

## PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* BERBASIS KONTEKSTUAL UNTUK SISWA *SLOW LEARNER* KELAS III DI MIM 09 LABUHAN

Avelia Hafidza Hadi Pradani\*, Ina Agustin

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

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

### ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan guna mengetahui proses pengembangan tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari media *puzzle*. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan yang mengembangkan produk media pembelajaran media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan menyebutkan bangun datar pada siswa *slow learner*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa *slow learner* yang berada di kelas III tingkat SD/MI di MIM 09 Labuhan. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 (lima) tahap yaitu *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implement* (implementasi), *evaluate* (evaluasi). Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar wawancara, lembar validasi, angket respon siswa dan guru, serta lembar tes siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* yang dikembangkan memiliki kriteria layak dan valid serta cukup valid digunakan dengan presentase untuk ahli materi 95%, ahli media 72%, ahli bahasa 97%, serta dilakukan revisi produk sehingga dapat diuji cobakan di lapangan. Lembar angket respon guru dan siswa diperoleh hasil bahwa media *puzzle* yang dikembangkan memiliki kriteria sangat praktis digunakan untuk pembelajaran dengan presentase angket respon guru 94% dan angket respon siswa 92%. Dan hasil tes siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata nilai N-Gain 0,4 yang menunjukkan kriteria sedang. Data yang dihasilkan dari validasi, angket respon guru dan siswa serta tes siswa menunjukkan bahwa media *puzzle* yang dikembangkan sangat praktis dan sangat efektif untuk digunakan.

**Kata Kunci** : Media, *Puzzle*, Kontekstual, Bangun Datar, *Slow learner*

### PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia didasarkan pada Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 terletak pada Pasal 31 Ayat 1 Sampai 5 [1] yang mendapat amandemen keempat pada Sidang Tahunan MPR 2022 tanggal 1-11 Agustus 2022. Menurut Ahmadi dan Uhbiyati[2] mengemukakan bahwa pendidikan pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan yang secara sadar dan disengaja, serta penuh tanggung jawab yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak sehingga timbul interaksi dari keduanya agar anak mencapai kedewasaan yang dicita-citakan untuk mencapai tingkat kemajuan paling tinggi.

Tinggi dan rendahnya tingkat kemajuan tergantung dengan penerapan sistem pendidikan baik formal, informal maupun nonformal, semua itu tak lepas dari tangan pendidik dan lembaga pendidikan. Pendidik mempunyai peranan sebagai perantara dalam membentuk masyarakat yang mempunyai landasan individual, sosial dan unsur dalam penyelenggaraan pendidikan. Hal yang kita pikirkan, sekolah memiliki banyak manfaat hanya untuk anak-anak normal pada umumnya. Justru hal yang tidak kita pikirkan bahwa sekolah juga bermanfaat bagi anak berkebutuhan khusus yang memiliki keterbatasan dan kekurangan.

Anak berkebutuhan khusus seringkali dianggap sebagai individu yang tidak berdaya dan perlu dikasihani hanya karena kemampuan mereka terbatas dan berbeda seperti anak normal lainnya. Banyak dari jenis ABK yang ada di dunia ini, salah satunya adalah jenis ABK lambat belajar atau *slow learner*. Anak lamban belajar atau *slow learner* adalah mereka yang memiliki prestasi belajar rendah atau sedikit di bawah rata-rata dari anak pada umumnya[3]. Pendapat lain juga menjelaskan anak dengan lamban belajar memiliki IQ antara 70-90, mereka memerlukan bantuan dengan pemanfaatan metode dan strategi serta waktu khusus untuk dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal[4]. Anak yang mengalami lambat belajar memiliki beberapa hambatan dalam bidang akademik maupun beradaptasi dengan lingkungan sosial. Mereka juga membutuhkan

waktu lebih lama dari teman sebayanya sehingga memerlukan layanan pendidikan khusus atau inklusi[5]

Menurut Ilahi[6] sekolah inklusi adalah sekolah yang reguler yang disesuaikan dengan kebutuhan anak yang memiliki kelainan dan memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa pada satu kesatuan yang sistemik. Melalui penyesuaian tersebut diharapkan bahwa sekolah inklusi dapat memfasilitasi siswa kebutuhan khusus dengan tidak membedakan dengan siswa normal lainnya. Salah satu jenis ABK atau Anak Berkebutuhan Khusus yang dapat mengenyam pendidikan di sekolah Inklusi adalah jenis *slow learner* atau lambat belajar.

