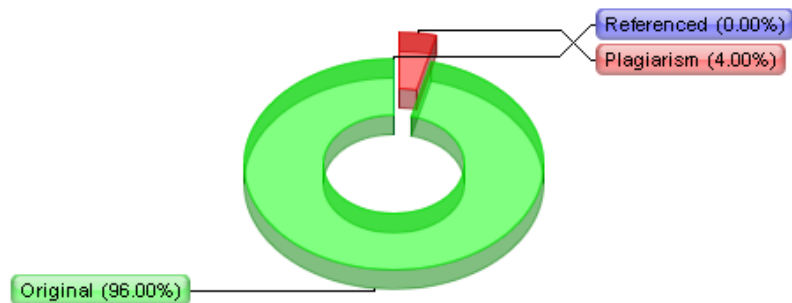


Plagiarism Detector v. 1740 - Originality Report 13/08/2020 15:32:00

Analyzed document: AMIRUL MUSLIKAH.docx Licensed to: Asih Supadmiasih

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

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism:

% 1	wrds: 155	https://www.belbuk.com/teori-belajar-pembelajaran-di-sekolah-dasar-p-30705.html
% 1	wrds: 122	https://umminihayah.wordpress.com/2016/06/21/media-tiga-dimensi/
% 1	wrds: 122	https://umminihayah.wordpress.com/2016/06/21/media-tiga-dimensi/

[Show other Sources:]

Processed resources details:

88 - Ok / 9 - 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:

BAB I
PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi setiap manusia. Tanpa pendidikan kemampuan yang dimiliki manusia tidak akan berkembang dengan baik. Oleh karena itu, pendidikan sangatlah penting dalam menunjang perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan sumber daya manusia. Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan

Plagiarism detected: 0,33% <https://www.dosenpendidikan.co.id/>... + 4 resources!

id: 1

dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Dari penjelasan di atas dapat diartikan bahwa pendidikan di Indonesia menciptakan peserta didik yang memiliki jiwa yang berpotensi, memiliki kekuatan spiritual keagamaan yang kuat pada dirinya. Karena, agama yang menjadi landasan utama terciptanya peserta didik yang dapat mengendalikan dirinya menjadi masyarakat berakhlak mulia. Pendidikan juga membentuk peserta didik yang memiliki kecerdasan dalam segala hal. Selain itu, untuk menciptakan seseorang yang memiliki keterampilan. Dalam dunia pendidikan juga memiliki kurikulum. Kurikulum yang dilaksanakan sekarang adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik. Dalam pelaksanaannya, kegiatan pembelajaran di Sekolah Dasar menggunakan buku yang dibentuk dalam beberapa tema. Salah satu tema di kelas dua yaitu pada tema dua yang berjudul Bermain Di Lingkunganku. Dari tema tersebut terdapat empat sub tema yang dipelajari dan dibahas ketika pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam satu sub tema ada 6 kegiatan pembelajaran yang wajib dilaksanakan. Dengan demikian, satu hari terdapat satu kegiatan pembelajaran yang wajib dilaksanakan oleh guru. Pada pembelajaran 3 dan 4 ada tiga mata pelajaran yang digabungkan yaitu Matematika, Bahasa Indonesia, dan Seni Budaya dan Prakarya. Dalam tiga mata pelajaran tersebut, tujuan pembelajaran harus dicapai. Baik secara kognitif, afektif maupun psikomotor. Namun, pada kenyataannya di SD Negeri terdapat salah satu mata pelajaran yang masih di bawah KKM yakni mata pelajaran Matematika pada KD

Plagiarism detected: 0,24% <https://www.kompasiana.com/istiqoma...> + 2 resources!

id: 2

3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.

Pada KD tersebut 55% siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara guru di SD Negeri pada kelas II, menunjukkan bahwa mata pelajaran Matematika Sub Tema 1 Bermain di Lingkungan Rumah, pembelajaran 3 dan 4 di KD 3.4 masih belum optimal dan nilai siswa masih di bawah KKM. Hal ini disebabkan karena penggunaan media smpoa yang sangat sederhana dan kurang menarik bagi siswa kelas II. Ketika dilakukan observasi, guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga, siswa merasa bosan pada saat guru menjelaskan dan menerapkan konsep perkalian. media yang digunakan untuk menjelaskan konsep perkalian yaitu media smpoa yang kurang menarik perhatian siswa. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan penugasan dan kurang menerapkan kegiatan pembelajaran langsung. Sehingga, pembelajaran kurang aktif dan ingatan siswa hanya dalam jangka pendek saja.

Pembelajaran menurut

Ahmad Susanto (2013: 18) bahwa Pembelajaran merupakan suatu bantuan yang diberikan pendidik terhadap peserta didik yang terjadi pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan kepada peserta didik. Dari pemaparan tersebut dapat disimpulkan Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang mampu membentuk pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Pembelajaran itu dapat dibentuk suatu perubahan terhadap peserta didik. Dalam pembelajaran penggunaan media yang menarik dan membuat ingatan siswa dalam jangka panjang. Selain itu media yang dibuat harus mengutamakan capaian KD

Plagiarism detected: 0,24% <https://www.kompasiana.com/istiqoma...> + 2 resources!

id: 3

3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian.

Masalah tersebut dapat diselesaikan dengan mengembangkan media yang telah digunakan guru. Produk pengembangan media tersebut diberi nama Batang Perkalian yang disingkat BAPER, media tersebut termasuk dalam media tiga dimensi. Menurut Daryanto (2018:29), "Bahwa media tiga dimensi adalah

Plagiarism detected: 0,07% <https://umminihayah.wordpress.com/2...> + 2 resources!

id: 4

sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara tiga dimensional". Media ini berwujud benda yang dapat digunakan bermain serta terdapat pembelajaran yang berkaitan dengan perkalian. Media Batang Perkalian (BAPER) terbuat dari kayu, lem, paku, dan cat yang berwarna-warni. Media pembelajaran tiga dimensi memiliki kelebihan masing-masing Moedjiono (dalam Daryanto 2011:29) menyatakan

Plagiarism detected: 0,17% <https://umminihayah.wordpress.com/2...> + 2 resources!

id: 5

bahwa: Media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan, diantaranya memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara kongkrit dan menghindari

verbalitas, dapat menunjukkan objek secara utuh, baik kontruksi maupun secara

Plagiarism detected: 0,15% <https://umminihayah.wordpress.com/2...> + 2 resources!

