b></p> <p>3. Pengembangan Media <i>Magic Box</i> menggunakan pendekatan kontekstual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV SD/MI</p> <p><b>Deskripsi</b> Skripsi Ema Oktavia, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung</p> <p><b>Tujuan</b> Tujuan utama penelitian ini untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran yang efektif dan dapat direplikasi oleh guru-guru lain dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.</p> <p><b>Metode</b> Penelitian pengembangan (R&amp;D) dengan menggunakan model ADDIE.</p> <p><b>Instrumen</b> Observasi, wawancara, dokumentasi dan angket.</p> <p><b>Hasil</b> Hasil penelitian menyimpulkan bahwa media <i>Magic Box</i> terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa materi ekosistem serta layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V.</p> <p><b>Perbedaan</b> Penelitian ini dilakukan di kelas V mata pelajaran PAI</p> <p><b>Persamaan</b> Sama-sama menggunakan (R&amp;D) dan menggunakan media berupa <i>box</i>.</p>
--	---

### C. Kerangka Pikir

Media pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan dan pengembangan yang matang. Penelitian ini bertujuan untuk mendesain dan mengembangkan *Fantation Box* sebagai media yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bilangan. Diharapkan, media ini dapat mengatasi kekurangan media pembelajaran yang ada, meningkatkan pemahaman siswa, dan mendorong pemanfaatan media inovatif secara optimal. Pengembangan *Fantation Box* harus mengikuti prosedur yang tepat untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya dalam pembelajaran. Keefektifan dan kelayakannya perlu diuji di sekolah untuk memastikan manfaatnya secara nyata.



**Gambar 2.10. Kerangka Pikir**

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis pengembangan (*Research and Development*). Tujuannya adalah untuk menghasilkan dan mengetahui kelayakan produk. Prosesnya terbagi menjadi dua tahap yaitu analisis kebutuhan dan pengembangan dan pengujian produk. Penelitian ini bersifat longitudinal, yakni dilaksanakan bertahap dan dapat berlangsung selama beberapa tahun.<sup>19</sup>

#### **B. Prosedur Pengembangan**

Pengembangan *Fantation Box* ini menggunakan model pengembangan sistem instruksional ADDIE. Terdapat 5 fase, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2019), 395.

<sup>20</sup> Maryam, Rubhan Masykur, and Siska Andriani, Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Open Ended Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII, *AKSIOMA* 10, no.1(2019), 5.



**Gambar 3.1. Bagan pengembangan model ADDIE**

**a. *Analysis (Analisis)***

Penelitian ini dilakukan melalui analisis bertahap. Tahap pertama adalah analisis kerja untuk mengidentifikasi dan mengelompokkan permasalahan terkait media pembelajaran di sekolah. Hasil analisis ini akan digunakan sebagai dasar untuk merumuskan solusi, seperti pengembangan atau perbaikan media pembelajaran. Selanjutnya, analisis kebutuhan pembelajaran siswa dilakukan sebagai dasar dalam menentukan jenis media pembelajaran yang paling efektif.

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi dan mengklasifikasikan permasalahan melalui wawancara dengan guru matematika kelas II. Banyak siswa yang belum memahami materi bilangan, seperti penjumlahan, pengurangan, dan pengurutan bilangan. Siswa sering kesulitan mengurutkan bilangan, terutama yang terdiri

dari banyak angka, dan belum menguasai konsep bilangan secara mendalam, sehingga kesulitan menerapkannya dalam berbagai situasi masalah. Faktor-faktor penyebabnya antara lain kurangnya pemahaman konsep dasar, kurangnya variasi latihan soal, dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang konkret.

Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan siswa mudah bosan dan kesulitan mempertahankan fokus selama pembelajaran materi bilangan. Minimnya stimulasi visual dan auditif dari berbagai media pembelajaran menghambat siswa dalam membangun pemahaman yang kuat terhadap materi bilangan. Penggunaan buku teks sebagai satu-satunya media pembelajaran memperburuk situasi ini, membuat siswa cepat bosan dan kesulitan memahami konsep bilangan secara mendalam. Ketika siswa merasa bosan, mereka cenderung kurang aktif dan sulit terlibat dalam kegiatan belajar. Meskipun demikian, minat siswa terhadap materi bilangan cukup tinggi. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, seperti *Fantation Box*, untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran.

Kemudian peneliti memilih media *Fantation Box* sebagai media yang akan dikembangkan pada siswa kelas II materi bilangan. Media pembelajaran *Fantation Box* bukan hanya kotak biasa, melainkan sebuah kotak ajaib yang berisi banyak kejutan. Di dalam kotak ini, terdapat kotak-kotak kecil yang masing-masing menyimpan

fantasi (khayalan) unik. Contohnya, saat membuka kotak pertama, kamu akan disuguhkan gambar seorang guru yang sedang menjelaskan materi pengenalan huruf, seperti lambang bilangan dan nama bilangan dari bilangan satuan. Media *Fantation Box* merupakan sebuah kotak ajaib yang penuh dengan fantasi-fantasi menyenangkan untuk mendukung pembelajaran siswa di sekolah dasar. Media pembelajaran ini sangat cocok digunakan di sekolah dasar kelas rendah, karena dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan antusiasme siswa untuk terus belajar. Guru MIN 1 Lampung Timur dapat memanfaatkan *Fantation Box* untuk menyampaikan materi dengan lebih efektif, khususnya dalam pembelajaran matematika, terutama materi lambang bilangan. Media *Fantation Box* materi bilangan memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. *Fantation Box* memfasilitasi siswa dalam memahami materi karena disajikan secara kontekstual dan menarik sehingga siswa menjadi lebih aktif.
2. Media ini dapat digunakan secara fleksibel untuk berbagi materi pelajaran.
3. Dapat digunakan baik di dalam ataupun di luar kelas.

**b. Design (Desain)**

Setelah tahap analisis, penelitian ini berlanjut ke tahap desain. Pada tahap ini, peneliti melakukan perancangan tampilan visual, pemilihan materi pembelajaran yang relevan, dan penentuan bahasa

yang sesuai untuk media *Fantation Box* materi bilangan, adapun desain produk media ini adalah:

a. Bagian Depan

Bagian luar *Fantation Box* didesain menarik dengan pita dan gambar-gambar yang menyoroti poin-poin materi.

b. Bagian Dalam

Di dalam *Fantation Box* terdapat materi lengkap tentang bilangan beserta soal-soal latihan untuk menguji pemahaman siswa, seperti soal menebak bilangan dan operasi hitung.

c. ***Development* (Pengembangan)**

Tahap pengembangan adalah fase di mana konsep desain diubah menjadi produk fungsional. Pada tahap ini, peneliti melakukan proses produksi *Fantation Box* dengan menentukan bahan baku dan ukuran yang sesuai. Kemudian, produk divalidasi oleh ahli media yaitu Ibu Ayyesha Dara Fayyola, M.Pd dan ahli materi Ibu Dr. Siti Annisah, M.Pd untuk mendapatkan masukan perbaikan. Selanjutnya, produk akan diuji coba untuk mengukur keefektifannya. Pada tahapan ini dilakukan langkah sebagai berikut:

1) Validasi

Validasi desain merupakan cara untuk mengetahui apakah *Fantation Box* sudah dirancang dengan baik dan sesuai dengan tujuannya. Produk yang sudah jadi kemudian dinilai dari segi isi materi, cara penyampaian materi, dan tampilannya.

## 2) Revisi Produk

Setelah dinilai oleh para ahli, produk diperbaiki dan disimpulkan. Jika produk memuaskan, maka produk siap digunakan. Sebaliknya, jika terdapat kekurangan, maka produk perlu direvisi untuk perbaikan.

### **d. *Implementation (Implementasi)***

Pada tahap implementasi, peneliti akan menguji coba *Fantation Box* di kelas untuk melihat apakah media pembelajaran ini efisien dan efektif dalam membantu siswa belajar.

#### 1) Uji coba guru matematika

Uji coba bertujuan untuk mendapatkan masukan dari guru Matematika agar *Fantation Box* dapat menjadi media pembelajaran materi bilangan yang efektif dan sesuai kebutuhan pembelajaran di kelas.

#### 2) Uji coba siswa

Subjek uji coba yaitu siswa kelas 2 C MIN 1 Lampung Timur yang berjumlah 26 orang fokus materi bilangan.

### **e. *Evaluation (Evaluasi)***

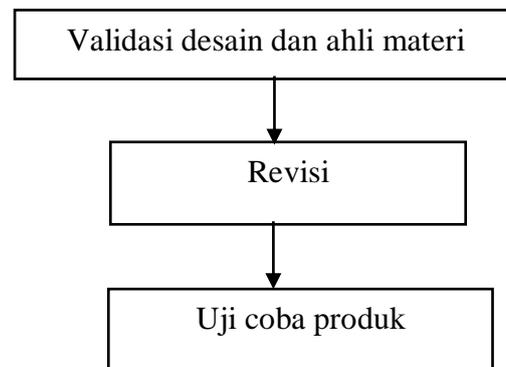
Setelah diuji coba, *Fantation Box* akan dievaluasi untuk mengidentifikasi kekurangannya. Berdasarkan hasil evaluasi, peneliti

melakukan perbaikan dan penyempurnaan secara bertahap hingga media pembelajaran ini siap digunakan.<sup>21</sup>

### C. Desain Uji Coba Produk

#### 1) Desain Uji Coba

Tujuan tahap ini yaitu untuk mengevaluasi apakah media tersebut sudah siap dipakai dalam proses belajar mengajar dan memenuhi standar yang diharapkan. Berikut ini langkah-langkah membuat desain uji coba media pembelajaran:



**Gambar 3.2. Desain Uji Coba**

Setelah dibuktikan valid oleh ahli materi dan media, data dari angket yang diisi para ahli dianalisis sebagai dasar untuk memperbaiki media pembelajaran. Selanjutnya, media *Fantation Box* diuji cobakan pada 26 siswa di satu kelas. Uji coba lapangan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana ketertarikan siswa terhadap media *Fantation Box*. Peneliti memberikan penjelasan singkat mengenai cara menggunakan media, kemudian siswa diberikan kesempatan untuk mencoba secara langsung. Setelah itu, siswa diwawancara untuk memberikan penilaian media.

---

<sup>21</sup> Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Yogyakarta: Alfabeta, 2012), 139.

