

## PENGEMBANGAN TRIPLE CLOCK MATERI PENGUKURAN WAKTU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SDN SARANGMEDURO

Laelatul Mufarokah<sup>1\*</sup>, Saeful Mizan<sup>2</sup>

<sup>1\*,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

<sup>1</sup> Email: [laelatul528@gmail.com](mailto:laelatul528@gmail.com)

<sup>2</sup> Email: [miz\\_zhan@yahoo.com](mailto:miz_zhan@yahoo.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *Triple Clock* materi pengukuran waktu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Sarangmeduro dan bagaimana tingkat kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan dari *Triple Clock*. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan modifikasi model ADDIE yang memiliki 5 tahapan penelitian, yaitu (1) Analisis, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi, (5) Evaluasi. Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Sarangmeduro Kabupaten Rembang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar wawancara, lembar validasi para ahli, angket respon guru dan siswa, serta lembar tes siswa. Berdasarkan uji validasi diperoleh hasil bahwa media *Triple Clock* yang dikembangkan memiliki kriteria sangat valid untuk digunakan dengan presentase dari ahli materi 100%, ahli media 91,43% dan ahli bahasa 88%. Berdasarkan lembar angket respon guru dan siswa diperoleh hasil bahwa media *Triple Clock* yang dikembangkan memiliki kriteria sangat praktis digunakan untuk pembelajaran dengan persentase angket respon guru dan siswa yang masing-masing memperoleh skor 96%. Untuk hasil *posttest* siswa menunjukkan kriteria efektif digunakan dengan presentase sebesar 79,33%. Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa *Triple Clock* yang dikembangkan telah memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

**Kata kunci:** Media *Triple Clock*; Hasil Belajar; Kevalidan Produk; Kepraktisan Produk; Keefektifan Produk

### PENDAHULUAN

<sup>[6]</sup>Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dalam mengembangkan dan meningkatkan potensi yang dimiliki sumber daya manusia (Kurniawan 2022). Potensi tersebut dapat dikembangkan melalui pemberian fasilitas kegiatan pembelajaran bagi mereka. Lembaga pendidikan dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat. Seiring dengan adanya perkembangan pendidikan yang semakin maju diperlukan juga inovasi-inovasi agar tidak tertinggal dengan adanya perubahan-perubahan. Maka dari itu inovasi dalam pembelajaran juga sangat dibutuhkan untuk membuat suasana belajar menjadi lebih nyaman dan bervariasi. Inovasi dalam pembelajaran bisa dilakukan salah satunya adalah dengan membuat media pembelajaran semenarik mungkin sehingga penyampaian materi bisa dilakukan dengan lancar.

<sup>[7]</sup>Menurut Kustandi dan Darmawan (2020) Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Pemanfaatan media pembelajaran sangat disarankan dalam proses pembelajaran terlebih pada materi yang dianggap sulit oleh siswa. Sebagai alat bantu untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran, media pembelajaran harus dibuat semenarik mungkin agar fokus siswa bisa teralihkan pada materi yang disampaikan.

Media pembelajaran bukan hanya berfungsi sebagai sarana untuk membuat pembelajaran yang menyenangkan, tetapi juga membantu anak memahami sesuatu yang bersifat abstrak. <sup>[11]</sup>Menurut Nurhafizah (Nurfadhillah dkk., 2021) Media pembelajaran yang baik adalah media yang dapat memberi kesempatan untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan anak secara

langsung, dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir kritis dan positif, membantu mengenal lingkungan dan kemampuan dirinya. Penggunaan media pembelajaran yang baik dapat membantu perkembangan psikologis siswa. Selain itu siswa juga akan mendapatkan pengalaman bermakna selama proses pembelajaran.