Jenjang Sekolah Dasar yang menerapkan pendidikan inklusi di Kab. Lamongan sangat banyak. Namun, salah satu sekolah inklusi yang menjadi fokus tempat penelitian ini adalah MIM 09 Labuhan Kecamatan Brondong-Kabupaten Lamongan. Dalam kesempatan ini, peneliti melakukan penelitian di MI Muhammadiyah 09 Labuhan-Brondong-Lamongan sebagai tempat penelitian dengan berberapa pertimbangan diantaranya, adanya izin dari bapak Hadi Mulyono, S.PdI, MA selaku kepala madrasah MI Muhammadiyah 09 Labuhan, adanya izin dari Pak Ma'in, S. HI selaku wali kelas III, kami juga ingin mengetahui penerapan sistem pendidikan sekolah inklusi yang berada jauh dari kota, serta didukung terdapat 1 orang siswa yang memiliki kebutuhan khusus *slow learner* atau lambat belajar. Bisma adalah nama murid tersebut. Bisma sudah terlihat sebagai murid *slow learner* mulai dari kelas 1 Madrasah.

Hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas dapat mengidentifikasi beberapa hal sebagai berikut: 1) Terdapat satu orang siswa laki-laki kelas III yang mengalami *slow learner* di MIM 09 Labuhan bernama Bisma; 2) Dia kurang peka terhadap lingkungan bahkan dengan teman sebangkunya sendiri, sulit mengoordinasikan anggota tubuh saat belajar karena dia tidak ada antusias untuk belajar, cenderung lebih sukar dalam mengingat sehingga belum mampu membuat kesimpulan dari yang dia baca, kesulitan dalam menuangkan pikiran ke dalam tulisan, tulisan tangan yang sulit dibaca dan sering gagap dalam membaca dari beberapa kosakata baru, Bisma dapat menunjukkan prestasi yang lebih tinggi ketika informasi disampaikan dalam bentuk konkret, tetapi akan mengalami kesulitan mempelajari konsep dan pelajaran yang bersifat abstrak seperti Matematika; 6) Materi pada mata pelajaran matematika yang sulit dipahami oleh siswa *slow learner* kelas III adalah materi bangun datar. Siswa *slow learner* masih kurang memahami kalau hanya membaca materi dari buku. Mereka akan lebih mudah menangkap materi jika disertai dengan gambar-gambar.

Media pembelajaran sangat mempermudah siswa, baik siswa reguler maupun siswa *slow learner*. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan[7]. Pendapat lain menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar peserta didik[8]. Penulis menggunakan *puzzle* sebagai media karena dengan adanya media pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan. Media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat dimainkan dengan cara membongkar pasangan kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya[9].

Disini peneliti hanya memfokuskan penelitian pada pembelajaran matematika saja agar penelitian dapat lebih fokus dan terperinci. Pembelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti pada materi bangun datar yang contoh bendanya dapat kita jumpai setiap hari dan dimanapun kita berada. Peneliti memilih materi bangun datar, antara lain: 1) Bisma mengerti akan arti bangun datar, namun belum tahu nama-nama dari bangun datar tersebut; 2) Bisma menyebutkan bangun datar persegi ialah kotak; 3) Bisma menyebutkan bangun datar lingkaran ialah bunder; 4) Bisma belum mengetahui contoh-contoh benda kehidupan sekitar yang berbentuk bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga, lingkaran, dan segilima; 5) Bisma seringkali berkesulitan mengingat jika tidak didampingi dengan media yang berwarna, kongkrit, dan menarik seperti media *puzzle* berbasis kontekstual.

Selain itu media *puzzle* juga disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain juga mengasah otak dan melatih antara pikiran dan keterampilan tangan. Saat ini jenis *puzzle* sangatlah beragam, mulai dari *puzzle* rakitan, *puzzle* batang, *puzzle* angka, dan *puzzle* balok, dan lainnya. Adapun kelebihan dari media *puzzle* menurut Indriana[10] adalah bahwa *puzzle* memiliki kelebihan

yakni memiliki macam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar. Selain itu kelebihan dari bermain *puzzle* bagi anak-anak, salah satunya adalah meningkatkan keterampilan kognitif (*cognitive skill*) yang berhubungan dengan keterampilan untuk belajar dan menyelesaikan masalah[11]. Sedangkan, kelemahan penggunaan media *puzzle* adalah penggunaan gambar atau bentuk yang terlalu kompleks kurang efektif untuk pembelajaran, dan menuntut kreativitas *puzzle* agar tidak membosankan.