id: 6

kerjanya, dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Berdasarkan penjelasan di

atas dapat diketahui bahwa media tiga dimensi dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penyampaian materi dengan menggunakan media tersebut dianggap dapat mempermudah siswa dalam mengingat informasi dalam waktu jangka panjang. Dengan begitu, hasil belajar siswa dapat tercapai dan mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran. Media BAPER terbuat dari kayu yang berbentuk seperti sate dan terdapat batang yang berjumlah sepuluh, bulatan roda kecil berjumlah 100 serta terdapat meja sebagai tempat media tersebut. Cara menggunakan media tersebut yaitu dengan memasukkan bulatan roda kecil pada batang sesuai jumlah yang diinginkan. Setelah selesai memasukkan maka hitunglah seluruh jumlah bulatan roda kecil. Media BAPER cocok digunakan untuk mata pelajaran matematika karena didesain dengan menarik dan dapat digunakan untuk bermain siswa. Keunggulan media BAPER yaitu dapat digunakan untuk permainan pemecahan masalah yang berkaitan dengan perkalian, dan lebih menarik dari media sebelumnya. Dari deskripsi di atas, maka diajukan judul penelitian "Pengembangan Media BAPER (Batang Perkalian) Pada Tema 2 Sub Tema 1 Lingkungan Bermain Di Rumah Kelas 2 SD Negeri. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, dapat di

identifikasi beberapa masalah sebagai berikut. P

ada saat pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah. M

edia yang digunakan guru saat menyampaikan materi kurang menarik. Terdapat 5

5% siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKMS

siswa ramai dan tidak fokus pada saat pembelajaran. Hal ini dibuktikan ketika diadakan evaluasi masih banyak

siswa yang kurang memahami materi yang telah disampaikan M

asalah-masalah di atas dapat diatasi dengan guru lebih kreatif dalam memilih dan menggunakan metode pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran yang

Plagiarism detected: 0,06% <https://matematika.guruindonesia.id...>

id: 7

sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Sehingga, tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan baik dan benar. Adanya permasalahan yang dialami di atas ditawarkan solusi, guru dapat menggunakan media yang kreatif, inovatif, dan menarik bagi siswa. Sehingga dapat mendukung proses kegiatan pembelajaran dan materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa. Media Batang Perkalian (BAPER) merupakan media tiga dimensi yang berbentuk tusuk sate didalamnya terdapat materi perkalian atau sebuah proses memecahkan sebuah masalah yang berkaitan dengan perkalian. Media BAPER diharapkan dapat mempengaruhi proses pembelajaran dan hasil belajar siswa terutama pada materi perkalian. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media BAPER (Batang Perkalian) pada tema 2 sub tema 1

lingkungan bermain di rumah Kelas II SD Negeri. Rumusan Masalah Adanya pembatasan masalah dan hasil

identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitiannya sebagai berikut

ut. Bagaimanakah validitas media BAPER (Batang Perkalian) pada tema 2 sub tema 1 lingkungan bermain di

rumah Kelas II SD Negeri? Bagaimanakah kepraktis

an media BAPER (Batang Perkalian) pada tema 2 sub tema 1 lingkungan bermain di rumah Kelas II SD Negeri?

Tujuan Pengembangan Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan diadakannya penelitian ini

sebagai berikut.

Untuk mendeskripsikan kevalidan media BAPER (Batang Perkalian) pada tema 2 sub tema 1 lingkungan

bermain di rumah kelas II SD Negeri. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media BAPER (Batang Perkalian) pada

tema 2 sub tema 1 lingkungan bermain di rumah Kelas II SD Negeri. Manfaat Penelitian Dalam penelitian ini

memiliki dua manfaat, yakni manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis dijelaskan sebagai

berikut. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis memiliki arti hasil pengetahuan bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Manfaat

teoritis pada pengembangan media BAPER

ER pada materi perkalian adalah dapat meningkatkan pemahaman

Plagiarism detected: 0,06% <http://eprints.umm.ac.id/view/year/...>

id: 8

siswa pada mata pelajaran matematika kelas

II SD Negeri. Manfaat Praktis

Manfaat bagi guru SD

Dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada materi perkalian, memperbaiki pembelajaran, dan meningkatkan rasa percaya diri guru

.Manfaat bagi mahasiswa Dapat digunakan sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya. Manfaat bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai acuan dalam melakukan inovasi pembelajaran guna mengoptimalkan pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Kajian Teori Hakikat Media Pembelajaran

Pengertian Media Pembelajaran Dalam melaksanakan proses pembelajaran guru dan siswa sering terjadi kegagalan dalam menyampaikan informasi. Maksud dari hal tersebut yaitu materi yang disampaikan oleh guru kurang dipahami oleh siswa sehingga dapat dikatakan sebagai kegagalan dalam menyampaikan informasi. Untuk itu perlu adanya media sebagai alat bantu dalam kegiatan proses pembelajaran. Media erat kaitannya dengan proses pembelajaran yang efektif. Menurut Ega Rima (2016: 2), bahwa "Kata media berasal dari bahasa Latin, yang berarti medius. Medius memiliki arti perantara atau diartikan sebagai perantara penyampaian informasi". Media dapat digunakan sebagai alat perantara menyampaikan informasi. Dalam pembelajaran matematika media sangat penting digunakan untuk menyampaikan pesan dan materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media akan memberikan suatu kemudahan dalam menyampaikan informasi dan materi. Media juga memberikan motivasi dan semangat belajar kepada siswa. Media erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Menurut Ega Rima Wati (2016:3) bahwa, Media merupakan suatu alat yang menyakinkan pesan serta alat bantu untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan agar mudah dipahami oleh siswa. Media digunakan sebagai alat komunikasi yang mudah dalam menyampaikan pesan dari audiens kepada pendengar. Dengan tujuan agar lebih mudah dalam memahami pesan yang telah disampaikan. Hal tersebut sependapat dengan Menurut Criticos (dalam Daryanto 2016: 4) bahwa, media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran siswa sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa atau penerima pesan. Media juga digunakan untuk memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Setiap media memiliki karakteristik yang harus dipahami oleh pemakainya. Pengenalan jenis media dan karakteristiknya merupakan salah satu faktor untuk menentukan pemilihan media pembelajaran. Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009: 10) dalam memilih media, perlu memperhatikan kriteria berikut.

Kesesuaian dengan tujuan (instructional goals).
Kesesuaian dengan materi pembelajaran (instructional content).
Kesesuaian dengan karakteristik siswa atau pembelajar.

Kesesuaian dengan teori.

Kesesuaian dengan gaya belajar siswa. Dalam memilih media harus memperhatikan maksud dan tujuan dengan jelas, agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Kesesuaian media yang digunakan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan adanya pemilihan media yang jelas diharapkan dapat memberikan motivasi dan pemahaman materi kepada siswa.

Fungsi Media Pembelajaran Penggunaan media pembelajaran memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman tentang pentingnya penggunaan dan fungsi media pembelajaran. Menurut Ega Rima Wati (2016:8), "Media berfungsi memberikan instruksi terhadap informasi yang terdapat dalam materi pembelajaran". Media yang digunakan guru harus memiliki unsur-unsur yang dapat menyampaikan materi atau pesan kepada siswa. Media harus memiliki kejelasan dan mudah dipahami pesan yang disampaikan oleh guru. Selain itu, media yang digunakan sebagai alat bantu guru serta media juga harus memotivasi siswa untuk lebih semangat lagi dalam belajar.

Media pembelajaran harus memiliki fungsi. Sudjana dan Rivai (dalam Rostina Sundayana 2013:8) menyatakan bahwa ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut. Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif

Media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Hal ini merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh seorang guru

Dalam pemakaian media pengajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran. Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik

Diutamakan untuk mempercepat proses belajar

mengajar serta dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang disampaikan oleh guru. Penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sebuah media pembelajaran memiliki fungsi dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat pendukung, pelengkap, peningkatan mutu belajar, serta dapat digunakan sebagai alat bantu siswa dalam memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, media memiliki fungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan informasi secara jelas dan mudah dipahami oleh penerima pesan (siswa). Penggunaan media harus memperhatikan tujuan pembelajaran. Media juga digunakan memiliki fungsi membantu kegiatan belajar menjadi lebih aktif.

