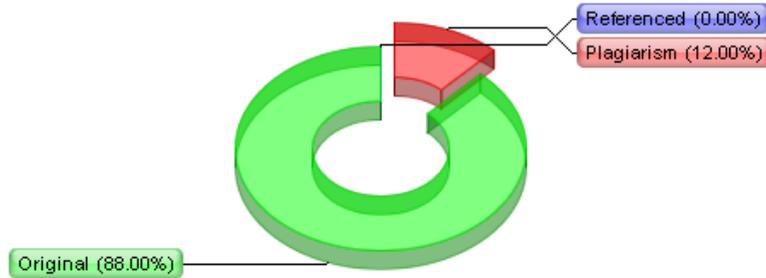


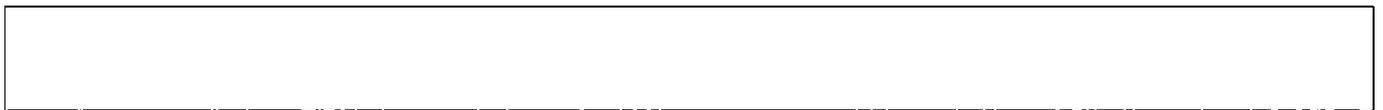
Plagiarism Detector v. 1678 - Originality Report 9/9/2020 11:50:31 AM

Analyzed document: Artikel-4.docx Licensed to: Kukuh Andri Aka
Comparison Preset: Word-to-Word. Detected language: Indonesian

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism:

% 3	wrds: 07	https://docplayer.info/124479983-Artikel-pengaruh-metode-learning-cycle.html
% 2	wrds: 68	https://www.scribd.com/document/353281931/477-13-886-1-10-20170327-pdf
% 1	wrds: 33	http://lp2m.unpkediri.ac.id/berita16-Surat-Edaran-Pengabdian-Kepada-Masyarakat.h...

[Show other Sources:]

Processed resources details:

141 - Ok / 41 - Failed

[Show other Sources:]

Important notes:

Wikipedia:



[not detected]

Google Books:



[not detected]

Ghostwriting services:



[not detected]

Anti-cheating:



[not detected]

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

Excluded Urls:

No URLs detected

Included Urls:

No URLs detected

Detailed document analysis:

Plagiarism detected: **0.19%** <https://core.ac.uk/display/15102678...>

id: 1

Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi

Operasi Aljabar Andri Yeskia

I Huan1, Jatmiko2, Aan Nurfahrudianto 31

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Nusantara PGRI Kediri. Jalan KH. Acmad

Dahlan No. 76 Kota Kediri, Indonesia

2

Dosen Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Nusantara PGRI Kediri. Jalan KH. Acmad Dahlan No.

76 Kota Kediri, Indonesia

3

Dosen Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Nusantara PGRI Kediri. Jalan KH. Acmad Dahlan No.

76 Kota Kediri, Indonesia

E-mail:

mailto:1%20andrihuan96@gmail.com*

1 andrihuan96@gmail.com*, mailto:2jatmiko@unpkediri.ac.id

2jatmiko@unpkediri.ac.id, mailto:3aannurfahrudianto@unpkediri.ac.id

3aan@unpkediri.ac.id Abstrak

: Pelajaran matematika khususnya materi aljabar dianggap sulit dan tidak menarik sebagian siswa karena materi sangat abstrak, akibatnya nilai siswa menjadi kurang optimal. Di dalam mengatasi permasalahan tersebut guru dapat menggunakan media pembelajaran, salah satunya media puzzle. Penggunaan media pembelajaran haruslah memenuhi kriteria kelayakan, oleh karena itu dalam pengembangan media pembelajaran membutuhkan validasi. Validasi meliputi tiga validator yaitu ahli praktisi, ahli materi, dan ahli media pembelajaran matematika.

