

IMPLEMENTASI MEDIA COLOR BOX DALAM MATERI NILAI TEMPAT BILANGAN PADA PESERTA DIDIK KELAS I SEKOLAH DASAR

Rahmadini Arpen *¹

SDIT Al Muhajirin Dotamana, Indonesia
rahmadiniarpen22@guru.sd.belajar.id

Ira Wati Candra

SDIT Al Muhajirin Dotamana, Indonesia

Syamsidar

SDIT Al Muhajirin Dotamana, Indonesia

Puspita Sari Dewi

SDIT Al Muhajirin Dotamana, Indonesia

Vinessa Kanza

SDIT Al Muhajirin Dotamana, Indonesia

Jamal Okta Venri

SDIT Al Muhajirin Dotamana, Indonesia

Abstract

This research aims to find out how Color Box media can be applied and increase students' enthusiasm for learning. So that learning is more interesting and students more easily understand learning. The method used is an experiment by giving pre-test and post-test to students. Make observations to see student activity. The research was carried out in two stages, namely action planning and action implementation. The results obtained are that students are enthusiastic about participating because all play an active role in the learning process and improve learning outcomes. The audio group had the most prominent activity compared to the other groups (visual and kinesthetic).

Keywords: *learning media, color box, place Value.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media Color Box dapat diterapkan dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Sehingga pembelajaran lebih menarik serta peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan pemberian pre test dan pos test kepada peserta didik. Melakukan observasi untuk melihat keaktifan peserta didik. Penelitian dilakukan dengan dua tahap yaitu perencanaan tindakan dan pelaksanaan tindakan. Hasil yang didapatkan ialah peserta didik bersemangat dalam mengikuti karena semua berperan aktif dalam proses belajar serta meningkatkan hasil belajar. Kelompok

¹ Korespondensi Penulis

audio memiliki keaktifan paling menonjol dibandingkan dengan kelompok lainnya (visual dan kinestetik).

Kata Kunci: media pembelajaran, color box, nilai tempat.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan dua pihak, yaitu guru sebagai fasilitator atau pembimbing dan peserta didik, yang melibatkan perantara untuk menyampaikan pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif. Penyampaian pesan diperlukan perantara agar *value* dan *transfer of knowledge* tercapai dengan tepat pada sasaran (Hamid, 2020). Perantara itu adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan akan menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru dipahami secara optimal (Sapriyah, 2019).

Media pembelajaran dapat memfasilitasi proses belajar dan meningkatkan pemahaman materi. Hal ini dapat terlihat bahwa media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, meningkatkan minat belajar peserta didik, mengembangkan iklim belajar, menciptakan ide-ide dan pandangan dalam materi pembelajaran (Suciati, 2022). Penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru, serta rangsangan untuk belajar. Pada saat ini telah diberlakukan kurikulum merdeka. Baik guru maupun peserta didik menggunakan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi dan bebas mengakses informasi.

Kurikulum Merdeka ialah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang bervariasi di mana konten akan lebih maksimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk menentukan berbagai perangkat ajar (misalnya media pembelajaran) sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar, karakteristik, dan minat peserta didik.

Setiap peserta didik adalah individu yang unik dengan fitur yang berbeda-beda. Itulah sebabnya, ketika peserta didik bersekolah dan ditempatkan di kelas sama tidak dapat disanggah bahwa diantara peserta didik akan muncul berbagai keragaman karakteristik, baik itu keberagaman minat, gaya belajar, latar belakang, maupun keberagaman kemampuan peserta didik dalam menerima informasi materi pelajaran yang di ajarkan. Guru sebagai fasilitator pembelajaran tidak dapat menghindari keberagaman peserta didik yang terjadi dalam suatu kelas, terlebih dalam memutuskan strategi apa yang harus digunakan dalam pembelajaran. Seiring berkembangnya zaman, guru masa kini dituntut untuk inovatif, kreatif dalam memilih dan mengembangkan metode pembelajaran.

Tujuannya adalah supaya pembelajaran yang dilakukan berlangsung efektif, memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, dan memaksimalkan potensi belajar peserta didik. Keberhasilan peserta didik dalam suatu pembelajaran dapat dilihat dari kemampuan

belajar peserta didik secara mandiri, sehingga hasil belajar yang dilakukan merupakan pengetahuan yang dikuasainya sendiri. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran perlu digunakan pendekatan atau metode yang menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik. Salah satunya adalah melalui pembelajaran matematika.

Matematika merupakan bidang studi yang dipelajari pada sekolah dasar hingga jenjang perguruan tinggi. Salah satu tujuan pengajaran matematika yang dimuat dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan sekolah dasar adalah, menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (Anggraeni, 2014). Penelitian ini mengambil materi nilai tempat pada satuan dan puluhan. nilai tempat ialah sebagai nilai suatu angka dalam suatu bilangan tertentu (Triawatiningrum, 2021). Tempat suatu angka memiliki tingkat yang berbeda. Satuan, puluhan, ratusan, ribuan, dan sebagainya adalah kategori yang dapat digunakan.

Konsep nilai tempat merupakan konsep dasar yang harus dikuasai oleh peserta didik di sekolah dasar. Bahwa seseorang yang mengalami kesulitan dengan konsep nilai tempat sangat mungkin melakukan kesalahan dalam menyebutkan (membaca) dan menuliskan bilangan multidigit (McCloskey dalam Chan, Au, dan Tang, 2014). Penelitian ini dilaksanakan untuk membandingkan apakah media ajar **Color Box** dapat meningkatkan semangat belajar anak dan dapat di terapkan pada pembelajaran matematika serta apakah media ini dapat diterapkan pada tingkat Fase A.