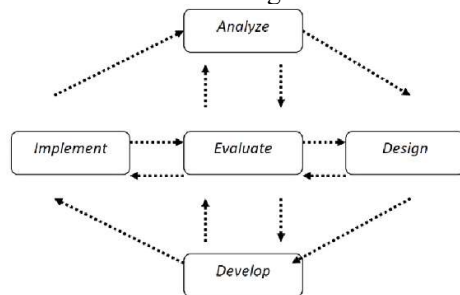
Penelitian sebelumnya yang berjudul Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Kontekstual Materi Sumber Daya Alam Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN Gedong 03 Jakarta[12] menyatakan bahwa penggunaan *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami materi SDA. Aktivitas pembelajaran yang menggunakan *puzzle* akan menarik bagi siswa dan anak karena adanya komunikasi dua arah dan dapat membangun kemampuan siswa untuk dapat berfikir efektif, strategis dan matematis.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti berinovasi untuk membuat pengembangan media *puzzle* yang berfungsi untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya untuk memahami konsep bangun datar. Akan tetapi, dibuat dengan menyesuaikan kemampuan siswa *slow learner* dengan judul "Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Kontekstual untuk Siswa *Slow learner* Kelas III di MIM 09 Labuhan" dengan demikian diharapkan pengembangan media ini dapat memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran matematika materi bangun datar.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono[13] metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Untuk melaksanakan pengembangan media *puzzle* berbasis kontekstual diperlukan model-model pengembangan yang sesuai dengan sistem pendidikan. Model pengembangan penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) model ini dipilih oleh peneliti karena tahapan pada model ADDIE menggambarkan pendekatan yang sistematis untuk pengembangan instruksional. Adapun prosedur pengembangan produk dengan model ADDIE adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE. Menurut Sugihartini & Yudiana (2018) Langkah-langkah model pengembangan ADDIE dalam gambar 3.1 telah terpapar dengan jelas. Tahap pertama *analyze* (analisis), Pada tahap analisis yang akan dilakukan adalah menganalisis masalah-masalah yang sedang terjadi di MIM 09 Labuhan, yaitu: (1) Analisis kebutuhan, pada tahap ini akan ditentukan media maupun bahan ajar yang perlu dikembangkan untuk membantu siswa belajar. (2) Analisis karakteristik siswa, untuk mengetahui karakteristik siswa sebelum membuat media *puzzle* yang akan dikembangkan. (3) Analisis kurikulum, untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD); tahap kedua *design* (desain), Tahapan yang kedua pada model ADDIE adalah tahap desain atau perencanaan. Tahap ini peneliti mulai merancang desain dan bahan serta menyusun kerangka yang akan dipakai untuk pembuatan media *Puzzle*; tahap ketiga *development* (pengembangan), Tahap pengembangan merupakan tahap realisasi produk yang dibuat. Tahap ini produk dibuat sesuai rancangan pada tahap sebelumnya. setelah itu, produk yang sudah jadi akan divalidasi oleh dosen ahli dan guru; tahap keempat *implement* (implementasi), Pada tahap implementasi dilakukan uji coba lapangan pada kelas III di MIM 09 Labuhan dengan salah satu siswa yang mengalami *slow*

*learner*. Selama uji coba berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kendala-kendala yang terjadi saat mengimplementasikan media *puzzle*. Setelah melakukan uji coba siswa diberikan tes evaluasi untuk mengetahui tingkat keefektifan dari media *puzzle*. Sedangkan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari media *puzzle* guru dan siswa diberikan angket respon; tahap kelima dan *evaluate* (evaluasi), Pada tahap akhir yaitu tahap evaluasi dengan tujuan untuk menganalisis data kuantitatif media *puzzle* pada tahap implementasi. Apabila data kuantitatif yang dihasilkan sesuai dengan kriteria keefektifan dan kepraktisan. Maka media *puzzle* yang dikembangkan bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