Plagiarism detected: 0.19% <https://www.scribd.com/document/353...> + 3 resources!

id: 2

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui

validasi

Plagiarism detected: 0.19% <https://core.ac.uk/display/15102678...>

id: 3

pengembangan media pembelajaran puzzle pada materi

operasi aljabar. Validator penelitian ini meliputi dua dosen FKIP program studi pendidikan matematika, satu guru mata pelajaran matematika Analisis yang digunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif berupa komentar dan saran yang dikemukakan oleh validator, yang digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Analisis kuantitatif dilakukan dengan mencari rata-rata dari semua validator. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang telah dibuat sesuai dan cocok dengan penggunaan media pelajaran puzzle aljabar yang dikembangkan dengan tingkat kevalidan 4.31. Sedangkan kualitas materi dalam media pembelajaran puzzle aljabar sesuai dengan materi operasi aljabar dengan tingkat kevalidan 4,23 dan kualitas media pembelajaran puzzle aljabar baik dan dapat digunakan untuk media pembelajaran pada materi operasi aljabar dengan tingkat kevalidan 4,42. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran puzzle pada materi operasi aljabar dapat digunakan dengan kriteria kevalidan sangat valid. Kata Kunci :

media pembelajaran puzzle; aljabar Abstract: Mathematics lessons especially algebra material are considered difficult and it do not attract some students because the material are very abstract, as a result, the student scores become less optimal. In overcoming these problems, teacher can use learning media, one of them is puzzle media. The use of instructional media must meet the eligibility criteria, therefore in developing instructional media requires validation. Validation includes three validators namely practitioner experts, material experts, and mathematics learning media experts. The purpose of this study was to know the validation of the development of puzzle learning media on algebraic operating material. The validators of this study included two FKIP lecturers in the mathematics education study program, one teacher in the Mathematics subject of analysis that used qualitative and quantitative analysis. Qualitative analysis in the form of comments and suggestions that was stated by the validator, which is used as a basis for improving and knowing the viability of the

Plagiarism detected: 0.19% <http://gpinzon.blogspot.com/2018/0...>

id: 4

product being developed. Quantitative analysis is

done by finding the average of all validators.

Plagiarism detected: 0.29% <https://docplayer.info/124479983-Ar...>

id: 5

Based on the results of the study, it can

be seen that the planning of the Learning Implementation that has been made is suitable and suitable for the use of algebraic puzzle learning media developed with a validity level of 4.31. Whereas the quality of the material in algebra puzzle learning media is in accordance with the algebraic operating material with a validity level of 4.23 and the quality of learning algebra puzzle media is good and it can be used for learning media on algebraic operating material with a validity level of 4.42.

Plagiarism detected: 0.19% <https://docplayer.info/124479983-Ar...>

id: 6

It can be concluded that the

puzzle learning media on algebraic operating material can be used with validity criteria and it is very valid. Keywords: puzzle learning media; algebra

PENDAHULUAN

Menurut Mufidah, dkk (2010) matematika merupakan ilmu yang besar perannya dalam pendidikan, di samping itu juga belajar matematika sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari. Banyak konsep dalam matematika yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Tetapi pelajaran dianggap sulit dan tidak menarik sebagian siswa. Pembelajaran di kelas saat ini seharusnya tidak hanya

sekadar aktivitas proses transfer pengetahuan satu arah dari guru pada siswa, di mana

guru sebagai pusat informasi dan siswa sebagai penerima informasi dan bertindak pasif, sehingga guru cenderung monoton menguasai kelas sehingga siswa kurang leluasa menyampaikan ide-idenya, siswa tidak memiliki ketertarikan untuk berbagi pendapat pada teman dan proses pembelajaran

Plagiarism detected: 1.12% <https://docplayer.info/124479983-Ar...>

id: 7

matematika menjadi kurang komunikatif. Akibatnya nilai siswa menjadi kurang optimal serta perilaku belajar yang lain seperti suasana kelas yang menyenangkan dan komunikatif siswa dalam pembelajaran hampir tidak tampak, untuk itu variasi proses pembelajaran di suatu

sekolah dibutuhkan. Di dalam mengatasi permasalahan tersebut

Plagiarism detected: 0.22% <https://docobook.com/qurnia-syafitr...>

id: 8

guru dapat menggunakan media pembelajaran di sekolah

untuk kegiatan pembelajaran.