Tujuan penelitian untuk mengetahui apakah media **Color Box** dapat diterapkan dan meningkatkan semangat belajar peserta didik, sehingga pembelajaran lebih menarik serta peserta didik lebih mudah memahami pembelajaran. Manfaat Penelitian dapat mengarahkan keaktifan (motoric) peserta didik menjadi kegiatan yang positif dan dapat menghidupkan suasana pembelajaran yang lebih menarik.

METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas I SDIT Al Muhajirin Dotamana semester I tahun pelajaran 2022/2023. Sebanyak 145 peserta didik yang terdiri dari 76 peserta didik laki-laki dan 69 peserta didik perempuan. Penelitian dilaksanakan di SDIT Al Muhajirin Dotamana pada peserta didik kelas I semester I tahun pelajaran 2022/2023. Pelaksanaan penelitian menggunakan pola pembelajaran berdiferensiasi dengan membentuk kelompok belajar peserta didik sesuai kebutuhan dan kemampuan belajar. Pelaksanaan penelitian menggunakan metode eksperimen dengan media ajar Color Box.

Peneliti dalam hal ini adalah guru, yang mengembangkan rencana penelitian berupa rencana pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas, terdiri dari pemberian pre test dan post test. Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah, mengumpulkan hasil pre test dan post test sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran, menggunakan media ajar color box. Dokumentasi yang berupa dokumen dan foto.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih menarik, efektif, dan efisien. Media pembelajaran dapat berupa benda mati seperti buku, poster, slide presentasi, atau multimedia seperti video, animasi, dan audio (Batubara, 2020). Media pembelajaran mempunyai beberapa kelebihan, di antaranya:

- a. Meningkatkan keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran.
- b. Meningkatkan pemahaman dan retensi informasi peserta didik.
- c. Mempercepat pemahaman materi pembelajaran.
- d. Memfasilitasi pembelajaran secara visual dan audio yang berbeda, sehingga memfasilitasi pembelajaran yang berbeda dalam gaya pembelajaran yang berbeda.
- e. Memberikan variasi dalam pengajaran dan pembelajaran.

Namun, perlu diperhatikan bahwa penggunaan media pembelajaran juga harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan target audiens, serta tidak mengorbankan interaksi dan hubungan antara guru dan peserta didik.

Ada banyak media yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak perlu yang rumit atau susah. Kita dapat menggunakan barang yang tidak terpakai maupun bekas. Barang tersebut bisa didapatkan dari sekitar kita. Jika sudah sadar pasti akan menemukan dengan mudah. Ada berbagai jenis media pembelajaran yang tersedia dalam hal ini, di antaranya adalah sebagai berikut (Masykur, 2019).

Media pembelajaran audio adalah model pembelajaran dengan memanfaatkan suara sebagai alat bantu pengajaran. Sebagai contoh, ketika seorang guru bahasa Inggris mengajar peserta didiknya. Untuk membantu peserta didik memahami percakapan bahasa Inggris, guru ini dapat menggunakan media audio seperti fasilitas laboratorium bahasa.

- a. Media Pembelajaran Visual berbeda dengan media pembelajaran audio, media ini lebih menekankan pada penglihatan atau kreativitas visual. Media pembelajaran visual tidak terlalu sulit untuk disiapkan, dan biasanya sudah disiapkan oleh media, seperti media elektronik seperti fitur laptop. Penggunaan grafik, chart, poster, atau gambar menarik lainnya, sebagai contoh Dengan menggunakan media ini, guru dapat menambahkan elemen ke dalam materi yang disampaikan sehingga terkesan lebih menarik bagi peserta didik dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.
- b. Media Pembelajaran Audio Visual Seperti namanya, media pembelajaran jenis ini menggabungkan dua media yaitu audio dan visual. Media pembelajaran visual tidak terlalu sulit untuk disiapkan, dan biasanya sudah disiapkan oleh media, seperti media elektronik seperti fitur laptop. Penggunaan grafik, chart, poster, atau gambar menarik lainnya, sebagai contoh Dengan menggunakan media ini, guru dapat menambahkan elemen ke dalam materi yang disampaikan sehingga terkesan

lebih menarik bagi peserta didik dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

Jenis lain media pembelajaran terbagi dua yaitu realia (benda nyata) dan multimedia (Yaumi, 2018). Tumbuhan, hewan, dan benda alam sering digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia sendiri memiliki arti yang lebih luas daripada video. Multimedia terbagi dari multimedia linier seperti video dan multimedia interaktif seperti aplikasi pembelajaran, web dan dunia maya (Bates, 2019).

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa media pembelajaran terdiri dari tujuh bagian sebagai berikut.

- a. Benda Nyata (Realia), yaitu benda nyata yang dapat diamati, seperti manusia, tumbuh-tumbuhan, binatang dan lain-lain.
- b. Perorangan, yaitu perorangan yang diminta untuk mengirimkan atau melihat informasi, seperti wartawan dan pelatih senam.
- c. Model, yaitu benda buatan manusia berbentuk tiga dimensi sehingga pengguna dapat menyentuhnya secara langsung, seperti miniatur boneka, bola dunia dan sejenisnya.
- d. Text, yaitu rangkaian huruf atau angka, seperti buku pelajaran, buku cerita dan lain-lain.
- e. Visual, yaitu materi grafis yang menyampaikan informasi melalui indera penglihatan, seperti gambar dan diagram.
- f. Audio, perangkat yang menyampaikan informasi melalui indera pendengaran, seperti MP3 player, radio, dan lainnya.
- g. Multimedia, yaitu media berbasis teknologi informasi mampu menyusun sumber daya audio, teks dan gambar bergerak serta mengintegrasikannya ke dalam produk seperti video, aplikasi pembelajaran, animasi, simulasi, website, kelas virtual dan lain-lain.