1. Desain Uji Coba dilakukan dari pengumpulan data, menyusun media, dan menguji kelayakan produk. Hasil dari uji coba ahli digunakan untuk mengetahui kevalidan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Subjek Uji Coba yang digunakan adalah satu siswa laki-laki yang mengalami *slow learner*.
3. Jenis Data yang digunakan ialah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berbentuk kalimat, kata atau gambar[14]. Data kualitatif berupa deskripsi komentar observer terhadap kegiatan guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dan komentar pengamat terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran yang dilihat oleh guru atau peneliti. Data kualitatif diperoleh dari data hasil wawancara dan observasi saat analisis lapangan, tanggapan, kritik dan saran dari para ahli. Sedangkan, data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka, atau data kuantitatif yang diangkakan (*scoring*)[15]. Jadi data kuantitatif merupakan data yang memiliki kecenderungan dapat dianalisis dengan cara atau teknik statistik. Data kuantitatif diperoleh dari data hasil validasi tim ahli respon siswa dan guru dan hasil tes siswa.
4. Instrumen Pengumpulan Data yaitu terdapat : (1) Lembar wawancara , (2) Lembar validasi, (3) Lembar Observasi, (4) Angket respon, (5) Lembar evaluasi siswa.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berbentuk media *puzzle berbasis* kontekstual. Uji coba dilakukan kepada ahli media, ahli materi, serta ahli bahasa. Media yang dibuat menggunakan kayu berbentuk bangun datar persegi, persegi panjang, lingkaran, segitiga, dan segi lima pada setiap bongkahan *puzzlenya*. Media *puzzle* berbasis kontekstual terdapat kartu contoh benda di lingkungan sekitar yang berbentuk serupa dengan bangun datar yang telah disusun pada *puzzle*, sehingga siswa *slow learner* dapat mengaitkan materi pembelajaran serta konteks kehidupan sehari-hari siswa sehingga diharapkan mendapatkan pengalaman secara langsung yang dapat membuat pembelajaran tersebut dapat lebih bermakna.



Gambar 1. Media Puzzle berbasis Kontekstual

Analisis data merupakan proses secara rinci suatu data uji coba. Hasil dari analisis ini dapat digunakan untuk memahami kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media *puzzle* berbasis kontekstual yang berdasarkan pada hasil validasi dari para ahli, angket respon siswa serta guru, dan tes siswa.

### 1. Analisis Data Kevalidan

Penelitian ini terdiri dari 3 (tiga) validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Proses validasi ini dilakukan dengan cara memperlihatkan dan menjelaskan produk media *puzzle* berbasis kontekstual yang dibuat. Para validator menilai produk yang dikembangkan berdasarkan kriteria yang terdapat di dalam instrumen validasi. Menurut Sugiyono[16] berikut adalah rumus untuk menghitung hasil perolehan:

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

Keterangan:

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian instrumen kevalidan untuk media *puzzle* sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Kevalidan

Sumber: Sugiyono (dalam Ningtyas dan Wiratsiwi 2021)

Nilai	Tingkat Kevalidan	Keterangan
85-100	Sangat Valid	Tidak Revisi
70-84	Valid	Tidak Revisi
55-69	Cukup Valid	Tidak Revisi
50-54	Tidak Valid	Revisi
0-49	Tidak Valid	Revisi

Hasil dari validasi diuraikan sebagai berikut:

a. Validasi Ahli Materi

Kriteria validator ahli materi yang dipilih memiliki keahlian di bidang pembelajaran Matematika. Hasil penilaian berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Validasi dari ahli materi mendapatkan hasil sebagai berikut:

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

$$P = \frac{38}{40} \times 100$$

$$\text{Nilai} = 95\%$$

Kriteria = Sangat Valid

Hasil validasi ahli materi yang terdapat 10 poin pernyataan diperoleh skor sebesar 38 dengan presentase 95%. Berdasarkan hasil presentase tersebut media *puzzle* berbasis kontekstual berada pada kriteria sangat valid untuk digunakan dengan sedikit revisi. Adapun kekurangan, kelebihan, dan saran yang diberikan validator untuk memperbaiki media *puzzle* berbasis kontekstual pada pembelajaran matematika materi bangun datar III MIM 09 Labuhan. Berikut ini merupakan masukan validator ahli materi pada tahap pertama mengenai kelebihan, kekurangan, dan saran pada media *puzzle* berbasis kontekstual antara lain:

