

OPENGEMBANGAN MEDIA FINGCROSS IMAJINATIF UNTUK MATERI PERKALIAN KELAS III SEKOLAH DASAR

Zaenal Abidin

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya (zaenalabidin@mhs.unesa.ac.id)

Ika Rahmawati

PGSD, FIP, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Masalah yang diangkat pada penelitian ini yaitu pada materi perkalian 1-10 di mana masih belum diterapkannya media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam menghafalkan perkalian 1-10 secara mudah. Oleh karena itu, peneliti merumuskan sebuah media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik dalam menghadapi permasalahan tersebut. Media pembelajaran tersebut yaitu media *FingCross* Imajinatif yang berupa karakter jari menyerupai hewan serta melibatkan daya imajinasi dalam penggunaannya. Dalam proses pengembangan media tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdapat lima fase, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Berdasar kegiatan penelitian, yaitu proses uji validasi dan uji coba, maka menghasilkan presentase sebesar 86,5% pada uji validasi Ahli Media, 72,5% pada uji validasi Ahli Materi, dan 90,9% pada perhitungan rata-rata dari hasil uji coba.

Kata Kunci: Perkalian, *FingCross*, Imajinatif.

Abstract

The problem which raised in this research is on the multiplication material of 1-10 where a learning media has not been applied which can help learning memorize 1-10 easily. Therefore, researchers formulate a learning media that can help students to deal with these problems. The learning media named FingCross Imaginative media that have the shape of finger-like animal characters and involves imagination in its use. In the process of developing this learning media researcher use the model of ADDIE development which have five phases, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Based on the research activity, these are the validation and trial test process, it generates the percentage of 86,5% in validation test of Media Expert, 72,5% on Expert validation test, and 90,9% on average calculation from trial result.

Keywords: Multiply, FingCross, Imaginative

PENDAHULUAN

Gunawan (2007) mengungkapkan bahwa pada usia sekolah dasar seharusnya menerapkan beberapa tahap dalam mengajarkan Matematika yaitu pembelajaran bersifat konkret, semi abstrak, lalu kemudian menggunakan pembelajaran yang bersifat abstrak. Sesuai pada teori yang dikembangkan oleh Piaget mengenai pembagian perkembangan kemampuan kognisi menjadi beberapa tahap, salah satunya yaitu pada jenjang Sekolah Dasar (SD) yang berusia antara 7 – 12 tahun masuk dalam tahap operasional konkret di mana dalam pembelajarannya memerlukan pembelajaran yang bersifat konkret (Gunawan, 2007). Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media yang konkret yaitu pada mata pelajaran Matematika.

Peneliti memulai penelitiannya dengan melakukan kegiatan menganalisis mengenai permasalahan apa saja

yang dialami oleh peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar. Dari kegiatan analisis tersebut, peneliti menemukan sebuah permasalahan yang dialami oleh kalangan anak seusia Sekolah Dasar, yaitu pada materi perkalian 1-10. Hal tersebut, didapatkan oleh peneliti dari beberapa narasumber, diantaranya yaitu adik-adik peneliti, peserta didik jenjang kelas III dan di atasnya yang ada pada tempat peneliti melaksanakan program PPP, peserta didik LBB di tempat peneliti bekerja, dan peserta didik sejenjang Sekolah Dasar di lingkungan sekitar rumah peneliti. Permasalahan tersebut yaitu di mana suatu kondisi peserta didik yang masih belum hafal perkalian 1-10. Namun pada salah satu narasumber, yaitu pada suatu keadaan adik peneliti diberi tugas oleh gurunya untuk menghafalkan perkalian 1-10. Penugasan tersebut guna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah tertera pada buku Tematik Kelas III Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 3.

Belum lancarnya peserta didik mengenai perkalian 1-10 dapat disebabkan oleh beberapa faktor, yaitu faktor dari dalam diri peserta didik itu sendiri, dari cara guru mengajar, ataupun dari media pembelajaran yang digunakan masih sulit dipahami oleh peserta didik. Seperti yang dikatakan oleh Prof. Widodo pada Suara.com (2016) telah mensurvei mengenai faktor alasan mengapa Matematika dirasa sulit oleh peserta didik yaitu di antaranya dikarenakan buku Matematika yang diterbitkan Indonesia masih belum sepenuhnya menyajikan soal dalam bentuk konteks dan masih terasa abstrak, begitu juga pada guru yang mengajarkan materi Matematika masih belum memiliki kemampuan yang mumpuni, serta dapat juga disebabkan oleh peserta didik itu sendiri. Sedangkan di usia kelas III SD masih masuk dalam tahap operasional konkret di mana peserta didik akan paham apabila dengan menggunakan media yang konkret. Hal ini menimbulkan potensi untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yaitu media *FingCross* Imajinatif yang diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran perkalian.

Media *FingCross* Imajinatif merupakan media interaktif yang melibatkan kedua tangan peserta didik. Alasan mengapa menggunakan kedua tangan yaitu dikarenakan kedua tangan tersebut memiliki sepuluh jari sehingga dapat digunakan pada perkalian 1-10 yang sama-sama berjumlah sepuluh. Seperti pada gambar 1 yang berisi tabel perkalian 1-10, gambar tersebut menunjukkan bahwa terdapat sepuluh deretan perkalian yaitu perkalian 1 hingga perkalian 10 dimana pada setiap deretannya hanya dibatasi hingga sepuluh kali.

TABEL PERKALIAN 1 -10		GAMBAR TOP 10		
1 X	2 X	3 X	4 X	5 X
1 x 1 = 1	2 x 1 = 2	3 x 1 = 3	4 x 1 = 4	5 x 1 = 5
1 x 2 = 2	2 x 2 = 4	3 x 2 = 6	4 x 2 = 8	5 x 2 = 10
1 x 3 = 3	2 x 3 = 6	3 x 3 = 9	4 x 3 = 12	5 x 3 = 15
1 x 4 = 4	2 x 4 = 8	3 x 4 = 12	4 x 4 = 16	5 x 4 = 20
1 x 5 = 5	2 x 5 = 10	3 x 5 = 15	4 x 5 = 20	5 x 5 = 25
1 x 6 = 6	2 x 6 = 12	3 x 6 = 18	4 x 6 = 24	5 x 6 = 30
1 x 7 = 7	2 x 7 = 14	3 x 7 = 21	4 x 7 = 28	5 x 7 = 35
1 x 8 = 8	2 x 8 = 16	3 x 8 = 24	4 x 8 = 32	5 x 8 = 40
1 x 9 = 9	2 x 9 = 18	3 x 9 = 27	4 x 9 = 36	5 x 9 = 45
1 x 10 = 10	2 x 10 = 20	3 x 10 = 30	4 x 10 = 40	5 x 10 = 50
6 X	7 X	8 X	9 X	10 X
6 x 1 = 6	7 x 1 = 7	8 x 1 = 8	9 x 1 = 9	10 x 1 = 10
6 x 2 = 12	7 x 2 = 14	8 x 2 = 16	9 x 2 = 18	10 x 2 = 20
6 x 3 = 18	7 x 3 = 21	8 x 3 = 24	9 x 3 = 27	10 x 3 = 30
6 x 4 = 24	7 x 4 = 28	8 x 4 = 32	9 x 4 = 36	10 x 4 = 40
6 x 5 = 30	7 x 5 = 35	8 x 5 = 40	9 x 5 = 45	10 x 5 = 50
6 x 6 = 36	7 x 6 = 42	8 x 6 = 48	9 x 6 = 54	10 x 6 = 60
6 x 7 = 42	7 x 7 = 49	8 x 7 = 56	9 x 7 = 63	10 x 7 = 70
6 x 8 = 48	7 x 8 = 56	8 x 8 = 64	9 x 8 = 72	10 x 8 = 80
6 x 9 = 54	7 x 9 = 63	8 x 9 = 72	9 x 9 = 81	10 x 9 = 90
6 x 10 = 60	7 x 10 = 70	8 x 10 = 80	9 x 10 = 90	10 x 10 = 100

Gambar 1. Tabel Perkalian 1-10

Dari gambar 1 menunjukkan bahwa kedua tangan peserta didik dapat dimanfaatkan untuk menguasai perkalian 1-10. Namun desain media ini tidak hanya sekedar kedua tangan saja, tapi dalam bentuk karakter-karakter yang ditempatkan dan sekaligus mewakili jari-jari tersebut serta berisi angka-angka hasil perkalian pada materi perkalian 1-10 di kelas III Sekolah Dasar serta juga melibatkan daya imajinasi peserta didik dalam penggunaannya.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti, maka peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah, yaitu (1) Bagaimana proses pengembangan dari media *FingCross* Imajinatif untuk materi perkalian yang

diterapkan pada kelas III Sekolah Dasar? (2) Bagaimana kevalidan media *FingCross* Imajinatif untuk materi perkalian yang telah diterapkan pada kelas III Sekolah Dasar? dan (3) Bagaimana kelayakan media *FingCross* Imajinatif untuk materi perkalian yang telah diterapkan pada kelas III Sekolah Dasar?