Dengan demikian, peserta didik akan lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media. Dengan dunia yang semakin berkembang, banyak pembaharuan dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Ini memerlukan banyak inovasi dalam pengembangan kurikulum, inovasi dalam pembelajaran, serta penyediaan sarana dan prasarana pendidikan.

Color Box

Pada konteks media pembelajaran color box, "color" mengacu pada warna-warna yang berbeda yang digunakan pada kategori dalam kotak pembelajaran. Setiap warna pada kotak mewakili nilai tempat bilangan seperti warna merah muda mewakili nilai tempat puluhan serta warna biru mewakili nilai tempat satuan. penggunaan warna dalam media pembelajaran color box dimaksudkan untuk membantu peserta didik membedakan setiap

kategori nilai tempat dengan lebih mudah. Selain itu penggunaan warna dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan daya tarik visual dan membantu peserta didik belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Sedangkan "box" mengacu pada kotak yang berbentuk dadu dimana setiap sisinya berisikan angka-angka untuk mewakili salah satu nilai tempat bilangan (puluhan/satuan). Dengan demikian, media pembelajaran color box dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga dapat membantu peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat konsep-konsep yang dipelajari.

Media pembelajaran color box telah diterapkan oleh banyak guru dan lembaga pendidikan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran ini biasanya digunakan untuk mengajarkan berbagai konsep dan topik pada peserta didik dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Beberapa sekolah dan guru di berbagai negara, termasuk Indonesia, telah mengadopsi media pembelajaran color box dalam praktik pembelajaran mereka. Media ini terutama berguna untuk mengajarkan konsep-konsep abstrak atau kompleks, seperti matematika, ilmu pengetahuan, bahasa, sejarah, dan sebagainya. Berikut adalah contoh media pembelajaran yang menggunakan media color box.

Quiz Bowl merupakan media pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok dan menjawab pertanyaan dari kartu-kartu pembelajaran yang terdapat dalam kotak color box. Setiap kelompok memilih kartu dari kotak yang mewakili warna tertentu dan menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam kartu tersebut. Kelompok dengan jumlah jawaban yang benar terbanyak akan menjadi pemenangnya.

Kategori Learning merupakan media yang mengajak peserta didik untuk mempelajari topik atau kategori tertentu, misalnya ilmu pengetahuan, dengan menggunakan kartu-kartu yang berwarna berbeda dalam kotak color box. Setiap warna mewakili topik atau kategori tertentu. Peserta didik dapat memilih kartu dari kotak warna tertentu dan membaca informasi atau menjawab pertanyaan yang terdapat di dalam kartu tersebut.

Konsep Visual, media ini melibatkan penggunaan gambar atau ilustrasi dalam kartu-kartu pembelajaran color box. Setiap gambar atau ilustrasi mewakili konsep tertentu yang ingin diajarkan pada peserta didik. Peserta didik dapat memilih kartu dari kotak warna tertentu dan mencoba memahami konsep yang terkandung dalam gambar atau ilustrasi tersebut.

Proyek Kolaborati, media ini melibatkan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek tertentu menggunakan kartu-kartu pembelajaran color box. Misalnya, peserta didik dapat diberi proyek untuk membuat peta dunia dengan menggunakan kartu-kartu pembelajaran geografi dalam kotak warna tertentu. Media pembelajaran ini hanya beberapa contoh penggunaan media color box dalam pembelajaran. Setiap guru atau lembaga pendidikan dapat menyesuaikan penggunaan

media color box dengan kebutuhan dan preferensi peserta didik serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Media pembelajaran color box juga sering digunakan dalam pembelajaran kelompok atau kolaboratif, di mana peserta didik bekerja sama untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu-kartu pembelajaran. Dalam praktiknya, penggunaan media pembelajaran color box dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi guru dan peserta didik. Hal ini termasuk pemilihan warna dan jenis kartu, serta penggunaan kotak atau wadah yang berbeda untuk setiap kelompok atau kategori.

Nilai Tempat Suatu Bilangan

Sejak SD, materi matematika tentang menentukan nilai tempat suatu bilangan diajarkan. Nilai tempat adalah nilai yang dimiliki oleh angka-angka penyusun bilangan berdasarkan letak atau tempatnya. Nilai tempat dapat dimulai dengan satuan, puluhan, ratusan, dan seterusnya. Di kelas satu SD, materi tentang nilai tempat masih diajarkan pada tahap pemula, yaitu menentukan nilai puluhan dan satuan. Angka puluhan adalah angka yang berada di urutan kedua dari belakang dari sebuah bilangan. Salah satu contohnya adalah angka 31, yang memiliki nilai tempat puluhan 3 dan nilai tempat satuan 1.

Dalam menentukan nilai tempat, tentu harus membuat suasana di dalam kelas menyenangkan. Bermain sambil belajar adalah solusi yang tepat untuk peserta didik mengenal nilai puluhan dan satuan, salah satunya dengan media ajar yg menarik untuk digunakan.

Keunggulan dan Kelemahan media Color Box

Keunggulan media Color Box

- 1) Media Color Box dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik yang menarik.
- 2) Pengajaran dengan Media Color Box dapat lebih merangsang keaktifan peserta didik.
- 3) Media Color Box membuat pembelajaran peserta didik lebih menyenangkan.
- 4) Meningkatkan kualitas kerja sama antar kelompok.