Namun, sampai saat ini penggunaan media pembelajaran masih terbatas. Permasalahan ini masih sering dijumpai pada beberapa sekolah dasar, dimana masih banyak kekurangan referensi media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menjadikan siswa cenderung bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sering terjadi terutama pada pembelajaran matematika. Menurut Listiani, dkk (Kustandi dan Darmawan, 2020) Matematika diartikan sebagai salah satu mata pelajaran wajib yang tidak hanya membekali peserta didik untuk menggunakan rumus dalam perhitungan, tetapi juga mengharuskan peserta didik memiliki kemampuan menalar dan menganalisis dalam memecahkan masalah sehari-hari. Matematika perlu diberikan kepada peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Banyak siswa yang menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dipahami dan menjadi penghambat bagi studi mereka. Hal itu karena pembelajaran matematika dianggap lebih menekankan pada rumus dan bukan pengalaman pribadi yang dilakukan oleh subyek dalam kehidupan sehari-hari.<sup>[3]</sup>Adanya penggunaan media pembelajaran yang lebih sesuai dalam menyampaikan pelajaran matematika, akan memudahkan guru menyampaikan materi kepada siswa. Begitupun sebaliknya siswa akan lebih mudah menangkap materi yang disampaikan (Hamid 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN Sarangmeduro Ibu Dahlia Baroroh Barid, S.Pd.I., diperoleh informasi bahwa kurikulum yang diterapkan di kelas III SDN Sarangmeduro adalah kurikulum 2013. Guru hanya menggunakan satu referensi saja dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika. Guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku tema yang diterbitkan Kemendikbud yang mana di dalam buku tersebut penyajian materi sangat ringkas dengan pembahasan materi yang sedikit dan kurang bisa dipahami siswa serta pembahasan contoh soal yang terperinci. Pada kelas III SDN Sarangmeduro materi yang dirasa sulit untuk dipahami oleh siswa adalah materi pengukuran waktu. Siswa masih bingung saat diberikan pertanyaan yang berkaitan dengan waktu, diantaranya membaca waktu, meletakkan tanda waktu dan menghitung lama suatu kejadian. Ketika menyampaikan materi pengukuran waktu, guru hanya menggunakan media berupa jam sederhana yang dibuat dari kertas karton dengan angka yang masih sama seperti jam dinding aslinya. Guru hanya memberikan penjelasan singkat kepada siswa dengan menggunakan media jam karton dalam menunjukkan waktu. Siswa tidak terlibat secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran, dimana siswa tidak diberikan kesempatan untuk mencoba media jam karton yang disediakan oleh guru. Penyajian materi yang seperti itu membuat siswa jenuh, siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran dan siswa kesulitan menangkap materi pengukuran waktu.

<sup>[5]</sup>Pada hakikatnya, pengukuran waktu merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengukur berapa lama sesuatu berlangsung (Kartini 2020). Materi pengukuran waktu berkaitan erat dengan aktivitas sehari-hari. Kemampuan mengukur waktu dalam materi ini menjadi sangat penting. Kemampuan tersebut sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari seperti mengatur dan membiasakan siswa untuk disiplin menggunakan waktu. Siswa terlebih dahulu harus paham tentang konsep waktu seperti besok, sekarang, tadi, nanti, konsep pagi, siang dan malam agar bisa memahami tentang pengukuran waktu. Berdasarkan hasil *pretest* yang telah dikerjakan siswa kelas III SDN Sarangmeduro, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada materi pengukuran waktu cukup rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan hanya ada 4 siswa dari 15 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM, yaitu 70.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan media *Triple Clock*. Media *Triple Clock* merupakan salah satu jenis media visual yang merupakan modifikasi dari jam ganda yang dibuat semenarik mungkin. Media *Triple Clock* yang dimaksud adalah Jam dengan tiga model yang terbuat dari bahan triplek dan dilapisi kain flanel. Alasan pemilihan media *Triple Clock* adalah untuk mengatasi keterbatasan jam sungguhan karena jam sungguhan tidak menggambarkan secara detail jarum pendek sebagai penunjuk waktu, jarum

panjang sebagai penunjuk menit dan angka yang menunjukkan waktu mulai pukul 1 siang sampai pukul 12 malam sehingga menyulitkan anak dalam memahami konsep pengukuran waktu. Media *Triple Clock* ini bertujuan untuk membantu memahami konsep jam yang lebih. Selain itu juga disesuaikan dengan kondisi siswa yang masih sulit untuk berfikir abstrak. Penggunaan media *Triple Clock* ini diharapkan dapat menjadi daya tarik siswa dalam mempelajari materi pengukuran waktu dan siswa akan lebih menguasai materi tentang pengukuran waktu.