Dari beberapa rumusan masalah yang telah ditetapkan oleh peneliti, maka dapat terlahir beberapa tujuan penelitian, yaitu (1) Mendeskripsikan proses pengembangan dari media *FingCross* Imajinatif untuk materi perkalian yang diterapkan pada kelas III Sekolah Dasar, (2) Mendeskripsikan kevalidan media *FingCross* Imajinatif untuk materi perkalian yang telah diterapkan pada kelas III Sekolah Dasar, dan (3) Mendeskripsikan kelayakan media *FingCross* Imajinatif untuk materi perkalian yang telah diterapkan pada kelas III Sekolah Dasar.

Pada setiap kegiatan pembelajaran diharapkan dapat memancing dan mampu menumbuhkan pola pikir kreatif peserta didik sehingga dapat diterapkan pada kehidupan sehari-harinya. Dengan kreatifitas, peserta didik dapat mengasah otak yang melibatkan kognitif murni sehingga dapat melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara maksimal. Seperti yang diungkapkan oleh Brierly bahwa dengan mengembangkan dan menggunakan semua kekuatan otak, maka pembelajaran akan dapat dicapai secara maksimal (Beetlestone, 2013). Sedangkan kreatifitas dapat terlihat ketika peserta didik mengekspresikan imajinasi mereka dengan cara yang tidak diduga-duga oleh guru. Sehingga terkadang kreatifitas tidak jauh beda dengan perilaku penyimpangan. Seperti yang dikatakan oleh Fryer bahwa sebagian guru menganggap peserta didik yang kreatif malah dinilai guru sebagai peserta didik yang menghawatirkan (Beetlestone, 2013).

Kreatifitas dalam bentuk imajinasi tidak selalu menghawatirkan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Bahkan dengan imajinasi, peserta didik dapat belajar dengan mudah karena sesuai dengan pendapat Piaget (dalam Gunawan, 2007) bahwa tahap dalam mengajarkan Matematika terdapat beberapa tahap, diantaranya yaitu dengan benda konkret, semi abstrak, lalu kemudian sesuatu yang bersifat abstrak. Imajinasi yang dimaksud termasuk ke dalam tahap semi abstrak yang secara tidak langsung peserta didik dapat mengalami keadaan yang nyata sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami suatu materi yang diajarkan oleh guru. Imajinasi tersebut yang dimanfaatkan oleh peneliti untuk diterapkan pada kegiatan penelitian yang akan dilakukan mengenai media *FingCross* Imajinatif.

Imajinasi akan berkembang apabila ia memiliki ruang untuk mengekspresikannya dan sekaligus akan berbahaya apabila kreatifitas tersebut bersifat produktif pada hal

yang negatif. Seperti yang diungkapkan oleh Beetlestone (2013) bahwa imajinasi dapat meningkatkan kreatifitas apabila disalurkan pada hal yang positif. Egar dan Nadaner dalam buku Beetlestone (2013) mengungkapkan bahwa imajinasi merupakan sebuah sarana yang penggunaannya perlu dipelajari anak-anak dengan cara yang konstruktif secara sosial supaya mereka tidak cenderung merusak dan mengganggu satu sama lain ketika sedang bermain, membuka rahasia ataupun menyakiti satu sama lain. Oleh sebab itu, sebagai seorang guru hendaklah memanfaatkan kreatifitas peserta didik tersebut agar dapat menyalurkan imajinasinya ke dalam hal-hal yang lebih konstruktif seperti halnya pada kegiatan diskusi dan bermain. Seperti pada penelitian ini yang menggunakan cara bermain imajinasi tata letak yaitu daya pikir imajinasi dengan cara membayangkan di mana digunakan untuk mengubah kata verbal menjadi objek nyata atau gambar di dalam imajinasinya. Bermain dengan daya berpikir tersebut dapat digunakan untuk menghafalkan kumpulan kata secara mudah.

METODE

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model yang dirasa cocok dalam kegiatan penelitian pengembangan sebuah produk berupa media pembelajaran baru yaitu *FingCross* Imajinatif ialah model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari lima fase atau tahap yang harus dilakukan dalam melaksanakan sebuah penelitian yaitu fase *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluations*. Pada tahap *Analysis*, peneliti mengumpulkan informasi berupa masalah-masalah yang sedang terjadi pada pendidikan khususnya pendidikan sekolah dasar di mana masalah tersebut membutuhkan solusi. Setelah itu, peneliti menganalisa masalah-masalah tersebut untuk mengetahui sejauh mana masalah tersebut dan memperkirakan solusi apa yang tepat agar masalah tersebut teratasi. Sehingga tahap ini menghasilkan sebuah masalah yang merupakan bidang peneliti serta peneliti telah menghasilkan solusi untuk mengatasinya. Masalah tersebut ialah pada keterampilan peserta didik kelas III terhadap materi perkalian 1-10. Pada tahap *Design*, peneliti merancang strategi guna mencapai tujuannya yaitu membuat sebuah media pembelajaran yang dapat meminimalisir masalah yang dialami peserta didik terhadap materi perkalian 1-10. Pada tahap ini peneliti juga merancang bentuk dari media tersebut yang dapat memudahkan serta aman dan cocok bagi peserta didik ketika menggunakannya. Rancangan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Design Media *FingCross* Imajinatif

Selain merancang bentuk fisik dari media tersebut, pada tahap ini peneliti juga menentukan berbagai narasumber, jadwal, dan tempat yang tepat untuk dilaksanakannya penelitian tersebut. Narasumber yang dirasa tepat yaitu pada SD Ta'miriyah Surabaya dan SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya.

Pada tahap *Development*, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang akan diterapkan pada pembelajaran nanti ketika uji coba. Media tersebut diberi nama oleh peneliti yaitu media *FingCross* Imajinatif yang berupa karakter-karakter dan nantinya akan digunakan pada jari-jari peserta didik untuk menguasai perkalian 1-10. Untuk mengetahui kesuksesan media, peneliti juga mengembangkan alat evaluasi sebagai alat ukur dalam pencapaian keberhasilan media. Sebelum alat evaluasi serta media tersebut diterapkan di lapangan, alat evaluasi, media, serta instrumen-instrumen lainnya perlu dilakukan tahap validasi kepada dosen ahli agar dapat mengetahui media serta instrumen lainnya tersebut telah valid dan layak untuk diterapkan di lapangan atau belum. Instrumen-instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu meliputi lembar validasi Ahli Media, lembar validasi Ahli Materi, dan lembar kuisioner bagi pengguna.