Kelemahan media Color Box

- 1) Memerlukan persiapan dan perencanaan yang matang.
- 2) Memerlukan waktu yang cukup lama untuk menyelesaikan satu materi pembelajaran menggunakan metode ini pada fase A.
- 3) Dikarenakan peserta didik/i yang terlalu antusias sehingga menggunakan metode ini peserta didik/i terlihat sulit untuk dikondisikan

Pembelajaran berdiferensiasi

Pembelajaran berdiferensiasi adalah upaya untuk menyesuaikan proses pembelajaran dengan berbagai cara. Ini dicapai dengan mengubah konten, proses, produk, lingkungan belajar, dan evaluasi awal untuk memenuhi kebutuhan belajar unik setiap peserta didik. Pembelajaran berdiferensiasi akan meningkatkan sistem mengajar berdiferensiasi dengan mengubah perspektif guru tentang metode mengajar yang efektif (Kemdikbud, 2022).

Diperlukan diferensiasi, guru harus menyadari bahwa ruang kelas harus menjadi tempat di mana guru selalu berusaha memberikan yang terbaik dari pengajaran dan pembelajaran setiap hari. Diferensiasi tidak berarti bahwa guru harus bisa memenuhi kebutuhan semua individu setiap saat atau setiap waktu. Namun, guru memang diharapkan dapat menggunakan berbagai pendekatan belajar sehingga sebagian besar murid menemukan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Pembelajaran berdiferensiasi harus diterapkan untuk membantu setiap peserta didik, yang pada dasarnya memiliki kemampuan yang beragam, tumbuh sesuai kemampuannya.

Ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi pembelajaran seseorang (Tomlinson dalam Subban, 2006). Berikut ini adalah beberapa yang harus diperhatikan:

1. Lingkungan: temperatur, tingkat aktivitas dan kebisingan, jumlah cahaya.
2. Pengaruh Budaya: santai – terstruktur, pendiam – ekspresif, personal – impersonal.
3. Visual: belajar dengan melihat (power point, diagram, catatan, peta, grafik).
4. Auditori: belajar dengan mendengar (kuliah, membaca dengan keras, mendengarkan musik).
5. Kinestetik: belajar sambil melakukan (kegiatan tangan, bergerak dan meregangkan tubuh).

Strategi Diferensiasi Proses bergantung pada bagaimana peserta didik akan memahami materi atau informasi yang diajarkan setelah memenuhi kebutuhan belajar mereka.

PELAKSANAAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 15 November – 18 November 2022 dengan meneliti 5 kelas pada tingkat kelas 1 (Fase A) serta dilakukan pada hari yang berbeda-beda tergantung situasi dan kondisi saat itu. Memberikan pre-test dan post test pada peserta didik. Hasil pelaksanaan penelitian secara terperinci sebagai berikut:

A. Perencanaan Tindakan

Tahap perencanaan yang dilakukan peneliti adalah menyusun beberapa instrumen penelitian yang akan digunakan dalam tindakan dengan menerapkan media ajar **Color Box** dalam menyampaikan materi nilai tempat puluhan dan satuan. Penggunaan media ajar **Color Box** ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan.

Perangkat pembelajaran dan instrument yang dipersiapkan meliputi: Modul ajar, soal lembar kerja peserta didik (post dan pre test), media ajar berupa kubus dengan

berbeda warna, potongan berupa bangun datar persegi, segitiga dan lingkaran yang bernilai puluhan dan satuan, satu lembar kertas HVS.

B. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan penelitian ini dilaksanakan dalam 1 kali tatap muka (4 jam pelajaran) dengan alokasi waktu 4 x 35 menit. Kegiatan ini dilaksanakan dengan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan oleh guru sesuai dengan Modul Ajar yang sudah dibuat yaitu sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Sebelum menyampaikan materi pembelajaran, guru mengondisikan peserta didik untuk siap dalam mengikuti pembelajaran. Kebiasaan baik yang selalu diterapkan sebelum memulai pembelajaran yaitu melaksanakan sholat dhuha berjamaah dikelas. Setelah peserta didik selesai melaksanakan sholat dhuha seperti biasa peserta didik beserta guru berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas, setelah itu guru mengabsen peserta didik, setelah itu peserta didik menyiapkan alat-alat yang diperlukan dalam pembelajaran. Selanjut guru menanyakan kabar peserta didik dengan membagikan kertas berupa gambar emoji untuk menyatakan ekspresi perasaan peserta didik/i berangkat kesekolah. Selanjutnya guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk lebih semangat lagi dalam memulai aktifitas sehari-hari. Setelah itu siswa diajak untuk melakukan ice breaking sederhana seperti tepuk semangat, bernyanyi profil pelajar pancasila dan beberapa permainan sederhana lainnya. Lanjut guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini. Setelah itu guru membagikan pre-test untuk dikerjakan oleh masing-masing peserta didik untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik mengenai materi yang akan dipelajari hari ini (15 menit).

Worksheet titled "Bilangan" (Numbers) for a pre-test. It includes a section for "Lembar Kerja" (Worksheet) with the title "Bilangan". Below the title, it says "Tentukan nilai tempat bilangan-bilangan di bawah ini" (Determine the place value of the numbers below). The worksheet contains a table with numbers 11 to 20 and boxes for tens (puluhan) and ones (satuan) place values.