## 2) Subjek Uji Coba

Subjek uji coba adalah Ibu Samijah, S.Pd selaku guru matematika dan siswa kelas 2 C MIN 1 Lampung Timur sebagai responden pada uji coba kelayakan *Fantation Box*.

## D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

### 1. Angket

Untuk mengukur kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, peneliti menggunakan angket yang digunakan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap pernyataan tersebut. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru matematika dan siswa kelas 2 C.

**Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media**

No.	Kriteria	Indikator	No. butir	Jumlah item
1.	Tampilan Media	Kemenarikan	1,2,3	3
		Kualitas	4,5,6	3
2.	Konten Media	Kesesuaian dengan materi ajar	7,8,9,10	4
3.	Penyajian	Kejelasan media	12,13,14	3
		Cara penyajian	11,15	2
4.	Manfaat Media	Kemampuan media	16,17,18	3
<b>Jumlah butir penilaian</b>				<b>18</b>

**Tabel 3.2. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi**

No.	Kriteria	Indikator	No. Butir	Jumlah Item
1.	Isi Materi	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran	1,2,3,4,7	5
2.	Penyajian	Cara penyajian	5,6	2
3.	Kebahasaan	Kesesuaian Bahasa dengan kemampuan siswa	9,10,11	3
		Kejelasan media	8,12	2
<b>Jumlah butir penilaian</b>				12

**Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen Angket Uji Coba Guru Matematika**

No	Kriteria	Indikator	No. Butir	Jumlah Item
1.	Kecocokan Materi	Kecocokan Materi dengan Capaian Pembelajaran	1	1
		Kecocokan dengan Tujuan Pembelajaran	2	1
		Kecocokan materi dengan kebutuhan media pembelajaran	3	1
		Kecocokan materi dengan peserta didik	4	1
		Tampilan materi menarik perhatian siswa	5	1
		Kejelasan substansi materi pembelajaran	6	1
2	Tampilan bahan ajar	Ukuran dan bentuk huruf	7	1
		Kejelasan warna huruf	8	1

		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	9	1
		Urutan materi yang disajikan dalam bahan ajar	10	1
		Tampilan awal menarik	11	1
		Gambar sesuai materi	12	1
3	Penggunaan bahan ajar	Petunjuk penggunaan media <i>Fantation Box</i> jelas	13	1
		Mempermudah guru dalam pelaksanaan	14	1
		Guru dan siswa tidak merasa bosan menggunakan <i>Fantation Box</i>	15	1
<b>Jumlah butir penilaian</b>				15

**Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen Angket Uji Coba Siswa**

No.	Kriteria	Indikator	No. Butir	Jumlah item
1.	Respon Siswa	Media	1,2,3	3
		Materi	4,5	2
		Teknis	6,7,8,9,10	5
<b>Jumlah butir penilaian</b>				10

### E. Teknik Analisis Data

Analisis data dilaksanakan secara bertahap. Data yang diperoleh dari hasil evaluasi dari validasi ahli media dan ahli materi serta respon siswa terhadap media *Fantation Box*. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Penilaian kelayakan media pembelajaran dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.5. Skala Penilaian**

Keterangan	Skala
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Tidak Baik (TB)	2
Sangat Tidak Baik (STB)	1

Catatan: Untuk Uji Coba kepada siswa hanya menggunakan Setuju (S) dan Tidak Setuju (ST).

2. Mencari skor rata-rata menggunakan rumus berikut:

$$X_i = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan:

$X_i$  = skor rata-rata

$\sum x$  = jumlah skor penilai

$\sum n$  = jumlah responden

3. Menentukan kelayakan media dengan menghitung nilai rata-rata ke dalam bentuk persentase, rumusnya yaitu:

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Kriteria persentase angket pada tabel 3.6:

**Tabel 3.6. Kriteria Persentase Angket**

<b>No</b>	<b>Skor Persentase (%)</b>	<b>Interprestasi</b>
1	>75-100%	Sangat Layak
2	>50-75%	Layak
3	>25-50%	Kurang Layak
4	0-25%	Sangat Tidak Layak

Berdasarkan tabel, dapat dikategorikan kelayakan produk berdasarkan skor yang diperoleh. Jika skor di atas 75%, produk dinilai sangat layak dan siap digunakan tanpa revisi. Jika skor antara 50% hingga 75%, produk dianggap layak namun perlu sedikit perbaikan. Skor antara 25% hingga 50% menunjukkan produk dalam kategori kurang layak dan memerlukan revisi yang lebih banyak. Skor di bawah 25% mengindikasikan produk sangat tidak layak digunakan.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau disebut dengan istilah *Research and Development (R&D)* yang difokuskan untuk penelitian dan pengembangan produk berupa *Fantation Box*. Pengembangan *Fantation Box* ini menggunakan model pengembangan sistem instruksional ADDIE. Terdapat lima tahap, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi).<sup>22</sup> Penelitian ini bertujuan untuk menarik minat dan meningkatkan motivasi belajar terutama bagi Siswa kelas II C MIN 1 Lampung Timur. Hasil produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *Fantation Box* pada materi bilangan.

Media *Fantation Box* merupakan sebuah kotak ajaib yang penuh dengan fantasi-fantasi menyenangkan untuk mendukung pembelajaran siswa di sekolah dasar. Media pembelajaran ini sangat cocok digunakan di sekolah dasar kelas rendah, karena dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan antusiasme belajar siswa. Guru MIN 1 Lampung Timur dapat memanfaatkan *Fantation Box* untuk menyampaikan materi dengan lebih efektif, khususnya dalam pembelajaran matematika, terutama materi lambang bilangan.

---

<sup>22</sup> Maryam, Rubhan Masykur, and Siska Andriani, Pengembangan E-Modul Matematika Berbasis Open Ended Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII, *AKSIOMA* 10, no.1(2019), 5.

## 1. Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan secara langsung yaitu di MIN 1 Lampung Timur pada tanggal 27 Juli 2024. Hasilnya menunjukkan bahwa belum ada media *Fantation Box* yang tersedia, khususnya untuk materi bilangan, sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif. Wawancara dengan guru kelas II menyoroti pentingnya diversifikasi media pembelajaran. Penggunaan buku paket dan papan tulis yang masih umum menjadi faktor yang menghambat keaktifan belajar siswa di kelas. Oleh karena itu, pengembangan media *Fantation Box* sebagai alternatif pembelajaran yang sangat diperlukan. Berdasarkan hasil wawancara, siswa juga butuh media pembelajaran yang inovatif, seperti *Fantation Box* untuk menarik dan meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi bilangan.

Banyak siswa belum paham ketika guru menjelaskan materi tentang bilangan seperti penjumlahan, pengurangan, dan pengurutan bilangan. Siswa seringkali kesulitan dalam mengurutkan bilangan, terutama jika bilangan tersebut terdiri dari banyak angka. Siswa masih belum menguasai konsep bilangan secara mendalam, sehingga kesulitan dalam menerapkannya dalam berbagai situasi masalah. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya pemahaman konsep dasar, kurangnya latihan soal yang bervariasi dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang konkret.

Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan siswa cepat bosan dan kesulitan untuk mempertahankan fokus selama pembelajaran materi bilangan. Kurangnya stimulasi visual dan auditif melalui berbagai media pembelajaran membuat siswa kesulitan dalam membangun pemahaman yang kuat terhadap materi bilangan. Terlalu banyak menggunakan buku teks sebagai satu-satunya media pembelajaran membuat siswa cepat bosan dan kesulitan memahami konsep bilangan secara mendalam. Ketika siswa merasa bosan, mereka cenderung kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan sulit untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Padahal, minat belajar matematika siswa terhadap materi bilangan cukup tinggi. Oleh karena itu, perlu diupayakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif seperti *Fantation Box*.

Media *Fantation Box* materi bilangan memiliki beberapa keunggulan yaitu:

1. *Fantation Box* memfasilitasi siswa dalam memahami materi karena disajikan secara kontekstual dan menarik sehingga siswa menjadi lebih aktif.
2. Media ini dapat digunakan secara fleksibel untuk berbagi materi pelajaran.
3. Dapat digunakan baik di dalam ataupun di luar kelas.

Perlunya media pembelajaran juga dibuktikan dengan penelitian terdahulu oleh beberapa peneliti yang melakukan penelitian pengembangan tentang media pembelajaran di kelas. Hasil dari penelitian Ema Oktavia, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tentang Pengembangan Media *Magic Box* menggunakan pendekatan kontekstual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas IV SD/MI, setelah melalui tahap penelitian dan pengembangan, media *Magic Box* dinilai sangat cocok untuk membantu siswa kelas 5 memahami materi ekosistem. Para ahli menilai dari segi media dan materi memberikan skor yang baik (masing-masing di atas 74%). Bahkan siswa yang mencoba media ini secara langsung juga memberikan respon positif, meskipun hasil penilaiannya sedikit bervariasi antara uji coba skala besar dan kecil. Secara keseluruhan hasil penelitian menunjukkan bahwa *Magic Box* dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran IPA materi ekosistem. Kemudian hasil penelitian Agustin Arianti Uswatun Kasanah dan Hanik Yuni Alfiah, Universitas Sunan Giri Surabaya dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Berhitung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Soal Cerita Penjumlahan dan Pengurangan Kelas III MI/SD, menunjukkan bahwa kotak berhitung merupakan media pembelajaran yang sangat ideal untuk digunakan dalam pembelajaran matematika, terutama untuk materi soal cerita pada siswa kelas 3 SD. dengan nilai kelayakan sebesar 98,80%, kotak berhitung terbukti sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian oleh Diany Imelda Putri dengan judul Pengembangan Media *Magic Box* Tema Pahlawanku Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Sangari, membuktikan bahwa media pembelajaran *Magic Box* sangat efektif meningkatkan minat belajar siswa kelas IV dalam materi perjuangan pahlawan. Media ini dinilai sangat valid oleh para ahli dan sangat praktis oleh siswa. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa meningkat secara signifikan setelah menggunakan media ini. Dengan demikian, media *Magic Box* dapat dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif untuk materi tersebut pada siswa kelas IV SD.

## **2. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk Awal**

Spesifikasi hasil produk pengembangan *Fantation Box* sebagai media pembelajaran materi bilangan untuk siswa kelas II sebagai berikut:

### **a. Identitas Produk**

- 1) Bentuk : Kotak
- 2) Nama pembuat : Lutfi Nur Laila
- 3) Tahun pembuatan : 2024
- 4) Jumlah kotak : 3

### **b. Deskripsi Produk**

#### **1) Bagian luar**

Bagian luar dihias dengan kertas polkadot berwarna hitam merah dan diberi pita supaya menarik perhatian siswa.

