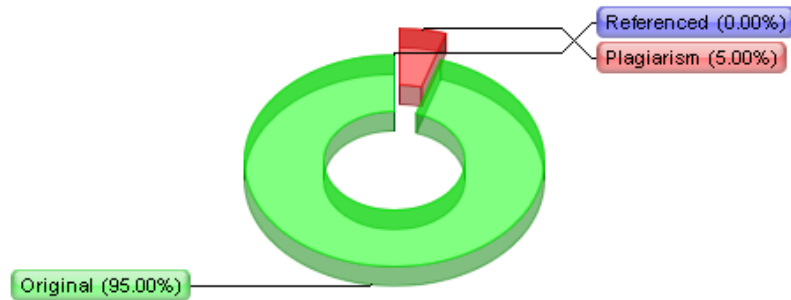


Plagiarism Detector v. 1678 - Originality Report 7/17/2020 8:42:52 AM

Analyzed document: DINA WAHYUNINGSIH_4A_ARTIKEL.docx Licensed to: Kukuh Andri Aka

Comparison Preset: Word-to-Word. Detected language: Indonesian

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism:

% 3 **wrds: 65** <https://id.scribd.com/doc/106906078/Berbagai-Pendekatan-Matematika-untuk-Mengemb...>
% 1 **wrds: 32** <https://www.scribd.com/document/332549927/BAB-I>
% 1 **wrds: 24** https://www.academia.edu/20048415/Application_of_Multiple_Intelligence_Theory_to...

[Show other Sources:]

Processed resources details:

88 - Ok / 23 - 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:

PENGEMBANGAN MEDIA MOLUBANG PADA KEMAMPUAN MENYELESAIKAN MASALAH VOLUME BANGUN RUANG SISWA SEKOLAH DASAR Dina Wahyuningsih¹, Wahid Ibnu Zaman²,
Wahyudi³mailto:dinawahyuningsih1910@gmail.com¹
dinawahyuningsih1910@gmail.com¹, mailto:wahidibnu@unpkediri.ac.id
wahidibnu@unpkediri.ac.id², mailto:wahyudi@unpkediri.ac.id³
wahyudi@unpkediri.ac.id³ Universitas Nusantara PGRI Kediri
123 Abstrak

Plagiarism detected: 0.64% <https://id.scribd.com/doc/106906078...>

id: 1

Guru sebagai tenaga pengajar di kelas hendaknya berusaha sedapat mungkin untuk membangkitkan minat belajar pada

siswanya dengan berbagai cara. Membangkitkan minat dapat berupa

Plagiarism detected: 0.38% <https://id.scribd.com/doc/106906078...>

id: 2

memperkenalkan kepada anak berbagai kegiatan belajar, seperti bermain sambil belajar. Maka sebagai upaya agar pembelajaran berhasil, guru haruslah memiliki pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang. Berdasarkan hal tersebut maka perlu dicarikan solusi yang tepat berupa pembaharuan yang sesuai sehingga siswa dapat mempelajari matematika

Plagiarism detected: 0.34% <https://www.scribd.com/document/332...>

id: 3

lebih mudah dan lebih menarik yaitu dengan membuat media pembelajaran matematika yang dapat dimainkan. Dengan media Molubang, kegiatan belajar diharapkan lebih aktif, siswa akan berupaya untuk mendapatkan informasi maupun jawaban untuk memecahkan masalah yang didapatkannya. Oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan media molubang(monopoli volume bangun ruang) pada kemampuan menyelesaikan masalah volume bangun ruang siswa kelas V. Berdasarkan hasil validasi media yang telah dilakukan media molubang merupakan media yang layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan presentase validasi oleh ahli materi 82% dan ahli media 81%. Sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar yang menyenangkan, media molubang ini dapat dikembangkan lagi di bidang keilmuannya yang lainnya seperti IPA, IPS, dan lain sebagainya. Kata kunci: pengembangan media molubang, volume bangun ruang MOLUBANG MEDIA DEVELOPMENT IN ABILITY TO SOLVE VOLUME PROBLEM AND BASIC SCHOOL STUDENTS ROOM Abstract: Teachers as instructors in class should make every effort to arouse interest in learning for students in various ways. Generating interest can be in the form of introducing children to various learning activities, such as playing while learning. So as an effort for successful learning, teachers must have knowledge and skills that are in accordance with the development of science and technology that continues to develop. Based on this, it is necessary to find the right solution in the form of an appropriate renewal so that students can learn mathematics more easily and more interestingly by making a mathematics learning media that can be played. With Molubang media, learning activities are expected to be more active, students will try to get information and answers to solve the problems they get. Therefore, researchers conducted research aimed at finding out the validity of molubang media (monopoly of building volume) on the ability to solve the problem of volume building in class V students. Based on the results of media validation that has been carried out by Molubang media is a medium that is suitable for use as a learning medium with a validation percentage by material experts 82% and media experts 81%. In an effort

