

KEVALIDAN MEDIA MAKE A MATCH PUZZLE PECAHAN UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Lina Ayu Wulandari*, Ifa Seftia Rakhma Widiyanti²

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

² Pendidikan Biologi, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

¹ Email: linaayuwulandari@gmail.com ² Email: ifaseftia@gmail.com

ABSTRAK

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti pada salah satu sekolah dasar yaitu SD Negeri 3 Blimbing maka penelitian ini dilaksanakan karena seringnya menggunakan pendekatan ceramah dan jarang menggunakan media pada pembelajaran di SD Negeri 3 Blimbing yang mengakibatkan masih berpusat pada guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui validitas media make a match puzzle pecahan untuk kelas III sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian deskriptif kuantitatif dengan Tiga validator yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi dengan 17 siswa sebagai subjek penelitian. Dengan menggunakan metode observasi, instrument validasi, dan pendekatan wawancara, dan pengumpulan data. Hasil penelitian ini mendapat tingkat validitas sebesar 96,15% oleh ahli materi, persentase sebanyak 100% oleh ahli media, serta persentase kevalidan 100% oleh praktisi. oleh sebab itu dapat disimpulkan bahwa media make a match puzzle pecahan ini sangat valid digunakan untuk pembelajaran di kelas III SD.

Kata Kunci: Make A Match Puzzle, Pecahan.

PENDAHULUAN

Guru adalah pendidik profesional yang mempunyai tanggung jawab utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan menilai peserta didik mulai dari pendidikan anak usia dini hingga pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan guru. Selain melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar, guru harus mampu menciptakan strategi pembelajaran dan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan kapasitas belajar siswa. Ketika siswa berinteraksi dengan guru dan media pembelajaran di lingkungan belajar, mereka terlibat dalam proses pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses perjuangan yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan baru sebagai hasil pengalaman pribadinya dalam hubungannya dengan lingkungannya, sesuai dengan M. Sobry Sutikno (Zakky, 2020).

Salah satu hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 28 April 2023 di salah satu SD yaitu SD Negeri 3 Blimbing, menunjukkan bahwa pembelajaran matematika kelas III di SDN3 Blimbing masih berpusat pada guru. Guru sering menggunakan teknik ceramah dan menerapkan teknik diskusi dasar, sehingga menghambat kemampuan siswa untuk berkolaborasi. Hal ini terlihat dari lima indikator kemampuan kolaborasi, hanya tiga yang dapat dipenuhi siswa pada awal observasi sehingga kemampuan kerjasamanya hanya mencapai 60%. Selain itu, guru hampir tidak pernah menggunakan perangkat pembelajaran yang menarik perhatian.

Make A Match Puzzle Pecahan

Media Make a Match Puzzle merupakan salah satu jenis media visual berupa gambar diam yang dibuat dengan cara menyusun jawaban-jawaban yang terdapat pada potongan-potongan tersendiri atau bagian-bagian gambar sesuai dengan kartu soal yang telah disediakan. Media Make a Match Puzzle terdiri dari dua bagian, yaitu papan puzzle tempat siswa menuangkan solusi dari kartu yang tersedia, dan kartu berisi pertanyaan yang harus dijawab.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif yaitu jenis penelitian yang digunakan untuk melakukan analisis data dengan menguraikan data yang diperoleh dalam bentuknya yang sebenarnya. Penelitian ini melibatkan 17 siswa kelas III yang terdiri dari 5 siswa dan 12 siswi yang dilaksanakan di SDN 3 Blimbing. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan 3 validator untuk memberikan masukan dalam mengembangkan media pembelajaran diantaranya ahli materi, ahli media, dan praktisi.

Dalam penelitian ini, data kuantitatif dan kualitatif dievaluasi. Data kualitatif dihasilkan melalui observasi, wawancara, dan rekomendasi validator. Data kuantitatifnya dihasilkan dari menguji kebenaran data khususnya yang diperoleh dari analisis media puzzle Make A Match.

Table 1 Kriteria Validasi

Nilai Kevalidan	Tingkat Kevalidan
$75\% < x \leq 100\%$	Sangat Valid
$50\% < x \leq 75\%$	Valid
$25\% < x \leq 50\%$	Cukup Valid
$0\% < x \leq 25\%$	Kurang Valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran Make A Match Puzzle pecahan untuk siswa kelas III Sekolah Dasar dinyatakan sangat valid secara teoritis. Media pembelajaran make a match puzzle pecahan terdiri dari dua bagian yaitu papan puzzle serta kartu pecahan. berikut merupakan bagian-bagian dari media make a match puzzle pecahan pada Tabel 2

Table 2 Bagian Media *Make A Match* Puzzle

No	Bagian	Tampilan	Deskripsi
1	Papan Puzzle		Berisi tentang pecahan $1/8$, $1/6$, $1/4$ dan $1/3$ yang disertai dengan gambar makanan.
2	Kartu pecahan		Berisi soal cerita sesuai dengan KD 3.5 dan menuntun siswa untuk mencari tahu dan memecahkan soal yang ada.

Penelitian ini memperoleh hasil kevalidan dari 3 validator yaitu ahli materi, ahli media dan praktisi.

Tabel 1. hasil validasi ahli materi

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Tujuan pembelajaran	8
2.	Materi pembelajaran	26
3.	Kulaitas	16
Jumlah Skor		50
Persentase Skor		96,15%
Kriteria		Sangat valid

Sesuai hasil validasi ahli materi tersebut, media make a match puzzle pecahan sesudah melalui tahap validasi ahli materi memperoleh nilai persentase sebanyak 96,15%. jika angka tersebut dikonversikan kedalam kriteria kevalidan maka bisa ditarik kesimpulan bahwa media make a match puzzle pecahan masuk kedalam kategori atau kualifikasi "sangat valid" serta dapat dipergunakan dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Saran serta masukan yang harus diperbaiki

terhadap media make a match puzzle pecahan ialah gambar makanan berupa donat harus diganti dengan makanan yang utuh serta tidak berlubang sebab menyangkut dengan pengertian dari pecahan.

Tabel 2. Hasil validasi ahli media

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Desain	16
2.	Grafis	4
3.	Pemilihan warna	8
4.	Penggunaan	16
5.	Media Make A Match Puzzle Pecahan Dalam Pembelajaran	16
Jumlah Skor		60
Persentase Skor		100%
Kriteria		Sangat valid

Sesuai hasil validasi ahli media media make a match puzzle pecahan memperoleh nilai persentase sebanyak 100%. bila angka tersebut dikonversikan kedalam kriteria kevalidan maka bisa ditarik kesimpulan bahwa media make a match puzzle pecahan masuk kedalam kategori atau kualifikasi “Sangat Valid” serta bisa digunakan pada aktivitas pembelajaran di kelas.

Tabel 3. Hasil validasi praktisi

No.	Pertanyaan	Skor
1.	Desain	8
2.	Materi	8
3.	penggunaan	12
Jumlah Skor		28
Persentase Skor		100%
Kriteria		Sangat valid

Sesuai hasil validasi ahli praktisi media make a match puzzle pecahan memperoleh nilai persentase sebanyak 100%. jika angka tersebut dikonversikan kedalam kriteria kevalidan maka bisa ditarik kesimpulan bahwa media make a match puzzle pecahan masuk kedalam kategori atau kualifikasi “Sangat Valid” serta bisa digunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah media make a match puzzle pecahan untuk siswa kelas III dinyatakan sangat valid menggunakan validasi ahli materi sebanyak 96,15%, validasi ahli media sebanyak 100%, serta validasi praktisi sebanyak 100% sehingga dinyatakan sangat valid serta dapat diterapkan sebagai media pembelajaran di kelas III SD.

DAFTAR PUTAKA

- [1] Uhusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 130-137.
- [2] Bito, G. S., & Sugiman, S. (2013). Explorasi Pembelajaran Operasi Pecahan Siswa Sekolah Dasar Menurut Teori Gravemeijer Di Kabupaten Ngada NTT. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(2), 173-183.
- [3] Sari, N., Suryanti, K., Manurung, S. M., & Sintia, S. (2017). Analisis penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran fisika kelas XI MIPA 1 SMA Titian Teras Muaro Jambi. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 3(2), 110-112.

- [4] Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- [5] Prawismo, S. A., Sajida, A. H., Habibah, P. J. M., Zainuddin, M., & Mas' ula, S. (2022). Pengembangan Media Puzzle dalam Pembelajaran Materi Pecahan bagi Siswa Kelas Rendah SD Negeri Jatinom 03. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(2), 102-110.
- [6] Hasriani, H. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- [7] TITIEK, B. (2021). Pengembangan Media Puzzle Pecahan Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).
- [8] SITTI, L. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Panpin (Pancingan Pintar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Di Sdn Pabian Iv Sumenep (Doctoral dissertation, STKIP PGRI SUMENEP).
- [9] Krisno, A. (2016). *SINTAKS 45 Metode Pembelajaran Dalam Student Centered Learning (SCL)*. Ummpress.
- [10] Bito, G. S., & Sugiman, S. (2013). Explorasi Pembelajaran Operasi Pecahan Siswa Sekolah Dasar Menurut Teori Gravemeijer Di Kabupaten Ngada NTT. *Jurnal Prima Edukasia*, 1(2), 173-183.
- [11] Rakhma, I. S. (2016). Pengembangan Magic Crossword Puzzle Sebagai Media Pembelajaran IPA Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 6(1).
- [12] Nabila, M. (2021). *Pengembangan Media puzzle Tematik Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).
- [13] Prawismo, S. A., Sajida, A. H., Habibah, P. J. M., Zainuddin, M., & Mas' ula, S. (2022). Pengembangan Media Puzzle dalam Pembelajaran Materi Pecahan bagi Siswa Kelas Rendah SD Negeri Jatinom 03. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(2), 102-110.
- [14] Meko, D. A., & Meo, M. O. (2017). Pengenalan Motif Kain Tenun Kabupaten Timor Tengah Selatan (TTS) dengan Menggunakan Game Puzzle. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 3(2).
- [15] Sari, Y. D. M. (2016). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang. *Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang*.