## 2) Bagian dalam

Kotak pertama berisi gambar guru dan penjelasan materi bilangan.



**Gambar 4.1 Bagian Dalam *Fantation Box***

Kotak kedua berisi soal latihan mandiri untuk setiap siswa yang bisa menjawab diperbolehkan untuk maju dan menjawab.



**Gambar 4.2 Bagian Dalam *Fantation Box***

Kotak ketiga berisi soal kelompok yang dibagi menjadi 2 kelompok. Selain itu terdapat hiasan balon dan kue dari kertas karton serta lampu tumbler di sekeliling kue. Di dalam kue kertas karton terdapat hadiah untuk semua siswa.



## B. Hasil Validasi

Untuk memastikan kualitas produk *Fantation Box* materi bilangan, peneliti melibatkan Ibu Ayyesha Dara Fayola, M.Pd sebagai ahli media dan Ibu Dr. Siti Annisah, MPd sebagai ahli materi. Berdasarkan masukan dari kedua ahli, produk tersebut kemudian direvisi. Dalam hal ini, validasi pemberian skor atau data kuantitatif hanya satu kali yaitu setelah diberi masukan perbaikan. Tujuan akhir dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai kebutuhan siswa.

### 1. Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi ahli media untuk memastikan tampilan produk sesuai dengan standar yang diharapkan, dilakukan validasi sebanyak 2 kali. Pada pemberian angket validasi pertama masih terdapat sedikit masukan dan saran pada beberapa aspek untuk produk *Fantation Box* yang dikembangkan. Kemudian peneliti merevisi sesuai masukan dan saran yang diberikan. Masukan ahli media menjadi acuan dalam melakukan perbaikan pada tampilan *Fantation Box* dan disajikan pada tabel 4.2 di bawah.

Tabel 4.2 Masukan dan saran Ahli Media

No.	Saran dan Komentar Ahli Media
1.	<p>Ditambah dengan sesuatu yang lebih menarik dan diberi konsep yang jelas sehingga peserta didik bisa berpartisipasi dalam kebermanfaatan media.</p> <p>Kemudian peneliti merevisi dan membuat konsep “ulang tahun” serta menambahkan kue ulang tahun kertas dan lampu tumbler.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p><b>Sebelum</b></p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Sesudah</b></p>  </div> </div>

Untuk memastikan tampilan produk sudah sesuai dengan standar yang diharapkan, dilakukan validasi oleh ahli media sebanyak 2 kali tetapi pemberian skor hanya dilakukan satu kali. Hasil validasi media disajikan pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1	Aspek Tampilan Media	22	24
2	Aspek Konten Media	16	16
3	Aspek Penyajian	17	20
4	Aspek Manfaat Media	12	12
Total		67	72
Persentase Skor		93%	
Kategori		Sangat Layak	

Berdasarkan perhitungan di atas pada tabel 4.3, dapat diketahui bahwa jumlah skor yang diperoleh yaitu 67, sehingga persentase memperoleh nilai 93% dan termasuk kategori sangat layak.

## 2. Hasil Validasi Ahli Materi

Data berupa saran dan masukan dari ahli materi mengenai isi, kejelasan dan kelengkapan *Fantation Box* yang disajikan pada tabel 4.4 berikut.

**Tabel 4.4 Masukan dan saran Ahli Materi**

No.	Saran dan Komentar Ahli Materi
1.	Ditambah dengan Modul Ajar <div data-bbox="756 1070 991 1429" style="text-align: center;">  </div>
2.	Dibuatkan panduan atau pedoman penggunaan media agar guru mudah ketika suatu saat akan menggunakan medianya kembali

<p>3.</p>	<p>Dibuatkan lembar kegiatan siswa supaya lebih jelas dalam penggunaan media ketika pembelajaran</p> <div data-bbox="699 896 1050 1361" style="border: 1px solid black; padding: 10px; background-color: #e0e0ff;"> <p style="text-align: center;"><b>LEMBAR KEGIATAN SISWA</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Amatilah media <i>Fantation Box</i> yang ada di depan kelas.</li> <li>2. Buka kotak pertama dengan rasa ingin tahu.</li> <li>3. Perhatikan dengan seksama penjelasan materi yang dijelaskan guru.</li> <li>4. Tanyakan kepada guru apabila kamu belum paham penjelasan materinya.</li> <li>5. Jika sudah paham, kita akan lanjut untuk membuka kotak kedua.</li> <li>6. Buka kotak kedua dengan rasa lebih ingin tahu.</li> <li>7. Dengarkan dan pahami soal yang dibacakan temamu di depan kelas.</li> <li>8. Jika kamu bisa menjawab salah satu soal latihan, kamu boleh maju dan menjawab.</li> <li>9. Setelah semua soal latihan terjawab, maka akan dilanjutkan untuk membuka kotak ketiga.</li> <li>10. Sebelum membuka kotak ketiga, ikuti game terlebih dahulu untuk menentukan teman kelompokmu.</li> <li>11. Perwakilan kelompok yang menang boleh membuka tutup kotak ketiga dan memilih soal kelompoknya terlebih dahulu.</li> <li>12. Kerjakan pertanyaan kelompok secara bersama-sama.</li> <li>13. Kelompok yang menjawab secara cepat dan tepat boleh mengambil hadiah terlebih dahulu yang ada di dalam kue ulang tahun.</li> <li>14. Ambil hadiahmu dengan tertib dan rapi.</li> </ol> </div>
<p>4.</p>	<p>Perintah menjawab soal ditulis dengan jelas agar siswa paham</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div data-bbox="526 1473 837 1859" style="text-align: center;"> <p><b>Sebelum</b></p> </div> <div data-bbox="949 1473 1212 1859" style="text-align: center;"> <p><b>Sesudah</b></p> </div> </div>

Validasi materi bertujuan untuk memastikan bahwa *Fantation Box* sudah sesuai kurikulum dan mudah dipahami siswa. Validator memberikan saran dan masukan untuk memperbaiki kekurangan pada materi yang disajikan. Pemberian skor validasi hanya dilakukan satu kali setelah ahli materi memberi saran dan masukan dan peneliti melakukan revisi perbaikan. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

**Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi**

No	Indikator	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1	Aspek Isi Materi	16	16
2	Aspek Penyajian	10	12
3	Aspek Kebahasaan	17	20
Total		43	48
Persentase Skor		89%	
Kategori		Sangat layak	

Berdasarkan perhitungan di atas pada tabel 4.5, dapat diketahui bahwa hasil validasi mendapatkan skor 43, sehingga perhitungan nilai jika di ubah dalam persentase memperoleh 89% dengan kategori sangat layak. Maka produk dinyatakan sangat layak digunakan dan diuji cobakan.

### C. Hasil Uji Coba Produk

Setelah dinyatakan sangat layak oleh para ahli, *Fantation Box* duji cobakan pada guru kelas II dan siswa kelas II C untuk mengetahui kemudahan penggunaan, keefektifan dalam menyampaikan materi dan tingkat kesukaan pengguna terhadap *Fantation Box*.

## 1. Hasil Respon Guru

Pengujian produk dilakukan pada 16 Oktober 2024 melalui pengisian angket. Hasil respon guru terhadap media ditampilkan dalam tabel 4.6.

**Tabel 4.6 Hasil Respon Guru**

No	Indikator	Jumlah Skor	Skor Maksimal
1	Aspek Kecocokan Materi	21	24
2	Aspek Tampilan Bahan Ajar	21	24
3	Aspek Penggunaan Bahan Ajar	12	12
Total		56	60
Persentase Skor		93%	
Kategori		Sangat Layak	

Dengan memperoleh skor 93%, guru memberikan penilaian sangat baik terhadap *Fantation Box* dan menyatakan bahwa produk ini siap serta sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran tanpa perlu dilakukan revisi.

## 2. Hasil Respon Peserta Didik

*Fantation Box* yang telah dinyatakan layak oleh para ahli kemudian diuji cobakan kepada siswa kelas II C. Melalui pengisian angket yang berisi 10 pertanyaan, siswa memberikan penilaian terhadap produk. Mengingat angket respon siswa kelas II hanya menggunakan skala sederhana (Setuju dan Tidak Setuju), maka data kuantitatif berupa skor tidak dilakukan. Namun, secara keseluruhan hasil uji coba mengindikasikan bahwa siswa kelas II memberikan respon setuju terhadap

penggunaan media *Fantation Box*. Hasil lengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

#### **D. Kajian Produk Akhir**

Media pembelajaran pelajaran Matematika materi bilangan yang dikembangkan adalah *Fantation Box* dalam bentuk kotak yang tidak hanya terdiri dari satu kotak saja melainkan ada dua kotak lagi di dalamnya. Fantasi dari media ini yaitu terdapat gambar guru yang seakan sedang menjelaskan materi bilangan. Pembuatan media *Fantation Box* yaitu menggunakan bahan yang tidak mudah rapuh berupa triplek. Kotak-kotak disusun dan direkatkan dengan lakban hitam. Ketika tiap satu kotak dibuka, maka akan terbagi menjadi empat bagian. *Fantation Box* disusun dari kotak yang terkecil hingga yang terbesar.

Media pembelajaran ini dirancang dengan tujuan menarik minat siswa dan meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan visual yang menarik. Berdasarkan hasil penelitian yang meliputi validasi ahli media dan materi serta uji coba respon guru dan siswa, media ini dinyatakan sangat layak untuk diimplementasikan di MIN 1 Lampung Timur.

Penelitian ini mengkaji *Fantation Box* secara mendalam. Mulai dari penilaian ahli media dan materi, hingga respon guru dan siswa di lapangan, semua aspek dievaluasi untuk memastikan kualitas media pembelajaran materi bilangan ini. Proses pengembangannya mengikuti model ADDIE yang terstruktur, dengan setiap tahap evaluasi memberikan masukan untuk

perbaikan. Tahapan pengembangan model ADDIE akan diuraikan sebagai berikut.