Plagiarism detected: 0.26% <https://www.academia.edu/20048415/A...>

id: 4

to increase student motivation in learning that is fun, this hole in the media can be further developed in other scientific fields such as Natural Sciences, Social Sciences, and so on. Keywords: the development of molubang media, the volume of space construction PENDAHULUAN Matematika

Plagiarism detected: 0.26% <https://edoc.pub/chasis-pdf-free.ht...>

id: 5

adalah salah satu mata pelajaran yang diutamakan ditingkat Sekolah Dasar (SD) dengan usia rata-rata siswa berkisar antara umur 6-12 tahun. Menurut Piaget dalam Suwangsih dan Tiurlina (2006), anak usia yang masih berpikir pada tahap operasi konkrit, artinya siswa SD hanya

Plagiarism detected: 0.3% <https://id.scribd.com/doc/106906078...>

id: 6

dapat memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda konkrit dan belum dapat berpikir deduktif. Di sisi lain, menurut Suwangsih dan Tiurlina (2006), Matematika adalah ilmu deduktif yang menggunakan bahasa symbol yang berbeda karakteristiknya dengan anak usia SD,

dengan demikian Matematika akan sulit dipahami oleh siswa jika diajarkan tanpa memperhatikan karakteristik berpikir siswa. Matematika akan sulit dipahami oleh siswa, jika matematika diajarkan tanpa memperhatikan perbedaan karakteristik antara matematika dan siswa. Oleh sebab itu guru haruslah memiliki kemampuan untuk menghubungkan perbedaan karakter tersebut. Pembelajaran hendaknya memberikan kebebasan dan keterlibatan siswa secara aktif selama pembelajaran berlangsung sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna pada siswa (Budiningsih, 2015). Kegiatan yang dapat dilakukan yaitu melakukan metode latihan yang biasa dilakukan dalam pembelajaran matematika. Metode latihan (drill) sering dilakukan untuk dapat membiasakan siswa dalam berlatih soal. Menurut Sudjana (1995), metode drill merupakan metode mengajar dengan cara melatih siswa terhadap materi yang sudah diajarkan agar memiliki keterampilan. Menurut Ollerton (2009) sebuah tugas pemecahan yang baik yang secara berkesinambungan akan mendorong siswa berpikir secara matematis sehingga dapat mendorong keterampilan siswa. Selain itu guru sebagai tenaga pengajar hendaknya berusaha untuk membangkitkan minat belajar pada siswanya dengan berbagai cara. Membangkitkan minat dapat berupa