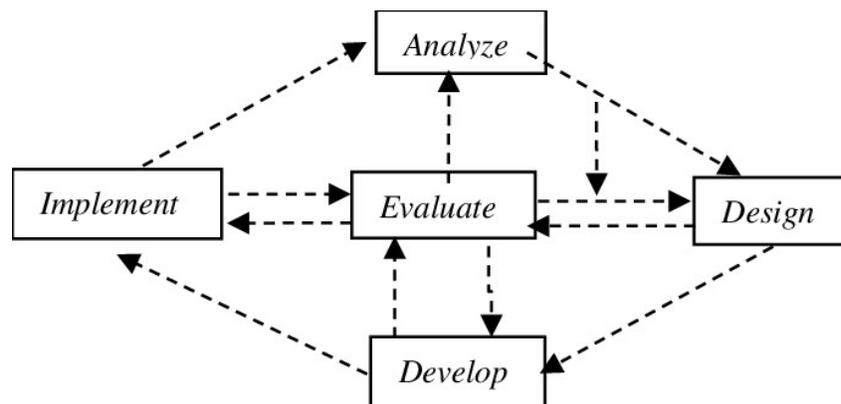
Penelitian terdahulu yang relevan dari penelitian ini yaitu pada penelitian oleh (Prastiwi 2015) dengan judul Peningkatan Prestasi Belajar Matematika tentang Pengukuran Waktu melalui Media Jam Ganda pada Siswa *Cerebral Palsy* Kelas IV di SLB Negeri 1 Bantul<sup>[12]</sup>. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan prestasi belajar matematika tentang pengukuran waktu pada siswa *cerebral palsy* kelas IV di SLB N 1 Bantul. Hal ini dapat dilihat dari presentase pencapaian yang diperoleh oleh dua siswa. Presentase yang diperoleh siswa pertama pada kemampuan pra tindakan (pre-test), post-test siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dari 25% meningkat menjadi 70% dan meningkat lagi menjadi 80%. Sedangkan presentase yang diperoleh siswa kedua pada kemampuan pra tindakan (pre- test), post-test siklus I ke siklus II mengalami peningkatan dari 40% meningkat menjadi 80% dan meningkat lagi menjadi 90%.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti berencana akan mengembangkan media *Triple Clock* pada materi pengukuran waktu guna mempermudah dan menunjang pembelajaran. Diharapkan dengan dikembangkannya media *Triple Clock* ini, dapat memberikan alternatif media pembelajaran bagi pendidik yang mempermudah peserta didik dalam memahami materi pengukuran waktu secara menyeluruh. Maka untuk menjawab kebutuhan tersebut peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan *Triple Clock* Materi Pengukuran Waktu Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Sarangmeduro”**.

## METODE PENELITIAN

<sup>[14]</sup>Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)* yang bertujuan untuk untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2019). Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan *Triple Clock* ini adalah model ADDIE. Pemilihan model ini didasari karena langkah-langkahnya lebih efektif dan disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam mengatasi permasalahan belajar siswa.

Model ADDIE terdiri atas 5 tahapan antara lain: *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). <sup>[15]</sup>Langkah-langkah penelitian dan pengembangan model ADDIE menurut Tegeh, dkk., (2014) dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE

### **Analyze (Analisis)**

Pada tahap analisis ini, terdapat 3 tahap analisis, yaitu 1) Analisis kebutuhan, untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran di SDN Sarangmeduro; 2) Analisis karakteristik siswa,

untuk mengetahui karakteristik siswa sebelum mengembangkan produk *Triple Clock*; dan 3) Analisis kurikulum, untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).

### **Design (Desain)**

Pada tahap desain ini, peneliti merancang materi pembelajaran, menyusun desain *Triple Clock*, dan menyusun instrumen penilaian terhadap media *Triple Clock* yang dikembangkan.