Tahap *Analysis* peneliti melakukan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara guru dan siswa di MIN 1 Lampung Timur menunjukkan bahwa penggunaan papan tulis dan buku cetak sebagai media pembelajaran di MIN 1 Lampung Timur belum optimal, media pembelajaran yang digunakan guru hanya berupa papan tulis dan buku cetak, siswa cenderung bosan, lebih banyak bermain sendiri dan pasif dalam proses pembelajaran. Guru berharap adanya media pembelajaran yang lebih menarik seperti *Fantation Box*.

Pada tahap desain, peneliti merancang tampilan visual, memilih materi, dan menentukan bahasa yang tepat untuk *Fantation Box*. Bagian *Fantation Box* meliputi kotak pertama berisi materi bilangan, kotak kedua berisi soal latihan mandiri, dan kotak ketiga berisi soal untuk berkelompok.

Tahap pengembangan adalah fase di mana konsep desain diubah menjadi produk fungsional. Pada tahap ini, peneliti melakukan proses produksi *Fantation Box* dengan menentukan bahan baku dan ukuran yang sesuai. Kemudian, produk divalidasi oleh ahli media yaitu Ibu Ayyesha Dara Fayyola, M.Pd dan ahli materi Ibu Dr. Siti Annisah, M.Pd untuk mendapatkan masukan perbaikan. Selanjutnya, produk akan diuji coba untuk mengukur keefektifannya. Pada validasi media diperoleh skor 93% termasuk dalam kategori sangat layak untuk diuji cobakan. Validasi materi diperoleh skor 89%, maka termasuk dalam kategori sangat layak untuk diuji cobakan. Hasil

validasi yang dilakukan menunjukkan bahwa *Fantation Box* telah mencapai standar kualitas yang tinggi sebagai media pembelajaran materi bilangan.

Tahap uji coba pada guru kelas II menunjukkan penerimaan yang sangat tinggi terhadap media *Fantation Box* dengan skor 93%. Hal ini menunjukkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Meskipun hasil uji coba siswa kelas II lebih sederhana, hasil secara umum mengindikasikan bahwa siswa keseluruhan merespon setuju terhadap penggunaan media ini. Dengan demikian, baik guru maupun siswa memberikan respon sangat baik dan setuju pada penggunaan media *Fantation Box* materi bilangan pada siswa kelas II C di MIN 1 Lampung Timur.

Implementasi media *Fantation Box* melibatkan uji coba pada 1 guru dan 26 siswa kelas II C MIN 1 Lampung Timur. Hasil uji coba menunjukkan bahwa guru menilai media ini sangat layak digunakan dengan skor 93%. Sementara itu, seluruh siswa yang diuji coba memberikan respon setuju terhadap penggunaan media *Fantation Box*.

Proses evaluasi produk dilakukan secara menyeluruh melalui beberapa tahap. Pertama, produk dinilai oleh ahli materi dan media yang memberikan masukan perbaikan. Setelah direvisi, produk kemudian diuji coba pada guru dan siswa. Hasilnya membuktikan bahwa baik guru maupun siswa memberikan penilaian sangat baik dan setuju terhadap produk ini. Dengan demikian, produk ini telah memenuhi kriteria kelayakan siap untuk digunakan.

*Fantation Box* yang dirancang dengan cermat menggunakan model ADDIE telah menunjukkan tingkat validitas tinggi, membuktikan bahwa media ini sangat layak untuk mendukung proses pembelajaran.

#### **E. Keterbatasan Penelitian**

Melalui penerapan model ADDIE, *Fantation Box* yang dikembangkan telah mencapai kualitas yang sangat baik. Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan dan menjadi perhatian dalam penelitian selanjutnya.

1. *Fantation Box* yang dikembangkan terbatas pada materi bilangan.
2. Bahan produk harus dipilih secara hati-hati agar memiliki daya tahan yang baik dan kokoh, sehingga produk dapat digunakan dalam jangka panjang tanpa khawatir warna luntur saat terkena air.
3. Penelitian ini hanya dilakukan di satu sekolah, sehingga hasilnya belum tentu sama jika diuji cobakan di sekolah lain dengan karakteristik siswa yang beragam.

Media *Fantation Box* materi bilangan yang telah dikembangkan memiliki beberapa keunggulan yaitu:

1. *Fantation Box* memfasilitasi siswa dalam memahami materi karena disajikan secara kontekstual dan menarik sehingga siswa menjadi lebih aktif.
2. Media ini dapat digunakan secara fleksibel untuk berbagi materi pelajaran.
3. Dapat digunakan baik di dalam ataupun di luar kelas.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran *Fantation Box* untuk materi bilangan kelas II MIN 1 Lampung Timur, telah berhasil dikembangkan.

1. Pengembangan media *Fantation Box* materi bilangan ini mengikuti langkah-langkah ADDIE. Dimulai dari analisis kebutuhan, kemudian merancang desain, lalu membuat produknya. Setelah melalui validasi oleh para ahli dan uji coba guru dan siswa, media ini siap digunakan di kelas II MIN 1 Lampung Timur.
2. Hasil validasi oleh ahli media dan materi menunjukkan bahwa produk *Fantation Box* materi bilangan memenuhi kriteria sangat layak. Hal ini dibuktikan dengan persentase sebesar 93% untuk ahli media dan 89% untuk ahli materi. Hasil uji coba guru dan siswa memberikan respons yang sangat baik dan setuju terhadap media pembelajaran *Fantation Box* materi bilangan. Dengan persentase sebesar 93% untuk guru dan keseluruhan memberikan respon setuju terhadap pernyataan yang ada pada angket untuk siswa. Media ini dinilai sangat baik dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran matematika.

## B. Saran

Penelitian ini menghasilkan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan, yaitu:

### 1. Bagi Guru

Media *Fantation Box* ini dapat menjadi alternatif menarik bagi guru terutama untuk mengajarkan materi bilangan yang selama ini mungkin masih terbatas pilihan medianya.

### 2. Bagi Peserta Didik

Media *Fantation Box* dapat digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri atau berkelompok di luar kelas, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

### 3. Bagi Pembaca atau peneliti selanjutnya

Peneliti lain dapat menambahkan fitur-fitur inovatif atau materi baru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aras, Laras, *Bilangan dan Pembelajarannya: Pegangan Bagi Guru dan Calon Guru SD*. Bandung: Pustaka Ramadhan, 2020.
- Hasan et al, *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Ina Magdalena, et al, “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi,” *Jurnal Edukasi dan Sains* Vol.3 No.2/ Agustus 2021.
- Irmawati, Dwi Agustin, *Media Pembelajaran Matematika: Cara Gembira Belajar Matematika*. Tulungagung: Pernal Edukreatif, 2020.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media, 2020.
- Marlina et al, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta, 2012.
- Nurdyansah, *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019.
- Nurfadhillah, Septy, *Media Pembelajaran*. Tangerang: CV. Jejak, 2021.
- Pagarra, Hamzah et al, *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022.
- Palin, Seplin et al, *Belajar dan Pembelajaran*. Medan: PT. Mifandi Mandiri Digital, 2023.
- Ricky Hunter S, et al, Trend Pembelajaran Matematika Sekolah, *Prosding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2023.
- Setiawan, M Andi, *Belajar dan Pembelajaran*. Ponorogo: CV. Uwais Inspirasi Indonesia, 2022.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta, 2019.
- Syukur, Abdul dan Yulianti Thabita Fallo, “Peningkatan Kemampuan Anak Dalam Mengenal Konsep Bilangan Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Alam”, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* Vol.6 No.1, 2019.

Warsah, daheri, *Psikologi: sebuah pengantar*. Yogyakarta: Tunas Gemilang Press, 2021.

Yanti, Erna et al, “Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Melalui Penggunaan Media Kartu Angka Dengan Permainan Ular Naga Pada Anak Kelompok B TK Satu Atap SD Lambrah” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* Vol.2 No.2, 2021.

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1 Surat Izin Prasurvey



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : 1897/In.28/J/TL.01/04/2024  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,  
Kepala Sekolah MIN 1 LAMPUNG  
TIMUR  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **LUTFI NUR LAILA**  
NPM : 2101031017  
Semester : 6 (Enam)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA FANTATION BOX PADA  
PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS II DI MIN 1  
LAMPUNG TIMUR**

untuk melakukan prasurvey di MIN 1 LAMPUNG TIMUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 25 April 2024  
Ketua Jurusan,



**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
NIP 19800607 200312 2 003

## Lampiran 2 Surat Balasan Prasurvey



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 LAMPUNG TIMUR**  
 Jalan Nuri Desa Adirejo Pekalongan Lampung Timur 34391  
 Email: min\_adyrejo@yahoo.co.id Fanspage Facebook : MIN 1 Lampung Timur  
 Akreditasi : B NPSN : 60705756 NSM : 111118070001

---

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : B/14/Mi.08.05/Kp.07.1/07/2024  
 Lamp : -  
 Perihal : Balasan izin Prasurvey

Sehubungan dengan surat dari Institut agama islam negeri metro, Nomor: B-1897 /In.28/D.1/TL.00/2024, menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini:

Nama : LUTFI NUR LAILA  
 NPM : 2101031017  
 Semester : 6 (Enam)  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk melaksanakan survey di MIN 1 Lampung Timur dalam rangka menyelesaikan tugas akhir dengan judul " PENGEMBANGAN MEDIA FANTATION BOX PADA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS II DI MIN 1 LAMPUNG TIMUR.

Demikian surat ini untuk dipergunakan sebagaimanamestinya.

Ditetapkan di : Adirejo  
 Pada Tanggal : Juli 2024  
 Kepala M<sup>1</sup> Lampung Timur



**DARSONO, M.Pd.I**  
 NIP. 198312182009011010

### Lampiran 3 Surat Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-4587/In.28/D.1/TL.00/10/2024  
Lampiran : -  
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,  
KEPALA MIN 1 LAMPUNG TIMUR  
di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-4586/In.28/D.1/TL.01/10/2024, tanggal 16 Oktober 2024 atas nama saudara:

Nama : **LUTFI NUR LAILA**  
NPM : 2101031017  
Semester : 7 (Tujuh)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA MIN 1 LAMPUNG TIMUR bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di MIN 1 LAMPUNG TIMUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA FANTATION BOX PADA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS II DI MIN 1 LAMPUNG TIMUR".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Metro, 16 Oktober 2024  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dra. Isti Fatonah MA**  
NIP 19670531 199303 2 003

## Lampiran 4 Surat Balasan Izin Research



### KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR

MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 LAMPUNG TIMUR

Jalan Nuri Desa Adirejo Pekalongan Lampung Timur 34391

Email: min\_adyrejo@yahoo.co.id Fanspage Facebook : MIN 1 Lampung Timur

Akreditasi : B NPSN : 60705756 NSM : 111118070001

#### SURAT KETERANGAN

Nomor : B.132 /Mi.08.05/Kp.07.01/10/2024

Lamp : -

Perihal : **Telah melaksanakan Penelitian**

Sehubungan dengan surat dari Institut Agama Islam Negeri Metro, Nomor: B-4587/In.28/D.1/TL.00/10/2024 pada tanggal 16 Oktober 2024, maka Kepala MIN 1 Lampung Timur dengan ini menerangkan mahasiswa dibawah ini:

Nama : **LUTFI NUR LAILA**

NPM : 2101031017

Jenjang : S1/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar telah melaksanakan penelitian di MINI Lampung Timur, guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul : " PENGEMBANGAN MEDIA FANTATION BOX PADA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS II DI MIN 1 LAMPUNG TIMUR."