Media digunakan sebagai pelengkap proses pembelajaran atau proses penyampaian informasi (materi). Manfaat Media Pembelajaran

Media hendaknya memiliki manfaat dari media pembelajaran yang digunakan. Agar pada saat pembelajaran tidak sia-sia memilih media. Pesan yang disampaikan diharapkan juga dapat dipahami oleh peserta didik. Menurut

Sudjana dan Rivai (dalam Rostina Sundayana 2013: 12), terdapat empat mafaat media pembelajaran sebagai berikut. Pengajaran

Plagiarism detected: 0,08% <http://lib.unnes.ac.id/30271/>

id: 9

akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pengajaran. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata

Plagiarism detected: 0,05% <https://civitas.uns.ac.id/lklimaMah...> + 2 resources!

id: 10

komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap mata pelajaran. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerikan dan lain-lain. Dapat disimpulkan bahwa media yang dipilih oleh guru harus memiliki manfaat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan menarik perhatian siswa, metode pengajaran juga bervariasi ketika menggunakan media pembelajaran. Media membantu siswa dalam kegiatan yang menambah pengalaman bagi siswa. Selain itu, menggunakan media dapat memberikan pengalaman kepada siswa. Media pembelajaran memiliki kegunaan untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan gaya indera. Penggunaan media digunakan untuk meningkatkan belajar siswa sesuai dengan bakat dan kemampuan siswa. Selain itu, media juga digunakan untuk memberikan rangsangan, pengalaman kepada siswa. Menurut Rudi dan Cepy (2009: 9), media memiliki manfaat sebagai berikut.

Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.

Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.

Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.

Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat pesan yang disampaikan guru lebih mudah dipahami oleh siswa. Sehingga siswa merasa semangat dalam kegiatan belajar. Adanya media dapat memberikan pengalaman belajar untuk meningkatkan kemampuan visual, auditori, kinestetik. Berdasarkan kedua pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah penggunaan media yang menarik akan menumbuhkan semangat belajar siswa, motivasi belajar siswa, dan mengatasi keterbatasan waktu ruang, tenaga guru. Selain itu, mempermudah meningkatkan belajar siswa berdasarkan bakat yang dimilikinya, menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, sehingga terjadinya antara guru dan siswa. Dengan demikian media pembelajaran dapat memberikan pengalaman kepada siswa terkait peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari seperti memecahkan masalah dalam pembelajaran matematika. Jenis-jenis Media Pembelajaran Meng

ingat banyaknya media yang dapat digunakan untuk suatu proses kegiatan belajar, maka perlu adanya pengelompokan berbagai media pembelajaran. Dalam menggunakan media pembelajaran perlu mengetahui tentang prinsip-prinsip penggunaan media tersebut, perawatan yang harus dilakukan dan pemilihan media dalam proses pembelajaran. Menurut Sanjaya dalam Rostina Sundayana (2013:14) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan cara pemakaiannya menjadi 7 klasifikasi yakni. Media audio visual gerak, seperti film bersuara, pita video, film pada televisi, televisi, dan animasi

Media audio diam, seperti: film

m rangkaian suara, halaman suara dan sound slide. Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara.

Media visual bergerak, seperti film biu

Media visual diam, seperti halaman cetak, foto

Media audio, seperti: radio, telepon, dan pita audio

Media cetak, seperti: buku, modul bahan ajar mandiri.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran hendaknya menyesuaikan dengan kegiatan dan materi pembelajaran, perlu diketahui dalam memilih media pembelajaran.

Media yang hanya bisa dilihat meliputi buku, modul, televisi, foto. Sedangkan media yang hanya dapat di dengar meliputi halaman cetak tulisan jauh bersuara radio, telepon, dan pita audio, sound slide. Pada saat pembelajaran terdapat materi yang harus mengamati lingkungan sekitar. Maka dapat diartikan lingkungan sekitar dikatakan sebagai media pembelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran tersebut sangat baik digunakan untuk menyamapaikan materi. Penggunaannya harus sesuai dengan materi yang disampaikan. Pada setiap jenis media pembelajaran memiliki kemampuan dan karakteristik yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik. Dapat dilihat dari bentuk media pembelajaran membedakan jenis media tersebut dengan jenis media yang lain.

Terdapat media pembelajaran yang perlu untuk diketahui. Ega Rima Wati (2016:5) menyatakan jenis media pembelajaran berdasarkan tampilan media bahwa: Media visual Audio visual Komputer Microsoft Power Internet Multimedia. Pendapat

di atas dapat dijelaskan bahwa media visual memiliki arti media yang memiliki beberapa unsur berupa garis,

bentuk, warna dan bentuk penyajiannya. Ega Rima (2016:6) menyatakan, bahwa Media audio merupakan media yang menampilkan unsur suara, dan unsur gambar. Komputer merupakan sebuah perangkat lunak atau software yang dimanfaatkan sebagai media bagi siswa untuk berinteraksi dengan komputer dalam aktivitas belajar. Microsoft Power Point adalah salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat. Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Selanjutnya, multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Berdasarkan dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran hendaknya memperhatikan kegiatan dan materi pembelajaran. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran diantaranya media pembelajaran tiga dimensi dan dua dimensi. Media pembelajaran berdasarkan tampilannya bahwa jenis-jenis media pembelajaran diantaranya media visual, audio visual, Microsoft power point, internet, komputer, multimedia. Media tersebut dapat digunakan sebagai alat penyampaian informasi. Karakteristik Media Pembelajaran Tiga Dimensi Menurut Daryanto (2010:29), "Media tiga dimensi adalah

Plagiarism detected: 0,09% <https://umminihayah.wordpress.com/2...> + 2 resources!

id: 11

sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional". Kelompok media tersebut dapat berwujud sebagai benda asli, baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang menyerupai bentuk aslinya. Media tiga dimensi dapat diproduksi dengan mudah, tergolong sederhana dalam penggunaannya. Menurut H. Rayandra Asyhar (2012:47), "Media tiga dimensi memiliki arti sebuah media yang tampilannya dapat diamati dari berbagai arah dan mempunyai panjang, lebar, tebal, tinggi, kebanyakan merupakan objek sesungguhnya". Media tiga dimensi memiliki kesamaan dengan benda aslinya. Dengan menggunakan media tiga dimensi dapat mempermudah guru dalam menyampaikan informasi yang terdapat pada materi dan memberikan pengalaman yang dapat diingat dalam jangka panjang. Media tiga dimensi juga dapat digunakan untuk bermain sambil belajar. Dengan begitu, siswa akan lebih tertarik dalam menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media tiga dimensi merupakan sebuah benda ketika difungsikan sebagai perantara penyampaian informasi untuk mempermudah pemahaman siswa. Media tiga dimensi juga dapat diamati dari berbagai arah. Dalam menggunakan media tersebut sangat mudah. Jika kesulitan dalam membawa benda konkret maka dibuatkan media yang menyerupai bentuk aslinya maka benda tiruannya dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif. Kelebihan