Tabel 1. Kisi-kisi Lembar Validasi Materi

Jenis Validasi	Indikator	No.	Jumlah
Validasi Ahli Materi	Materi relevan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	1	10
	Materi sesuai dengan batasan kompetensi yang dimiliki peserta didik	2	
	Materi merupakan salah satu masalah yang dialami peserta didik	3	
	Materi merupakan kebutuhan peserta didik	4	
	Materi dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari	5	
	Menyertakan tujuan pembelajaran yang akan	6	

dicapai		
Materi disajikan mulai dari hal yang sederhana hingga ke hal yang kompleks	7	
Kejelasan materi yang dibawakan oleh media <i>FingCross</i> Imajinatif	8	
Kemudahan peserta didik dalam memahami materi lewat media <i>FingCross</i> Imajinatif	9	
Keefisienan media <i>FingCross</i> Imajinatif dalam penyampaian materi	10	

Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Validasi Media

Jenis Validasi	Indikator	No.	Jumlah
Validasi Ahli Media	Penamaan media bagus dan menarik sehingga membuat penasaran	1	13
	Bentuk fisik media dapat menarik minat peserta didik untuk mencobanya	2	
	Ukuran sesuai dengan jari peserta didik	3	
	Komposisi warna tepat dan menarik	4	
	Rapi dalam penyajian media secara fisik	5	
	Karakter media sesuai dengan peserta didik	6	
	Karakter media dapat menarik minat peserta didik untuk mencoba	7	
	Penamaan masing-masing karakter unik dan menarik	8	
	Komposisi karakter media seimbang (ukuran, warna dan kerapian)	9	
	Melalui karakter media dapat menguatkan daya ingat peserta didik	10	
	Pesan yang terkandung dapat mencapai tujuan pembelajaran	11	
	Langkah-langkah penggunaan media dapat	12	

diikuti dengan peserta didik		
Melalui media dapat membuat peserta didik menjadi lebih suka untuk belajar perkalian	13	

Tabel 3. Kisi-kisi Lembar Kuisioner

Aspek yang dinilai	No.	Jumlah
Saya suka dengan media <i>FingCross</i> Imajinatif	1	10
Saya suka dengan karakter yang ada pada media <i>FingCross</i> Imajinatif	2	
Saya tertarik untuk menggunakan media <i>FingCross</i> Imajinatif	3	
Saya bisa menggunakan media <i>FingCross</i> Imajinatif dengan mengikuti petunjuk guru	4	
Saya bisa menggunakan media <i>FingCross</i> Imajinatif dengan mandiri	5	
Saya dapat menghafal perkalian dengan mudah	6	
Saya merasa mudah untuk menguasai perkalian 1-10	7	
Saya menjadi lebih suka dengan perkalian	8	
Saya menjadi lebih aktif dalam pembelajaran	9	
Saya menjadi lebih tertarik menggunakan media <i>FingCross</i> Imajinatif lagi untuk belajar perkalian	10	

Pada tahap *Implementation*, peneliti mulai melakukan kegiatan penelitian yang sebelumnya telah dirancang sedemikian rupa. Kegiatan penelitian tersebut dimulai dengan membimbing peserta didik dalam menggunakan media *FingCross* Imajinatif guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Di mana kegiatan peneliti dalam membimbing peserta didik seperti pada langkah-langkah penggunaan media *FingCross* Imajinatif, yaitu dengan mempertanyakan mengenai perkalian mana yang dianggap peserta didik itu sulit, kemudian menerapkannya dengan menggunakan media *FingCross* Imajinatif dengan bimbingan peneliti. Tidak hanya membimbing, peneliti juga melatih keterampilan berhitung perkalian peserta didik dengan cara diberikannya soal-soal mengenai perkalian 1-10.

Pada tahap *Evaluation*, peneliti menganalisa timbal balik yang ditunjukkan oleh peserta didik dengan melihat respon apa saja yang diperlihatkan peserta didik pada saat dibimbing dalam menggunakan media *FingCross* Imajinatif. Selain itu, peneliti juga mengolah data yang dihasilkan dari angket yang diberikan oleh peneliti sebelumnya kepada peserta didik. Kegiatan tersebut dilakukan agar mengetahui seberapa besar kontribusi yang dihasilkan dari penggunaan media tersebut untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan instrumen penelitian yang digunakan, maka terdapat dua jenis data penelitian, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Pada data kuantitatif yang dihasilkan dari proses validasi maupun hasil dari pengisian kuisioner oleh pengguna, maka menggunakan teknik analisis data sebagai berikut:

$$PS = \frac{TS}{MS} \times 100\%$$

Keterangan:

- PS = Presentase Skor hasil validasi
- TS = Skor total dari hasil validasi dari semua validator
- MS = Skor maksimal

Dengan rubrik/tingkatan presentase skor yang menyatakan valid sebagai berikut:

Presentase	Keterangan
$75\% \leq PS \leq 100\%$: Valid/Layak tanpa revisi
$50\% \leq PS \leq 75\%$: Valid/Layak dengan revisi ringan
$25\% \leq PS \leq 50\%$: Belum valid/layak dengan revisi berat
$PS < 25\%$: Tidak valid/layak

(Riduwan, 2013)

Sedangkan pada data kualitatif yang dihasilkan dari proses validasi maupun hasil dari pengisian kuisioner oleh pengguna, maka menggunakan teknik analisis data yang terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu (1) *Data Reduction*, yaitu kegiatan penyaringan meliputi kegiatan merangkum, mengklasifikasi informasi yang sebidang, hingga membuang informasi yang tidak dibutuhkan dari sumber data, yaitu Ahli Media, Ahli Materi, Peserta Didik, serta Guru. (2) *Data Display*, Setelah dilakukannya reduksi data, maka tahap selanjutnya ialah menyajikan data berupa grafik, tabel, diagram, dan sebagainya. Dalam penelitian ini, peneliti menyajikan data yang telah direduksi dalam bentuk naratif di mana teks naratif tersebut berisi tentang keterhubungan data yang diperoleh dari beberapa sumber data dalam penelitian tersebut.

(3) *Conclution Drawing/Verification*, Dalam tahap ini merupakan tahap mencari kesimpulan yang kredibel. Kesimpulan yang kredibel yaitu kesimpulan yang didapatkan serta didukung oleh data-data hasil penelitian yang valid. Pada tahap ini, peneliti menarik kesimpulan di setiap klasifikasi data yang ada pada bagan penyajian data dan yang kemudian kesimpulan tersebut dikaitkan dengan teori-teori yang dipakai oleh peneliti sehingga menjadi kesimpulan yang kredibel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti ini menghasilkan sebuah media yang melibatkan daya imajinasi peserta didik dalam penerapannya. Media pembelajaran tersebut yaitu Media *FingCross* Imajinatif. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model pengembangan ADDIE di mana dalam model tersebut terdapat beberapa fase, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

Pada fase *Analysis*, peneliti melakukan kegiatan pengamatan mengenai permasalahan yang sedang dialami oleh peserta didik. Fase ini telah dilakukan oleh peneliti semenjak peneliti masih menjalankan perkuliahan semester V. Dalam kegiatannya, peneliti mengamati permasalahan apa saja yang dialami oleh peserta didik sekolah dasar, salah satunya yaitu pada pembelajaran matematika materi perkalian. Kegiatan pengamatan ini dimulai dari ketika peneliti mewawancarai adiknya yang kebetulan masih berada di kelas II. Pada masa itu, adik peneliti tersebut merasa kesulitan dalam memahami konsep pada materi perkalian di mana dalam pembelajarannya masih belum menggunakan media pembelajaran. Selain itu, adik peneliti tersebut juga diberikan tugas oleh gurunya untuk menghafalkan perkalian 1-5. Berkaca dari peristiwa tersebut, peneliti merasa iba sehingga berkeinginan untuk mencari solusi dalam permasalahan yang dialami adik peneliti tersebut.

Ketika peneliti menjalani Program Pengelolaan Pembelajaran (PPP), peneliti juga mengamati bagaimana pembelajaran matematika pada materi perkalian pada kelas II dan III. Alhasil, pada sekolah tersebut telah menggunakan media pembelajaran berupa penerapan konsep perkalian dengan menggunakan beberapa wadah sebagai pengali dan benda lain sebagai benda yang dikalikan. Peneliti menilai bahwa dengan menggunakan media tersebut telah dapat menanamkan konsep perkalian kepada peserta didik maka peneliti tidak berkeinginan untuk membuat media yang serupa sebagai solusi dalam pemecahan masalah tersebut.