Demikian surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Ditetapkan di : Adirejo

Pada Tanggal : 23 Oktober 2024

Kepala MIN 1 Lampung Timur



**[Signature]**, M.Pd.IT2V

198312182009011010

## Lampiran 5 Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

### **SURAT TUGAS**

Nomor: B-4586/In.28/D.1/TL.01/10/2024

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **LUTFI NUR LAILA**  
NPM : 2101031017  
Semester : 7 (Tujuh)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

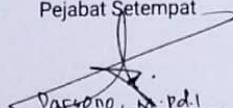
Untuk : 1. Mengadakan observasi/survey di MIN 1 LAMPUNG TIMUR, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka meyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA FANTATION BOX PADA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS II DI MIN 1 LAMPUNG TIMUR".

2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro  
Pada Tanggal : 16 Oktober 2024

Mengetahui,  
Pejabat Setempat

  
Darwono, M.Pd.  
NIP. 198312182009011010

Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



**Dra. Isti Fatonah MA**  
NIP 19670531 199303 2 003

## Lampiran 6 *Outline*

### PENGEMBANGAN MEDIA *FANTATION BOX* PADA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS II DI MIN 1 LAMPUNG TIMUR

#### *OUTLINE*

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN NOTA DINAS

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

**BAB I PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan Pengembangan
- F. Manfaat Produk yang Dikembangkan
- G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

**BAB II LANDASAN TEORI**

- A. Kajian Teori
  1. Pengembangan Media Pembelajaran
  2. *Media Fantation Box*
  3. Materi Matematika Bilangan
- B. Kajian Studi yang Releven
- C. Kerangka Pikir

**BAB III METODE PENELITIAN**

- A. Jenis Penelitian
- B. Prosedur Pengembangan
- C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba
2. Subjek Uji Coba
- D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data
- E. Teknik Analisis Data

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**

- A. Hasil Pengembangan Produk Awal
- B. Hasil Validasi
- C. Hasil Uji Coba Produk
- D. Kajian Produk Akhir
- E. Keterbatasan Penelitian

#### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

- A. Simpulan Tentang Produk
- B. Saran Pemanfaatan Produk

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN-LAMPIRAN**

#### **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Dosen Pembimbing

  
Nurul Afifah, M.Pd.I  
NIP. 19781222 201101 2 007

Metro, 11 Desember 2024

Mahasiswa

  
Lutfi Nur Laila  
NPM. 2101031017

## Lampiran 7 Hasil Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik

### Lembar Wawancara Analisis kebutuhan Guru dan Peserta Didik

#### A. Wawancara Guru

1. Apakah ibu menggunakan perangkat pembelajaran untuk proses kegiatan belajar seperti buku cetak, modul ajar, dan media pembelajaran?

Jawaban: iya, saya menggunakan semuanya

2. Bagaimana minat belajar peserta didik terhadap materi lambang bilangan?

Jawaban: anak-anak sangat berminat dan sangat antusias

3. Kesulitan seperti apa yang dialami peserta didik?

Jawaban: belum bisa menghitung angka yang banyak dan mengurutkan bilangan

4. Kesulitan apa yang dialami guru?

Jawaban: anak-anak tidak faham, tidak memperhatikan, tidak fokus dan banyak bermain

5. Pernahkah ibu menggunakan media pembelajaran?

Jawaban: sudah pernah

6. Media apa yang sudah digunakan guru ketika pembelajaran?

Jawaban: biasanya saya memakai papan tulis atau benda nyata yang ada di dalam ruangan sekitar kelas

7. Apakah ibu membutuhkan media selain papan tulis?

Jawaban: butuh supaya cepat memahami materi

#### B. Wawancara Peserta Didik

1. Apakah kamu menyukai pelajaran matematika?

Jawaban: iya, tapi tidak terlalu suka

2. Apakah kamu menyukai pelajaran matematika?

Jawaban: iya, tapi tidak terlalu suka

3. Apakah kamu faham selama guru menjelaskan pelajaran matematika?

Jawaban: kadang faham tapi lebih sering tidak

4. Apa kesulitan ketika mempelajari matematika?

Jawaban: susah berhitung

5. Apakah kamu bisa menulis lambang bilangan?

Jawaban: sudah, tapi terkadang sering terbalik dan sulit menulis dalam bentuk hurufnya.

## Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Media

**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA  
TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA *FANTATION BOX*  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BILANGAN  
UNTUK SISWA KELAS II MIN 1 LAMPUNG TIMUR**

Nama Ahli : *Kyzerka Dara Foyala, M.Pd*  
NIP : *19940113 202012 2 025*  
Bidang Keahlian : *Ahli Media*  
Hari/Tanggal : *Senin / 13-09-2024*

Petunjuk pengisian lembar penilaian:

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang "Pengembangan *Fantation Box* sebagai media pembelajaran pada materi bilangan untuk siswa kelas II MIN 1 Lampung Timur". Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Untuk itu, saya mohon kepada Bapak/Ibu dapat memberikan skor sesuai pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan:

- 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
- 2 = Tidak Baik (TB)
- 3 = Baik (B)
- 4 = Sangat Baik (SB)

### A. Kolom Penilaian

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Tampilan Media	Kemenerarikan tampilan awal media	3
		Pemilihan warna	3
		Ukuran media	4
		Media aman digunakan	4
		Media tahan lama	4
		Menampilkan pusat pandang ( <i>center point</i> ) yang baik	4
2.	Konten Media	Sesuai dengan Capaian Pembelajaran	4
		Sesuai dengan ATP	4
		Konsep materi benar dan tepat	4
		Gambar dan tulisan	4
3.	Penyajian	Operasional	3
		Kecjelasan petunjuk penggunaan	3
		Penyajian materi	4
		Kesesuaian media dengan materi	4

		Dukungan cara penyajian media terhadap keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran	3
4.	Manfaat Media	Kemampuan media mendorong rasa ingin tahu peserta didik	4
		Kemampuan media untuk meningkatkan minat	4
		Media dapat digunakan dalam jangka panjang	4

B. Saran dan Komentar

*Ditambah dengan review yang lebih menarik*

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Media pembelajaran ini dinyatakan\*)

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
2. Layak diujicobakan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan.

\*) : Lingkari salah satu

Metro, 23 -09-2024

APD ini telah disetujui oleh pembimbing

  
Nurul Afifah, M.Pd.I  
 NIP. 19781222 201101 2 007

Ahli Media

  
Ayyesha Dara Fayola, M.Pd  
 NIP. 19940113 202012 2 025

## Lampiran 9 Hasil Analisis Ahli Materi

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI  
TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA *FANTATION BOX*  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BILANGAN  
UNTUK SISWA KELAS II MIN 1 LAMPUNG TIMUR**

Nama Ahli : Dr. Siti Annisah, M.Pd  
NIP : 19800607 200712 2 003  
Bidang Keahlian : Ahli Materi  
Hari/Tanggal : Jumat / 11-10-2024

Petunjuk pengisian lembar penilaian:

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang "Pengembangan *Fantation Box* sebagai media pembelajaran pada materi bilangan untuk siswa kelas II MIN 1 Lampung Timur". Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Untuk itu, saya mohon kepada Bapak/Ibu dapat memberikan skor sesuai pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan:

- 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
- 2 = Tidak Baik (TB)
- 3 = Baik (B)
- 4 = Sangat Baik (SB)

### A. Kolom Penilaian

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Isi Materi	Sesuai dengan Capaian Pembelajaran	4
		Sesuai dengan Alur Tujuan Pembelajaran	4
		Konsep materi benar dan tepat	4
		Materi tentang bilangan	4
2.	Penyajian	Keruntutan penyajian materi	3
		Dukungan cara penyajian media terhadap keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran	3
		Kesesuaian media dengan materi	4
3.	Kebahasaan	Kejelasan petunjuk penggunaan	3
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat berfikir peserta didik	3
		Kesesuaian bahasa dengan tingkat pengembangan sosial emosial peserta didik	4
		Kesantunan penggunaan bahasa	3
		Ketepatan materi	4

## B. Saran dan Komentar

Media Pantunan Box yg dikembangkan adalah media yang baik dalam membantu siswa memahami materi bilangan secara lebih mudah.

Saran: Modul ajar, pedoman penggunaan media FB dan LKPD di buat untuk menunjang kebermaknaan pembelajaran.

## Kesimpulan:

Media pembelajaran ini dinyatakan\*)

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa ada revisi.
- ② Layak diujicobakan dengan revisi.
3. Tidak layak diujicobakan.

\*) : Lingkari salah satu

Metro11-10-2024

APD ini telah disetujui oleh pembimbing



Nurul Afifah, M.Pd.I  
NIP. 19781222 201101 2 007

Ahli Materi



Dr. Siti Anhisah, M.Pd  
NIP. 19800607 200312 2 003

## Lampiran 10 Respon Uji Coba Guru

**ANGKET UJI COBA GURU  
TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA *FANTATION BOX*  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BILANGAN  
UNTUK SISWA KELAS II MIN 1 LAMPUNG TIMUR**

Nama Guru : Samijah  
NIP : 197711212005122003  
Bidang Keahlian : Guru kelas  
Hari/Tanggal : Rabu 16-10-2024

Petunjuk pengisian lembar penilaian:

Lembar penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang "Pengembangan *Fantation Box* sebagai media pembelajaran pada materi bilangan untuk siswa kelas II MIN 1 Lampung Timur". Pendapat, penilaian, saran dan koreksi dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Untuk itu, saya mohon kepada Bapak/Ibu dapat memberikan skor sesuai pendapat Bapak/Ibu.