Plagiarism detected: 0,05% <https://mamikslawi.wordpress.com/20...> + 2 resources!

id: 12

Media Pembelajaran Tiga Dimensi
Media pembelajaran

memiliki kelebihan masing-masing. Moedjiono (dalam Daryanto 2011:29) menyatakan

Plagiarism detected: 0,18% <https://umminihayah.wordpress.com/2...> + 2 resources!

id: 13

bahwa: Media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan, di antaranya memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara kongkrit dan menghindari verbalitas, d

apat menunjukkan objek secara utuh, baik konstruksi maupun secara

Plagiarism detected: 0,14% <https://umminihayah.wordpress.com/2...> + 2 resources!

id: 14

kerjanya, dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa setiap media pembelajaran memiliki kelebihan. Salah satunya media tiga dimensi memiliki kelebihan dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik secara langsung. Dapat memberikan konsep secara nyata dan secara kongkrit. Kelebihan-kelebihan dalam menggunakan media dapat dijadikan acuan layak atau tidaknya sebuah media, dengan media yang memiliki kelebihan media tersebut maka akan semakin layak media tersebut untuk digunakan menyampaikan informasi. Memberikan pengalaman yang dapat diingat siswa dalam jangka panjang. Adanya kelebihan tersebut juga dapat dijadikan acuan untuk pembaruan selanjutnya agar lebih baik dan sempurna. Media pembelajaran tidak hanya memiliki kelebihan. Namun, memiliki kekurangan baik dari segi biaya maupun kepraktisannya. Moedjiono (dalam Daryanto 2011:29) menyatakan bahwa, "

Plagiarism detected: 0,08% <https://umminihayah.wordpress.com/2...> + 2 resources!

id: 15

Kelemahan-kelemahannya adalah tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah besar, penyimpanannya membutuhkan ruang yang cukup besar, dan memerlukan perawatan yang khusus". Dari kelemahan tersebut mengakibatkan guru merasa kesulitan dalam membuat dan menggunakan media di setiap pembelajaran, apalagi di Sekolah Dasar yang ada di pelosok desa, dari sarana prasarannya pun kurang memadai. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media visual tiga dimensi, yang diberi nama BAPER adalah singkatan dari Batang Perkalian. Media tersebut tergolong ke dalam kategori media tiga dimensi dengan mengacu sebuah permainan. Media tersebut terdapat bulatan roda kecil berwarna warni yang berjumlah 100, batang yang berjumlah 10, meja sebagai tempat untuk meletakkan dan membawa media tersebut. Pembelajaran

Tematik "Bermain di Lingkunganku" di Sekolah Dasar

Pada penelitian ini, dipilih tema 2 "Bermain Di Lingkunganku" pada sub tema 1 "Lingkungan Bermain Di Rumah". Sub tema 1 yang terdiri dari gabungan beberapa mata pelajaran yakni PPKn, Matematika, Bahasa Indonesia, SBdP, dan PJOK. Pada penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Matematika. KD mata pelajaran Matematika tersebut pada

Plagiarism detected: 0,48% <https://www.kompasiana.com/istiqoma...> + 2 resources!

id: 16

3.4 Menjelaskan perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan pembagian. 4.4 Menyelesaikan masalah perkalian dan pembagian yang melibatkan bilangan cacah dengan hasil kali sampai dengan 100 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan perkalian dan

pembagian. Hakikat Pendidikan Matematika

Pengertian Matematika Menurut Ahmad Susanto (2013:185), bahwa "matematika

Plagiarism detected: 0,06% <https://garudacyber.co.id/artikel/1...> + 2 resources!

id: 17

merupakan salah satu disiplin ilmu yang

dapat meningkatkan kemampuan berpikir secara logis dan berargumentasi, memberikan cara dalam menyelesaikan masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu dan teknologi". Jadi, ilmu matematika dapat dikatakan sebagai ilmu yang dapat meningkatkan berfikir lebih kritis. Dalam ilmu matematika tidak hanya digunakan di dunia pendidikan. Namun, digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan masalah. Dengan tujuan agar seseorang dapat berfikir secara logis serta dapat berargumentasi sesuai dengan kritis. Menurut Menurut Erna Suwaningsih dan Tiurlina (2006:

3), bahwa. Matematika merupakan suatu ilmu pengetahuan yang didapat dengan cara bernalar, lebih menekankan berproses dalam memecahkan suatu masalah. Bukan menekankan kegiatan dari hasil eksperimen atau hasil suatu observasi". Dari pendapat di atas mata pelajaran matematika suatu mata pelajaran yang menggunakan ilmu yang memecahkan masalah dengan cara berfikir menggunakan logika, bernalar. Jadi, matematika dibentuk karena pemikiran-pemikiran manusia untuk memecahkan masalah dengan menggunakan logika. Berdasarkan dua pendapat ahli di

atas dapat disimpulkan bahwa matematika mengajarkan agar berfikir secara logis dan berproses dalam memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan dalam dunia kerja. Proses tersebut dapat membantu siswa untuk mempelajari dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi bekal mereka kelak. Proses tersebut juga dapat mengingatkan keaktifan dan kreativitas siswa secara penuh dalam belajar. Karakteristik Belajar Matematika Menurut Ahmad Susanto (2013:193), bahwa karakteristik belajar matematika adalah membangun pemahaman pada konsep pemahaman matematika yang merupakan bahasa simbol yang telah disepakai secara internasional. Matematika sebagai proses siswa sekolah dasar untuk memecahkan masalah. Matematika juga lebih mengutamakan pada kemampuan pemahaman. Jika pemahaman pada saat pembelajaran matematika berkurang maka perlu ditingkatkan, baik pemahaman secara konsep, prinsip, dan strategi penyelesaian. Proses pembelajaran matematika lebih menekankan pada pemahaman konsep, pemecahan masalah dan berfikir secara logis. Belajar matematika melibatkan an

ggota tubuh dan fikiran serta perlu adanya alat-alat media untuk membantu dalam kegiatan proses menyelesaikan suatu permasalahan yang diberikan oleh guru. Belajar matematika

Plagiarism detected: 0,06% <http://lib.unnes.ac.id/27329/>

id: 18

menuntut siswa untuk lebih aktif dan

berfikir logis dalam kegiatan belajar matematika. Materi Matematika tentang Perkalian Dalam kehidupan sehari-hari semua orang melakukan kegiatan yang berkaitan dengan menghitung. Baik itu dilakukan dengan penjumlahan, perkalian, pada kali ini akan membahas tentang perkalian. Dalam materi perkalian dapat diartikan sebagai penjumlahan berulang. Pada materi perkalian perlu penanaman konsep yang diberikan kepada siswa. Berikut ini dalam materi matematika materi perkalian dengan cara penjumlahan secara berulang. Menurut Gunanto Dan Dhesy Adhalia (2016:40), berpendapat bahwa terdapat berbagai jenis perkalian yang diajarkan di SD yakni sebagai berikut. Perkalian dengan cara penjumlahan berulang. Pada dasarnya perkalian sama dengan cara penjumlahan berulang, misalnya: Vina senang memiliki cilok. Ia memiliki 3 tusuk cilok. Setiap kandang berisi setiap tusuk berisi 3 cilok. Ada berapa cilok yang dimiliki Vina? Pertanyaan tersebut dapat diselesaikan dengan konsep pemecahan masalah. Banyaknya cilok yang dimiliki Vina adalah 3×4 tusuk cilok. Vina memiliki 3 tusuk cilok. Masing-masing tusuk berisi 3 cilok. Maka banyak cilok yang dimiliki Vina adalah $4 + 4 + 4 = 12$. Dengan demikian, $3 \times 4 = 4 + 4 + 4 = 12$. Gambar. 2.1 gambar ilustrasi penjumlahan berulang