### **Develop (Pengembangan)**

Pada tahap pengembangan ini, ada beberapa langkah yang dilakukan antara lain: Pertama, peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang erat kaitannya dengan karakteristik dan kebutuhan materi pembelajaran. Kedua, peneliti menggabungkan bahan-bahan yang telah dikumpulkan sesuai dengan pembuatan *Triple Clock*. Ketiga, membuat instrumen validasi *Triple Clock* untuk ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, serta angket respon guru dan siswa. Keempat, melakukan validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Kelima, memperbaiki *Triple Clock* Setelah mendapatkan masukan dari para ahli untuk lanjut ke tahap selanjutnya.

### **Implement (Implementasi)**

Pada tahap implementasi ini dilakukan uji coba *Triple Clock* di kelas III SDN Sarangmeduro dengan jumlah siswa sebanyak 15 siswa. Setelah melakukan uji coba siswa dan guru diberi angket respon untuk mengetahui tingkat kepraktisan *Triple Clock*, dan untuk mengetahui tingkat keefektifan, siswa diberikan lembar *posttest*.

### **Evaluate (Evaluasi)**

<sup>[10]</sup>Tahap Evaluasi model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk sehingga revisi dibuat sesuai hasil evaluasi yang diperoleh dari data kuantitatif (Muthmainnah 2022).

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian dan pengembangan *Triple Clock* pada materi pengukuran waktu kelas III sekolah dasar ini adalah validator ahli materi, ahli media dan ahli bahasa, guru dan siswa kelas III SDN Sarangmeduro dengan jumlah 15 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 4 siswa perempuan.

### **Teknik Pengumpulan Data**

<sup>[8]</sup>Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur variable yang diteliti dan bisa menggambarkan kondisi objek yang dievaluasi (Magdalena 2022). Instrumen yang digunakan antara lain berupa lembar wawancara, lembarvalidasi para ahli, angket respon guru dan siswa, serta lembar tes siswa.

### **Teknik Analisis Data**

Data yang didapat akan dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan untuk merevisi *Triple Clock* agar menghasilkan produk yang baik dan sesuai dengan kriteria yang ditentukan antara lain berupa analisis data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

Untuk mengetahui tingkat kevalidan dapat menggunakan rumus <sup>[9]</sup>(Malik dan Chusni, 2018) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

f = Skor mentah yang diperoleh

N = Skor Maksimal

Hasil yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan kriteria kevalidan yang dipaparkan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan *Triple Clock*

Rata-rata Skor	Kriteria
$84\% < x \leq 100\%$	Sangat Valid
$68\% < x \leq 84\%$	Valid
$52\% < x \leq 68\%$	Cukup Valid
$36\% < x \leq 52\%$	Kurang Valid
$20\% \leq x \leq 36\%$	Tidak Valid

[1]Sumber: (Akbar 2017)

Tabel 1. dijelaskan kriteria kevalidan. Jika tingkat ketercapaiannya lebih dari sama dengan 20% hingga mencapai kurang dari sama dengan 36% maka produk tersebut tidak valid, bila ketercapaiannya melebihi 36% hingga mencapai kurang dari sama dengan 52% maka produk tersebut kurang valid. Selanjutnya bila tingkat pencapaiannya lebih dari 52% hingga mencapai kurang dari sama dengan 68% maka produk tersebut cukup valid. Pada kevalidan lebih dari 68% hingga mencapai kurang dari sama dengan 84%, maka produk tersebut valid. Pada kevalidan lebih dari 84% hingga mencapai kurang dari sama dengan 100% maka produk tersebut sangat valid.

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan dapat menggunakan rumus (Malik dan Chusni, 2018) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Angka Presentase

f = Skor mentah yang diperoleh

N = Skor Maksimal

Hasil yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan kriteria kepraktisan yang dipaparkan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan *Triple Clock*

Rata-rata Skor	Kriteria
$80\% < x \leq 100\%$	Sangat praktis
$60\% < x \leq 80\%$	Praktis
$40\% < x \leq 60\%$	Cukup praktis
$20\% < x \leq 40\%$	Kurang praktis
$0\% < x \leq 20\%$	Tidak praktis

[4]Sumber: (Hilda, dkk., 2021)

Tabel 2. dijelaskan kriteria kepraktisan. Jika tingkat ketercapaiannya lebih dari 0% dan kurang dari sama dengan 20% maka produk tersebut tidak praktis, jika ketercapaiannya lebih dari 20% hingga mencapai kurang dari sama dengan 40% maka produk tersebut kurang praktis. Selanjutnya jika tingkat pencapaiannya lebih dari 40% hingga mencapai kurang dari sama dengan 60% maka produk tersebut cukup praktis. Pada kepraktisan lebih dari 60% hingga mencapai kurang dari sama dengan 80%, maka produk tersebut praktis. Pada kepraktisan lebih dari 80% hingga mencapai kurang dari sama dengan 100% maka produk tersebut sangat praktis.