Keterangan:

- 1 = Sangat Tidak Baik (STB)
- 2 = Tidak Baik (TB)
- 3 = Baik (B)
- 4 = Sangat Baik (SB)

### A. Kolom Penilaian

No.	Aspek	Indikator	Skor
1.	Kecocokan materi	Kecocokan materi dengan capaian pembelajaran	B
		Kecocokan dengan tujuan pembelajaran	B
		Kecocokan materi dengan kebutuhan media pembelajaran	SB
		Kecocokan materi dengan peserta didik	SB
		Tampilan materi menarik perhatian peserta didik	SB
2.	Tampilan bahan ajar	Kejelasan substansi materi pembelajaran	B
		Ukuran dan bentuk huruf	B
		Kejelasan warna huruf	B
		Bahasa yang digunakan mudah dipahami	SB
		Urutan materi yang disajikan dalam bahan ajar	B
		Tampilan awal menarik	SB
3.	Penggunaan bahan ajar	Gambar sesuai materi	SB
		Petunjuk penggunaan media <i>Fantation Box</i> jelas	SB
		Mempermudah guru dalam pelaksanaan penggunaan <i>Fantation Box</i>	SB
		Guru dan siswa tidak merasa bosan menggunakan <i>Fantation Box</i>	SB

B. Saran dan Komentar

.....Sudah.....sangat.....baik.....dalam.....menyampaik  
kan.....materi.....dan.....menyenangkan.....anak.....  
didik.....  
.....semoga.....lebih.....baik.....lagi.....kedepannya.....  
.....

Metro, 16-10-2024

APD ini telah disetujui oleh pembimbing

Guru

  
Nurul Afifah, M.Pd.I  
NIP. 19781222 201101 2 007

  
Santjiah, S.Pd  
NIP. 19771121 200312 2003

## Lampiran 11 Hasil Respon Uji Coba Peserta Didik

ANGKET UJI COBA SISWA  
TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA *FANTATION BOX*  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BILANGAN  
UNTUK SISWA KELAS II MIN 1 LAMPUNG TIMUR

Nama : Bajih

Petunjuk pengisian lembar penilaian:

Bacalah indikator penilaian dengan seksama. Kemudian berilah tanda centang (✓) di bawah kolom penilaian berikut sesuai pendapat Anda.

No.	Pernyataan	Penilaian	
		Setuju	Tidak Setuju
1.	Tampilan <i>Fantation Box</i> ini menarik	✓	
2.	Sajian materi dan gambar sangat baik	✓	
3.	Dengan adanya <i>Fantation Box</i> ini dapat membuat belajar jadi lebih mandiri	✓	
4.	Dengan menggunakan <i>Fantation Box</i> ini membuat suasana belajar menjadi tidak membosankan	✓	
5.	Gambar membantu dalam memahami materi bilangan	✓	
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓	
7.	Materi bilangan pada <i>Fantation Box</i> mudah dipahami	✓	
8.	Petunjuk penggunaan media <i>Fantation Box</i> ini jelas	✓	
9.	<i>Fantation Box</i> dapat digunakan dengan mudah	✓	
10.	Informasi pada <i>Fantation Box</i> memberikan pengetahuan baru tentang bilangan	✓	

ANGKET UJI COBA SISWA  
TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA *FANTATION BOX*  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BILANGAN  
UNTUK SISWA KELAS II MIN 1 LAMPUNG TIMUR

Nama : ASIFA

Petunjuk pengisian lembar penilaian:

Bacalah indikator penilaian dengan seksama. Kemudian berilah tanda centang (✓) di bawah kolom penilaian berikut sesuai pendapat Anda.

No.	Pernyataan	Penilaian	
		Setuju	Tidak Setuju
1.	Tampilan <i>Fantation Box</i> ini menarik	✓	
2.	Sajian materi dan gambar sangat baik	✓	
3.	Dengan adanya <i>Fantation Box</i> ini dapat membuat belajar jadi lebih mandiri	✓	
4.	Dengan menggunakan <i>Fantation Box</i> ini membuat suasana belajar menjadi tidak membosankan	✓	
5.	Gambar membantu dalam memahami materi bilangan	✓	
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓	
7.	Materi bilangan pada <i>Fantation Box</i> mudah dipahami	✓	
8.	Petunjuk penggunaan media <i>Fantation Box</i> ini jelas	✓	
9.	<i>Fantation Box</i> dapat digunakan dengan mudah	✓	
10.	Informasi pada <i>Fantation Box</i> memberikan pengetahuan baru tentang bilangan	✓	

ANGKET UJI COBA SISWA  
TERHADAP PENGEMBANGAN MEDIA *FANTATION BOX*  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI BILANGAN  
UNTUK SISWA KELAS II MIN I LAMPUNG TIMUR

Nama : *Fayyola*

Petunjuk pengisian lembar penilaian:

Bacalah indikator penilaian dengan seksama. Kemudian berilah tanda centang (✓) di bawah kolom penilaian berikut sesuai pendapat Anda.

No.	Pernyataan	Penilaian	
		Setuju	Tidak Setuju
1.	Tampilan <i>Fantation Box</i> ini menarik	✓	
2.	Sajian materi dan gambar sangat baik	✓	
3.	Dengan adanya <i>Fantation Box</i> ini dapat membuat belajar jadi lebih mandiri	✓	
4.	Dengan menggunakan <i>Fantation Box</i> ini membuat suasana belajar menjadi tidak membosankan	✓	
5.	Gambar membantu dalam memahami materi bilangan	✓	
6.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	✓	
7.	Materi bilangan pada <i>Fantation Box</i> mudah dipahami	✓	
8.	Petunjuk penggunaan media <i>Fantation Box</i> ini jelas	✓	
9.	<i>Fantation Box</i> dapat digunakan dengan mudah	✓	
10.	Informasi pada <i>Fantation Box</i> memberikan pengetahuan baru tentang bilangan	✓	

## Lampiran 12 Modul Ajar

**MODUL AJAR  
MATEMATIKA**

<b>Capaian Pembelajaran</b>	Pada akhir fase A, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan memiliki intuisi bilangan ( <i>number sense</i> ) pada bilangan cacah sampai 100, mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, serta melakukan komposisi (menyusun) dan dekomposisi (mengurai) bilangan.		
<b>INFORMASI UMUM</b>			
<b>Nama SD/MI</b>	MIN 1 LAMPUNG TIMUR	<b>Fase/Kelas</b>	A/2
<b>Semester</b>	1 (GANJIL)	<b>Mata Pelajaran</b>	MATEMATIKA
<b>Alokasi Waktu</b>	(2 JP x 35 menit)	<b>Materi</b>	Bilangan
<b>Kompetensi Awal</b>	Peserta didik memiliki perhatian dan minat untuk mengenal bilangan cacah sampai 999.		
<b>Profil Pelajar Pancasila</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mandiri: Peserta Didik bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya</li> <li>2. Bernalar Kritis: Peserta Didik menarik kesimpulan dari pengetahuan yang sudah didapat. Peserta didik menjelaskan pemahaman mengenai konsep bilangan menggunakan kata-kata sendiri. Peserta didik memilih strategi kalkulasi untuk memecahkan persoalan.</li> <li>3. Gotong Royong: Peserta Didik mampu untuk bekerja sama dengan teman sekelompok untuk menyelesaikan tugas kelompoknya.</li> </ol>		
<b>Sarana-Prasarana</b>	Ruangan kelas, media <i>Fantation Box</i> , buku peserta didik dan buku guru, LKPD, dan alat tulis.		
<b>Target Peserta Didik</b>	Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.		
<b>KOMPONEN INTI</b>			
<b>Model Pembelajaran</b>	Model Pembelajaran: Dilakukan secara tatap muka		
<b>Tujuan Pembelajaran</b>	Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, diharapkan peserta didik mampu membilang sampai 999 dan menentukan lambangnya berdasarkan nilai tempat serta mengurutkan bilangan.		
<b>Pertanyaan Pemantik</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah kamu masih ingat bilangan 1 sampai 10?</li> <li>2. Siapa yang bisa menghitung 1 sampai 100?</li> </ol>		
<b>Persiapan Pembelajaran</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Menyiapkan materi ajar</li> <li>▪ Menyiapkan peralatan dan media yang diperlukan</li> </ul>		
<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<p>Kegiatan Pendahuluan: 20 menit</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka kegiatan dengan salam pembuka, berdo'a, memeriksa kehadiran, memeriksa kebersihan, dan menanyakan kesehatan peserta didik;</li> <li>2. Guru mengajak peserta didik melakukan tepuk "semangat".</li> <li>3. Guru menyampaikan apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik.</li> <li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik</li> </ol> <p>Kegiatan Inti: 40 menit</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum memulai kegiatan guru mengajukan pertanyaan "siapakah yang berulang tahun hari ini?", jika tidak ada maka yang ulang tahun bulan ini. (karena mediana menggunakan konsep ulang tahun).</li> <li>2. Peserta didik diminta untuk memperhatikan media <i>Fantation Box</i> yang ada di depan kelas.</li> </ol>		

