

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* PADA MATERI BANGUN DATAR UNTUK SISWA KELAS IV SD NEGERI 55 AIR PACAH

Vikri Harman¹⁾, Arlina Yuza¹⁾, Sari Gustina Sari¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta

E-mail: zhuland55@gmail.com

PENDAHULUAN

Matematika juga memiliki nilai atau unsur keindahan [1]. Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya dalam meningkatkan materi matematika [2]. Salah satu ciri dari pembelajaran matematika yang baik adalah penyajian pembelajaran didasarkan pada teori psikologi pembelajaran. Ini bermakna bahwa guru harus merancang pembelajaran yang sesuai dengan tahap-tahap perkembangan mental siswa [3].

Puzzle merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh [4]. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan media permainan sederhana yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. Media *puzzle* yang dikembangkan terinspirasi dari media *puzzle* yang telah beredar dipasaran. Namun secara umum, pada media yang peneliti kembangkan berbeda dengan media *puzzle* yang telah beredar sebelumnya.

Media *puzzle* dapat mengasah otak siswa, melatih kesabaran dan nalar siswa serta dapat memberikan pengetahuan yang luas pada siswa. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* pada Materi Bangun Datar untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 55 Air Pacah”.

METODE

Untuk memenuhi tujuan penelitian, maka penelitian ini didesain dengan menggunakan metode penelitian pengembangan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Puzzle*. Setelah produk dikembangkan maka akan dilakukan analisis validasi pada media yang akan digunakan oleh siswa dalam pembelajaran.

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan model 4-D (*Four-D-Model*) yang disarankan oleh Thiagarajan dan Semmel dalam

Trianto (2009:94) bahwa pengembangan model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *desseminate* atau diadaptasi menjadi model 4-D, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Penelitian yang akan peneliti laksanakan yaitu hanya menggunakan 3-D yaitu *define*, *design*, dan *develop* karena keterbatasan waktu penelitian. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh pakar yang bertujuan menghasilkan media yang valid. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi.

Lembar validasi divalidasi langsung oleh validator ahli desain media dan materi. Skala penilaian pada lembar validasi menggunakan skala Likert sebagai berikut :

Tabel 1. Daftar Skor Jawaban Validator

Simbol	Keterangan	Bobot
SS	Sangat setuju	4
S	Setuju	3
TS	Tidak setuju	2
STS	Sangat tidak setuju	1

Sumber:Saputri (2015:7)

Menentukan nilai validitas dengan menggunakan rumus yang dimodifikasi dari Purwanto (Saputri, 2015:8) sebagai berikut :

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Hasil penilaian validitas tersebut dilihat dengan kriteria oleh Purwanto dalam (Saputri, 2015:8), sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori hasil penilaian validasi

Persentase (%)	Kriteria
90%-100%	Sangat valid
80%-89%	Valid
60%-79%	Cukup valid
0%-59%	Tidak valid

Sumber:Saputri (2015:8)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Langkah kegiatan yang dilakukan pada tahap ini sebagai berikut:

1. Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SD Negeri 55 Air Pacah kelas IV ialah kurikulum 2013 pada materi bangun datar mata pelajaran matematika.

2. Analisis Kebutuhan

Dalam pengenalan konsep inilah diperlukan sebuah media yang dapat mempermudah siswa. Salah satu tahapan perkembangan intelektual anak adalah tahap operasional konkrit. Anak sekolah dasar usia 7-12 tahun ada pada tahap ini, yang artinya dalam belajar memahami suatu konsep masih membutuhkan benda konkrit, sangat tepat jika dalam pembelajaran menggunakan media untuk menjelaskan hal-hal yang bersifat abstrak menjadi konkrit. Berdasarkan analisis tersebut maka dibuat media *puzzle* pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV SD.

3. Hasil Analisis Siswa

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan, diketahui bahwa peserta didik tertantang untuk menyelesaikan masalah yang terdapat pada soal yang terkait dengan matematika, seperti mengerjakan secara rinci dan bertanya jika pada langkah atau jawaban yang dibuatnya kurang tepat, siswa ingin mendapatkan kejelasan dari guru dari mana kesalahan yang dia lakukan dan berusaha memperbaikinya. Pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* mengajak siswa untuk aktif mulai dari awal proses pembelajaran.

4. Hasil Analisis Konsep

Berikut konsep materi luas dan keliling bangun datar pada media *puzzle* :

1. Konsep unsur-unsur bangun datar.
2. Konsep cara menentukan luas bangun datar.
3. Konsep cara menentukan keliling bangun datar.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti merancang media *Puzzle* dengan materi bangun datar pada mata pelajaran matematika.



Gambar 1. Tampilan Depan Puzzle

Tahap Pengembangan (*Development*)

Validasi media *Puzzle* pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV SD divalidasi oleh 3 orang pakar ahli yang terdiri dari 2 orang dari dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta dan 1 orang guru SD Negeri 55 Air Pacah dengan hasil berikut ini:

Tabel 2. Rekapitulasi Analisis Validasi *Puzzle* oleh Pakar

No	Aspek	Jumlah Skor Validator	Skor Maksimal	%	Ket
1.	Materi	113	128	89,17%	Valid
2.	Desain	43	48	89,58%	Valid
Rata-rata				89,38 %	Valid

Berdasarkan hasil analisis validasi masing-masing aspek materi dan aspek desain, maka dapat diambil kesimpulan analisis validasi media *puzzle* dengan materi bangun datar pembelajaran Matematika kelas IV SD berada pada kategori valid. Adanya pengembangan *puzzle* ini dapat mengakomodasi karakter siswa yang suka berdiskusi, dan tidak fokus pada apa yang diterangkan guru pada saat proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa validitas media *puzzle* pada materi Bangun Datar mata pelajaran Matematika kelas IV SD dinyatakan valid dengan persentase yang diperoleh 89,38%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sari, Syafni Gustina & Jusar, Ira Rahmayuni. 2016. Pengembangan Potensi Estetik dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Pelangi STKIP PGRI Sumbar*, 8(2).
- [2] Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- [3] Yuza, Arlina. 2018. Pembelajaran Luas Daerah Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Kajian Ilmiah: Menara Ilmu UMSB*, 12(8).
- [4] Winanti, Septika. (2014). Pengembangan *Puzzle* Rantai Makanan untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. IV No. 1, Hal. 4-6
- [5] Enha, Hikmatun Nisa'. 2015. Pengembangan Media *Puzzle* Pada Konsep

Pengukuran Bangun Datar Terhadap
Pemahaman Siswa Kelas Iv Mi Al Mufidah
Wongsorejo Banyuwangi. *Skripsi*,
Fakultas Ilmu tarbiyah dan Keguruan .
Malang:Universitas Islam Negeri Maulana
Malik Ibrahim.