Untuk mengetahui tingkat keefektifan dapat menggunakan rumus (Arifin, 2019)

$$KB = \frac{S}{St} \times 100\%$$

KB = Ketuntasan belajar

S = Jumlah skor yang didapat

St = Jumlah skor total

Hasil yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan kriteria kevalidan yang dipaparkan dalam Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Tingkat Keefektifan *Triple Clock*

Rata-rata Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
21% - 40%	Kurang Efektif
0% - 20%	Tidak Efektif

[16]Sumber: (Widoyoko 2016)

Tabel 3. Dijelaskan kriteria keefektifan. Jika tingkat ketercapaiannya 0% hingga mencapai 20% maka produk tersebut tidak efektif, jika ketercapaiannya 21% hingga mencapai 40% maka produk tersebut kurang efektif. Selanjutnya jika tingkat pencapaiannya 41% hingga mencapai 60% maka produk tersebut cukup efektif. Pada keefektifan 61% hingga mencapai 80% , maka produk tersebut efektif, dan jika keefektifannya 81% hingga mencapai 100% maka produk tersebut sangat efektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### HASIL

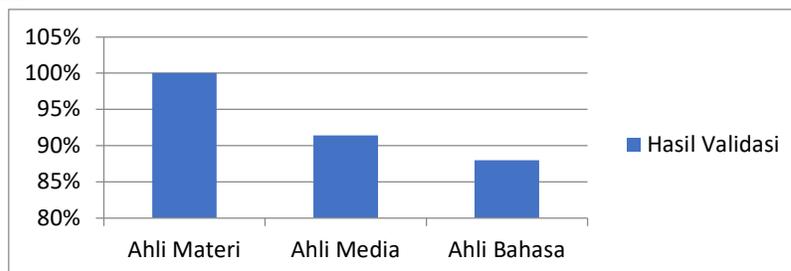
Hasil dari pengembangan ini adalah produk berupa *Triple Clock*, yaitu media yang dibuat berdasarkan modifikasi dari media jam ganda yang terdiri dari dua model jam. Dua model jam tersebut, dimodifikasi dengan menambah satu model jam sehingga menjadi jam dengan tiga model atau disebut *Triple Clock*. Bahan yang digunakan untuk membuat *Triple Clock* adalah triplek yang dilapisi dengan kain flanel. *Triple Clock* merupakan media berupa jam dengan tiga model, yaitu: (1) model jam pertama dengan diameter 41,5 cm dilapisi kain flanel warna merah dan diberi angka kelipatan 5 yaitu 5 sampai 60 yang berfungsi untuk menunjukkan menit, model jam kedua dengan diameter 28,5 cm dilapisi kain flanel warna biru dan diberi angka 1 sampai 12 yang berfungsi untuk menunjukkan jam seperti pada umumnya, dan (3) model jam ketiga dibuat seperti lingkaran kecil dengan diameter masing-masing 7 cm dilapisi kain flanel warna oren dan diberi angka 13 sampai 24 yang berfungsi untuk menunjukkan konsep waktu siang malam. Lingkaran ini terletak segaris lurus dengan titik menit. Jenis angka yang digunakan pada *Triple Clock* ini adalah *Medium Dendity Fiberboard* (MDF) cokelat. *Triple Clock* juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan untuk guru dan siswa, serta kartu soal untuk siswa.

### PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa *Triple Clock* yang siap diuji cobakan. Uji coba dilakukan pada subjek coba yaitu ahli materi yang diserahkan kepada Dr. Dra. Rita Yuliasuti, M.Si., ahli media diserahkan kepada ibu Iis Daniati Fatimah M.Pd., ahli bahasa diserahkan kepada ibu Ifa Seftia Rakhma Widiyanti, M.Pd., praktisi pendidikan atau guru diserahkan kepada guru kelas III ibu Dahlia Baroroh Barid, S.Pd.I., dan 15 siswa kelas III SDN Sarangmeduro. Hasil dari uji coba ahli berupa penilaian dan tanggapan atas *Triple Clock* dapat digunakan untuk merevisi produk yang dihasilkan. Uji Coba yang dimaksud adalah uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

#### Uji Coba Kevalidan *Triple Clock*

Data uji kevalidan *Triple Clock* diperoleh dari skor validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa yang dilakukan pada tanggal 07 Juni 2023. Hasil dari validasi para ahli dipaparkan pada diagram berikut:



Gambar 2. Data Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media, Dan Ahli Bahasa

Berdasarkan Gambar 2. Dijelaskan bahwa hasil validasi ahli materi memperoleh presentase sebesar 100%, ahli media sebesar 91,43%, dan ahli bahasa sebesar 88%. Kesimpulannya adalah bahwa media *Triple Clock* sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### Uji Coba Kepraktisan *Triple Clock*

Data uji kepraktisan *Triple Clock* diperoleh dari skor angket respon guru dan siswa yang didapatkan pada tanggal 19 Juni 2023. Hasil angket respon guru dan siswa dipaparkan pada diagram berikut:



Gambar 3. Data Hasil Respon Guru dan Siswa

Berdasarkan Gambar 3. Dijelaskan bahwa hasil uji kepraktisan melalui angket respon guru dan angket respon siswa sama-sama memperoleh presentase sebesar 96%. Kesimpulannya adalah bahwa media *Triple Clock* sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### Uji Coba Keefektifan *Triple Clock*

Data uji keefektifan *Triple Clock* diperoleh dari hasil post-test yang dikerjakan siswa di akhir pembelajaran. Sebelum adanya implementasi *Triple Clock*, siswa diminta mengerjakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Data Hasil *Pretest* Siswa

No	Nama	Skor	Kriteria
1	MFR	20	Tidak Tuntas
2	AANR	30	Tidak Tuntas
3	AA	30	Tidak Tuntas
4	ACS	20	Tidak Tuntas
5	BAC	30	Tidak Tuntas
6	ELZ	40	Tidak Tuntas
7	FZ	70	Tuntas
8	MA	80	Tuntas
9	MKF	40	Tidak Tuntas
10	MMM	60	Tidak Tuntas
11	NNS	50	Tidak Tuntas
12	NBU	70	Tuntas
13	SA	70	Tuntas
14	MIM	20	Tidak Tuntas
15	APAA	30	Tidak Tuntas
<b>Jumlah Skor</b>		<b>660</b>	

Berdasarkan Tabel 4. Diketahui bahwa dari hasil *pretest* yang dilakukan oleh 15 siswa SDN Sarangmeduro hanya terdapat 4 siswa yang tuntas dan 11 siswa yang tidak tuntas. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan siswa tentang materi pengukuran waktu masih sangat rendah. Setelah penerapan *Triple Clock* dalam pembelajaran yang diuji cobakan pada tanggal 19 Juni 2023 di ruang kelas III SDN Sarangmeduro, terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Menurut

(Sudjana 2016) Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya [13]. Peningkatan hasil belajar tersebut dibuktikan dengan nilai *posttest* yang dikerjakan siswa. Hasil *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Data Hasil *Posttest* Siswa

No	Nama	Skor	Kriteria
1	MFR	60	Tidak Tuntas
2	AANR	70	Tuntas
3	AA	70	Tuntas
4	ACS	70	Tuntas
5	BAC	80	Tuntas
6	ELZ	80	Tuntas
7	FZ	90	Tuntas
8	MA	90	Tuntas
9	MKF	80	Tuntas
10	MMM	90	Tuntas
11	NNS	80	Tuntas
12	NBU	90	Tuntas
13	SA	90	Tuntas
14	MIM	70	Tuntas
15	APAA	80	Tuntas
<b>Jumlah Skor</b>		<b>1190</b>	
<b>Presentase</b>		<b>79,33%</b>	