Perkalian dengan angka 0

. Perkalian dengan angka 0 dapat diartikan sebuah bilangan yang dikalikan dengan angka 0 maka, hasilnya akan tetap 0. Misalnya $5 \times 0 = 0$, $15 \times 0 = 0$, $20 \times 0 = 0$, dan seterusnya. Perkalian tersebut dapat dijelaskan menggunakan konsep sebagai berikut. Rika memiliki 3 buah batang. Dalam batang tersebut tidak berisi apa-apa. Ada berapa isi yang ada di dalam batang tersebut? Gambar. 2.2 batang

Karena setiap batang tidak berisi apa-apa, maka tidak ada isi di dalam batang tersebut. Dengan demikian, banyaknya isi adalah 0, sehingga dapat ditulis $3 \times 0 = 0$. Perkalian dengan menggunakan kumpulan Perkalian dengan menggunakan kumpulan artinya perkalian tersebut dilakukan dengan bantuan benda sederhana yang

sejenis. Misalnya, berapakah hasil dari 4×2

?. Untuk menggambarkan bentuk perkalian tersebut, dapat digunakan dengan ilustrasi dalam sebuah cerita. Bara memiliki 4 batang. Setiap batang berisi 2 buah bolatusuk. Berapa bola tusuk yang dimiliki Bara? Gambar 2.3 ilustrasi perkalian. Dari gambar tersebut dapat dijelaskan jumlah keseluruhan bola tusuk yang terdapat pada batang ialah 8. Jadi, banyaknya bola tusuk yang dimiliki Bara adalah 8 buah. Dengan demikian, hasil dari 4×2 adalah

8, dan dapat kita tulis 4×2

$= 8$. Dari tiga materi perkalian yang diajarkan oleh siswa diharapkan siswa dapat mengetahui proses perkalian yang telah diberikan. Guru juga membantu siswa dalam menyelesaikan masalah yang telah diberikan oleh guru dan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Implementasi Media BAPER Dalam Pembelajaran Matematika. Media BAPER adalah sebuah media tiga dimensi yang dapat digunakan sebagai media bermain sekaligus terdapat materi perkalian yang digunakan untuk menyampaikan materi tersebut. Media terbuat dari kayu yang berbentuk seperti sate dan terdapat batang yang berjumlah sepuluh, bulatan roda kecil berjumlah 100 serta terdapat meja sebagai tempat media tersebut. Cara menggunakan media tersebut yaitu dengan memasukkan bulatan roda kecil pada batang sesuai jumlah yang diinginkan. Setelah selesai memasukkan maka hitunglah seluruh jumlah bulatan roda kecil. Penggunaan media tersebut dapat lebih optimal

Plagiarism detected: 0,06% <http://eprints.umm.ac.id/view/year/...>

id: 19

dengan menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah

(PBL). Menurut Miftahul Huda (2013: 272), bahwa sintak operasional PBL sebagai berikut. Pertama-tama siswa disajikan dalam suatu masalah

Siswa mendiskusikan masalah dalam tutorial PBL dalam sebuah kelompok kecil. Mereka mengklarifikasi fakta-fakta suatu kasus kemudian mendefinisikan sebuah masalah. Mereka melakukan brainstorming gagasan-gagasannya dengan berpijak pada pengetahuan sebelumnya. Kemudian mereka mengidentifikasi apa yang mereka tidak ketahui. Mereka menelaah masalah tersebut. Mereka juga mendesain suatu rencana tindakan untuk menggarap masalah. Siswa terlibat dalam studi independen untuk menyelesaikan masalah di luar bimbingan guru. Hal ini bisa mencakup: perpustakaan, database, website, masyarakat dan observasi

Siswa kembali pada tutorial PBL, lalu saling sharing informasi, melalui peer teaching atau cooperative learning atas masalah tertentu. Siswa menyajikan solusi atas masalah

Siswa melakukan

review apa yang telah mereka pelajari selama proses pengerjaan selama ini. Semua berpartisipasi dalam proses tersebut terlibat dalam review pribadi, review berpasangan dan review berdasarkan bimbingan guru, sekaligus melakukan refleksi atas kontribusinya terhadap proses tersebut. Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut. Tahap persiapan Menyampaikan

Plagiarism detected: 0,15% <http://fatkhan.web.id/pengertian-da...> + 2 resources!

id: 20

tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik setelah proses demonstrasi berakhir. Tujuan ini meliputi beberapa aspek pengetahuan dan keterampilan tertentu. Mempersiapkan garis-garis besar langkah-langkah pembelajaran berbasis masalah (PBL)

Plagiarism detected: 0,08% <http://fatkhan.web.id/pengertian-da...> + 2 resources!

id: 21

yang akan dilakukan. Hal ini dilakukan untuk menghindari

kegagalan. Melakukan

uji coba pembelajaran berbasis masalah (PBL).

Plagiarism detected: 0,07% <http://fatkhan.web.id/pengertian-da...> + 2 resources!

id: 22

Uji coba meliputi segala peralatan yang diperlukan.

Tahap pelaksanaan Langkah pembukaan Mengatur tempat duduk secara berkelompok

Plagiarism detected: 0,11% <http://fatkhan.web.id/pengertian-da...> + 2 resources!

id: 23

yang memungkinkan semua peserta didik dapat melihat dengan jelas apa yang disampaikan dan terutama melihat media pembelajaran yang telah dibuat. Mengemukakan

Plagiarism detected: 0,15% <http://fatkhan.web.id/pengertian-da...>

id: 24

tujuan apa yang harus dicapai peserta didik. Mengemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan oleh peserta

didik. Langkah pelaksanaan demonstrasi Memulai

pembelajaran berbasis masalah

Plagiarism detected: 0,06% <http://fatkhan.web.id/pengertian-da...> + 2 resources!

id: 25

dengan kegiatan-kegiatan yang merangsang peserta didik

untuk berfikir. Mengg
unakan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi. Membuat suasana yang menyenangkan dan
menghindari suasana yang menegangkan. Agar siswa tidak merasa ketakutan ketika pembelajaran
berlangsung. Memberikan sebuah permasalahan kepada setiap kelompok. Memberikan kesempatan kepada setiap
kelompok untuk memecahkan masalah tersebut. Meyakinkan

Plagiarism detected: 0,06% <http://fatkhan.web.id/pengertian-da...> + 2 resources!