No.	Bilangan	puluhan	satuan
1.	11		
2.	12		
3.	13		
4.	14		
5.	15		
6.	16		
7.	17		
8.	18		
9.	19		
10.	20		



b) Kegiatan Inti

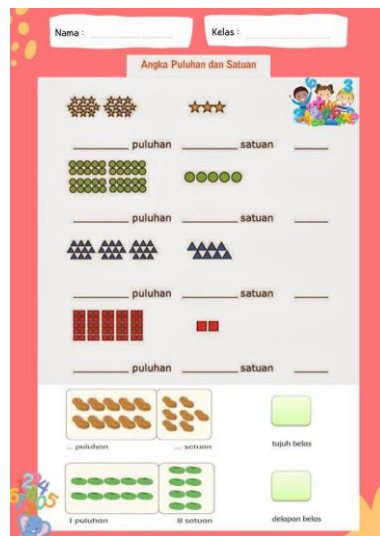
Pada kegiatan inti guru menjelaskan materi tentang nilai tempat puluhan dan satuan dilanjutkan dengan guru memberikan contoh soal kepada peserta didik dan peserta didik bersama-sama memecahkan soal yang diberikan oleh guru dengan antusias. Setelah itu guru menjelaskan kegiatan selanjutnya yaitu penerapan pembelajaran matematika menggunakan media ajar **Color Box**. Guru menjelaskan secara detail kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru mengajak peserta didik untuk membentuk kelompok sesuai karakteristik peserta didik yang sudah ditentukan. Terdiri dari 3 kelompok (Kinestetik, Visual dan Audio Visual).
- 2) Guru membagikan potongan bangun datar yang berbeda (persegi, segitiga dan lingkaran) bernilai tempat puluhan dan satuan sesuai dengan kelompok.
- 3) Guru meminta setiap perwakilan kelompok secara bergantian maju kedepan kelas untuk melempar dan menyusun bilangan yang muncul pada media **Color Box**.
- 4) Selanjutnya peserta didik kembali duduk pada kelompok masing-masing dan melakukan kegiatan kerja sama dengan menempel potongan bangun datar pada kertas HVS yang bernilai puluhan dan satuan.
- 5) Lanjut setiap kelompok menampilkan hasil tempelan potongan bangun datar didepan kelas.
- 6) Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik yang sudah semangat melakukan kegiatan pada hari ini.



c) Kegiatan Akhir

Peserta didik dibimbing guru untuk menyimpulkan materi pembelajaran tentang nilai tempat bilangan puluhan dan satuan. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik yang belum paham untuk bertanya mengenai materi pembelajaran tersebut. Setelah itu guru memberikan Lembar Kerja Peserta didik / post test untuk dikerjakan oleh masing-masing peserta didik. Setelah selesai, lembar kerja dikumpulkan kepada guru. Selanjutnya guru memberitahu untuk materi yang akan dipelajari besok, dan guru memberikan motivasi belajar dan selalu berbuat kebaikan. Dan diakhiri dengan salam.



C. Observasi

Pada kegiatan observasi yang diamati adalah keaktifan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran (Chan, Au, & Tang, 2014) dan peristiwa-peristiwa yang terjadi pada waktu kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan proses pembelajaran sudah cukup baik, peserta didik sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Pada waktu peserta didik melempar kubus dan menyusun potongan potongan bangun datar sehingga bilangan menempati nilai tempat bilangan puluhan dan satuan dengan penuh semangat dan ceria.

Guru memperhatikan kegiatan peserta didik dan membimbing apabila peserta didik mengalami kesulitan. Peserta didik juga aktif bertanya kepada guru apabila mereka tidak memahami materi. Sehingga antara guru dan peserta didik terjalin interaksi sangat baik. Lembar Kerja Peserta Didik pre test dan post test dikerjakan peserta didik untuk mengukur keberhasilan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Ada hal yang perlu diperhatikan oleh guru, memerlukan energi yang ekstra untuk mengatur peserta didik terutama dalam memberikan aba-aba untuk membentuk sesuatu kelompok dan melakukan kegiatan dengan tertib, mendengarkan instruksi yang diberikan oleh guru serta penjelasan yang mudah dipahami oleh peserta didik kelas 1.

Kegiatan dengan media ajar *Color Box* ini dilakukan oleh seluruh peserta didik/i dengan aktif dan semangat.

D. Refleksi

Dengan mengadakan refleksi ini, diharapkan dapat menemukan kekurangan dan kelebihan selama proses pembelajaran. Ini akan membantu meningkatkan pembelajaran di kemudian hari. Penelitian menghasilkan data kualitatif dan kuantitatif. Lembar keaktifan peserta didik dan nilai hasil belajar adalah contoh dari data kualitatif. Guru mengadakan evaluasi dan refleksi dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan observasi. Nilai hasil belajar peserta didik diperoleh melalui tes tertulis berupa lembar evaluasi.

E. Data Hasil Belajar Peserta didik

Berdasarkan data diatas dapat diketahui bahwa jumlah peserta didik keseluruhan tingkat berjumlah 145 peserta didik, ada 5 kelas yang di uji. Berikut data hasil pre test dan post test peserta didik.

Tabel 1. Hasil Pre test dan post test peserta didik kelas 1 SD

No	Nama Peserta Didik	Pre Test	Post Test
1	Abdillah Firmansyah	70	70
2	Abid Fairus Alghani	90	100
3	Adeeva Fathina	80	95
4	Adibah Syakira	90	100
5	Adila Ardani Firmansyah	90	100
6	Aditya Ibrahim	65	70
7	Aero Fahreza	65	70
8	Agnia Kaisyisah	100	100
9	Arsyila Romeesa	90	95
10	Azzaky Adytia	70	80
11	Charissa Mutiara	90	100
12	Fadil Rizki Damanik	65	70
13	Faiz Atharizz	60	75
14	Ghazan Ibnu	65	90
15	Gumanti Zikreena	70	80
16	Kinanthi Khaira	100	100
17	Lathief Aqmal	60	75
18	Michaela Khumaira	90	100
19	Muhamad Noval	70	85
20	Muhammad Alam	90	100