1. Kelebihan dari media *puzzle* berbasis kontekstual ini adalah mudah digunakan, tidak mudah rusak, dan contoh yang diberikan sudah kontekstual.
2. Kekurangannya terdapat pada materi yang terdapat pada media *puzzle* berbasis kontekstual sudah direvisi dengan perlu didampingi penjelasan materi singkat sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* berbasis kontekstual.
3. Saran dari validator ahli materi untuk perbaikan *puzzle* berbasis kontekstual ini adalah usahakan tampilan prodek tidak kaku sehingga dapat meningkatkan ketertarikan siswa.

b. Validasi Ahli Media

Kriteria validator ahli media yang dipilih yaitu memiliki keahlian di bidangnya. Hasil penilaian dari ahli media berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Validasi dari ahli media mendapatkan hasil sebagai berikut:

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

$$P = \frac{36}{50} \times 100$$

$$\text{Nilai} = 72\%$$

Kriteria = Valid

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, media *puzzle* berbasis kontekstual yang telah dinilai oleh ahli media dengan pernyataan sebanyak 10 poin mendapatkan skor 36 dengan presentase 72%. Pencapaian presentase tersebut termasuk dalam kriteria valid digunakan dengan sedikit revisi. Adapun kelebihan, kekurangan, dan saran yang diberikan validator untuk memperbaiki media *puzzle* berbasis kontekstual pada pembelajaran Matematika materi bangun datar kela III di MIM 09

Labuhan. Berikut ini merupakan masukan validator ahli media pada tahap pertama mengenai kelebihan, kekurangan, dan saran pada media *puzzle* berbasis kontekstual antara lain:

1. Kelebihan pada media *puzzle* berbasis kontekstual adalah siswa dapat lebih memahami materi bangun datar dengan adanya kartu dan dapat memasukan serta memilih bangun datar.
2. Kekurangan pada media *puzzle* berbasis kontekstual adalah kartu berisikan materi yang cukup sulit.
3. Saran pada media *puzzle* berbasis kontekstual adalah kartu huruf hendaknya dipilih berdasarkan jenis dan tujuannya.

c. Validasi Ahli Bahasa

Kriteria validator ahli bahasa yang dipilih memiliki keahlian di bidang keahasaan. Hasil penilaian dari ahli bahasa berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Validasi dari ahli bahasa mendapatkan hasil sebagai berikut:

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

$$P = \frac{29}{30} \times 100$$

$$\text{Nilai} = 97\%$$

Kriteria = Sangat Valid

Berdasarkan hasil perhitungan rumus di atas, media *puzzle* berbasis kontekstual yang telah dinilai oleh ahli bahasa dengan pernyataan sebanyak 6 poin mendapatkan skor 29 dengan presentase 97%. Pencapaian presentase tersebut termasuk dalam kriteria sangat valid dan hanya perlu revisi untuk digunakan. Adapun kekurangan, kelebihan, dan saran yang diberikan validator untuk memperbaiki *puzzle* berbasis kontekstual pada pembelajaran matematika materi bangun datar di MIM 09 Labuhan. Berikut ini merupakan masukan validator ahli bahasa pada tahap pertama mengenai kelebihan, kekurangan, dan saran pada media *puzzle* berbasis kontekstual antara lain:

1. Kelebihan dari *puzzle* berbasis kontekstual adalah selebaran cara penggunaan tidak banyak memakan tempat dan tidak gampang rusak karena sudah dilaminating,
2. Kekurangan dari media *puzzle* berbasis kontekstual yang dikembangkan adalah kalimat yang digunakan pada petunjuk penggunaan masih kurang tepat.
3. Saran dari validator ahli materi untuk perbaikan media *puzzle* berbasis kontekstual ini adalah menyusun kembali kalimat yang digunakan.

2. Analisis Data Kepraktisan

Data kepraktisan pengembangan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa *slow learner* diperoleh dari angket respon guru dan siswa. Perhitungan skor untuk angket respon guru dan siswa berikut adalah rumus untuk menghitung hasil perolehan [17].