Plagiarism detected: 1.4% <https://id.scribd.com/doc/106906078...>

id: 7

memperkenalkan kepada anak berbagai kegiatan belajar, seperti bermain sambil belajar matematika, menggunakan alat peraga yang menarik atau memanipulasi alat peraga, menggunakan bermacam-macam metode pembelajaran pada saat mengajar matematika, mengaitkan pembelajaran matematika dengan dunia anak (Suwangsih&Tiurlina, 2006). Perkembangan ilmu dan teknologi menimbulkan perubahan-perubahan dalam kegiatan pembelajaran baik itu pembaruan dan pemanfaatan berbagai alat atau media pembelajaran. Pembaruan maupun pemanfaatan media pembelajaran sebelumnya telah disesuaikan dengan kurikulum maupun kondisi dan situasi yang ada. Setidaknya guru dapat menggunakan alat-alat peraga maupun media pembelajaran yang murah dan efisien meskipun dalam bentuk yang sederhana. Guru juga perlu dituntut untuk mampu mengembangkan keterampilannya dalam membuat media pembelajaran yang belum tersedia. Menurut Gagne dan Briggs dalam Arsyad (2002), media pelajaran merupakan alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang antara lain buku, kaset, film, slide, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media adalah salah satu komponen sumber belajar ataupun benda fisik yang mengandung suatu materi intruksional yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Namun pada kenyataannya, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN Macanan IV Kab. Nganjuk, karena pembelajaran masih bersifat teacher center kegiatan pembelajaran lebih berfokus pada apa yang disampaikan oleh guru sehingga siswa kurang aktif. Ketika kegiatan pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan buku teks dalam memberikan materi serta soal sehingga siswa nampak bosan. Terbatasnya waktu dan kemampuan guru untuk membuat produk media pembelajaran dirasa kurang sehingga guru enggan untuk mengembangkan media. Alhasil tidak adanya pembaruan media pembelajaran bahkan tidak ada media penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Ketika siswa dihadapi dengan materi volume bangun ruang siswa kesulitan membedakan manakah bangun ruang kubus dan balok. Sehingga siswa kesulitan untuk menentukan rumus mana yang akan digunakan untuk menyelesaikan soal. Maka sebagai upaya agar pembelajaran berhasil, guru haruslah memiliki pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang. Berdasarkan

Plagiarism detected: 0.98% <https://www.scribd.com/document/332...>

id: 8

kenyataan tersebut maka perlu dicarikan solusi berupa perbaikan-perbaikan yang tepat sehingga siswa dapat mempelajari matematika lebih mudah dan lebih menarik yaitu dengan membuat media pembelajaran matematika yang dapat dimainkan. Metode drill merupakan salah satu metode mengajar dengan cara melatih siswa dari materi yang sudah diajarkan agar memiliki keterampilan (Sudjana, 1995). Manfaat metode drill menurut Sagala (2012) diantaranya: 1) terbentuknya kebiasaan belajar baru yang akan menambah ketepatan dan kecepatan, 2) lebih mampu memanfaatkan kebiasaan yang tidak memerlukan banyak konsentrasi, dan 3) terbentuk kebiasaan membuat gerakan yang kompleks/ rumit menjadi otomatis, Meskipun metode drill memiliki banyak membawa manfaat, metode drill juga memiliki dampak negatif. Kadangkala latihan yang dilakukan secara berulang-ulang merupakan hal yang monoton dan membosankan menurut Sagala (2012). Oleh sebab itu, guru perlu mengantisipasi munculnya rasa jenuh siswa pada saat menyelesaikan latihan soal berupa penyelesaian masalah. Menurut Sagala (2012), cara yang dapat digunakan untuk mengurangi rasa jenuh siswa saat mengerjakan adalah soal latihan disajikan secara menarik, gembira, dan tidak membosankan. Menurut Supardi (2010), kegiatan pembelajaran dengan metode bermain yang dilakukan baik di dalam maupun diluar kelas dimaksudkan agar menghindari atau menghilangkan kejenuhan, kebosanan, dan perasaan mengantuk siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran dengan metode tersebut diharapkan dapat menimbulkan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan siswa akan aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Disamping itu kegiatan pembelajaran tidak membosankan, melatih kerjasama, meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, menumbuhkan minat belajar siswa, mempercepat proses informasi serta menyelesaikan masalah, sekaligus dapat meningkatkan kepekaan sosial. Berdasarkan analisis diatas maka peneliti hendak melakukan suatu pengembangan media berbasis latihan yang dapat dimainkan yaitu Monopoli