Berdasarkan Tabel 5. Dijelaskan bahwa dari hasil *posttest* yang dikerjakan oleh 15 Siswa SDN Sarangmeduro, hanya terdapat 1 siswa yang tidak tuntas dari jumlah keseluruhan 15 siswa dengan presentase sebesar 79,33% yang diperoleh dari perhitungan rumus (Arifin, 2019) sebagai berikut<sup>[2]</sup>:

$$KB = \frac{J}{St} \times 100\%$$

$$KB = \frac{1190}{1500} \times 100\%$$

$$KB = 79,33\%$$

Hasil tersebut dalam kualifikasi efektif sehingga *Triple Clock* dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan bukti terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada materi pengukuran waktu setelah adanya penggunaan *Triple Clock*. Berdasarkan paparan data analisis kevalidan, kepraktisan dan keefektifan yang dapat diambil kesimpulan bahwa *Triple Clock* telah memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## KESIMPULAN

Pengembangan *Triple Clock* menggunakan model ADDIE menghasilkan produk yang berupa jam dengan tiga model dan dilengkapi dengan angka-angka yang digunakan untuk menjelaskan konsep jam yang lebih. *Triple Clock* ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan dan kartu soal. Kevalidan *Triple Clock* berdasarkan hasil penilaian validasi ahli materi sebesar 100%, ahli media sebesar 91,43% dan ahli bahasa sebesar 88% dengan kriteria sangat valid. Dari hasil tersebut, media *Triple Clock* memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kepraktisan *Triple Clock* berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa sama-sama memperoleh skor 96% dengan kriteria sangat praktis. Dari hasil tersebut, media *Triple Clock* memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Keefektifan *Triple Clock* berdasarkan hasil *posttest* yang dikerjakan siswa memperoleh skor 79,33% dengan kriteria efektif sehingga *Triple Clock* memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Akbar S. 2017. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.
- [2] Arifin Z. 2019. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: Bandung : PT Remaja Rosdarya.
- [3] Hamid MA. 2020. Media Pembelajaran. Medan: Medan: Yayasan Kita Menulis.
- [4] Hilda, Leyla, Tatta Herawat Daulae, Rosimah Lubis GR. 2021. Media Teknologi Geometri Molekul Berbasis Augmented Reality dan JMOL. Yogyakarta: Yogyakarta : Samudra Biru.
- [5] Kartini S. 2020. Mengenal Waktu dan Pengukuran. Semarang: Semarang : Alprin Finishing.
- [6] Kurniawan A. 2022. Manajemen Pendidikan dalam Rangka Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia. Cirebon: Cirebon: Yayasan Wiyata Bestari Samasta.
- [7] Kustandi C dan DD. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Jakarta: Kencana.
- [8] Magdalena I. 2022. Menjadi Evaluator Pembelajaran yang Baik dan Benar. Sukabumi: Sukabumi : CV Jejak, anggota IKAPI.
- [9] Malik A dan CM. 2018. Statistik Pendidikan. Yogyakarta: Yogyakarta : Deepublish.
- [10] Muthmainnah D. 2022. Pemanfaatan dan Pengembangan Media Pembelajaran. Bandung: Bandung : CV. Media Sains Indonesia.
- [11] Nurfadhilah S, Ningsih DA, Ramadhania PR, Sifa UN. 2021. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. PENSANA J Pendidik dan Ilmu Sos [Internet]. 3(2):243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- [12] Prastiwi E. 2015. Peningkatan Prestasi Belajar Matematika tentang Pengukuran Waktu Melalui Media Jam Ganda pada Siswa Cerebral Palsy Kelas IV di SLB Negeri 1 Bantul [Internet]. [place unknown]: Skripsi. FKIP. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta. [https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=Pengembangan+media+jam+ganda&dq=#d=gs\\_qabs&t=1684929942294&u=%23p%3DgY803H1rNzoJ](https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Pengembangan+media+jam+ganda&dq=#d=gs_qabs&t=1684929942294&u=%23p%3DgY803H1rNzoJ)
- [13] Sudjana N. 2016. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- [14] Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Bandung : Alfabeta.
- [15] Tegeh, I Made INJ dan KP. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [16] Widoyoko SEP. 2016. Evaluasi Program Pembelajaran. Yogyakarta: Yogyakarta : Pustaka Belajar.