Plagiarism detected: 0.77% <https://docobook.com/qurnia-syafitr...>

id: 9

Melalui media pembelajaran diharapkan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana belajar mengajar di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Angkowo dan Kosasih (2007)

Plagiarism detected: 0.32% <https://komunitasgurupkn.blogspot.c...> + 2 resources!

id: 10

media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa

untuk terjadinya proses belajar. Media pembelajaran dipergunakan untuk memudahkan dalam penyampaian materi ke siswa (Tafonao, 2018). Media tidak hanya berupa alat atau bahan, tetapi

Plagiarism detected: 0.19% <https://ainamulyana.blogspot.com/20...> + 5 resources!

id: 11

juga hal-hal lain yang memungkinkan siswa

memperoleh pengetahuan (Sanjaya, 2008). Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas VIII SMP Muhammadiyah Kediri pada waktu pelaksanaan PPL, beliau menjelaskan permasalahan pada pembelajaran matematika adalah penggunaan media yang sangat kurang sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi dalam pembelajaran Matematika khususnya pada materi aljabar, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa sebagian belum mencapai

Plagiarism detected: 0.22% <https://repository.ar-raniry.ac.id/...> + 3 resources!

id: 12

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan

di sekolah. Dari tiga puluh dua siswa dalam satu kelas seperti kata beliau siswa yang tidak mampu mencapai nilai KKM sebanyak 80% dalam satu kelas. Beliau juga mengakui bahwa media yang disediakan oleh sekolah kurang karena keterbatasan sarana dan prasarana sekolah dan guru juga merasa kesulitan dalam membuat suatu media pembelajaran yang bisa menarik minat siswa, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Salah satu media pembelajaran konkret dalam mata pelajaran Matematika pada materi Aljabar adalah menggunakan media puzzle. Menurut Aini, Ayu, dan Siswati (2019) Puzzle merupakan satu media permainan yang bisa digunakan siswa untuk memahami suatu materi dalam sebuah konsep pembelajaran. Selain itu Pudjiastuti (2018) Puzzle merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan yang utuh. Melalui permainan ini, siswa dapat belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan yang ada. Keunggulan dari media pembelajaran puzzle aljabar adalah media pembelajaran ini dapat memperjelas materi aljabar yang masih bersifat abstrak. Selain itu keunikan dari media ini adalah desain media yang cukup sederhana dengan bervariasi warna, sehingga selain mudah untuk siswa membuatnya sendiri juga dapat menarik minat siswa mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran ini juga membuat siswa dapat melakukan percobaan sendiri dalam menyelesaikan masalah operasi aljabar dengan memasang-masangkan bangun yang sejenis, sehingga membuat konsep operasi aljabar dapat mudah masuk dalam ingatan,

Plagiarism detected: 0.19% <https://www.scribd.com/document/353...>

id: 13

hal ini sesuai dengan hasil penelitian

Manja (2020). Dari hasil penelitian Manja (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media magnet puzzle pada

pembelajaran matematika materi aljabar berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VII-2 SMP Negeri 1 Birem Bayeun Kecamatan Birem Bayeun Kabupaten Aceh Timur Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengembangan Media. Melalui penggunaan media magnet puzzle dapat meningkatkan pemahaman dan

Plagiarism detected: 0.19% <https://docplayer.info/124479983-Ar...> + 2 resources!

id: 14

hasil belajar siswa pada mata pelajaran

Matematika khususnya materi bentuk aljabar, karena penggunaan media tersebut menuntut para siswa harus melakukan percobaan yang layaknya seperti permainan bongkar pasang yang dapat dimainkan baik sendiri maupun secara berkelompok, dan hal itu akan membuat materi pelajaran tersebut masuk dalam ingatan jangka panjang siswa. Hasil penelitian Rifai dan Prihatini (2020) menunjukkan bahwa media puzzle merupakan media yang valid, praktis dan efektif untuk membantu siswa membangun pemahaman tentang dalil Pythagoras. Media pembelajaran ini digunakan untuk menanamkan konsep siswa terhadap teorema Pythagoras. Tidak hanya siswanya saja yang diberikan keleluasaan di dalam menggunakan media artinya belajar sambil bermain, guru juga diberi kemudahan untuk dapat membuat sendiri media dengan cara dapat menentukan potongan-potongan puzzle pada cara penggunaan yang telah disediakan. Harapan pada pengembangan media ini adalah, dapat dikembangkan lebih banyak tentang potongan-potongan puzzle yang ada dikarenakan keerbatasan peneliti, peneliti hanya dapat menyajikan 5 potongan puzzle yang berbeda. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran puzzle khususnya pada materi Aljabar. Menurut Benny (2009) penelitian pengembangan merupakan