Volume Bangun Ruang (Molubang). Melalui media Molubang tersebut, kegiatan pembelajaran yang kurang menarik akan mengasyikan karena siswa dapat bermain sambil belajar Matematika. Monopoli volume bangun ruang (Molubang) merupakan media berupa permainan monopoli yang berisi soal-soal pemecahan masalah yang nantinya akan diselesaikan oleh siswa. Oleh sebab itu peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media molubang (monopoli volume bangun ruang) pada kemampuan menyelesaikan masalah volume bangun ruang siswa kelas V SDN Macanan IV Kabupaten Nganjuk.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian Research and Development dengan menggunakan model ADDIE. Namun penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE hanya sampai pada tahap validasi yang kemudian di evaluasi. Teknik pengumpulan validasi pada penelitian ini menggunakan lembar validasi media, lembar validasi materi. Berikut uraian tahap-tahap pengembangan yang dilakukan.

Analyze (Analisis)

Pada t

ahap analisis pada penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu tahap analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dilakukan untuk menunjukkan adanya permasalahan yang dibutuhkan pada proses latihan soal. Sedangkan analisis kebutuhan (need analysis) adalah analisis solusi yang berupa penyelenggaraan program pembelajaran yang dibutuhkan. Latihan soal dengan metode drill dapat menjadi jenuh dan membosankan. Maka dari itu dibutuhkan media untuk dapat menyajikan latihan soal secara menarik. Permasalahannya adalah terbatasnya media yang ada. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa pembelajaran di SDN Macanan 4 lebih bersifat teacher center dengan pemberian intruksi

Plagiarism detected: 0.26% <https://id.scribd.com/document/3695...>

id: 9

untuk mengerjakan soal-soal latihan di buku

cetak. Pembelajaran hanya menggunakan metode latihan biasa tanpa menggunakan media pembelajaran terutama pada mata pelajaran Matematika. Dalam kegiatan pembelajaran kadangkala terdapat materi mudah dip

ahami oleh siswa dengan menggunakan media daripada pembelajaran seperti pada umumnya. Namun dikarenakan guru tidak mempunyai waktu yang cukup dalam mengembangkan media untuk latihan soal, guru lebih memilih untuk tidak menggunakan media pembelajaran sehingga media pembelajaran terbatas. Design (Desain)

Tahap desain merupakan langkah setelah analisis guna mewujudkan media yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Pada pengembangan ini, tahap mendesain media Molubang dilakukan agar media dapat menarik dengan peraturan permainannya yang hampir sama seperti monopoli pada umumnya sehingga siswa tidak terlalu lama untuk memahami aturan permainan pada media. Perangkat permainan monopoli seperti papan permainan, kartu abjad yang berisi soal, kartu hukuman, kartu bantuan, kartu tantangan, serta buku petunjuk penggunaan juga didesain secara menarik agar siswa tertarik untuk memainkan media. Development (Pengembangan) Pada tahap development, media Molubang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi yang dilakukan sebagai maksud untuk mendapatkan kritik dan saran dari para validator. Kritik dan saran validator akan menjadi acuan untuk memperbaiki media Molubang. Implementation (Implementasi) Implementasi dapat dilakukan setelah media sudah divalidasi dan layak untuk digunakan.

Namun karena kondisi yang tidak memungkinkan, maka tahap implementasi hanya sampai pada tahap kelayakan penggunaan media. Evaluation (Evaluasi) Pada tahap evaluasi, dari beberapa kritik dan saran dari validator dapat menjadikan sebuah evaluasi dalam pengembangan media yang dilakukan.

Melalui kritik dan saran dari validator maka peneliti dapat memperbaiki media sehingga dapat digunakan dengan lebih optimal.