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

Keterangan:

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Kriteria penilaian instrumen angket respon guru dan siswa untuk media *puzzle* sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Kepraktisan

Sumber : Sugiyono (dalam Ningtyas dan Wiratsiwi 2021)

Nilai	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
85-100	Sangat Praktis	Tidak Revisi
70-84	Praktis	Tidak Revisi
55-69	Cukup Praktis	Tidak Revisi
50-54	Tidak Praktis	Revisi
0-49	Tidak Praktis	Revisi

a. Angket Respon Guru

Angket respon yang diberikan kepada guru terdiri dari 11 pernyataan. Hasil penilaian dari angket respon guru berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Hasil dari angket respon guru adalah sebagai berikut:

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

$$P = \frac{44}{45} \times 100$$

$$\text{Nilai} = 97\%$$

Kriteria = Sangat Praktis

Berdasarkan perhitungan rumus di atas, media *puzzle* berbasis kontekstual yang telah dinilai oleh guru dengan mengisi angket respon mendapatkan skor sebesar 44 dengan presentase 97%. Hasil tersebut menunjukkan kriteria sangat praktis digunakan untuk pembelajaran. Skor yang diberikan Pak Main selaku wali kelas III tersebut berpendapat bahwa media yang saya suguhkan sangat praktis karena dapat digunakan tidak hanya pada siswa *slow learner* melainkan pada siswa reguler lainnya.

b. Angket Respon Siswa

Angket respon yang diisi oleh satu siswa dari 11 pertanyaan. Hasil penilaian dari angket respon siswa berupa data kuantitatif dengan rumus yang telah ditentukan. Hasil dari angket respon siswa adalah sebagai berikut:

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

$$P = \frac{53}{55} \times 100$$

$$\text{Nilai} = 96\%$$

Kriteria = Sangat Praktis

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, angket respon siswa yang diisi oleh satu siswa kelas III MIM 09 Labuhan mendapatkan skor sebesar 53 dengan presentase skor 96% memenuhi kriteria sangat praktis digunakan untuk pembelajaran. Skor yang diberikan sesuai dengan kelebihan media *puzzle* berbasis kontekstual, seperti bahan media *puzzle* tidak mudah rusak atau pecah saat terjatuh, penggunaan media *puzzle* maka tidak memerlukan tambahan media lain, media *puzzle* selain sederhana juga mudah untuk digunakan, siswa *slow learner* dapat mempraktikkan secara langsung materi yang dipahami, media *puzzle* memiliki potongan bangun datar yang bervariasi dan berwarna-warni sehingga tidak monoton, pada media *puzzle* terdapat keterangan nama pada setiap bangun datar, terdapat kartu yang berisi contoh-contoh benda berbentuk bangun datar yang berada di lingkungan sekitar, dan media *puzzle* selain digunakan pada siswa *slow learner* juga dapat digunakan pada siswa yang normal.

3. Analisis Data Keefektifan

Pengambilan data tes siswa digunakan untuk menilai keefektifan media *puzzle* berbasis kontekstual yang dikembangkan. Rumus untuk mencari skor N-Gain adalah sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor total} - \text{skor pretest}}$$

$$N\text{-Gain} = \frac{85-75}{100-75} = \frac{10}{25} = 0,4$$

Tabel 4. 1 Kriteria N- Gain

Indeks N-Gain	Interpretasi
$Ng < 0,3$	Rendah
$0,3 \leq Ng \leq 0,7$	Sedang
$0,7 > Ng$	Tinggi

Berdasarkan hasil perhitungan rumus di atas, hasil tes siswa yang diisi oleh satu siswa mendapatkan skor sebesar 0,4 dengan keterangan bahwa apabila indeks N-Gain berada pada rentang nilai  $0,3 \leq Ng \leq 0,7$  maka interpretasi atau keterangannya adalah sedang. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *puzzle* berbasis kontekstual ini

hasil tes siswa meningkat dengan kriteria Efektif. Perubahan nilai dari pretest 75 dan posttest 85 membuat *puzzle* berbasis kontekstual efektif digunakan oleh siswa *slow learner* sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Muntu yang berjudul Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Kontekstual Materi Sumber Daya Alam Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN Gedong 03 Jakarta bahwa media *puzzle* efektif untuk pembelajaran matematika karena adanya komunikasi dua arah dan dapat membangun kemampuan siswa untuk dapat berfikir efektif, strategis dan matematis.

## KESIMPULAN

Hasil dalam penelitian pengembangan media *puzzle* berbasis kontekstual yang dikembangkan sudah dilakukan revisi sesuai yang diarahkan validator ahli materi ahli bahasa, dan ahli media. Media *puzzle* berbasis kontekstual yang dikembangkan telah dikatakan valid untuk digunakan siswa kelas III MIM 09 Labuhan.