id: 26

bahwa semua peserta didik mengikuti jalannya
pembelajaran berbasis masalah. Mengakhiri Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL)
. Guru dan siswa mereview apa yang telah dipelajari selama proses pembelajaran. Berikan tugas-tugas yang
berkaitan dengan selama proses pembelajaran. Pengembangan Media Travel Game Untuk Pembelajaran
Perkalian Dan Pembagian Bilangan Pecahan Matematika SD Kelas V
Penelitian Terdahulu. Judul penelitian : Hasil penelitian ini mendapat penilaian para ahli predikat baik,
pengembangan media travel game untuk pembelajaran perkalian dan pembagian bilangan pecahan matematika
mendapat kategori baik (9,764)
Diteliti : Delia Indrawati, Siti Partini Suardiman. Hasil penelitian : Pengembangan Media Permainan Sirkuit Pintar
Matematika Pada Materi Perkalian Untuk Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri Bangunsari 01 Dlopo Madiun
Judul penelitian
: Diteliti oleh
: Muhammad Rohman Farisnanda. Hasil penelitian ini mendapat penilaian dari ahli materi sangat valid (91.00%),
ahli media desain pembelajaran sangat valid (81.00%), ahli pembelajaran (guru) sangat valid (91.00%), hasil
presentase kevalidan uji coba sangat valid (90.00%), hasil analisis rumus uji t menghasilkan t
hitung = 4,699 t tabel = 1,699. Hasil penelitian : Dari penelitian di atas terdapat beberapa persamaan dan
perbedaan dengan penelitian ini. Adapun persamaan yang dimiliki penelitian ini dengan dua penelitian terdahulu
adalah pengembangan media perkalian dengan bermain dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa serta
mempengaruhi hasil belajar siswa. Selain memiliki persamaan, penelitian ini memiliki perbedaan yaitu bentuk
media yang berbeda serta subyek yang diteliti juga berbeda. Serta penelitian yang dilakukan hanya sampai pada
tahapan validasi dari ahli dan praktisi. Kerangka Berpikir

RUMUSAN MASALAH

Bagaimanakah validitas media BAPER (Batang Perkalian) pada tema 2 sub tema 1 lingkungan bermain di rumah
Kelas II SD Negeri Kab. Nganjuk Tahun pelajaran 2019/2020? Bagaimanakah kepraktisan media BAPER (Batang
Perkalian) pada tema 2 sub tema 1 lingkungan bermain di rumah Kelas II SD Negeri Kab. Nganjuk Tahun
Pelajaran 2019/2020? Gambar 2.4

gambar kerangka berfikir. TUJUAN PENELITIAN Untuk mendeskripsikan kevalidan media BAPER (Batang
Perkalian) pada tema 2 sub tema 1 lingkungan bermain di rumah kelas II SD Negeri Kab Nganjuk Tahun
Pelajaran 2019/2020. Untuk mendeskripsikan kepraktisan media BAPER (Batang Perkalian) pada tema 2 sub
tema 1 lingkungan bermain di rumah Kelas II SD Negeri Kab. Nganjuk Tahun Pelajaran 2019/2020. KAJIAN
TERDAHULU Pengembangan Media Travel Game Untuk Pembelajaran Perkalian Dan Pembagian Bilangan
Pecahan Matematika SD Kelas V. Yang diteliti oleh Delia Indrawati, Siti Partini Suardiman. Pengembangan Media
Permainan Sirkuit Pintar Matematika Pada Materi Perkalian Untuk Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar Negeri
Bangunsari 01 Dlopo Madiun. Yang diteliti oleh Muhammad Rohman Farisnanda. KAJIAN TEORI Ragam Media
Pembelajaran menurut Ega Rima Wati (2016:3) Media tiga dimensi menurut Daryanto (2011:29) Media
Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian menurut Rudi Susilana, dan Cepi Riyana
(2009: 10)

Plagiarism detected: 0,07% <https://www.belbuk.com/teori-belaja...> + 3 resources!

id: 27

Teori belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar

menurut Ahmad Susanto (2013:185), ESPS Matematika Menurut Gunanto Dan Dhesy Adhalia
(2016:40), Langkah-Langkah Model Pengembangan Model ADDIE Analisis (Analysis) Desain
(Design) Pengembangan (Development) Evaluasi (Evaluation) BAB III

METODE PENGEMBANGAN

Model Pengembangan

Model pengembangan

Plagiarism detected: 0,07% <http://repository.uinbanten.ac.id/3...> + 3 resources!

id: 28

yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode

penelitian dan pengembangan Research and Development R&D. Metode ini merupakan metode penelitian yang
digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Hal ini
sesuai dengan pendapat dari Sugiyono (2010: 407), bahwa "Metode penelitian dan pengembangan R&D
merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu untuk menguji keefektifan
produk tersebut". Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat diketahui bahwa pengembangan adalah suatu
penelitian untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang kemudian diuji kevalidan, dan kepraktisan agar
dapat digunakan di masyarakat luas. Pemilihan model yang tepat dapat menciptakan produk yang kreatif,
menarik serta memotivasi siswa dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Tahapan penelitian
dan pengembangan ini menggunakan model desain ADDIE. Model penelitian dan pengembangan ini memiliki

lima tahapan desain pengembangan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi terhadap produk yang akan dikembangkan. Namun pada tahap ini hanya sampai pada tahap ahli validasi dan praktisi dan tidak menerapkan pada tahapan implementasi. Hal tersebut terjadi dikarenakan suatu keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengimplementasikan di SD karena virus Covid 19 (virus corona) Gambar 3.1 Langkah Model ADDIE

Prosedur Pengembangan Prosedur pengembangan merupakan suatu tahapan yang harus ditempuh untuk mengembangkan sebuah produk. Prosedur pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE sebagai berikut.

Analisis (

Analysis) Pada tahap analisis ini terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kinerja (performance analysis) dan analisis kebutuhan (need analysis). Tahap analisis merupakan sebuah proses untuk mengidentifikasi apa yang akan dipelajari dan dilakukan. Langkah analisis terdiri dari dua tahap, yaitu analisis kerja dan analisis kebutuhan. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui masalah yang terjadi

Plagiarism detected: 0,06% <http://lib.unnes.ac.id/27329/>

id: 29

dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran

matematika materi

perkalian kelas II SD Negeri. Menurut Pribadi (2009:128), "Analisis kinerja adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi apakah masalah kinerja yang dihadapi memerlukan solusi berupa penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen". Pada tahap penelitian ini dilakukan observasi dan wawancara bersama guru kelas secara langsung. Mengamati kegiatan proses pembelajaran di kelas II SD Negeri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada materi perkalian menggunakan sempoa yang sederhana dan kurang menarik bagi siswa serta penggunaan model pembelajaran yang monoton. Mengakibatkan materi yang disampaikan oleh guru kurang dipahami oleh siswa sehingga hasil belajar siswa pun juga menurun. Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya solusi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat digunakan yaitu penggunaan media yang dapat menerapkan konsep dan membuat menarik perhatian siswa misalnya dengan menggunakan media BAPER (Batang Perkalian) dan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk menjelaskan materi perkalian pada mata pelajaran matematika. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan memiliki tujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dilakukan dalam pengembangan sebuah media. Menurut Pribadi (2009:128) "Analisis kebutuhan merupakan langkah yang diperlukan untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan kinerja atau prestasi belajar".