Pada langkah selanjutnya, peneliti menganalisis sejauh mana materi perkalian diajarkan pada peserta didik. Pada Buku Tematik Kelas III Sekolah Dasar

terdapat indikator di mana materi perkalian diajarkan hingga perkalian 1-10. Sehingga, peneliti kembali melakukan pengamatan dengan mewawancarai beberapa subjek di kalangan sekolah, LBB, lingkungan rumah, hingga lingkungan keluarga secara nonformal. Dari kegiatan wawancara tersebut menghasilkan informasi bahwa masih terdapat beberapa subjek yang masih belum hafal perkalian 1-10. Diantaranya ialah beberapa peserta didik kelas III, IV dan V SDN Lidah Kulon IV Surabaya, beberapa peserta didik LBB tempat peneliti mengajar, beberapa tetangga sejenjang sekolah dasar, dan beberapa anggota keluarga peneliti sejenjang sekolah dasar. Hal tersebut dianggap peneliti sebagai sebuah permasalahan yang membutuhkan solusi dikarenakan materi perkalian 1-10 yang diajarkan pada kelas II dan III Sekolah Dasar tersebut akan digunakan pada jenjang selanjutnya sehingga materi tersebut harus dimantapkan.

Peneliti melanjutkan dengan menganalisis media apa saja yang telah digunakan dalam pembelajaran materi perkalian. Dalam pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti hanya menemukan dua kategori media dalam pembelajaran materi perkalian. Dua kategori tersebut yaitu, (1) Media dalam penanaman konsep, dan (2) Media sebagai pengasahan materi perkalian. Dalam hal tersebut, peneliti menemukan sebuah kejanggalan di mana di antara kedua media tersebut masih diperlukan media pembelajaran, yaitu media dalam proses melatih perkalian 1-10. Hal tersebut didukung oleh indikator pada Buku Tematik Kelas III Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 3 di mana di sana tertera bahwa pada pembelajaran tersebut terdapat sebuah target kepada peserta didik untuk hafal perkalian 1-10. Hal tersebut juga didukung dengan keadaan adik peneliti yang diberi tugas oleh gurunya untuk menghafalkan perkalian 1-10 dengan caranya sendiri.

Dengan mengetahui kurangnya media pembelajaran dalam materi perkalian, maka peneliti merumuskan alternatif pilihan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Peneliti memilih untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran *FingCross* Imajinatif yang berupa karakter-karakter jari. Peneliti menentukan sasaran penelitian yaitu peserta didik kelas III Sekolah Dasar di mana pada se-usia mereka suka dengan sesuatu yang lucu dan baru sehingga dalam penyampaian materi menjadi lebih menarik, aktif dan menyenangkan serta melibatkan daya imajinasi peserta didik dalam menggunakannya.

Pada fase *Design*, peneliti menentukan kompetensi khusus yang dibutuhkan oleh peserta didik sehingga akan dicantumkan pada media pembelajaran yang akan dibuat oleh peneliti. Kompetensi khusus tersebut yaitu menghafalkan perkalian 1-10. Materi. Dalam menghafalkan perkalian 1-10, maka diperlukannya sebuah metode yang tepat guna mempermudah peserta

didik dalam berlatih. Metode tersebut yaitu dengan cara hanya menghafalkan hasil dari perkalian tersebut. Seperti pada contoh perkalian 7.

Tabel 4. Perkalian 7 (tujuh)

Perkalian 7		Hasil Perkalian	
$7 \times 1 = 7$	$7 \times 6 = 42$	7	42
$7 \times 2 = 14$	$7 \times 7 = 49$	14	49
$7 \times 3 = 21$	$7 \times 8 = 56$	21	56
$7 \times 4 = 28$	$7 \times 9 = 63$	28	63
$7 \times 5 = 35$	$7 \times 10 = 70$	35	70

Setelah melihat bahwa angka hasil perkalian tersebut terdapat sepuluh angka, sehingga peneliti menggunakan jari-jari tangan di mana jari-jari tangan tersebut juga terdapat sepuluh jari. Maka dihasilkan bahwa pada setiap jari mendapatkan satu angka dari hasil perkalian tersebut.

Tabel 5. Penempatan Angka Hasil Perkalian

Perkalian 7	Hasil Perkalian	Posisi Jari
$7 \times 1 = 7$	7	Jari telunjuk tangan kanan
$7 \times 2 = 14$	14	Jari tengah tangan kanan
$7 \times 3 = 21$	21	Jari manis tangan kanan
$7 \times 4 = 28$	28	Jari kelingking tangan kanan
$7 \times 5 = 35$	35	Ibu jari tangan kanan
$7 \times 6 = 42$	42	Ibu jari tangan kiri
$7 \times 7 = 49$	49	Jari telunjuk tangan kiri
$7 \times 8 = 56$	56	Jari tengah tangan kiri
$7 \times 9 = 63$	63	Jari manis tangan kiri
$7 \times 10 = 70$	70	Jari kelingking tangan kiri

Langkah selanjutnya, peneliti mempertimbangkan mengenai kompetensi peserta didik untuk menghafal masih lemah. Oleh karena itu, sebagai alternatif, maka peneliti memanfaatkan daya imajinasi peserta didik dalam menghafalkan angka-angka tersebut. Namun, dalam berimajinasi harus terdapat sesuatu objek atau semacamnya yang dapat melekat permanen pada benak peserta didik. Peneliti menentukan suatu objek tersebut berupa karakter-karakter yang biasa ditemui peserta didik secara umum. Karakter-karakter tersebut yaitu menyerupai bentuk hewan-hewan yang sering dijumpai

peserta didik serta lucu sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk menggunakannya.



Gambar 3. Design Karakter *FingCross* Imajinatif

Karakter-karakter tersebut dibuat dari bahan kain flannel yang diolah dengan cara dijahit sehingga menjadi boneka tangan berupa hewan. Namun posisi hewan-hewan tersebut tidak serta merta diposisikan sesuai keinginan hati, tetapi perlu ditetapkan oleh peneliti agar tidak terjadi kerancuan ketika bermain imajinasi. Penempatan hewan-hewan tersebut yaitu sebagai berikut:

Tabel 6. Formasi Karakter *FingCross* Imajinatif

Angka	Formasi Jari	Karakter
1	Jari telunjuk tangan kanan	Monyet
2	Jari tengah tangan kanan	Singa
3	Jari manis tangan kanan	Kelinci
4	Jari kelingking tangan kanan	Gajah
5	Ibu jari tangan kanan	Ayam
6	Ibu jari tangan kiri	Anjing
7	Jari telunjuk tangan kiri	Tikus
8	Jari tengah tangan kiri	Katak
9	Jari manis tangan kiri	Babi
10	Jari kelingking tangan kiri	Jerapah

Setelah ditentukannya karakter hingga posisinya masing-masing, maka dapat diterapkannya daya imajinasi peserta didik dengan menggunakan metode imajinasi tata letak. Metode tersebut merupakan suatu penggabungan antara angka-angka hasil perkalian dengan karakter-karakter pada media *FingCross* Imajinatif sehingga pada setiap karakter mendapat angka hasil perkaliannya masing-masing. Untuk lebih jelasnya maka disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 7. Penempatan *FingCross* Imajinatif

Perkalian 4	Hasil Perkalian	Posisi Jari	Karakter
$7 \times 1 = 7$	7	Jari telunjuk tangan kanan	Monyet
$7 \times 2 = 14$	14	Jari tengah tangan kanan	Singa
$7 \times 3 = 21$	21	Jari manis tangan kanan	Kelinci
$7 \times 4 = 28$	28	Jari kelingking tangan kanan	Gajah
$7 \times 5 = 35$	35	Ibu jari tangan kanan	Ayam
$7 \times 6 = 42$	42	Ibu jari tangan kiri	Anjing
$7 \times 7 = 49$	49	Jari telunjuk tangan kiri	Tikus
$7 \times 8 = 56$	56	Jari tengah tangan kiri	Katak
$7 \times 9 = 63$	63	Jari manis tangan kiri	Babi
$7 \times 10 = 70$	70	Jari kelingking tangan kiri	Jerapah

Setelah mengatur penempatan angka-angka hasil perkalian terhadap karakter-karakter *FingCross* Imajinatif dengan benar, maka dapat menerapkan cara bermain imajinasi dengan cara membayangkan bahwa setiap karakter membawa angka hasil perkalian. Seperti contoh, pada perkalian 7×4 yaitu gajah membawa angka 28, pada perkalian 7×7 yaitu Tikus membawa angka 49, dan begitu seterusnya.