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Peserta didik yang berulang tahun diminta untuk maju dan membuka kotak pertama serta membacakan materi tentang bilangan.</li> <li>4. Guru menjelaskan materi bilangan yang telah dibaca oleh salah satu peserta didik.</li> <li>5. Peserta didik (4 orang) dipilih secara acak untuk membuka kotak kedua dan membacakan soal Latihan mandiri.</li> <li>6. Peserta didik yang bisa menjawab diperbolehkan untuk maju dan menjawab pada soal Latihan.</li> <li>7. Sebelum membuka kotak ketiga, peserta didik diajak bermain game “maju mundur” untuk dibagi menjadi 2 kelompok. Perwakilan kelompok yang menang diperbolehkan membuka kotak ketiga dan memilih 1 soal terlebih dahulu untuk kelompoknya.</li> <li>8. Peserta didik yang kelompoknya berhasil menjawab cepat dan dan jawabannya benar boleh memilih hadiah yang ada didalam kue ulang tahun.</li> <li>9. Guru mengapresiasi peserta didik dan meminta tanggapan dari peserta didik lainnya, dan meluruskan pemahaman jika terjadi kekeliruan.</li> <li>10. Peserta didik mengerjakan LKPD.</li> <li>11. Perwakilan peserta didik mempresentasikan hasil kerja LKPD</li> <li>12. Guru mengapresiasi peserta didik dan meluruskan jika terjadi kekeliruan dalam pengerjaan LKPD.</li> </ol> <p>Kegiatan Penutup: 10 menit</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik diajak untuk merefleksi ketercapaian kemampuannya selama pembelajaran.</li> <li>2. Peserta didik dibimbing membuat simpulan pembelajaran.</li> <li>3. Guru mengajak peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan berdoa.</li> </ol>																				
<p><b>Asesmen</b></p>	<p><b>Asesmen Formatif</b> Guru memberikan umpan balik melalui observasi pada proses diskusi dan pemahaman siswa terhadap materi membaca dan menulis serta mengurutkan bilangan cacah sampai 999.</p> <p style="text-align: center;"><b>LEMBAR OBSERVASI</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">Indikator</th> <th style="width: 15%;">Belum Berkembang</th> <th style="width: 15%;">Mulai Berkembang</th> <th style="width: 15%;">Berkembang Sesuai Harapan</th> <th style="width: 15%;">Sangat Berkembang</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Membaca bilangan cacah</td> <td>Baru mampu membaca bilangan cacah 1 sampai 500</td> <td>Mampu membaca bilangan cacah 1 sampai 999 dengan memerlukan bantuan</td> <td>Mampu membaca bilangan cacah lengkap dari 1 sampai 999</td> <td>Mampu membaca bilangan cacah 1 sampai 999 serta secara acak</td> </tr> <tr> <td>Menulis bilangan cacah</td> <td>Baru mampu menulis bilangan cacah 1 sampai 500</td> <td>Mampu menulis bilangan cacah 1 sampai 999 dengan memerlukan bantuan</td> <td>Mampu menulis bilangan cacah lengkap dari 1 sampai 999</td> <td>Mampu menulis bilangan cacah 1 sampai 999 serta secara acak</td> </tr> <tr> <td>Mengurutkan bilangan cacah</td> <td>Baru mampu mengurutkan bilangan cacah 1 sampai 500</td> <td>Mampu mengurutkan bilangan cacah 1 sampai 999 dengan memerlukan bantuan</td> <td>Mampu mengurutkan bilangan cacah lengkap dari 1 sampai 999</td> <td>Mampu mengurutkan bilangan cacah 1 sampai 999 serta secara acak</td> </tr> </tbody> </table>	Indikator	Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Sangat Berkembang	Membaca bilangan cacah	Baru mampu membaca bilangan cacah 1 sampai 500	Mampu membaca bilangan cacah 1 sampai 999 dengan memerlukan bantuan	Mampu membaca bilangan cacah lengkap dari 1 sampai 999	Mampu membaca bilangan cacah 1 sampai 999 serta secara acak	Menulis bilangan cacah	Baru mampu menulis bilangan cacah 1 sampai 500	Mampu menulis bilangan cacah 1 sampai 999 dengan memerlukan bantuan	Mampu menulis bilangan cacah lengkap dari 1 sampai 999	Mampu menulis bilangan cacah 1 sampai 999 serta secara acak	Mengurutkan bilangan cacah	Baru mampu mengurutkan bilangan cacah 1 sampai 500	Mampu mengurutkan bilangan cacah 1 sampai 999 dengan memerlukan bantuan	Mampu mengurutkan bilangan cacah lengkap dari 1 sampai 999	Mampu mengurutkan bilangan cacah 1 sampai 999 serta secara acak
Indikator	Belum Berkembang	Mulai Berkembang	Berkembang Sesuai Harapan	Sangat Berkembang																	
Membaca bilangan cacah	Baru mampu membaca bilangan cacah 1 sampai 500	Mampu membaca bilangan cacah 1 sampai 999 dengan memerlukan bantuan	Mampu membaca bilangan cacah lengkap dari 1 sampai 999	Mampu membaca bilangan cacah 1 sampai 999 serta secara acak																	
Menulis bilangan cacah	Baru mampu menulis bilangan cacah 1 sampai 500	Mampu menulis bilangan cacah 1 sampai 999 dengan memerlukan bantuan	Mampu menulis bilangan cacah lengkap dari 1 sampai 999	Mampu menulis bilangan cacah 1 sampai 999 serta secara acak																	
Mengurutkan bilangan cacah	Baru mampu mengurutkan bilangan cacah 1 sampai 500	Mampu mengurutkan bilangan cacah 1 sampai 999 dengan memerlukan bantuan	Mampu mengurutkan bilangan cacah lengkap dari 1 sampai 999	Mampu mengurutkan bilangan cacah 1 sampai 999 serta secara acak																	

**Asesmen Sumatif**  
Mengukur kemampuan peserta didik dalam membaca dan menuliskan serta mengurutkan bilangan cacah sampai 999.

**Rubrik Penilaian**

Bukti Tujuan Pembelajaran	Perlu Bimbingan	Cukup	Baik	Sangat Baik
Mampu membaca dan menulis serta mengurutkan bilangan cacah sampai 999	Peserta didik mampu membaca dan menulis serta mengurutkan bilangan cacah sampai 500	Peserta didik mampu membaca dan menulis serta mengurutkan bilangan cacah belum sampai 999	Peserta didik mampu membaca dan menulis serta mengurutkan bilangan cacah sampai 999 dengan bantuan	Peserta didik mampu membaca dan menulis serta mengurutkan bilangan cacah sampai 999 dengan baik

**Sikap:**

No	Nama Peserta Didik	Aspek Yang Dinilai			Total penilaian	Ket
		Berdoa Sebelum Belajar	Bersyukur Terhadap hasil kerja yang telah diperoleh	Kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian Tuhan		
1.						
2.						
3.						
dst						

$$N = \frac{n}{12} \times 100 \dots$$

**Ket:**  
n: total penilaian (jumlah)  
N: Nilai untuk masing-masing siswa

**Indikator berdoa sebelum dan setelah pelajaran**

Skor	Keterangan
1	Peserta didik tidak ikut berdoa
2	Peserta didik ikut berdoa tetapi tidak bersungguh-sungguh
3	Peserta didik ikut berdoa tetapi kurang bersungguh-sungguh
4	Peserta didik ikut berdoa dengan bersungguh-sungguh

**Indikator bersyukur terhadap hasil kerja yang telah diperoleh**

Skor	Keterangan
1	Peserta didik tidak mengucapkan rasa syukur
2	Peserta didik mengucapkan rasa syukur tetapi tidak bersungguh-sungguh
3	Peserta didik mengucapkan rasa syukur tetapi kurang bersungguh-sungguh
4	Peserta didik mengucapkan rasa syukur dengan bersungguh-sungguh

Indikator kesadaran bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian tuhan	
Skor	Keterangan
1	Peserta didik tidak menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian tuhan
2	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian tuhan tetapi tidak bersungguh-sungguh
3	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian tuhan tetapi kurang bersungguh-sungguh
4	Peserta didik menyadari bahwa ilmu yang diperoleh adalah pemberian tuhan dengan bersungguh-sungguh

<b>Refleksi</b>	1. Guru <ol style="list-style-type: none"> <li>Apakah tujuan pembelajaran tercapai?</li> <li>Kesulitan apa yang dialami?</li> <li>Apa langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses belajar?</li> </ol> 2. Peserta didik <ol style="list-style-type: none"> <li>Bagian mana yang menurutmu paling sulit dari pelajaran ini?</li> <li>Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?</li> <li>Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang akan kamu berikan pada usaha yang telah kamu lakukan?</li> </ol>
<b>Remedial dan Pengayaan</b>	1. Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan. 2. Remedial diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik .

Mengetahui

Kepala Madrasah


Darsono, M.Pd.I

NIP. 19831218200901101

Pekalongan, 10 Mei 2024

Guru Kelas II


Lutfi Nur Laila

NPM. 2101031017

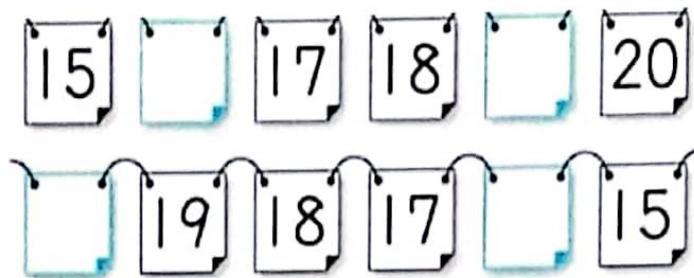
Lampiran-lampiran :

1. Lembar Kerja Peserta Didik

Nama:

Petunjuk:

1. Amati gambar bilangan berikut ini!
2. Isilah kotak kosong pada gambar tersebut!
3. Tuliskan angka tersebut mulai dari kiri ke kanan dari pertama dilanjutkan baris kedua!



No	Angka	Tuliskan dalam huruf
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		



### Lampiran 13 Lembar Kegiatan Siswa

#### LEMBAR KEGIATAN SISWA

1. Amatilah media *Fantation Box* yang ada di depan kelas.
2. Buka kotak pertama dengan rasa ingin tahu.
3. Perhatikan dengan seksama penjelasan materi yang dijelaskan guru.
4. Tanyakan kepada guru apabila kamu belum paham penjelasan materinya.
5. Jika sudah paham, kita akan lanjut untuk membuka kotak kedua.
6. Buka kotak kedua dengan rasa lebih ingin tahu.
7. Dengarkan dan pahami soal yang dibacakan temanmu didepan kelas.
8. Jika kamu bisa menjawab salah satu soal latihan, kamu boleh maju dan menjawab.
9. Setelah semua soal latihan terjawab, maka akan dilanjutkan untuk membuka kotak ketiga.
10. Sebelum membuka kotak ketiga, ikuti game terlebih dahulu untuk menentukan teman kelompokmu.
11. Perwakilan kelompok yang menang boleh membuka tutup kotak ketiga dan memilih soal kelompoknya terlebih dahulu.
12. Kerjakan pertanyaan kelompok secara bersama-sama.
13. Kelompok yang menjawab secara cepat dan tepat boleh mengambil hadiah terlebih dahulu yang ada di dalam kue ulang tahun.
14. Ambil hadiahmu dengan tertib dan rapi.