Plagiarism detected: 0.22% <https://www.scribd.com/document/353...>

id: 15

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu

sesuai dengan permasalahan atau kebutuhan yang ada. Berdasarkan hal tersebutlah penelitian ini penting untuk dilakukan karena dengan mengembangkan media pembelajaran puzzle aljabar dapat menghasilkan produk berupa alat peraga matematika yang digunakan sebagai variasi dalam pembelajaran sehingga siswa tidak mudah bosan dan materi pembelajaran lebih kongkrit sehingga mudah dipahami siswa. Pada pengembangan penggunaan media pembelajaran, produk yang dihasilkan haruslah memenuhi kriteria kelayakan, oleh karena itu dalam pengembangan media pembelajaran membutuhkan validasi. Oleh karena itu, pada

Plagiarism detected: 0.19% <http://garuda.ristekbrin.go.id/docu...>

id: 16

penelitian ini akan banyak membahas tentang

hasil validasi media pembelajaran puzzle pada materi Aljabar METODE

Penel

itian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development, menurut Margono (2009)

penelitian pengembangan merupakan

Plagiarism detected: 0.26% <https://www.scribd.com/document/353...>

id: 17

metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu

sesuai dengan permasalahan atau kebutuhan yang ada. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada desain model pengembangan ADDIE, karena model pengembangan ADDIE

Plagiarism detected: 0.26% <https://faizal-ahsan.blogspot.com/2...>

id: 18

seederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis.

Menurut Benny (2009), Model ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Molenda, sesuai dengan namanya terdiri dari lima fase yaitu, (A)nalysis, (D)esain, (

Plagiarism detected: 0.22% <http://journal.univetbantara.ac.id/...> + 2 resources!

id: 19

D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation.

Namun karena kondisi pandemi Covid 19, penelitian ini hanya pada tahap Development yaitu tahap validasi dan revisi desain, sehingga subyek penelitian ini tiga orang ahli sebagai validator yaitu dua dosen FKIP program studi pendidikan matematika, satu guru mata pelajaran matematika. Ketiga validator tersebut adalah Drs.

Samijo, M.Pd. selaku dosen matematika Un

iversitas Nusantara PGRI Kediri sebagai validator 1, Dian Devita Yohanie, M.Pd. selaku dosen matematika Universitas Nusantara PGRI Kediri sebagai validator 2 dan Wiwik Kamdiati, S.Pd. selaku guru matematika SMP Muhammadiyah Kediri sebagai validator 3. Instrumen penelitian bertujuan untuk mengukur dan mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam pengujian terhadap pengembangan produk. Instrumen dibuat dalam bentuk angket terstruktur dalam bentuk ceklist. Angket yang disusun akan dibagikan kepada ahli praktisi, ahli materi, dan ahli media pembelajaran matematika. Data penelitian ini dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif

. Data kualitatif berupa komentar dan saran yang dikemukakan oleh validator. Data tersebut dianalisis sebagai dasar untuk memperbaiki dan mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Data kuantitatif menganalisis data lembar validasi dari validator dengan mencari rata-rata dari semua validator kemudian mencocokkan rata-rata total dengan kategori yang telah ditetapkan seperti pada tabel 1. Tabel 1.

Kriteria Kevalidan Media Pembelajaran Interval Kriteria $1.00 \leq x < 2.00$

Tidak Valid

$2.00 \leq x < 3.00$

Kurang Valid

$3.00 \leq x < 4.00$

Valid

$4.00 \leq x < 5.00$

Sangat Valid

Khabibah dalam Wicaksono, dkk (2014) HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada fase Analysis digunakan untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan media pembelajaran ini. Pengembangan media ini diperlukan analisis kebutuhan yaitu : analisis isi dan analisis kebutuhan produk.