Tidak hanya merancang metode dan media saja, tetapi pada fase ini juga perlu menentukan subjek penelitian dan jadwal dilaksanakannya penelitian. Peneliti menentukan dua subjek penelitian yang menjadi sumber data sebagai penentu kelayakan media *FingCross* Imajinatif. Subjek penelitian tersebut yaitu peserta didik kelas III di SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya dan SD Ta'miriyah Surabaya serta peneliti memiliki target bahwa pelaksanaan penelitian dapat dilakukan perkiraan pada akhir bulan Maret.

Pada fase *Development*, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang telah dirancang seperti pada subbab *Design* menjadi media yang nyata. Kegiatannya yaitu meliputi pembuatan karakter-karakter media

FingCross Imajinatif dengan cara memotong, membentuk dan menjahit bahan dari kain flannel hingga menyerupai karakter hewan. Peneliti juga membuat bahan ajar yang akan dibawa yaitu angka-angka hasil perkalian. Kegiatannya yaitu meliputi pengumpulan angka-angka yang digunakan pada perkalian 1-10, dicetak dan dilaminating, lalu memotong angka-angka tersebut sesuai dengan ukurannya sebagai tahap akhir serta memberikan perekat antara keduanya.

Tidak hanya mengembangkan media dan bahan ajar, tetapi peneliti juga mengembangkan alat evaluasi pada fase ini. Alat evaluasi tersebut berupa instrumen-instrumen yang nantinya akan digunakan untuk mengukur kevalidan dan kelayakan media *FingCross* Imajinatif. Sebelum dapat digunakan untuk kegiatan penelitian, Instrumen tersebut haruslah lulus uji validasi di mana uji validasi tersebut dilakukan oleh Dosen Ahli. Dosen Ahli tersebut ialah salah satu Dosen dari jurusan PGSD FIP UNESA yang bernama Delia Indrawati S.Pd, M.Pd selaku Dosen rumpun Matematika.

Instrumen-instrumen yang digunakan untuk mengukur kevalidan media *FingCross* Imajinatif yaitu meliputi lembar validasi ahli media dan validasi ahli materi. Hasil dari uji validasi ahli media pada media *FingCross* Imajinatif memperoleh skor sebesar 45 dari nilai maksimal yaitu 52 atau jika dalam bentuk presentase yaitu sebesar 86,5%, maka media *FingCross* Imajinatif untuk materi perkalian kelas III Sekolah Dasar dapat dikatakan valid tanpa revisi dari sisi bentuk media tersebut.

Sedangkan hasil dari uji validasi ahli materi di dalam media *FingCross* Imajinatif memperoleh hasil mengenai perhitungan skor yang dihasilkan dari uji validasi ahli materi di dalam media *FingCross* Imajinatif yaitu sebesar 29 dari nilai maksimal yaitu 40 atau jika dalam bentuk presentase yaitu sebesar 72,5%, maka materi di dalam media *FingCross* Imajinatif untuk materi perkalian kelas III Sekolah Dasar dapat dikatakan valid dengan revisi ringan dari sisi bentuk media tersebut.

Dari uji validasi ahli media dan ahli materi, maka diperoleh hasil sebesar 86,5% dan 72,5% sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media *FingCross* Imajinatif untuk materi perkalian kelas III Sekolah Dasar dinyatakan valid.

Adapun tanggapan yang diberikan oleh Dosen Ahli yaitu berupa kesan mengenai media *FingCross* Imajinatif dan saran guna penyempurnaan media *FingCross* Imajinatif. Kesan Dosen Ahli tersebut diantaranya yaitu (1) Media *FingCross* Imajinatif merupakan media yang baru, dan (2) Media *FingCross* Imajinatif tersebut lucu sehingga menarik minat untuk memilikinya, Namun juga terdapat saran terhadap media *FingCross* Imajinatif diantaranya, yaitu (1) Untuk ukuran karakter disesuaikan

dengan jari peserta didik, (2) Lebih baik jika karakter-karakter yang ada pada media *FingCross* Imajinatif ditambahkan mulut pada setiap hewannya, dan (3) Pada angka hasil perkalian hendaknya dicetak lebih besar.

Tidak hanya saran, namun pada proses validasi, validator juga memberikan beberapa catatan mengenai media *FingCross* Imajinatif maupun materi di dalamnya. Catatan tersebut diantaranya yaitu, (1) Validator menganggap bahwa materi yang disampaikan melalui media tersebut masih belum dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari dikarenakan materi tersebut berupa *Drill* atau hafalan, dan (2) Validator juga menganggap bahwa dirasa masih menyulitkan peserta didik untuk menerapkan media tersebut dalam pembelajaran.

Pada fase *Implementation* merupakan fase di mana peneliti dapat menerapkan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian yang telah ditentukan oleh peneliti sebelumnya yaitu sebuah solusi dari permasalahan yang dialami peserta didik dalam materi perkalian berupa media *FingCross* Imajinatif. Peneliti melakukan uji coba terhadap media *FingCross* Imajinatif kepada dua sekolah, yaitu SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya dan SD Ta'miriyah Surabaya. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti pada saat menguji coba media *FingCross* Imajinatif yaitu dimulai dengan mempertanyakan bagaimana pandangan dan minat peserta didik terhadap Matematika.

Langkah selanjutnya yaitu peneliti membimbing dan melatih peserta didik untuk menghafalkan perkalian 1-10 dengan menggunakan media *FingCross* Imajinatif. Kegiatan membimbing tersebut yaitu dimulai dengan menanyakan mengenai penerapan angka dengan menggunakan jari, pengenalan karakter-karakter yang ada media tersebut, penempatan karakter-karakter tersebut pada jari, hingga penempatan angka hasil perkalian terhadap karakter-karakter media tersebut. Sedangkan pada kegiatan melatih, peneliti melatih peserta didik menggunakan media tersebut yang dimulai dari mengambil salah satu contoh perkalian, menempatkan angka-angka hasil perkalian pada media tersebut dengan bantuan tabel perkalian, mengurutkan angka-angka hasil perkalian tanpa tabel perkalian, melatih menggunakan media tersebut dengan imajinasi peserta didik, hingga diberikannya kuis dengan hanya menggunakan karakter-karakter media tersebut tanpa menyertakan angka-angka hasil perkalian.

Setelah peneliti melakukan bimbingan dan pelatihan kepada peserta didik dalam menggunakan media *FingCross* Imajinatif, maka sebagai kegiatan evaluasi, peneliti membagikan kuisioner kepada peserta didik. Data yang dihasilkan dari pengisian kuisioner oleh peserta didik dapat disajikan dengan tabel berikut ini:

Tabel 8. Hasil Kuisisioner pada SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya

No	Aspek yang dinilai	Jumlah		Presentase
		Ya	Tidak	
1.	Saya suka dengan media <i>FingCross</i> Imajinatif	40	0	100%
2.	Saya suka dengan karakter yang ada pada media <i>FingCross</i> Imajinatif	40	0	100%
3.	Saya tertarik untuk menggunakan media <i>FingCross</i> Imajinatif	34	6	85%
4.	Saya bisa menggunakan media <i>FingCross</i> Imajinatif dengan mengikuti petunjuk guru	39	1	97,5%
5.	Saya bisa menggunakan media <i>FingCross</i> Imajinatif secara mandiri	33	7	82,5%
6.	Saya dapat menghafal perkalian dengan mudah	35	5	87,5%
7.	Saya merasa mudah untuk menguasai perkalian 1-10	25	15	62,5%
8.	Saya menjadi lebih suka dengan perkalian	39	1	97,5%
9.	Saya menjadi lebih aktif berlatih menggunakan <i>FingCross</i> Imajinatif dalam pembelajaran	36	4	90%
10.	Saya menjadi lebih tertarik menggunakan media <i>FingCross</i> Imajinatif lagi untuk belajar perkalian	37	3	92,5%
RATA-RATA		89,5%		