## Lampiran 14 Hasil Nilai Peserta Didik Setelah Uji Coba

Hasil Nilai Siswa Setelah Uji Coba

No	Nama Siswa	Nilai	KKTP	KETERANGAN
1	Adiba Shafiyah Lathifah	100	65	TUNTAS
2	Adiva Shakila Darmawan	100	65	TUNTAS
3	Adzkie Intan Nurwanda	80	65	TUNTAS
4	Aidan Arrafif	100	65	TUNTAS
5	Al Fandy Mikail Rasdan	70	65	TUNTAS
6	Alifa Khoiron Nisa	90	65	TUNTAS
7	Alissa Arthalitha MJ	90	65	TUNTAS
8	Alyasiffa Putri Fahrianto	90	65	TUNTAS
9	Anan Desani	100	65	TUNTAS
10	Arkinta Triava Queenze	100	65	TUNTAS
11	Ashifa	30	65	BELUM TUNTAS
12	Azizah Azzahra	100	65	TUNTAS
13	Chayra Fayyola Purnama	100	65	TUNTAS
14	Daffi Dzakiandra Aldefaro	100	65	TUNTAS
15	Fathan Abdullah Dayu	100	65	TUNTAS
16	Galih Trianiza	100	65	TUNTAS
17	Khanza Inara	100	65	TUNTAS
18	Melody Aisyah Putri	70	65	TUNTAS
19	Mirza Ukail Herlambang	100	65	TUNTAS
20	Muhammad Akram Ziyadtullah	100	65	TUNTAS
21	Muhammad Dzaki Alfarizki	100	65	TUNTAS
22	Muhammad Raihan Ibnu S	100	65	TUNTAS
23	Muhammad Zafran Efendi	40	65	BELUM TUNTAS
24	Nabiil Taat Achari	90	65	TUNTAS
25	Nabilla Miqaila Azzahra	100	65	TUNTAS
26	Ufaira Nur Afifa	90	65	TUNTAS

Lampiran 15 Pedoman Penggunaan Media *Fantation Box*



## MEDIA PEMBELAJARAN *FANTATION BOX*

### 1. Pengertian Media *Fantation Box*

Media *Fantation Box* atau kotak fantasi yang tidak hanya terdiri dari satu kotak melainkan di dalam kotak masih terdiri dari beberapa kotak dan di setiap kotak akan ada sebuah fantasi (khayalan), contohnya ketika membuka kotak pertama akan muncul gambar seorang guru sedang menjelaskan materi pengenalan huruf seperti lambang bilangan dan nama bilangan dari satuan.

### 2. Manfaat Media *Fantation Box*

- a. Tampilan Menarik. *Fantation Box* memiliki desain yang menarik dan warna-warni, sehingga mampu menarik minat siswa untuk belajar.
- b. Media ini memudahkan guru menjelaskan materi bilangan, sehingga mudah dipahami oleh siswa.
- c. Meningkatkan minat dan rasa penasaran siswa. *Fantation Box* membangkitkan rasa ingin tahu dan antusiasme siswa untuk mempelajari materi lebih lanjut.
- d. Optimalisasi kualitas pembelajaran dengan bantuan *Fantation Box*.
- e. *Fantation Box* bisa membuat siswa lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.

### 3. Langkah-langkah penggunaan *Fantation Box*

- a. Buka tutup *box* pertama dengan cara mengangkatnya secara perlahan. Maka akan terbagi menjadi 4 bagian.
- b. Di dalam *box* pertama akan ada guru yang bijaksana dan penuh semangat. Guru ini akan menjelaskan tentang lambang bilangan dan nama bilangan dengan cara yang mudah dipahami dan menyenangkan.
- c. Sama seperti *box* pertama, *box* kedua dapat dibuka dengan cara mengangkat tutupnya. Di dalam *box* ini, akan ditemukan berbagai contoh lambang dan nama bilangan yang menarik. *Box* kedua juga berisi beberapa soal matematika yang menantang.
- d. Di dalam *box* ketiga akan ditemukan berbagai permainan matematika yang seru dan menantang. Permainan ini dirancang untuk dimainkan secara berkelompok, sehingga siswa dapat menyelesaikan permainan secara bersama-sama.

## Pedoman Penggunaan Media *Fantation Box*

### Kotak Pertama



Guru bertanya kepada seluruh peserta didik "Siapa yang berulang tahun hari ini" jika tidak ada maka yang ulang tahun bulan ini. Peserta didik maju dan membuka tutup kotak pertama. Setelah tutup kotak pertama di buka, akan terbelah menjadi 4 bagian yang isinya berbeda. Didalamnya terdapat materi beserta gambar guru dan papan tulis.

Bagian yang ditempel angka 1 ketika dibuka berisi bab materi bilangan.



Bagian yang ditempel angka 2 ketika dibuka akan muncul penjelasan materi bilangan

Bagian yang ditempel angka 3 berisi penjelasan materi membaca dan menulis bilangan.



Bagian yang ditempel angka 4 berisi penjelasan materi mengurutkan bilangan

## Pedoman Penggunaan Media *Fantation Box*

### Kotak Kedua



Peserta didik ditunjuk secara acak untuk membuka kotak kedua. Setelah tutup kotak kedua terbuka, akan terbagi menjadi 4 bagian yang berbeda juga. Peserta didik boleh membuka bagian yang mana saja terlebih dahulu karena di kotak kedua berisi latihan soal mandiri untuk peserta didik.

Salah satu bagian berisi soal latihan cerita berupa menulis lambang bilangan dari angka ke huruf.



Bagian lain berisi melengkapi titik-titik dengan menulis lambang bilangan berupa huruf dan angka.

Bagian lain berisi soal tentang mengurutkan bilangan yang ada pada gambar.



Bagian lain berisi soal melengkapi urutan bilangan yang ada pada gambar.

## Pedoman Penggunaan Media *Fantation Box*

### Kotak Ketiga



Sebelum kotak ketiga dibuka, peserta didik diajak untuk bermain game "maju mundur" (bisa disesuaikan keinginan guru). Tujuannya untuk membagi peserta didik menjadi 2 kelompok. Kelompok yang menang perwakilan salah satunya diperbolehkan membuka kotak ketiga dan memilih satu pertanyaan untuk kelompoknya.

Setelah tutup kotak ketiga dibuka, maka akan terbagi menjadi 4 bagian yang berbeda. Terdapat 1 kue ulang tahun kertas di bagian tengah didalamnya berisi hadiah untuk 2 kelompok yang berbeda. Ada lampu tumbler di pinggir kue sebagai hiasan.



Kelompok yang bisa menjawab cepat dan tepat diperbolehkan mengambil hadiahnya terlebih dahulu. Salah satu soal kelompok ada pada gambar di samping. Peserta didik diminta untuk menghitung jumlah balon kemudian menuliskan lambang bilangannya dalam bentuk angka dan huruf.

Soal kelompok yang lain yaitu peserta didik diminta untuk mengurutkan jarak hewan dari yang paling jauh hingga yang paling dekat pada soal cerita di samping.



Selain terdapat kue ulang tahun, soal kelompok dan hadiahnya terdapat 2 ikat balon pada 2 bagian lainnya agar menambah kesan ulang tahun.

**Lampiran 16 Hasil Turnitin**

Pengembangan media  
*fantation box* pada  
pelajaran matematika  
siswa kelas II di MIN 1  
Lampung Timur.docx

bySolusi2272024@gmail.com1

Metro, 13 Desember 2024  
  
Fahmad A. D. Bawo, M. Pd.  


PENGEMBANGAN MEDIA *FANTATION BOX* PADA PELAJARAN  
MATEMATIKA SISWA KELAS II DI MIN 1 LAMPUNG  
TIMUR.docx

ORIGINALITYREPORT

<b>6%</b> SIMILARITYINDEX	<b>6%</b> INTERNETSOURCES	<b>1%</b> PUBLICATIONS	<b>3%</b> STUDENTPAPERS
------------------------------	------------------------------	---------------------------	----------------------------

PRIMARYSOURCES

<b>1</b>	<b>repository.metrouniv.ac.id</b> InternetSource	<b>5%</b>
<b>2</b>	<b>lppm.metrouniv.ac.id</b> InternetSource	<b>1%</b>
<b>3</b>	<b>SubmittedtoUniversitasDiponegoro</b> Student Paper	<b>1%</b>

Exclude quotes Off      Excludematches <1%  
Excludebibliography Off

Metro, 13 Desember 2011  
  
 Fahmad Anwar

**Lampiran 17 Surat Keterangan Bebas Pustaka**

 **KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**UNIT PERPUSTAKAAN**  
NPP: 1807062F0000001  
Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iaim@metrouniv.ac.id

---

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA**  
Nomor : P-1061/ln.28/S/U.1/OT.01/10/2024

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : LUTFI NUR LAILA  
NPM : 2101031017  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2024/2025 dengan nomor anggota 2101031017

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 21 Oktober 2024  
Kepala Perpustakaan

  
Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.  
NIP 19750505 200112 1 002

## Lampiran 18 Bukti Bebas Pustaka Jurusan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

### BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Lutfi Nur Laila  
NPM : 2101031017  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA *FANTATION BOX* PADA PELAJARAN  
MATEMATIKA SISWA KELAS II DI MIN 1 LAMPUNG TIMUR

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Program Studi pada Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 21 Oktober 2024  
Ketua Program Studi PGMI



**Dr. Siti Agusah, M.Pd.**

NIK 19800607 200312 2 003

**Lampiran 19****RIWAYAT HIDUP**

Nama lengkap Lutfi Nur Laila, bisa dipanggil Lutfi yang lahir pada tanggal 28 Juli 2002. Putri ke-3 dari 3 bersaudara. Penulis beralamat di Mesuji Timur, Kabupaten Mesuji Provinsi Lampung. Penulis menempuh pendidikan formal di RA Roudhotul Ulum Mesuji, kemudian melanjutkan Pendidikan di SDN 01 Tanjung Mas Makmur. Setelah lulus, kemudian melanjutkan Pendidikan Informal dan Formal di Pondok Pesantren Darul A'mal Metro yakni Mts Darul A'mal dan di SMK Darul A'mal dari tahun 2014-2020 serta lanjut mengabdikan di pondok selama 3 tahun. Kemudian penulis pindah ke Pondok Pesantren Tahfidzul Qur'an Al-Itqon. Penulis masuk bangku perkuliahan IAIN Metro pada tahun 2021 setelah 1 tahun lulus dari SMK lewat jalur UMPTKIN.