HASIL VALIDASI PENGEMBANGAN

Pengembangan yang dilakukan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pengembangan yang dilakukan dilalui dengan tahapan analisis temuan, penentuan konsep, perancangan, pengembangan, dan tahap validasi oleh para ahli. Dalam tahap pengembangan ini, yang menjadi hal utama adalah tahap validasi. Validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi tersebut menjadi penentuan akan kelayakan media yang dikembangkan untuk dipergunakan. Setelah mendapatkan kritik dan saran kemudian media direvisi. Berikut hasil validasi media Molubang

Kriteria Validitas Tingkat Validitas 8

1 % - 100,0% Sangat vali

d, dapat digunakan tanpa revisi.61

% - 80,9 % Cukup valid, dapat digunakan namun perlu revisi

. 41

% - 60,9 % Kurang valid, disarankan tidak digu

nakan karena perlu revisi besar.21

% - 40,9 % Tidak valid, tidak boleh dipergunakan.(

sumber: Akbar,2015:85) Ahli materi

Ahli materi pada penelitian in

i adalah Nurita Primasatya, M.Pd. yang saat ini menjabat sebagai dosen di Prodi PGSD UNP Kediri. Berdasarkan

hasil penilaian validator materi total poin yang didapatkan adalah 42 dari nilai sempurna yaitu 50. Sehingga presentase hasil penilaian materi pembelajaran sebesar 84% sehingga dapat dikatakan bahwa media molubang sangat valid dan layak untuk digunakan. Validator ahli media memberikan saran, ilustrasi pada petak tanah abjad sebaiknya disesuaikan dengan soal yang tertera, sehingga siswa dapat tertarik dan memiliki gambaran bahwa ia akan mengerjakan soal yang berkaitan dengan ilustrasi yang pada petak tanah. Validator ahli media juga memberikan saran untuk mengganti aturan maupun memberikan alternative jika ada soal yang sudah dijawab pemain lain. Ahli media pada penelitian ini adalah Aan Nurfahrudianto

, M.Pd yang saat ini menjabat sebagai Ketua LPPM UNP Kediri. Berdasarkan hasil penilaian validator materi total poin yang didapatkan adalah 41 dari nilai sempurna yaitu 50. Sehingga persentase hasil penilaian materi pembelajaran sebesar 82% sehingga dapat dikatakan bahwa media molubang sangat valid dan layak untuk digunakan. Validator ahli materi memberikan saran, memperbaiki soal yang terlampir pada media. Selain itu, perlu adanya perbaikan sistematika penulisan matematika yang terdapat pada media. Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi dan ahli maka dapat disimpulkan bahwa media molubang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil validasi media yang telah dilakukan media molubang merupakan media yang layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan presentase validasi oleh ahli materi 82% dan ahli media 81%.

Sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar yang menyenangkan, media molubang ini dapat dikembangkan lagi di bidang keilmuannya yang lainnya seperti IPA, IPS, dan lain sebagainya. Sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar yang menyenangkan, media molubang ini dapat dikembangkan lagi di bidang keilmuannya yang lainnya seperti IPA, IPS, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Sa'daun. (2015). Instrument Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Rosda Karya.

Arsyad, Azhar. (2014). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Angkowo, Robertus dan Kosasih, A. (2007). Optimalisasi Media Pembelajaran. Jakarta: PT Grasindo.

Budiningsih, Asri. (2015). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Haryono, A. D., dkk. (2014). Matematika Dasar untuk PGSD. Malang: Aditya Media Publishing.

Heruman. (2007). Model Pembelajaran Matematika. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Ollerton, Mike. (2010). Panduan Guru Mengajar Matematika. Jakarta: Erlangga.

Pribadi, Benny A. (2016). Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi model ADDIE. Jakarta: Prenada Media Group.

Sadiman, Arief dkk. (2007). Media Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sagala, S. (2012). Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian

Plagiarism detected: 0.21% <https://edoc.pub/chasis-pdf-free.ht...>

id: 10

Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung:

Alfabeta.

Sudjana, N. & Rivai, A. (2013). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.

Sundayana, Rostina. 2018. Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika. Bandung: Alfabeta.

Supardi, Suparman. 2010. Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.

Suwangsih, Erna dan Tiurlina. 2006. Model Pembelajaran Matematika. Bandung: UPI PRESS



Plagiarism Detector
Your right to know the authenticity!