Pada tahap ini dilakukan solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu menggunakan media pembelajaran BAPER (Batang Perkalian) dan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk menjelaskan materi yang perkalian. Setelah mengetahui permasalahan maka diberikan solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Adanya permasalahan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang diberi nama media BAPER (Batang Perkalian). Media tersebut termasuk media pembelajaran tiga dimensi yang menyerupai tusuk sate. Yang terdiri dari sepuluh batang, 100 bulatan yang menyerupai roda kecil, dan meja untuk menopang media tersebut. Desain (

Design) Desain merupakan suatu bentuk rancangan untuk membuat produk yang sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini sebuah media tiga dimensi yang dapat memberikan pengalaman dan pemahaman konsep materi perkalian. Sehingga, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan kualitas belajar siswa. Pada tahap ini media BAPER (Batang Perkalian) dibuat dan didesain dengan model tiga dimensi. Bahan yang digunakan terbuat dari kayu dibentuk menyerupai tusuk sate. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media adalah kayu, paku, lem kayu, cat berwarna. Ukuran panjang meja 120 cm, dan lebar meja 50 cm. papan bawah panjang 120 cm dan lebar 30 cm. Media ini disusun didasarkan pemahaman siswa dan pengalaman belajar siswa kelas II. Adapun desain media BAPER (Batang Perkalian) sebagai berikut.

Gambar 3.2 tampilan media dari depan.

Gambar 3.3 tampilan media dari samping

Gambar 3.4 tampilan media dari belakang. Gambar 3.5 batang perkalian

Pengembangan (

Development) Langkah yang dilakukan dalam pengembangan mencakup memilih dan menentukan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi agar mudah dipahami oleh siswa. Menurut Pribadi (2009:132), "Langkah pengembangan merupakan kegiatan modifikasi bahan ajar atau learning materials untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan". Pembuatan bahan ajar perlu memperhatikan tujuan pembelajaran yang spesifik. Langkah dalam pengembangan media perlu memperhatikan bahan dan tujuan. Adapun pengembangan media pembelajaran yang dilakukan terdapat pada.

Bentuk Bentuk media pembelajaran yang dikembangkan terdapat perbedaan dari media sebelumnya (sempoa). Pada media BAPER (Batang Perkalian) didesain dengan bentuk tiga dimensi menyerupai tusuk sate yang dapat digunakan untuk menerapkan konsep perkalian. Tusuk sate yang diletakkan di atas meja. Meja yang dibuat dapat dilipat sehingga tidak menyita ruangan.

Media tersebut dapat dilihat dari berbagai arah dan dapat dilihat oleh seluruh siswa. Warna yang digunakan pada media pembelajaran tersebut dibuat menarik dan berwarna-warni. Sesuai dengan karakter siswa SD kelas II. Bahan Media BAPER (Batang Perkalian) terbuat dari kayu. Tujuan pemilihan bahan dari kayu mudah didapatkan, dapat bertahan lama. Bahan tersebut mudah dibentuk dan aman digunakan untuk siswa kelas II SD. Penggunaan Media BAPER (Batang Perkalian) cocok digunakan untuk siswa kelas II SD. Selain untuk menerapkan konsep perkalian. Media tersebut dapat digunakan untuk bermain. Penggunaan media tersebut dibuat secara menarik dan memotivasi siswa. Media BAPER (Batang Perkalian) dibuat sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Implementasi (

Implementation) Pada tahap ini dilakukan hanya pada tahap validasi ahli materi dan media, serta respon guru. Namun, tidak dilakukan penelitian di SD Negeri dikarenakan keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan. Di Sekolah Dasar tidak melakukan pembelajaran dengan tatap muka. Hal ini disebabkan dampak dari virus Covid 19. Evaluasi (

Evaluation) Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kevalidan produk media BAPER (Batang Perkalian) yang telah dikembangkan. Pada tahap ini perbaikan produk yang dilakukan berdasarkan hasil angket dan komentar dari validator ahli materi dan ahli media serta berdasarkan komentar dari guru. Dengan demikian maka, produk dapat digunakan dan dapat dikatakan valid. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang diambil adalah siswa kelas II SD Negeri untuk uji coba yang luas, sedangkan untuk uji coba terbatas pada siswa kelas II SD Negeri. Validasi Model/Produk

Validasi media tiga dimensi merupakan suatu upaya yang dilakukan untuk menilai dan mengetahui hasil sebuah produk yang telah dirancang dengan baik. Pelaksanaan validasi melibatkan validasi ahli dan validasi materi dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga validasi dapat digunakan untuk menyempurnakan media tiga dimensi yang telah dibuat. Validasi produk ini merupakan kegiatan untuk memperoleh data valid atau tidak sebuah media pembelajaran diperoleh melalui penilaian tanggapan, kritikan, dan saran dari ahli untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat.

Kriteria yang perlu diperbaiki dari media yaitu penomoran batang, penambahan kotak pada batang, penambahan warna-warni pada bulatan. Setelah mengetahui kriteria tersebut kemudian diperbaiki dan divalidasi kembali. Media dapat dikatakan valid. Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam

pengembangan ini, memiliki suatu tujuan yaitu untuk mengetahui produk yang telah dibuat apakah layak untuk digunakan atau tidak. Uji coba model atau produk juga melihat sejauh mana produk yang telah dibuat dapat mencapai sasaran yang diinginkan. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilakukan menggunakan Validasi ahli media pembelajaran dan validasi ahli materi matematika. Dalam penelitian ini digunakan sebagai pengumpulan data sebagai dasar untuk menetapkan kualitas media pembelajaran yang telah dibuat yaitu media BAPER (Batang Perkalian). Desain uji coba pada pengembangan media melalui berbagai tahap. Tahap-tahapnya sebagai berikut. Tabel 3.1

Tahap uji coba produk

No.

Tahap pelaksanaan

Item

Keterangan

Mempersiapkan media pembelajaran yang telah dibuat

Produk media yang telah dibuat

Mempersiapkan media untuk materi menerapkan cara menghemat energi. Validasi ahli dan validasi materi

Desain rancangan produk. Validasi oleh dosen Revisi sesuai dengan saran dari validator

Desain rancangan produk. Validasi ahli materi dan ahli media. Respon guru

Angket guru. Revisi sesuai hasil saran validator media dan materi. Produk media yang telah direvisi. Validasi ahli materi dan ahli media. Instrumen

Pengumpulan Data. Menurut Sugiyono (2016: 102), bahwa "Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun fenomena sosial yang diamati". Instrumen penelitian adalah sebuah alat yang digunakan untuk memperoleh data, menjawab dan memecahkan suatu masalah yang berhubungan dengan hasil penelitian untuk mengembangkan sebuah produk.