Tabel 9. Hasil Kuisisioner pada SD Ta'miriyah Surabaya

No	Aspek yang dinilai	Jumlah		Presentase
		Ya	Tidak	
1.	Saya suka dengan media <i>FingCross</i> Imajinatif	22	1	95,7%
2.	Saya suka dengan karakter yang ada pada media <i>FingCross</i> Imajinatif	23	0	100%
3.	Saya tertarik untuk menggunakan media <i>FingCross</i> Imajinatif	21	2	91,3%
4.	Saya bisa menggunakan media <i>FingCross</i> Imajinatif dengan mengikuti petunjuk guru	23	0	100%
5.	Saya bisa menggunakan media <i>FingCross</i> Imajinatif secara mandiri	15	7	65,2%
6.	Saya dapat menghafal perkalian dengan mudah	23	0	100%
7.	Saya merasa mudah untuk menguasai perkalian 1-10	19	4	82,6%
8.	Saya menjadi lebih suka dengan perkalian	20	3	87%
9.	Saya menjadi lebih aktif berlatih menggunakan <i>FingCross</i> Imajinatif dalam pembelajaran	23	0	100%
10.	Saya menjadi lebih tertarik menggunakan media <i>FingCross</i> Imajinatif lagi untuk belajar perkalian	23	0	100%
RATA-RATA		92,2%		

Sebagai tolak ukur mengenai seberapa jauh media *FingCross* Imajinatif memiliki kontribusi terhadap penyelesaian masalah yang dialami peserta didik, maka peneliti melakukan evaluasi pada tahap ini. Tolak ukur tersebut dapat dinilai dari bagaimana respon peserta didik terhadap media tersebut. Respon peserta didik ketika mengikuti pelatihan dalam menggunakan media tersebut yaitu, (1) Peserta didik sangat antusias dalam menggunakan media tersebut, (2) Dominan dari seluruh peserta didik lebih aktif dalam berlatih menggunakan media tersebut mulai dari awal hingga akhir, (3) Dominan dari seluruh peserta didik dapat menggunakan media tersebut dengan dan tanpa bimbingan dari peneliti, (4) Beberapa peserta didik telah dapat mengubah pandangan mengenai Matematika yaitu dari tidak suka menjadi suka, dan dari sulit menjadi mudah, dan (5) Terdapat beberapa peserta didik berkeinginan untuk memiliki media tersebut.

Namun, ada pula tanggapan peserta didik berupa saran. Saran tersebut diantaranya yaitu, (1) Karakter-karakter tersebut tidak hanya menyerupai hewan, namun juga dapat diganti dengan karakter-karakter yang lebih dekat dengan peserta didik, seperti karakter pada film kartun, buah-buahan, dinosaurus hingga peralatan olahraga, (2) Terdapat beberapa peserta didik juga memberikan saran terhadap angka hasil perkalian yang sebaiknya diberikan hiasan-hiasan agar lebih menarik serta sebaiknya tidak rentan rusak, (3) Terdapat salah satu peserta didik menyarankan pada cara penggunaan karakter di mana pada setiap perkalian hanya menggunakan satu karakter saja dan berbeda pada perkalian lainnya. Seperti contoh, pada perkalian 1 hanya menggunakan karakter Monyet, pada perkalian 2 hanya menggunakan karakter Singa, dan begitu seterusnya.

Pembahasan

Berdasar dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada dua sekolah, yaitu SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya dan SD Ta'miriyah Surabaya menghasilkan bahwa Media *FingCross* Imajinatif dapat membantu peserta didik dalam menguasai perkalian 1-10. Seperti pada lampiran 6 berupa lembar kuisioner, jika dilihat pada poin nomor 6 yang berisi mengenai keberhasilan media *FingCross* Imajinatif dalam membantu peserta didik untuk menghafalkan perkalian dengan mudah, mendapat presentase sebesar 87,5% pada SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya dan pada SD Ta'miriyah mendapatkan presentase sebesar 100%. Hal tersebut dikarenakan ketika menggunakan media *FingCross* Imajinatif peserta didik telah melibatkan kemampuan otak kiri yang cenderung berketerampilan pada angka-angka dalam Matematika, dan sedangkan pada otak kanan yang cenderung kepada sesuatu yang

bersifat estetik atau kesenian, yaitu karakter-karakter yang ada pada media *FingCross* Imajinatif. Berkaca pada apa yang dikatakan oleh Brierly (dalam Beetlestone, 2013) bahwa pembelajaran akan tercapai secara maksimal apabila dengan menggunakan dan mengembangkan semua kekuatan otak seperti halnya pada penggunaan media *FingCross* Imajinatif yang juga melibatkan kemampuan otak kiri dan otak kanan peserta didik.

Keberhasilan media *FingCross* Imajinatif juga dapat dibuktikan oleh hasil lembar kuisioner jika dilihat pada lampiran 6, poin lembar kuisioner nomor 7 yang berisi mengenai perubahan yang terjadi pada peserta didik dalam menguasai perkalian 1-10 sesudah menggunakan media *FingCross* Imajinatif, mendapatkan presentase sebesar 82,6% pada SD Ta'miriyah Surabaya dan 62,5% pada SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya. Namun, pada kedua sekolah tersebut terlihat suatu perbedaan. Peneliti mengevaluasi mengenai penyebab terjadinya perbedaan tersebut dikarenakan pada pengisian kuisioner, peneliti melupakan sesuatu pada pemberian keterangan bahwa pada poin nomor 7 seharusnya disertakan keterangan "setelah menggunakan *FingCross* Imajinatif". Pada kegiatan penelitian, peneliti lupa untuk menyampaikan keterangan tersebut pada SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya sehingga terjadi ketidaksamaan persepsi antara peneliti dan peserta didik dan terjadinya kesalahpahaman yang kemudian hanya menghasilkan presentase sebesar 62,5%. Sedangkan pada SD Ta'miriyah Surabaya, peneliti telah menyampaikan keterangan tersebut sehingga menghasilkan persepsi peserta didik yang sama dengan persepsi peneliti dan menghasilkan presentase sebesar 82,6%.

Dengan menggunakan media *FingCross* Imajinatif, peserta didik menjadi lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar materi perkalian yang dikarenakan dalam penggunaannya melibatkan daya imajinasi peserta didik. Seperti jika dilihat pada lampiran 6 berupa lembar kuisioner, untuk poin nomor 9 yang berisi mengenai keaktifan peserta didik ketika berlatih menggunakan media tersebut dalam pembelajaran, memperoleh presentase sebesar 90% pada SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya dan 100% pada SD Ta'miriyah Surabaya. Seperti yang dikatakan oleh Taylor dan Andrew (dalam Beetlestone, 2013) bahwa peserta didik dapat berpartisipasi dengan cara mereka sendiri serta tanpa takut akan berbagai batasan melalui berimajinasi. Begitu juga seperti yang dikatakan oleh Beetlestone (2013) bahwa imajinasi dapat berupa kemampuan merubah dirinya menjadi orang lain maupun sebagai sebuah tempat. Hal tersebut menjadi nilai positif apabila diterapkan pada pembelajaran bahwa peserta didik dapat belajar dengan menggunakan keadaan yang seakan-akan

nyata melalui imajinasinya sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dan tidak cepat merasa bosan.

Seperti yang telah diungkapkan oleh Taylor dan Andrew serta Beetlestone mengenai penggunaan imajinasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, begitu pula pada penggunaan media *FingCross* Imajinatif apabila dilihat dari proses menggunakan media tersebut, modal utama yang harus dimiliki oleh peserta didik yaitu daya imajinasi peserta didik itu sendiri. Oleh karena itu, peneliti sebelum melatih untuk menggunakan media tersebut, maka peneliti juga harus melatih daya imajinasi peserta didik. Salah satunya yaitu ketika peneliti mengatakan kata “Pegunungan”, peserta didik langsung sigap dengan menjawab mengenai apa yang mereka bayangkan. Sesuatu yang mereka bayangkan yaitu mulai dari banyaknya gunung, terdapat berbagai macam tumbuhan, terdapat berbagai macam hewan, udaranya sejuk, terdapat persawahan, dan lain sebagainya. Peserta didik dapat mengatakan berbagai macam jawaban tersebut dikarenakan mereka dapat memposisikan dirinya di mana suatu kondisi mereka berada di pegunungan tersebut sehingga mereka dapat merasakan bagaimana suasana di sana hingga mereka dapat melihat apa saja yang ada di sana. Sehingga apabila peserta didik telah mempunyai modal tersebut, maka modal tersebut dapat digunakan dalam menghafalkan perkalian 1-10 dengan menggunakan media *FingCross* Imajinatif. Dalam penerapannya, peserta didik membayangkan menjadi karakter-karakter yang ada pada media tersebut yang sedang membawa angka-angka hasil perkalian.