Tingkat kevalidan dari validator ahli materi 95% dengan kriteria sangat valid, ahli bahasa 97% dengan kriteria sangat valid, serta ahli media 72% dengan kriteria valid. Tingkat kepraktisan penggunaan media ini bisa dilihat dari hasil respon angket guru 97% dan siswa 96% dengan kriteria sangat praktis. Kemudian, tingkat keefektifan dari penggunaan media ini bisa dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa *slow learner* dengan hasil perhitungan skor N-Gain 0,4 dengan keterangan apabila indeks N-Gain berada pada rentang nilai  $0,3 \leq Ng \leq 0,7$  maka interpretasi maupun keterangannya ialah sedang. Dari hasil penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan digunakannya media *puzzle* berbasis kontekstual ini hasil tes siswa dapat meningkat dengan kriteria efektif. Hal ini dapat menguatkan penelitian sebelumnya yang menyimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil dari belajar siswa dalam memahami materi SDA. Aktivitas pembelajaran menggunakan media *puzzle* akan menarik bagi para siswa maupun anak sebab adanya komunikasi antara dua arah serta dapat membangun kemampuan dari siswa untuk berfikir efektif, strategis serta matematis.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat 1 Sampai 5 Tentang Pendidikan Dan Kebudayaan.
- [2] Akdon. 2016. *Strategic Management For Educational Management*. Bandung: CV Alfabeta.
- [3] Nani Triani & Amir. (2013). Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Lamban Belajar Slow Learner. Jakarta. PT Luxima Metro Media
- [4] Munawir Yusuf. (2003). Pendidikan Bagi Anak dengan Problema Belajar. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri
- [5] Amelia, Wachyu. 2016. "Karakteristik Dan Jenis Kesulitan Belajar Aanak Slow Leaner." *JURNAL ILMU KESEHATAN AISYAH* 1(2):53–58.
- [6] Pratiwi, Jamilah Candra. 2015. "Sekolah Inklusi Untuk Anak Berkebutuhan Khusus : Tanggapan Terhadap Tantangan Kedepannya." *Meretas Sukses Publikasi Ilmiah Bidang Pendidikan Jurnal Bereputasi* 237–42.
- [7] Kustandi, Cecep and Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran (Manual Dan Digital)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [8] Hasan, Muhammad, Rahmatullah, Ahmad Fuadi, Inanna, Nahriana, A. A. Musyaffa, Badroh Rif'ati, Tasdin Tahrim, Ali Nahrudin Tanal, Baderiah, Nursyamsi, M. Alinurdin, Nur Arisah, Susanti, Hayatun Sabariah, Uswatun Khasanah, and Dewi Jayanti. 2021. *Strategi Pembelajaran*. CV Tahta Media Group.
- [9] Mukaroma, Rista and Ina Agustin. 2022. "Pengembangan Media Board Bow *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa *Slow learner*." *Prosiding SNasPPM VII Universitas PGRI Ronggolawe* 7(1):1007–11.
- [10] Mulyaningsih, Eka and Sukmawati Tono Palangngan. 2020. "Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia Dini." *Al-Gurfah : Journal of Primary Education* 1(1):29–40.
- [11] Permata, Rista Dwi. 2020. "Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun." *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran* 5(2):1–10.



- [12] Muntu, Gerry Adhitya. 2020. “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Kontekstual Materi Sumber Daya Alam Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V SDN Gedong 03 Jakarta.” *UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA JAKARTA*.
- [13] Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D)*. CV Alfabeta.
- [14] Sugiyono.(2015).*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*.Bandung: Alfabeta
- [15] Sugiyono.(2015).*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*.Bandung: Alfabeta
- [16] Ningtyas, Dwi Lestari Indah and Wendri Wiratsiwi. 2021. “Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Quizizz Tema I Indahnya Kebersamaan Sub Tema I Keberagaman Budaya Bangsaku.” *Prosiding SNasPPM V Universitas PGRI Ronggolawe* 6(1):60–64.
- [17] Ningtyas, Dwi Lestari Indah and Wendri Wiratsiwi. 2021. “Pengembangan Alat Evaluasi Berbasis Quizizz Tema I Indahnya Kebersamaan Sub Tema I Keberagaman Budaya Bangsaku.” *Prosiding SNasPPM V Universitas PGRI Ronggolawe* 6(1):60–64.