Pada tahapan analisis isi peneliti mempersiapkan isi dari media pembelajaran puzzle aljabar seperti materi yang relevan dengan Kompetensi Dasar operasi aljabar dan materi tersebut disusun secara sistematis. Sedangkan pada tahap analisis produk peneliti menentukan kebutuhan media pembelajaran puzzle aljabar yang akan digunakan untuk pengembangan. Selain itu, juga menentukan peralatan dan bahan yang akan digunakan untuk membuat media seperti kertas lipat, alat tulis, gunting, penggaris, sterofom dan pint set. Pada fase Desain, peneliti menyusun rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Hasil dari tahapan ini berbentuk rencana pelajaran dan alat peraga puzzle aljabar. Rencana pembelajaran yang dibuat berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang bertujuan untuk mengetahui apakah RPP yang telah dibuat sesuai dan cocok dengan penggunaan media pelajaran puzzle aljabar yang dikembangkan. Sedangkan rancangan alat peraga puzzle aljabar dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini: Gambar 1.

Media Pembelajaran Puzzel Aljabar Pada fase Development peneliti melakukan tahap validasi yang akan digunakan untuk menilai apakah suatu instrument mempunyai validasi yang tinggi dilakukan dengan menggunakan validasi isi melalui expert judgment (penilaian yang dilakukan oleh para pakar atau ahli) dan dari hasil validasi tersebut sebagai dasar melakukan revisi. Hasil validasi instrument penelitian ini sebagai berikut: Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi

Plagiarism detected: 0.16% <https://docplayer.info/41341346-Jur...>

id: 20

ketiga validator menunjukkan bahwa rata-rata

kevalidan RPP sebesar 4,31 masuk pada karegori sangat valid. Hal ini berarti RPP yang telah dibuat sesuai dan cocok dengan penggunaan media pelajaran puzzle aljabar yang dikembangkan Secara rinci

Plagiarism detected: 0.19% <https://www.scribd.com/document/353...>

id: 21

dapat dilihat pada tabel 2. Tabel

2. Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran No

Validator/ expert judgment Nilai

1

Validator 1

3,75

2

Validator 2

4,29

3

Validator 3

4,9

Jumlah

12,94

Rata-rata

4,31

Dari hasil validasi RPP validator satu memberikan komentar bahwa RPP cukup

Plagiarism detected: 0.19% <http://repository.upi.edu/24622/>

id: 22

baik dan dapat digunakan dengan revisi

sedikit, selain itu beliau juga menyarankan bahwa RPP sebaiknya direvisi dengan mendetailkan lagi langkah-langkah model pembelajaran yang digunakan sehingga tampak jelas implementasi model pembelajaran terhadap penggunaan media pelajaran puzzle aljabar yang dikembangkan. Sedangkan hasil dari validator dua memberikan komentar RPP yang telah dibuat sudah baik dan dapat digunakan tanpa revisi. Beliau hanya menyarankan walaupun indikator telah ditulis RPP sebaikan tujuan pembelajaran juga ikut disertakan. Dari hasil validator ketiga memberikan komentar pendekatan dan metode pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dan cocok dengan penggunaan media pelajaran puzzle aljabar yang dikembangkan. Berdasarkan ketiga validator tersebut RPP yang telah dibuat dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai tahapan penggunaan media pelajaran puzzle aljabar yang dikembangkan, sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secara teoritis upaya pengembangan dan validasi produk dilandasi oleh efesiensi dan efektivitas praksis pendidikan (Santya

et al, 2015). Hasil Validasi Media Pembelajaran
Kualitas Materi dalam Media Pembelajaran Puzzle Aljabar Berdasarkan hasil validasi

Plagiarism detected: 0.16% <https://docplayer.info/41341346-Jur...>

id: 23

ketiga validator menunjukkan bahwa rata-rata

kevalidan

kualitas materi dalam media pembelajaran puzzle aljabar sebesar 4,23 masuk pada karegori sangat valid. Hal ini berarti kualitas materi dalam media pembelajaran puzzle aljabar sesuai dengan materi operasi aljabar. Secara rinci dapat dilihat pada tabel 3. Tabel 3. Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan PembelajaranNo

Validator/ expert judgmentNilai

1

Validator 1

3,56

2

Validator 2

4,33

3

Validator 3

4,8

Jumlah

12.69

Rata-rata

4,23

Dari

Plagiarism detected: 0.19% <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index....>

id: 24

hasil validasi materi dalam media pembelajaran

puzzle aljabar validator satu memberikan komentar bahwa kualitas materi dalam media pembelajaran puzzle aljabar cukup