Jika dilihat dari hasil pengisian kuisioner pada lampiran 6, dari lembar kuisioner poin 1, 2, dan 3 yang berisi mengenai seberapa besar ketertarikan peserta didik terhadap media *FingCross* Imajinatif dalam belajar Matematika, untuk SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya pada poin nomor 1 mengenai perasaan suka peserta didik terhadap media tersebut mendapatkan presentase sebesar 100%, pada poin nomor 2 mengenai perasaan suka peserta didik terhadap karakter-karakter yang ada pada media tersebut mendapatkan presentase sebesar 100%, serta pada poin nomor 3 mengenai ketertarikan peserta didik dalam menggunakan media tersebut mendapatkan presentase sebesar 85%. Sedangkan untuk SD Ta'miriyah Surabaya pada poin nomor 1 mengenai perasaan suka peserta didik terhadap media tersebut mendapatkan presentase sebesar 95,7%, pada poin nomor 2 mengenai perasaan suka peserta didik terhadap karakter-karakter yang ada pada media tersebut mendapatkan presentase sebesar 100%, serta pada poin nomor 3 mengenai ketertarikan peserta didik dalam menggunakan media tersebut mendapatkan presentase

sebesar 91,3%. Sehingga berkaca dari data tersebut dapat menyatakan bahwa peserta didik tertarik dengan media *FingCross* Imajinatif untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar pada materi perkalian.

Pada hasil pengisian kuisioner untuk poin 1, 2, dan 3 mengenai ketertarikan peserta didik dalam penggunaan media *FingCross* Imajinatif sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Putra (2012) bahwa penggunaan alat bantu atau media dalam Matematika hendaknya dapat memberikan motivasi belajar peserta didik. Begitu pula dampak yang dihasilkan dari penggunaan media *FingCross* Imajinatif bahwa media tersebut telah memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih giat dalam belajar perkalian sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Peneliti menjumpai sebuah peristiwa yang menyerupai pengalaman Putra (2012) di mana pada awalnya Putra tidak suka dengan Matematika yang dikarenakan terpengaruh oleh teman-temannya, namun karena keseriusannya dalam belajar Matematika, Putra menemukan keasyikan dalam belajar Matematika tersebut sehingga mengubah pandangannya terhadap Matematika yang awalnya tidak suka menjadi suka dan cinta dengan Matematika. Hal tersebut juga ditemukan oleh peneliti ketika peneliti menanyakan kepada peserta didik mengenai pandangannya terhadap Matematika, alhasil terdapat beberapa peserta didik yang berpandangan sama seperti Prasetyono (2009) di mana memandang Matematika itu “Menyeramkan” sehingga membuat beberapa peserta didik tersebut tidak suka dengan Matematika. Hal tersebut dikarenakan mereka memandang Matematika adalah mata pelajaran yang rumit dan susah, salah satunya yaitu pada materi perkalian. Namun beberapa peserta didik tersebut setelah menggunakan media *FingCross* Imajinatif untuk menghafalkan perkalian 1-10, mereka mengubah pandangan mereka sebelumnya menjadi menganggap belajar perkalian itu ternyata hal yang mudah. Peristiwa tersebut dapat dibuktikan dengan hasil pengisian kuisioner yang telah terlampir pada lampiran 6, pada lembar kuisioner poin nomor 8 yang berisi mengenai perubahan pandangan peserta didik terhadap Matematika setelah menggunakan media *FingCross* Imajinatif, memperoleh presentase sebesar 97,5% pada SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya dan pada SD Ta'miriyah Surabaya yang mendapatkan presentase sebesar 87%. Peristiwa tersebut juga dapat dibuktikan dengan hasil pengisian kuisioner oleh beberapa anak yang tidak suka dengan Matematika tersebut yang telah terlampir pada bagian lampiran.

Apabila melihat hasil dari pengisian kuisioner yang telah terlampir di lampiran 6, pada lembar kuisioner poin

nomor 10 mengenai ketertarikan peserta didik dalam menggunakan media *FingCross* Imajinatif lagi untuk belajar perkalian, telah tampak bahwa sungguh besar pengaruh yang ditimbulkan oleh sebuah media pembelajaran. Di mana hasil presentase dari poin nomor 10 tersebut sebesar 92,5% pada SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya sedangkan pada SD Ta'miriyah Surabaya mendapatkan presentase sebesar 100%. Begitu pun yang diungkapkan oleh Arsyad (2014) bahwa fungsi utama media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru. Seperti pada keberadaan media *FingCross* Imajinatif yang telah dilakukan uji coba dan menghasilkan sebuah data yang menyatakan media tersebut mampu merubah iklim serta kondisi di mana yang awalnya tidak suka dengan Matematika menjadi suka dengan Matematika khususnya pada materi perkalian.

Dalam menggunakan media *FingCross* Imajinatif ketika penelitian berlangsung, peneliti menjumpai peristiwa yang mengesankan. Peristiwa tersebut yaitu ketika peneliti membimbing peserta didik untuk menggunakan media tersebut. Pada suatu keadaan ketika peneliti menyajikan tabel perkalian yang akan menjadi contoh perkalian untuk dipakai pada penggunaan media tersebut, yang kemudian angka-angka tersebut ditempelkan kepada karakter-karakter media tersebut, mengesankannya ketika peneliti hanya sampai membimbing peserta didik untuk menempelkan angka pada karakter Monyet, Singa, dan Kelinci, untuk selanjutnya peserta didik telah dapat meneruskannya secara mandiri. Jika dilihat pada lampiran 6 berupa lembar kuisioner, seperti pada poin nomor 5 yang berisi mengenai respon kinerja peserta didik dalam menggunakan media *FingCross* Imajinatif secara mandiri, memperoleh presentase sebesar 82,5% pada SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya. Berdasarkan peristiwa tersebut, maka terbukti bahwa dalam menggunakan media tersebut juga memerlukan kecerdasan Matematika, begitu pun yang diungkapkan oleh Hariwijaya (2007) bahwa seperti pada masa anak-anak ketika mengamati pertumbuhan suatu tanaman, dengan menggunakan kecerdasan Matematikanya, anak tersebut akan dapat memprediksi perkembangan apa yang akan terjadi pada tanaman tersebut pada hari-hari selanjutnya setelah berkaca dari perkembangan yang telah terjadi pada tanaman tersebut sebelumnya. Begitu pula pada penggunaan media *FingCross* Imajinatif, melalui tabel perkalian peserta didik dapat menempatkan hasil perkalian pada karakter-karakter media tersebut secara mandiri dengan menggunakan kemampuan kecerdasan Matematikanya.

Namun pada SD Ta'miriyah masih belum mampu memperlihatkan peristiwa yang sama apabila dilihat dari hasil perhitungan kuisioner. Apabila dilihat dari hasil kuisioner pada lampiran 6, peserta didik SD Ta'miriyah masih belum mampu menunjukkan sikap mandiri dalam menggunakan media *FingCross* Imajinatif. Seperti pada poin nomor 5 yang berisi mengenai respon kinerja peserta didik dalam menggunakan media *FingCross* Imajinatif secara mandiri, memperoleh presentase sebesar 65,2%. Hal tersebut memunculkan sebuah keadaan yang berbeda mengenai penggunaan sebuah media dalam pembelajaran secara mandiri apabila dibandingkan pada SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya. Sehingga hal tersebut dapat mengungkapkan bahwa peran Guru juga turut berkontribusi dalam mencapai keefektifan penggunaan media tersebut secara maksimal.