No	Nama Peserta Didik	Pre Test	Post Test
21	Ramadhan	100	100
22	Muhammad Zidane	80	95
23	Muthia Sabrina	85	95
24	Naira Syabila	100	100
25	Nescha Syakila	80	85
26	Raihan Muhadzib	80	90
27	Saira Hafizah	100	100
28	Syafira Alifia	90	100
29	Syafiyya Rahma	85	90
30	Ahza Altamis	100	100
31	Aisyah Indah Alvera	90	100
32	Alderan Saifu	90	100
33	Alecia Chayra	100	100
34	Alesha Rafani	20	70
35	Ali Damar Haqqi	100	100
36	Alif Rahmawan	70	90
37	Aliyah Nadine	100	100
38	Aqila Syakira	20	70
39	Arsyila Romeesa	70	90
40	Daffa Ghossan	100	100
41	Faqih Ahmad	55	80
42	Fatimah Rizky	80	100
43	Kevin Airlangga	80	90
44	Khayra Atha Azzahra	90	90
45	Muhammad Afif	100	100
46	Muhammad Aqil	100	100
47	Muhammad Arkan	100	100
48	Muhammad Azdi	90	100
49	Muhammad Ridho	85	90
50	Mumtazah Rafania	50	80
51	Nabila Jasmin Putri	50	70
52	Naziihah Aprilya	100	100
53	Nuha Fikroh Sudanto	100	100
54	Raffasya Aryasatya	85	100
55	Rakha Abdillah	90	100
56	Siti Hafaza	95	100
57	Tauqan Shaki Siregar	20	70
58	Zarenka Nura	90	100
59	Abidzar Ibrahim Al	72	80

No	Nama Peserta Didik	Pre Test	Post Test
60	Amelia Nadhira	60	80
61	Andi Arsyila Farzana	90	95
62	Anindita Shakila	85	90
63	Arfa Maulana Shidiq	70	90
64	Arka Rafassya Malik	70	90
65	Athaya Khansa Az	70	90
66	Athifah Hanum	100	100
67	Delisha Kirana Putri	50	70
68	Dipa Kwanda Suwala	70	80
69	Dzakira Khairana	88	100
70	Fathin Ghani	100	100
71	Fathir Rajendra	50	60
72	Kayda	70	90
73	Muhammad Aqil	90	100
74	Muhammad Athalla	75	90
75	Muhammad Azzam	85	100
76	Muhammad Daffa	90	100
77	Muhammad Rifqi	80	100
78	Muhsyia Afwa	90	95
79	Mysha Fatiyarahmah	100	100
80	Nadia Humaira	100	100
81	Nauffal Darry	65	80
82	Qiana Lashira	88	90
83	Raja Arrazka	90	92
84	Rakha Keyzatur	90	90
85	Tiara Ulya Salsabila	50	65
86	Umar Al Faruqi	88	90
87	Wulandari	80	82
88	Alzena Zaskia Putri	90	95
89	Annasya Anghindya	100	100
90	Aqila Alesha Putri	90	95
91	Arkhan Khalfani	100	100
92	Arnavian Elfasher	90	95
93	Arsyila Salsabila	85	90
94	Aulia Fariza Firdausi	90	95
95	Aysha Ayudia	100	100
96	Dhafye Reynand	90	95
97	Emier Arras Abqory	100	100
98	Faranissa Assyfa	90	95
99	Firdanatha Saputra	90	100

No	Nama Peserta Didik	Pre Test	Post Test
100	Jaden Lamabakang	85	90
101	Jihan Lutfhya Putri	90	100
102	M. Dzikri Aunillah	100	100
103	M. Fattahillah Muda	85	90
104	Muhammad Aufar	100	100
105	Muhammad Bilal	100	100
106	Muhammad Rizki	85	90
	Muhammad		
107	Shafaraz	80	90
108	Nabila Yasmina	90	95
109	Nada Fajria	90	100
110	Naura Keisha Rinaldi	85	90
111	Nur Imanina	80	95
112	Raffasya Alfarizqi	100	100
113	Revanda Raffiansyah	80	85
114	Sahida Zashialuna	100	100
115	Tsabit Abraham	85	95
116	Wilona Athiyyah	100	100
	Adwiyah		
117	Muhammad	100	90
118	Akifa Naila Duila	100	100
119	Aleesa Ayudia Inara	100	100
120	Arsyila Mysha	100	85
	Asyraf Malik		
121	Nizhamuddin	100	100
122	Athallah Malik	100	100
123	Auffa Qianzhi	100	80
124	Bayanaka Adzin	100	90
125	Delisha Auni Andara	100	100
126	Erlangga Nuzul	100	100
127	Fadhil Amran Paizal	100	90
128	Freya Alysia Radinka	100	100
129	Gendhis Hayfa	100	100
130	Irfan Romadhon	100	100
131	Irman Basyari	100	100
132	Kenzhu Al Gibran	100	80
133	M. Rafka Affan	100	100
134	Mashel Fathiya	100	85
135	Muhammad Irfan	100	100
136	Muhammad Rais	100	100
137	Muhammad Zaki F.	100	70

No	Nama Peserta Didik	Pre Test	Post Test
138	Nadhifa Khaliqa	100	100
139	Najwa Khaira Wilda	100	100
140	Nur Aqilah Zahiyah	100	85
141	Ozil Pradipta	100	100
142	Raisya Aqilla Putri	100	100
143	Reyndra Naufal Rifki	100	65
144	Varrell Alfatih Alwis	100	100
145	Zhafira Farzana	100	100

Sedangkan berdasarkan hasil teknik observasi yang digunakan untuk mengamati dan mengetahui sejauh mana keaktifan antusias peserta didik dalam proses pembelajaran, berikut data hasil observasi yang dikelompokkan sesuai kelompok belajar.

Kelompok Audio

Tabel 2. Hasil Nilai Pre test dan post test kelompok audio

NO	Nama	Pre test	Post test
1	Abid Fairus Alghani	90	100
2	Agnia akasisyah Ahmad	100	100
3	Arsyila Romeesa Askhi	90	95
4	Charissa Mutiara Sabrina	90	100
	Kinanthi Zikreena		
5	Hafshah	100	100
6	M. Ramadhan Kurniawan	100	100
7	Mutiara Sabrina Azzahra	85	95
8	Syafira Alifia Hasibuan	90	100
9	Syafiyya Rahma Putri	85	90
10	Aqila Syakira Khairunnisa	100	100
11	Arsyila Romeesa Farzana	20	70
	Muhammad Aqil		
12	Oktavian	100	100
13	Muhammad Azdi Alfatih	100	100
14	Muhammad Ridho Akbar	100	100
	Mumtazah Rafania Iffah		
15	Ophelia	90	100
16	Aliyah Nadine Amirah	90	100
	Raffasya Aryasatya		
17	Nirwasita	100	100
18	Rakha Abdillah Hanafi	70	100

NO	Nama	Pre test	Post test
19	Amelia Nadhira	60	80
20	Anindita Shakila Zahra	85	90
21	Athaya Khansa Az Zahra Athifah Hanum	70	90
22	Mumtazah	100	100
23	Dipa Kwanda Suwala	70	80
24	Dzakira Khairana Muhammad Aqil	88	100
25	Hidayatullah Muhammad Azzam	75	90
26	Sinulingga	90	100
27	Muhammad Rifqi Aditya	80	100
28	Wilona Athiyyah Shanum	100	100
29	Tsabit Abraham Yusuf	85	95
30	Alzena Zaskia Putri	90	95
31	M. Dzikri Aunillah	100	100
32	Dhafye Reynand Nabihan	90	95
33	Naura Keisha Rinaldi	85	90
34	Jihan Lutfhya Putri Lubis	90	100
35	Nabila Yasmina Zarkasi	90	95
36	Nada Fajria Salsabilah	90	100
37	Revanda Raffiansyah	80	85
38	Akifa Naila Duila	100	100
39	Athallah Malik Rahman	100	100
40	Bayanaka Adzin	100	90
41	Delisha Auni Andara Putri	100	100
42	Freya Alysia Radinka	100	100
43	M. Rafka Affan AlHafidz	100	100
44	Mashel Fathiya Shafana	100	85
45	Nadhifa Khaliqa Dzahin	100	100
46	Raisya Aqilla Putri Andini	100	100
47	Varrell Alfatih Alwis	100	100
48	Adwiyah Muhammad Juni Fadhil Amran Paizal	100	90
49	Hasibuan	100	90

Kelompok Visual

Tabel 3. Hasil Nilai Pre test dan post test kelompok visual

NO	Nama	Pre test	Post test
1	Adeeva Fathina	80	95
2	Adibah Syakira	90	100

3	Adila Ardani Firmansyah	95	100
4	Abdillah Firmansyah	70	70
5	Gumanti Zikreena Hafshah	70	80
6	Nesya Syakila Arona	80	85
7	Naira Syabila Azzahra	100	100
8	Fadil Riski Damanik	65	70
	M. Zidane Al Pasha		
9	Aramico	80	95
10	Saira Hafizah	100	100
11	Aisyah Indah Alvera	100	100
12	Ali Damar Haqqi	95	100
13	Alif Rahmawan	100	90
14	Daffa Ghossan Fortuna	80	90
15	Fatimah Rizky Pranata	60	90
16	Muhammad Arkan	100	100
17	Nabila Jasmin Putri	100	100
18	Nuha Fikroh Sudanto	75	100
19	Tauqan Shaki Siregar	60	90
20	Zarenka Nura Asmara	75	100
21	Abidzar Ibrahim Al Ghifari	72	80
22	Andi Arsyila Farzana	90	95
23	Arfa Maulana Shidiq	70	90
24	Delisha Kirana Putri	50	70
25	Kayda	70	90
26	Muhammad Daffa	90	100
27	Muhsyia Afwa	90	85
	Mysha Fatiyarahmah		
28	Anros	100	100
29	Nadia Humaira	100	100
30	Qiana Lashira Rahman	88	90
	Annasya Anghindya		
31	Gibran	100	100
32	Aqila Alesha Putri	90	95
	Arnavian Elfasher		
33	Ramadhan	90	95
34	Arsyila Salsabila Husna	85	90
35	Emier Arras Abqory	100	100
36	Faranissa Assyfa Putri	90	95
37	Aulia Fariza Firdausi	90	95
38	Aysha Ayudia Mawardi	100	100
39	Firdanatha Saputra	90	100
40	Sahida Zashialuna	100	100
41	Raffasya Alfarizqi Abdul	100	100
42	Aleesa Ayudia Inara	100	100

43	Asyraf Malik Nizhamuddin Auffa Qianzhi Pratama	100	100
44	Putra	100	80
45	Erlangga Nuzul Asyidiq	100	100
46	Gendhis Hayfa Khaliluna	100	100
47	Irfan Romadhon Aritonang	100	100
48	Irman Basyari Fidelya	100	100
49	Muhammad Irfan	100	100
50	Muhammad Zaki Fadhali	100	70
51	Najwa Khaira Wilda	100	100
52	Reyndra Naufal Rifki	100	65
53	Zhafira Farzana	100	100

Kelompok Kinestetik

Tabel 4. Hasil Nilai Pre test dan post test kelompok kinestetik

NO	Nama	Pre test	Post test
1	Aero Fahreza Ghifarial	65	70
2	Aditya Ibrahim	65	70
3	Azzaky Adytia	70	80
4	M. Alam Ainul Yaqin	90	100
5	M. Noval Abdul Aziz	70	85
6	Michaela Khumaira	90	100
7	Ghazan Ibnu Athaillah	65	90
8	Latief Aqmal El Azzam	60	75
9	Raihan Muhadzib Irlanda	80	90
10	Faiz Atharizz Gunawan	60	75
11	Ahza Altamis	90	100
12	Alderan Saifu	90	100
13	Alecia Chayra	90	100
14	Alesha Rafani Yusran	100	100
15	Faqih Ahmad Sasmita	90	100
16	Kevin Airlangga Bhaskoro	100	100
17	Khayra Atha Azzahra	90	90
18	Muhammad Afif Abdillah	90	100
19	Naziihah Aprilya Putri	100	100
20	Siti Hafaza	90	90
21	Arka Rafassya Malik	70	90
22	Fathin Ghani Fathir Rajendra	100	100
23	Padmanaba Muhammad Athalla	50	60
24	Ilhami	85	100
25	Nauffal Darry Agdiva	65	80

26	Raja Arrazka	90	92
27	Rakha Keyzatur Rasyid	90	90
28	Tiara Ulya Salsabila	50	65
29	Umar Al Faruqi	88	90
30	Wulandari	80	82
31	Arkhan Khalfani Rusli	100	100
32	Jaden Lamabakang	85	90
33	M. Fattahillah Muda	85	90
34	Muhammad Bilal Al Abid	100	100
35	Muhammad Aufar	100	100
36	Muhammad Rizki	85	90
	Muhammad Shafaraz		
37	Syafiq	80	90
38	Nur Imanina Aqwannisa	80	95
39	Arsyila Mysha Pradya	100	85
40	Kenzhu Al Gibran Pradana	100	80
41	Muhammad Rais Alfarisi	100	100
42	Nur Aqilah Zahiyah	100	85
43	Ozil Pradipta Kurniawan	100	100

Setelah dikelompokkan dapatlah hasil belajar disetiap karakteristik peserta didik.

Tabel 5. Rata-rata nilai perkelompok belajar

Kelompok	Pre Test	Post Test
Audio	90	96
Visual	89	93
Kinestetik	84	90

Nilai pada tabel merupakan rata-rata nilai perkelompok belajar secara keseluruhan

Skor Nilai:

A = 80-100

B = 70-79

C = 60-69

D = 50-59

Keaktifan paling antusias peserta didik terjadi pada kelompok Audio. Dimana ada beberapa penilaian observasi, yaitu; (1) Tingkat rasa ingin tahu peserta didik terhadap media pembelajaran, (2) Dilihat dari antusias peserta didik dari paling cepat mengangkat tangan dalam menjawab pertanyaan, (3) Pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran dan intruksi yang di berikan guru, dan (4) Hasil belajar peserta didik. Hasil belajar atau penilaian yaitu *pre test* dan *post test* terendah terjadi pada kelompok

kinestetik, hal ini disebabkan kurang telitinya dalam pengerjaan test. Peserta didik semangat dalam mengikuti pembelajaran, serta rasa ingin tahu yang tinggi dalam penggunaan media ajar.

Teori belajar peserta didik cenderung pada konstruktivisme. Guru tidak mentransfer apa yang sudah mereka ketahui, tetapi membantu siswa membentuk pengetahuan mereka sendiri. Guru harus lebih memahami cara peserta didik dalam penalaran dan belajar (Wahab & Rosnawati, 2021). Peserta didik akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam mendapat pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu peserta didik langsung terlibat secara aktif. Pembelajaran dilakukan dengan baik dan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi, hal ini dikarenakan media pembelajaran membuat peserta didik ingin lebih tahu.

SIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilaksanakan dapat diambil kesimpulan bahwa dengan menggunakan media ajar **Color Box** akan membangkitkan semangat belajar peserta didik, proses pembelajaran menjadi kreatif karena semua peserta didik ikut terlibat dalam kegiatan, peserta didik akan aktif dan tidak merasa bosan, serta dengan menggunakan media ajar **Color Box** dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas terdapat beberapa saran agar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik yaitu:

- Dengan menggunakan media ajar **Color Box** harus dipersiapkan dengan baik.
- Menggunakan media ajar **Color Box** memerlukan waktu yang cukup lama.
- Menggunakan media ini bisa juga digunakan pada materi-materi tertentu yang memungkinkan medianya.
- Dan yang utama adalah selalu memotivasi peserta didik untuk semangat dalam belajar dengan metode atau media belajar yang kreatif

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, V. (2014). *Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester Ii Tahun Pelajaran 2013 2014*. 30, 121–136.
- Bates, A. . (2019). *Teaching in a Digital Age - Second Edition*. Tony Bates Associates Ltd.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Chan, Winnie Wai Lan. Au, Terry K. Tang, J. (2014). *Strategic counting: A novel assessment of place-value understanding*. 29, 78–94.
- Hamid Mustofa Abi, D. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Kemdikbud. (2022). *Buku Saku Kurikulum Merdeka; Tanya Jawab. Kementerian Pendidikan*

- Dan Kebudayaan*, 1–50.
- Masykur, R. (2019). *Teori Telaah Pengembangan Kurikulum*. CV. Anugrah Utama Raharja.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 470–477.
- Subban, P. (2006). *Differentiated instruction : A research basis*. 7(7), 935–947.
- Suciati, I. dkk. (2022). *Media Pembelajaran Matematika: Teori dan Aplikasi pada Matematika Sekolah Dasar*. CV. Ruang Tentor.
- Triawatinigrum, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tentang Nilai Tempat Muatan Pelajaran Matematika Dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual Pada Siswa Kelas I SDN Curahnongko 02 Tempurejo Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 7(2).
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April). [http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.pdf](http://repository.uindatokarama.ac.id/id/eprint/1405/1/TEORI-TEORI%20BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN.pdf)
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Prenada Media Group.