Plagiarism detected: 0.19% <http://repository.upi.edu/24622/>

id: 25

baik dan dapat digunakan dengan revisi

sedikit. Beliau menyarankan untuk merevisi dengan menambahkan contoh penyelesaian masalah pada materi operasi perkalian aljabar dengan menggunakan media pembelajaran puzzle aljabar. Pada operasi perkalian aljabar, media ini memiliki kelemahan yaitu media ini hanya mampu membantu menyelesaikan penyederhanaan bentuk aljabar dari hasil operasi perkalian aljabar, sedangkan operasi perkalian dilakukan secara mandiri. Dari hasil validator kedua memberikan komentar kualitas materi dalam media pembelajaran puzzle aljabar yang telah dibuat sudah baik dan dapat digunakan tanpa revisi. Dari hasil validator ketiga memberikan komentar kualitas materi dalam media pembelajaran puzzle aljabar baik dapat digunakan tanpa revisi, selain itu dalam penyajian materi dalam media pembelajaran puzzle aljabar cukup menarik sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mengerjakan soal materi aljabar. Berdasarkan ketiga validator tersebut materi dalam media pembelajaran puzzle aljabar dinyatakan sangat layak karena kualitas materi dalam media pembelajaran puzzle aljabar

Plagiarism detected: 0.26% <https://www.scribd.com/document/353...>

id: 26

konsistensi sistematika penyajian, keruntutan konsep, kesesuaian ilustrasi dengan

materi. Hal ini sependapat dengan hasil penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Santia, ,Fiantika, dan Jatmiko (2017) yang menyatakan bahwa komponen kelayakan penyajian materi jika penyajian bahan ajar yang

Plagiarism detected: 0.64% <https://www.scribd.com/document/353...>

id: 27

telah mencakup semua komponen yang meliputi konsistensi sistematika penyajian, keruntutan konsep, kesesuaian ilustrasi dengan materi, penyajian teks, tabel, gambar, dan

lampiran disertai dengan rujukan/ sumber acuan,

Plagiarism detected: 0.22% <https://www.scribd.com/document/353...>

id: 28

pembangkit motivasi belajar pada awal bab, rangkuman,

daftar pustaka, dan glosarium. Kualitas

Media Pembelajaran Puzzle Aljabar Berdasarkan hasil validasi

Plagiarism detected: 0.16% <https://docplayer.info/41341346-Jur...>

id: 29

ketiga validator menunjukkan bahwa rata-rata

kevalidan kualitas media pembelajaran puzzle aljabar sebesar 4,42 masuk pada karegori sangat valid. Hal ini berarti kualitas media pembelajaran puzzle aljabar baik dan dapat digunakan untuk media pembelajaran pada materi operasi aljabar. Secara rinci dapat dilihat pada tabel 4. Tabel 4. Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan PembelajaranNo

Validator/ expert judgment Nilai

1

Validator 1

3,
752

Validator 2

4,5
3

Validator 3

5

Jumlah

13.25

Rata-rata

4,42

Dari

Plagiarism detected: 0.19% <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index....>

id: 30

hasil validasi materi dalam media pembelajaran

puzzle aljabar validator satu memberikan komentar bahwa kualitas media pembelajaran puzzle aljabar cukup

Plagiarism detected: 0.19% <http://repository.upi.edu/24622/>

id: 31

baik dan dapat digunakan dengan revisi

sedikit. Beliau menyarankan untuk lebih inovatif seperti membuat media pembelajaran puzzle aljabar dalam bentuk digital sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran jarak jauh (daring). Sedangkan hasil dari validator dua memberikan komentar kualitas media pembelajaran puzzle aljabar yang telah dibuat sudah baik dan dapat digunakan tanpa revisi. Dari hasil validator ketiga memberikan komentar kualitas media pembelajaran puzzle aljabar baik dapat digunakan tanpa revisi, selain itu beliau juga menambahkan penggunaan media pembelajaran puzzle aljabar dapat menarik minat siswa dalam memahami materi Aljabar. Selain komentar validator tiga menyarankan untuk mengembangkan media pembelajaran puzzle yang lain sehingga dapat digunakan semua operasi dalam bidang studi matematika. Berdasarkan ketiga validator tersebut kualitas media pembelajaran puzzle aljabar baik, banyak variasi warna, ilustrasi desain yang menarik, dan mempermudah dalam pemahaman konsep operasi aljabar. Kemenarikan warna dan ilustrasi desain yang menarik memegang peranan penting dalam pembuatan bahan ajar (Santia dan Jatmiko, 2016)SIMPULAN Berdasarkan hasil analisis validasi

Plagiarism detected: 0.19% <https://core.ac.uk/display/15102678...>

id: 32

pengembangan media pembelajaran puzzle pada materi

operasi aljabar di atas, maka dapat ditarik simpulan bahwa media pembelajaran puzzle pada materi operasi aljabar dapat digunakan dengan kriteria kevalidan sangat valid. Dengan demikian media pembelajaran puzzle pada materi operasi aljabar siap digunakan pada tahap pengembangan selanjutnya yaitu implementasi. Sehingga disarankan untuk penelitian selanjutnya yang meneliti tentang pengembangan media puzzle aljabar dapat melanjutkan penelitian ini pada tahap implementasi dan evaluasi.DAFTAR PUSTAKA

Aini

, B.Q. Ayu, K.C dan Siswati (2019). Pengembangan Game Puzzle Sebagai Edugame Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Matematika Siswa SD. Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika (JTAM). 3(1) : 74-79Angkowo R. dan Kosasih. A. (2007). Optimalisasi Media Pembelajaran. Jakarta : PT. GrasindoBenny A. P. (2009).

Plagiarism detected: 0.19% <https://faizal-ahsan.blogspot.com/2...>

id: 33

Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian

Rakyat.Manja

, L. (2020). Magnet Puzzle Media untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Aljabar pada Peserta Didik SMP. Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora. 8(1): 177-185Margono, S. (2009). Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT. Rineka CiptaMufidah, E dan Purwanti. (2013).

Plagiarism detected: 0.55% <https://docplayer.info/124479983-Ar...> + 2 resources!

id: 34

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Matriks. Jurnal Pendidikan

Matematika STIKIP PGRI Sidoarjo. 1(1) : 117-12Pudjiastuti

, R. (2018) Pemanfaatan Media Stratum Puzzle (Struktur Anatomi Tumbuhan Puzzle) Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Bangsri Tahun Pelajaran 2017/2018. Jurnal PPKM II. 1(1) : 206-212Rifai

, M. dan Prihatini, E. (

- Plagiarism detected: 0.48%** <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id...> id: **35**
2020). Pengembangan Media
Puzzle Untuk Pembuktian Teorema Pythagoras. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika. 8(1) :
41-60Sanjaya, W. (2008). Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenadamedia
GroupSantia, Ika., dan Jatmiko
(2016).
- Plagiarism detected: 0.48%** <http://lp2m.unpkediri.ac.id/berita1...> + 2 resources! id: **36**
Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berdasarkan Proses Berpikir Relasional Dalam Upaya
Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Masalah Aljabar
- Plagiarism detected: 0.19%** <https://docplayer.info/130575522-Ju...> + 2 resources! id: **37**
Siswa SMP. Jurnal Math Educator Nusantara
(JMEN). 2(1): 11-18Santia, Ika.,Fiantika, FR., dan Jatmiko
(2016).
- Plagiarism detected: 0.61%** <http://lp2m.unpkediri.ac.id/berita1...> + 4 resources! id: **38**
2017). Pengembangan Bks Berbasis Mck (Mathematical Content Knowledge) Sebagai Upaya Meningkatkan
Literasi Matematika Siswa SMP. Jurnal Math Educator Nusantara
(JMEN). 3(2): 126-134S
antayasa, I W., Warpala, I W S., & Tegeh, I M. 2015. Validasidan Implementasi Model-Model Student Centered
Learning untuk Meningkatkan Penalaran Dan Karakter Siswa Sekolah Menengah Atas. Jurnal Pendidikan
Indonesia. 4(1) : 512-527Tafonao
, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi
Pendidikan. 2(2) : 103-114.Wicaksono, D.P, Kusmayadi, T.A, Usodo.B. (2014)
- Plagiarism detected: 0.83%** <https://online-journal.unja.ac.id/b...> + 2 resources! id: **39**
Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbahasa Inggris Berdasarkan Teori Kecerdasan
Majemuk (Multiple Intelligences) Pada Materi Balok Dan Kubus Untuk Kelas VIII SMP. Jurnal Elektronik
Pembelajaran Matematika. 2(
5). 534-549



Plagiarism Detector
Your right to know the authenticity!