Arsyad (2014) mengungkapkan bahwa keterampilan seorang Guru dalam menggunakan media pembelajaran juga sangat menentukan nilai dan manfaat dari sebuah media pembelajaran. Secanggih apapun media pembelajaran itu tetapi Guru tersebut belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sebagai upaya mempertinggi mutu dan hasil belajar, maka semua itu tidak akan mempunyai arti apa-apa. Begitu pula yang ditunjukkan ketika peneliti melaksanakan kegiatan penelitian, peneliti juga memberikan bimbingan kepada peserta didik dalam penggunaan media *FingCross* Imajinatif. Pada hasil pengisian kuisioner oleh peserta didik yang telah terlampir pada lampiran, poin nomor 4 mengenai respon yang ditimbulkan oleh peserta didik dalam penggunaan media *FingCross* Imajinatif secara terbimbing lebih besar apabila dibandingkan dengan poin nomor 5 yang mengenai respon peserta didik dalam menggunakan media tersebut secara mandiri. Seperti pada SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya yang memperoleh presentase sebesar 97,5% pada poin nomor 4, sedangkan pada poin nomor 5 yang mendapatkan presentase lebih kecil yaitu sebesar 82,5%. Begitu juga pada SD Ta'miriyah Surabaya yang mendapatkan presentase sebesar 100% pada poin nomor 4, sedangkan pada poin nomor 5 yang hanya mendapatkan presentase sebesar 65,2%.

PENUTUP

Simpulan

Pada proses pengembangan media *FingCross* Imajinatif ini telah melalui beberapa fase yang ada pada model pengembangan ADDIE, yaitu pada fase *Analysis*, peneliti menemukan suatu permasalahan yang dibawa pada penelitian ini berupa permasalahan mengenai pembelajaran Matematika materi perkalian yang dirasa oleh peneliti masih perlu diadakannya sebuah media

pembelajaran yang mampu membantu peserta didik dalam menguatkan hafalan perkalian 1-10 dengan lebih mudah sehingga peneliti mengangkat media *FingCross* Imajinatif sebagai solusinya. Pada fase *Design*, peneliti telah menentukan kompetensi yang akan dicapai yaitu perkalian 1-10 serta merancang bentuk dan metode yang digunakan dalam media *FingCross* Imajinatif yang dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik serta dapat menarik minat peserta didik untuk belajar, salah satunya yaitu rancangan media dibentuk menjadi karakter-karakter jari yang menyerupai hewan. Pada fase *Development*, peneliti telah merealisasikan apa yang telah dirancang pada fase *Design* dimulai dari penyiapan bahan, pembentukan hingga menjadi sebuah karakter, menjahit, hingga media tersebut menjadi media pembelajaran yang siap dipakai. Tidak hanya itu, peneliti juga menguji validasi kepada Ahli Media dan Ahli Materi pada salah satu dosen PGSD FIP UNESA rumpun Matematika sehingga dapat digunakan dalam kegiatan penelitian. Pada fase *Implementation*, peneliti telah melakukan uji coba media *FingCross* Imajinatif kepada dua sekolah, yaitu pada SDN Sidotopo Wetan IV/558 Surabaya dan SD Ta'miriyah Surabaya di mana kegiatannya yaitu meliputi membimbing peserta didik serta melatih dalam menggunakan media tersebut, dan pada fase *Evaluation*, peneliti merefleksikan setelah dilakukannya penelitian yang terdapat beberapa kesan baik dari peserta didik maupun dari guru kelas, yaitu menyatakan bahwa media *FingCross* Imajinatif mampu menarik minat peserta didik untuk belajar serta mampu membantu peserta didik dalam menghafalkan perkalian 1-10. Tidak hanya itu, peserta didik juga memberikan beberapa saran mengenai karakter yang ada pada media tersebut.

Berdasarkan pada uji validasi terhadap Ahli Media dan Ahli Materi, hasil tersebut dapat menentukan tingkat kevalidan media tersebut. Pada uji validasi Ahli Media, media *FingCross* Imajinatif mendapatkan presentase sebesar 86,5%. Hal tersebut termasuk pada kriteria media yang valid sehingga media tersebut secara fisik dapat dikatakan valid. Sedangkan pada uji validasi Materi, materi yang terdapat pada media *FingCross* Imajinatif mendapatkan presentase sebesar 72,5%. Hal tersebut termasuk ke dalam kriteria valid dengan revisi ringan sehingga materi di dalam media tersebut dapat dikatakan valid meskipun harus diadakan revisi ringan. Dari hasil tersebut, maka dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media *FingCross* Imajinatif dapat dikatakan sebagai media yang valid.

Berdasarkan dari uji coba terhadap kedua sekolah yang telah dilaksanakan oleh peneliti, hasil dari pengisian kuisioner oleh peserta didik dapat menentukan kelayakan terhadap media *FingCross* Imajinatif. Hasil pengisian kuisioner oleh peserta didik SDN Sidotopo Wetan IV/558

Surabaya mendapatkan presentase sebesar 89,5%, sedangkan pada SD Ta'miriyah mendapatkan presentase sebesar 92,2%. Dari kedua hasil tersebut, maka dapat diambil rata-rata antara keduanya yaitu sebesar 90,9%, sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media *FingCross* Imajinatif dapat dikatakan sebagai media yang layak serta dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran.

Saran

Dengan selesainya penelitian ini, maka peneliti memiliki saran kepada pembaca mengenai keberlanjutan media *FingCross* Imajinatif yaitu (1) Perlu diadakannya kelanjutan penelitian mengenai seberapa pengaruh dan keefektifan dari media *FingCross* Imajinatif. (2) Disarankan bagi Guru dan peserta didik memiliki media *FingCross* Imajinatif agar dapat diterapkannya ketika pembelajaran di sekolah maupun ketika tidak berada di sekolah. (3) Disarankan kepada pembaca khususnya para guru untuk menerapkan pembelajaran yang melibatkan keterampilan berimajinasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Prasetyono, Dwi Sunar. 2009. *Panduan Lengkap Jarimatika Metode Menghitung Cepat untuk Pelajar dan Umum*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Putra, Sitiatava Rizema. 2012. *Berbagai Alat Bantu untuk Memudahkan Belajar Matematika*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Murodikarta, dkk. 2006. *Portofolio Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV*. Jakarta: Erlangga.
- Kemendikbud. 2015. *Buku Guru Tema 8 Bumi dan Alam Semesta Buku Tematik Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Indriani, Ririn dan Firsta Nodia. 2016. *Profesor ini Ungkap Mengapa Matematika Dianggap Sulit*. <https://www.suara.com/teknologi/2016/10/05/110207/profesor-ini-ungkap-mengapa-matematika-dianggap-sulit> (Diakses pada 09 November 2017 pukul 12.35 WIB).
- Hariwijaya dan Sutan Surya. 2007. *Adventures in Math Tes IQ Matematika*. Yogyakarta: Tugu Publisher
- Domas, Joko. 2013. *Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Menurut Para Ahli*. http://www.google.co.id/url?sa=t&source=web&cd=12&ved=0ahUKEwjZhKjDsMrXAhUIO18KHRfBBjMQFghSMAs&url=https%3A%2F%2Fdedomasje.wordpress.com%2F2013%2F01%2F14%2Fberpikir-kritis-dan-berpikir-kreatif-menurut-para-ahli%2F&usq=AOvVaw1JYFCHTTO73_Y6K5LiBO_nr (Diakses pada 19 November 2017 pukul 23.39 WIB)
- Lestariani, Asih. 2011. *Hubungan Berpikir Kritis, Kreatif, dan Problem Solver, serta Kreativitas dan Intelegensi dengan Teori Hemisphere*.

https://www.kompasiana.com/asihlestariani/hubungan-berpikir-kritis-kreatif-dan-problem-solver-serta-kreativitas-dan-intelegensi-dengan-teori-hemisphere_5509e113a333111a5c2e3b27 (Diakses pada 19 November 2017 pukul 23.47 WIB)

- Beetlestone, Florence. 2013. *Creative Learning Strategi Pembelajaran untuk Melesatkan Kreativitas Peserta didik*. Bandung: Penerbit Nusa Media
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Hasyim, Adelina. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA

