

**Kemenarikan Media Desperbox Ditinjau Dari Perspektif Peserta Didik Mts
Sunan Kalijaga**

Nurdini Ayuni^{1*}

*UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
220108110042@student.uin-malang.ac.id*

Fatima Azzahro²

*UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
220108110042@student.uin-malang.ac.id*

Elok Ayu Sekar³

*UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
220108110042@student.uin-malang.ac.id*

Charirotul Lathifa⁴

*UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
220108110042@student.uin-malang.ac.id*

Siti Faridah⁵

*UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
220108110042@student.uin-malang.ac.id*

Korespondensi: Nurdini Ayuni, 220108110042@student.uin-malang.ac.id

Abstrak

Pembelajaran matematika, khususnya materi operasi bilangan desimal dan persen, sering dianggap sulit dan kurang menarik oleh peserta didik, terutama ketika metode ceramah mendominasi dan penggunaan media konkret terbatas. Kurikulum Merdeka mengedepankan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, visual, dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat kemenarikan media DesperBox (Desimal Persen Box) dalam pembelajaran materi desimal dan persen pada peserta didik kelas VII A MTs Sunan Kalijaga. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, dengan pengumpulan data melalui angket penilaian kemenarikan yang terdiri dari skala Likert empat tingkat yang menilai aspek tampilan, kemudahan penggunaan, isi media, dan motivasi belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa DesperBox memperoleh skor rata-rata 80,79% dengan kategori “Menarik”. Komponen tampilan dan kemudahan penggunaan dikategorikan sebagai “Sangat Menarik”, sedangkan isi media dan motivasi belajar berada pada kategori “Menarik”. Temuan ini menunjukkan bahwa DesperBox berhasil menarik perhatian siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang interaktif serta menyenangkan.

Kata Kunci: Bilangan Desimal dan Persen, Kemenarikan, Media Pembelajaran, Perspektif Peserta Didik

PENDAHULUAN

Pendidikan pada era modern menuntut proses pembelajaran yang mampu mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan global dan perkembangan teknologi yang semakin cepat. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran di sekolah perlu dirancang lebih inovatif, relevan, dan mampu mendorong peserta didik terlibat aktif dalam proses belajar (Hidrolik et al., 2021). Matematika sebagai salah satu mata pelajaran fundamental memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis peserta didik (Susilawati, 2020). Namun, kenyataannya pembelajaran matematika masih sering dianggap sulit, membosankan, dan kurang menarik, terutama karena metode yang digunakan cenderung bersifat abstrak dan berpusat pada guru. Situasi ini diperburuk oleh masih dominannya metode ceramah, minimnya media inovatif, serta kurangnya pendekatan yang memberikan ruang bagi peserta didik untuk membangun pemahaman melalui aktivitas langsung (Utari et al., 2019). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan pengalaman belajar peserta didik secara lebih bermakna.

Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia menekankan pentingnya terciptanya proses pembelajaran yang berbasis kompetensi, fleksibel, menyenangkan, dan memberikan ruang bagi peserta didik untuk aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual (Syafriani et al., 2025). Kurikulum ini menuntut guru untuk mengembangkan strategi dan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi keberagaman karakteristik peserta didik serta mendorong keterlibatan mereka secara optimal dalam proses belajar. Media dirancang untuk dapat menyampaikan materi secara kontekstual dan visual, sehingga siswa dapat memahami konsep abstrak dengan cara yang lebih nyata dan menyenangkan (Maulidiah & Muthi, 2025). Penelitian yang telah dilaksanakan oleh Hakim & Windayana (2016) menyatakan bahwa penggunaan media dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep abstrak secara lebih nyata, menarik, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Meskipun peran media pembelajaran semakin ditekankan dalam Kurikulum Merdeka, kenyataannya pemanfaatan media yang variatif dan inovatif dalam pembelajaran matematika masih belum optimal, terutama pada materi operasi bilangan

desimal dan pecahan. Materi ini membutuhkan visualisasi yang jelas agar peserta didik dapat memahami hubungan antar nilai, proses perhitungan, serta perbedaan antara bentuk desimal dan pecahan. Tanpa dukungan media yang konkret dan menarik, siswa sering mengalami kesulitan memahami konsep, melakukan kesalahan dalam perhitungan, dan merasa kurang percaya diri saat mengerjakan soal. Hal ini menunjukkan bahwa kehadiran media yang tepat tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap pembelajaran, tetapi menjadi faktor penting dalam membantu peserta didik membangun pemahaman yang lebih mudah dan menyenangkan. Kondisi tersebut kemudian tampak jelas dalam pembelajaran nyata berdasarkan hasil observasi awal peneliti di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti bersama guru matematika di MTs Sunan Kalijaga, ditemukan bahwa rendahnya minat dan keaktifan peserta didik masih menjadi masalah utama dalam proses pembelajaran. Ketika guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah, sebagian besar siswa terlihat pasif, kurang fokus, dan tidak menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, guru mengungkapkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pecahan desimal dan persen. Banyak siswa yang bingung ketika harus mengonversi antara bentuk pecahan, desimal, dan persen, serta sering melakukan kesalahan dalam operasi hitung terkait. Kesulitan ini muncul karena siswa belum memiliki gambaran visual yang jelas tentang hubungan antar bentuk bilangan tersebut. Guru juga menyampaikan bahwa peserta didik lebih mudah memahami materi ketika mereka terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran, terutama aktivitas berbasis permainan atau media konkret yang dapat disentuh dan dimanipulasi. Temuan tersebut menegaskan bahwa peserta didik membutuhkan lingkungan belajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan serta memberi ruang untuk eksplorasi konsep secara langsung.

Merespons permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media Desperbox, yaitu media pembelajaran berbasis kotak yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami operasi bilangan desimal dan persen melalui aktivitas yang interaktif dan menyerupai permainan edukatif. Dengan adanya unsur permainan di dalamnya, media ini diharapkan mampu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam melalui pengalaman langsung. Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media

konkret berbasis box maupun permainan dapat meningkatkan motivasi, minat, dan hasil belajar matematika peserta didik. Arieska (2023) menyatakan bahwa media Counting Box efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik kelas V. Temuan ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Aprilia dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan media Box berhitung dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SD secara signifikan. Selain itu, Ristanti (2022) menemukan bahwa penggunaan media manipulatif dalam pembelajaran pecahan desimal mampu meningkatkan motivasi belajar serta keterampilan berhitung siswa dari siklus ke siklus. Penelitian kuasi-eksperimen oleh Dorlince & Refly (2024) juga menunjukkan bahwa media manipulatif berpengaruh signifikan dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa SMA. Sementara itu, penelitian oleh Dewi, Sulistyono, dan Samijo (2023) melalui pengembangan media interaktif PATRIKS menunjukkan bahwa motivasi belajar matematika siswa meningkat secara signifikan karena desain media yang interaktif dan mudah digunakan. Temuan-temuan ini menguatkan dasar pemikiran bahwa media konkret dan manipulatif seperti Desperbox berpotensi meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pencapaian belajar.

Meskipun penelitian-penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas media konkret dan manipulatif dalam meningkatkan hasil belajar, masih diperlukan eksplorasi mendalam mengenai penerimaan dan daya tarik media tersebut langsung dari sudut pandang peserta didik, terutama dalam konteks materi bilangan desimal dan persen di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs). Aspek kemenarikan media menjadi krusial karena merupakan prasyarat pertama untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa (Reigeluth & Stein, 1983 dalam Lestari & Mulyoto, 2021). Media yang menarik secara visual dan interaktif cenderung membuat siswa merasa nyaman, mengurangi kecemasan terhadap matematika, serta menumbuhkan minat belajar intrinsik (Prastowo, 2015). Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada analisis kemenarikan media Desperbox yang dikembangkan, khususnya ditinjau dari perspektif peserta didik MTs Sunan Kalijaga. Perspektif siswa akan memberikan data otentik mengenai sejauh mana desain, interaktivitas, dan unsur permainan dalam Desperbox mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan latar belakang masalah dan pentingnya perspektif peserta didik, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan tingkat kemenarikan media Desperbox yang dikembangkan untuk pembelajaran operasi bilangan desimal dan

persen, ditinjau dari persepsi langsung peserta didik di MTs Sunan Kalijaga. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi empiris mengenai potensi media pembelajaran berbasis pop-up book dalam meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik, serta menjadi panduan praktis bagi guru matematika dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada siswa sesuai semangat Kurikulum Merdeka.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana peserta didik menilai kemenarikan media Desperbox pada materi desimal dan persen. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan dan menganalisis data penilaian peserta didik terhadap berbagai komponen dalam media tersebut. Moleong (2017) menyatakan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif bertujuan untuk mengukur dan menggambarkan fenomena berdasarkan data yang diperoleh. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VII A MTs Sunan Kalijaga yang telah mengikuti pembelajaran menggunakan media Desperbox. Kelas VII A dipilih karena pada tahap ini, peserta didik masih membutuhkan bantuan media konkret untuk memahami konsep abstrak seperti desimal dan persen, yang sering dianggap sulit oleh siswa. Data penelitian diperoleh melalui teknik non-tes, dengan menggunakan angket penilaian kemenarikan media Desperbox. Angket ini disusun dengan skala Likert empat tingkat untuk mengukur penilaian peserta didik terhadap berbagai aspek media, seperti tampilan, kemudahan penggunaan, isi media, dan motivasi belajar. Sebelum digunakan, media Desperbox telah melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kualitas dan kelayakannya sebagai media pembelajaran. Pengolahan data dilakukan dalam dua tahap. Pertama, persentase dari hasil angket dihitung untuk mengetahui kecenderungan umum penilaian peserta didik pada setiap indikator kemenarikan. Kedua, hasil persentase dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan bagaimana peserta didik menilai aspek-aspek dalam angket, seperti tampilan media, kemudahan penggunaan, peran media dalam membantu memahami materi, motivasi belajar, dan minat siswa terhadap penggunaan media pada pembelajaran

berikutnya. Data tersebut dianalisis menggunakan 2 tahap, Pertama, data angket dihitung menggunakan persentase dengan rumus:

$$p = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Penilaian kemenarikan media Desperbox dikategorikan berdasarkan interval persentase pada Tabel 1 berikut, yang mengklasifikasikan hasil penilaian ke dalam kategori “Sangat Menarik,” “Menarik,” “Cukup Menarik,” “Kurang Menarik,” dan “Tidak Menarik.”

Tabel 1. Kualifikasi Kemenarikan

Persentase (%)	Kualifikasi
81 – 100	Sangat Menarik
61 – 80	Menarik
41 - 60	Cukup Menarik
21 - 40	Kurang Menarik
0 - 20	Tidak Menarik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media Desperbox dirancang untuk membantu peserta didik dalam mempelajari materi desimal dan persen. Media Desperbox juga menjadi Solusi bagi pendidik dalam proses belajar mengajar. Media Desperbox merupakan media materi desimal dan persen yang telah peneliti kembangkan sebelumnya dan telah dilakukan uji coba, serta mendapatkan penilaian layak untuk digunakan dari validator ahli. Adapun tampilan media Desperbox ditunjukkan pada Gambar berikut.

Gambar 1. Media Desperbox



Media Desperbox yang dikembangkan memuat materi desimal dan persen pada jenjang SMP/MTs/Sederajat yang menyesuaikan pada Kurikulum Merdeka. Media Desperbox ini dikembangkan dengan tujuan untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep materi desimal dan persen. susunan media Desperbox terdiri dari Sampul, gambar penyusun, Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), pemahaman konsep materi desimal, operasi desimal (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian), pemahaman konsep persen, operasi persen (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian).

Peneliti melakukan implementasi media manipulatif DesperBox (Desimal Persen Box) pada pembelajaran materi desimal dan persen selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Di akhir pembelajaran, peneliti menyebarkan angket kemenarikan kepada peserta didik untuk mengetahui tingkat ketertarikan mereka terhadap penggunaan media DesperBox. Adapun hasil persentase respons peserta didik terhadap kemenarikan media DesperBox ditunjukkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Respons Peserta Didik pada Komponen Kemenarikan

No.	Komponen	Persentase	Kualifikasi
1.	Kemenarikan tampilan media	83,33%	Sangat Menarik
2.	Kemenarikan penggunaan media	82,08%	Sangat Menarik
3.	Kemenarikan isi Media	79,58%	Menarik
4.	Kemenarikan media dalam meningkatkan motivasi belajar	78,15%	Menarik
	Persentase rata-rata	80,79%	Menarik

Dari tabel 2 menunjukkan peserta didik memberikan respons yang positif terhadap media manipulatif DesperBox (Desimal Persen Box). Berdasarkan angket, diperoleh persentase rata-rata sebesar 80,79% dengan kualifikasi “Menarik”. Rata-rata tersebut diperoleh dari empat komponen penilaian, yaitu kemenarikan tampilan media sebesar 83,33%, kemenarikan penggunaan media sebesar 82,08%, kemenarikan isi media sebesar 79,58%, dan kemenarikan media dalam meningkatkan motivasi belajar sebesar 78,15%. Dua komponen termasuk kategori “Sangat Menarik”, sedangkan dua komponen lainnya berada pada kategori “Menarik”. Hasil ini mengindikasikan bahwa peserta didik menilai DesperBox sebagai media yang menarik serta mendukung proses pembelajaran materi desimal dan persen. Kemenarikan suatu media sangat berpengaruh terhadap perhatian dan keterlibatan peserta didik dalam belajar matematika (Handini & Asmarani, 2024). Media yang menarik seperti DesperBox juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan sehingga mendorong peserta didik lebih bersemangat dalam memahami materi.

Tabel 3. Hasil Respons Peserta Didik pada Kemenarikan Tampilan Media

Komponen	Butir Pertanyaan	Respons			
		STS	TS	S	SS
Kemenarikan Tampilan Media	1	0	1	20	9
	2	1	1	13	15
Persentase rata-rata respons		1,7%	3,3%	55%	40%

Tabel 3 menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons mayoritas setuju terhadap kemenarikan tampilan media Desperbox (Desimal Persen Box). Hal ini ditunjukkan oleh hasil respons pada dua butir pernyataan, yaitu sebanyak 55% peserta didik menyatakan setuju dan 40% peserta didik menyatakan sangat setuju terhadap tampilan media. Sementara itu, respons tidak setuju hanya sebesar 3,3%, dan sangat tidak setuju sebesar 1,7%. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik menilai tampilan media Desperbox tergolong menarik dan jelas. Tampilan yang menarik memberi dampak positif

terhadap perhatian peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Juhaeni dkk. (2023) yang menyatakan bahwa media dengan tampilan menarik dapat meningkatkan fokus dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, tampilan media yang informatif dan tidak membingungkan membantu menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan tidak menegangkan. Sesuai dengan Mayasari dkk. (2021), media pembelajaran yang visual dan menarik mampu meningkatkan minat belajar serta membuat peserta didik lebih percaya diri dalam mengerjakan latihan. Media Desperbox yang memadukan warna, bentuk, dan tampilan angka yang rapi menjadikan materi desimal dan persen lebih mudah dipahami oleh peserta didik

Tabel 4. Hasil Respons Peserta Didik pada Kemenarikan Penggunaan Media

Komponen	Butir		Respons		
	Pertanyaan	STS	TS	S	SS
Kemenarikan penggunaan media	3	1	3	17	9
	4	0	3	11	16
Persentase rata-rata respons		1,7%	10%	46,7%	41,6%

Tabel 4 menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons mayoritas setuju terhadap kemenarikan penggunaan media dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari data bahwa 46,7% peserta didik menyatakan setuju dan 41,6% peserta didik menyatakan sangat setuju. Sementara itu, hanya 10% peserta didik yang memberikan respons tidak setuju, dan 1,7% yang menyatakan sangat tidak setuju.

Perolehan data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media selama pembelajaran dinilai menarik, mudah digunakan, dan membantu pemahaman materi oleh sebagian besar peserta didik. Media yang dirancang dengan jelas cenderung membuat peserta didik lebih terlibat dalam aktivitas belajar sehingga meningkatkan fokus dan motivasi peserta didik (Rahman dkk., 2024). Hal ini sejalan dengan kondisi pembelajaran di kelas, di mana peserta didik terlihat lebih aktif mencoba, mengoperasikan, serta mengikuti instruksi yang diberikan melalui media. Sebagian peserta didik menyatakan

bahwa penggunaan media membuat proses belajar lebih menyenangkan dan tidak monoton. Visualisasi langkah-langkah dan kemudahan dalam mengikuti alur penggunaan media turut berkontribusi pada pemahaman materi yang lebih baik. Temuan ini sesuai dengan Farabi dkk. (2025) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang menarik mampu membantu peserta didik memahami konsep dengan lebih jelas dan meningkatkan minat belajar.

Tabel 5. Hasil Respons Peserta Didik pada Kemenarikan Isi Media

Komponen	Butir		Respons			
	Pertanyaan	STS	TS	S	SS	
Kemenarikan isi media	5	0	4	18	8	
	6	0	3	17	10	
Persentase rata-rata respons		0%	11,7%	58,3%	30%	

Tabel 5 menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon setuju terhadap kemenarikan isi media DesperBox. Hal ini terlihat dari data bahwa 58,3% peserta didik menyatakan setuju dan 30% peserta didik menyatakan sangat setuju terkait kemenarikan isi media. Sementara itu, hanya 11,7% peserta didik menyatakan tidak setuju dan 0% menyatakan sangat tidak setuju. Perolehan respons ini memberikan arti bahwa peserta didik menilai isi media DesperBox menarik, mudah dipahami, dan membantu peserta didik dalam memahami materi desimal dan persen. Mayoritas peserta didik mengungkapkan bahwa isi media DesperBox mampu menarik perhatian mereka karena penyajian informasi yang sederhana, ringkas, dan mudah dipahami. Penyajian informasi yang jelas tersebut memudahkan peserta didik dalam memahami konsep desimal, persen dan operasinya, melalui pengalaman belajar secara langsung. Hal ini sesuai dengan penelitian 'Aniqoh dkk. (2025) yang menyatakan bahwa media manipulatif dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik melalui pengalaman yang konkret.

Tabel 6. Hasil Respons Peserta Didik pada Kemenarikan Media dalam Meningkatkan Motivasi Belajar

Komponen	Butir	Respons
----------	-------	---------

			Pertanyaan	STS	TS	S	SS
Kemenarikan media dalam meningkatkan motivasi belajar		7	0	3	11	16	
		8	0	3	20	7	
		9	0	3	18	9	
		10	3	1	21	5	
Persentase rata-rata respons			2,5%	8,3%	58,3%	30,8%	

Tabel 6 menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon setuju terhadap kemenarikan media dalam meningkatkan motivasi belajar. Hal ini terlihat dari data bahwa 58,3% peserta didik menyatakan setuju dan 30,8% peserta didik menyatakan sangat setuju terkait kemenarikan media dalam meningkatkan motivasi belajar. Sementara itu, hanya 8,3% peserta didik menyatakan tidak setuju dan 2,5% menyatakan sangat tidak setuju. Perolehan respons ini memberikan arti bahwa peserta didik memberikan respons positif terhadap media dalam meningkatkan motivasi belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media DesperBox tidak hanya menarik dari sisi tampilan dan isi, tetapi juga mampu memberikan dorongan bagi peserta didik untuk lebih bersemangat mengikuti pembelajaran desimal dan persen. Peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mencoba media DesperBox karena bentuknya yang jelas, berwarna, dan mudah digunakan. Membuat proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Mayoritas peserta didik juga menyampaikan bahwa penggunaan DesperBox meningkatkan keterlibatan mereka dalam kelas. Mereka merasa lebih aktif, termotivasi untuk mencoba sendiri, dan meningkatkan rasa percaya diri dalam memahami dan mengerjakan soal-soal desimal dan persen. Hal ini sesuai dengan penelitian lain oleh Jusniani & Monariska (2025) juga menyatakan bahwa media manipulatif dapat meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa selama pembelajaran matematika, karena siswa dapat langsung berinteraksi dengan objek pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan data di atas, hasil respons peserta didik menunjukkan respons yang positif terhadap kemenarikan media Desperbox pada pembelajaran matematika materi desimal dan persen. Hasil ini sejalan dengan penelitian Jihatul dkk. (2025) yang menegaskan bahwa media manipulatif yang menarik seperti Desperbox juga berpotensi menumbuhkan rasa senang, meningkatkan aktivitas belajar, serta membangun motivasi peserta didik untuk terlibat lebih dalam dalam proses pembelajaran. Temuan ini turut memperkuat gagasan bahwa variasi media dalam pembelajaran matematika merupakan salah satu upaya penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas (Laimheheriwa, 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kemenarikan media DesperBox (Desimal Persen Box) pada peserta didik MTs Sunan Kalijaga, dapat disimpulkan bahwa media ini mendapatkan respons positif dari peserta didik. Persentase rata-rata kemenarikan media sebesar 80,79% dengan kualifikasi “Menarik” menunjukkan bahwa DesperBox dinilai efektif dalam menarik perhatian, memudahkan pemahaman konsep desimal dan persen, serta mendukung motivasi belajar peserta didik. Komponen tampilan dan penggunaan media termasuk kategori “Sangat Menarik”, sedangkan komponen isi media dan peningkatan motivasi belajar berada pada kategori “Menarik”. Hal ini menunjukkan bahwa DesperBox tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah digunakan, serta mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif.

REFERENSI

- Aniqoh, L., Qohar, A., & Al Farisy, M. H. (2025). Pengembangan media manipulatif papan ABCE pada materi luas permukaan bangun ruang sisi datar. *Journal of Mathematics Education and Science*, 8(1), 89–99.
- Aprilia, Mazidaturrahmah, Wibowo, S., & Dewi, G. K. (2024). Pengembangan media pembelajaran box berhitung terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 1 SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2).
- Arieska, Y. V. S. (2023). *Pengembangan media pembelajaran counting box untuk meningkatkan pemahaman materi operasi hitung bilangan bulat pada peserta didik kelas V MI Al Hikmah Ketami Kota Kediri* (Skripsi S1, IAIN Kediri). <https://etheses.iainkediri.ac.id/id/eprint/10361>
- Daniar, M. A., Soe'oed, R., & Hefni, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi game dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas XI. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1), 71–82. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.332>
- Dewi, S. K., Sulistyono, B. A., & Samijo, S. (2025). Peran media pembelajaran interaktif PATRIKS dalam meningkatkan motivasi siswa. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(3), 554–562. <https://doi.org/10.56916/jp.v4i3.2023>
- Farabi, M. A., Herwinsyah, F. A., Lathifa, C., & Manggala, I. S. A. (2025). The attractiveness of geometry transformation material LKPD based on ethno-STEM from the perspective of students. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 5(4), 453–463. <https://doi.org/10.59672/ijed.v5i4.4431>
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2).
- Handini, W. P., & Asmarani, D. (2024). Pengembangan media Uno Stacko yang valid dan praktis dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 47–58. <https://doi.org/10.18592/jpm.v11i1.9848>
- Hidrolik, R., Tinjau, D. I., Hasil, D., & Kediri, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis STEM: Respon siswa terhadap matematika. *Factor M*, 3(2), 125–138. <https://doi.org/10.30762/factor-m.v3i2.2611>
- Jihatul Hadi, S. A., Mukayati, & Salsabila, D. (2025). Peningkatan hasil belajar siswa

- kelas VB menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan media manipulatif. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd)*, 6(2), 658–663. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i2.696>
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan media game edukasi dalam meningkatkan hasil belajar matematika kelas III siswa madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Penelitian Pembelajaran dan Pengembangan*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Jusniani, N., & Monariska, E. (2025). Pengembangan media ajar matematika kartun menggunakan storyboard berbasis kontekstual untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Cokroaminoto*, 8(2), 525–540.
- Laimeheriwa, D. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika di SD Muhammadiyah Aimas Kabupaten Sorong. *Jurnal Petisi (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 6(1), 70–75. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v6i1.1196>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Mirza Rahmawati, Husna, A. N., & Attalina, S. N. C. (2024). Peningkatan hasil belajar materi pecahan menggunakan media interaktif PhET Colorado pada siswa kelas IV SDN 3 Mantingan. *Indonesian Journal of Action Research*, 3(1). <https://doi.org/10.14421/ijar.2024.31-01>
- Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*.
- Rahman, H., Faisal, M., & Syamsuddin, A. F. (2024). Meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan multimedia interaktif. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 9(1), 12–24. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v9i1.2778>
- Ristanti, Y. (2015). Peningkatan motivasi dan keterampilan hitung pecahan desimal melalui media manipulatif pada pembelajaran tematik-integratif SD. *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia*. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v3i1.9686>
- Senandi, D., & Umpel, R. J. (2025). Efektivitas penggunaan media manipulatif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas XI SMA Tabernakel. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 4(10), 1449–1454.

- Susilawati, W. (2020). *Belajar dan pembelajaran matematika*. CV Intan Mandiri.
- Syafriani, D., Amalia, A., Davina, S., Dewi, A., & Ramadani, S. (2025). Pembelajaran Kurikulum Merdeka di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 22–31.
- Utari, D. R., Wardana, M. Y. S., & Damayani, A. T. (2019). Analisis kesulitan belajar matematika dalam menyelesaikan soal cerita. *Jurnal Pendidikan*, 3(4), 534–554.