Pengembangan Instrumen

Pengembangan instrumen merupakan suatu kegiatan diperlukan untuk memperoleh data dari sebuah penelitian. Pengembangan sebagai berikut

Lembar Validasi

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui produk yang telah dikembangkan layak atau tidak. Lembar validasi berisikan penilaian angket ahli media dan ahli materi. Angket penilaian validasi ini memiliki manfaat untuk mengetahui nilai kevalidan sebuah produk yang telah dikembangkan. Instrumen validasi produk ini yaitu terdapat pada lampiran. Lembar angket guru

Lembar angket guru digunakan untuk mengetahui hasil respon guru terhadap media pembelajaran tiga dimensi BAPER (Batang Perkalian). Manfaat lain dari lembar angket guru digunakan untuk mengetahui kevalidan sebuah produk yang telah dikembangkan. Lembar angket respon guru memuat

sebagai aspek penilaian dari media yang dikembangkan terdapat pada lampiran. Teknik Analisis Data

Tahapan-tahapan Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis data berupa kualitatif dan

an teknik analisis data kuantitatif. Data kualitatif digunakan untuk mengolah data dari lembar angket berupa komentar dan saran perbaikan produk ahli materi pada mata pelajaran matematika dan dosen matematika serta ahli media pembelajaran yang nantinya didiskriptifkan secara deskriptif kualitatif untuk merevisi sebuah produk yang telah dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif, yaitu data berupa skor angket yang terdiri dari (angket validasi ahli, angket respon guru). Data tersebut dapat diperoleh dari dua jenis data, yaitu data kevalidan dan kepraktisan. Dalam angket berisi tentang pernyataan yang ditulis digunakan untuk memperoleh sebuah informasi dari seorang responden. Cara pengumpulan data dengan menggunakan angket yakni dengan cara pengumpulan data dengan menahtar pernyataan yang telah disiapkan dan disusun dengan sedemikian rupa untuk diisi oleh responden dengan cepat dan mudah. Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Analisis data lembar kevalidan Penilaian pada angket validasi ahli dan materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan/kevalidan produk yang telah dikembangkan. Responden diminta memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan untuk setiap pernyataan yang diberikan. Data tersebut akan dijumlahkan untuk mengetahui hasil hasil kevalidan dihitung nilai rata-ratanya.

Menurut Sa'dun Akbar (

2015:83), valid atau tidaknya media dan materi yang dapat disimpulkan dengan cara sebagai berikut: Keterangan :

=Validasi ahli materi

= total skor empirik yang dicapai penilaian dari ahli= total skor yang diharapkan

Dari hasil penilaian dari ahli media dan materi dapat dijumlahkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Kriteria validitas:

No

Kriteria validitas pencapaian nilai

Tingkat validitas

1.

81,00%-100,00% Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan. 2.

61,00%-80,00% Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil. 3.

41,00%-60,00% Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan untuk tidak digunakan. 4.

21,00%-40,00% Tidak valid, sangat tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan. 5.

00,00%-20,00% Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan. Sumber:

Sa'adun Akbar (2017: 82)

Analisis data angket kepraktisan Angket kepraktisan diperoleh dari penilaian

respon guru untuk mengetahui tanggapan dari guru tentang media yang dikembangkan. Lembar angket respon

guru digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang

fenomena sosial. Responden diminta memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan

untuk setiap pernyataan yang diberikan. Menurut Sa'dun Akbar (2015:83), respon guru dapat disimpulkan dengan cara sebagai berikut: Keterangan: =Validasi ahli materi

= total skor empirik yang dicapai penilaian dari ahli= total skor yang diharapkan

Kriteria kepraktisan :No

Kriteria kepraktisan pencapaian nilai

Tingkat kepraktisan

1.

81,00%-100,00% Sangat praktis, sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan.

2.

61,00%-80,00% Cukup praktis, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil

3.

41,00%-60,00% Kurang praktis, kurang efektif, atau kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan.

4.

21,00%-40,00% Tidak valid, sangat tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan.

5.

00,00%-20,00% Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan.

Norma pengujian

Pengembangan media BAPER (Batang Perkalian) dapat dikatakan layak jika memenuhi validitas isi dan

konstruk. BAPER (Batang Perkalian) dapat dikatakan efektif jika dapat membantu siswa dalam memahami

materi dan tuntas, apabila memenuhi kriteria hasil penelitian dari seluruh obyek. Norma pengujian dapat

dinyatakan sebagai berikut: BAPER (Batang Perkalian) dikatakan valid apabila memenuhi kriteria valid

(61,00%-80,00%). BAPER (Batang Perkalian) dikatakan praktis apabila presentase kepraktisan minimal

dikatakan baik (61

,00%-80,00%).

BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

Hasil Studi Pendahuluan

Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan

Studi lapangan merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan

perencanaan pengembangan media pembelajaran BAPER (Batang Perkalian). Adapun langkah pertama yang

harus ditempuh sesuai dengan model ADDIE. Pertama, Analysis. Kedua, Design. Ketiga, Development. Keempat, Implementation. Kelima, Evaluation. Pembahasan dari tahapan-tahapan sebagai berikut.

id: 30

Plagiarism detected: 0,08% <https://slawbatsur.blogspot.com/201...>

Pada tahap ini merupakan langkah pertama yang harus dilakukan dalam melakukan penelitian. Adapun tujuan dari tahap analisis untuk mengetahui suatu kebutuhan yang diperlukan siswa dengan melalui tahap analisis kinerja dan analisis kebutuhan.

Analisis kinerja

Tahap analisis kinerja memiliki tujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi pada tema 2 subtema 1 terutama pada materi perkalian siswa kelas II di SD Negeri. Hasil observasi dan wawancara guru yang dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang masih kurang menarik, terlalu kecil, masih banyak siswa yang belum mempunyai media pembelajaran, serta model pembelajaran yang dilakukan guru terlalu monoton. Hal tersebut sangat mempengaruhi pemahaman dan hasil belajar siswa.

Analisis kebutuhan Tahap yang dilakukan berikutnya tahap analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan dan mengatasi permasalahan yang dihadapi siswa. Permasalahan tersebut dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk menjelaskan materi perkalian. Adanya permasalahan tersebut perlu pengembangan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan pemahaman yang maksimal dan memperoleh hasil yang maksimal.

Design

(Desain) Pada tahap desain ini dilakukan sebuah tahapan untuk merancang pengembangan media dengan desain tampilan media tiga dimensi. Media tiga dimensi merupakan suatu media yang ditampilkan secara tiga dimensional dapat dilihat dari berbagai arah. Media BAPER (Batang Perkalian) dibuat dengan ukuran panjang meja 120 cm, lebar meja 50 cm dan panjang tusuk sate cm. Tujuan tampilan dibuat media tiga dimensi agar dapat dilihat oleh seluruh siswa. Bahan yang digunakan dalam pembuatan media mudah didapat.

(Pengembangan) Sebagai tindak lanjut dari tahap desain maka dilakukan tahap pengembangan media pembelajaran tiga dimensi yaitu media BAPER (Batang Perkalian). Dalam pengembangan media dilakukan melalui tahapan. Tahap yang pertama, observasi di Sekolah Dasar dan melihat permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi di SD tersebut penggunaan media kurang menarik (sempoa). Tahap yang kedua, memberikan solusi terhadap permasalahan yang dialami dengan mengembangkan media sempoa dikembangkan dengan media BAPER (Batang Perkalian). Media tersebut berbentuk tiga dimensi. Media pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan perkalian dengan mudah. Dengan menggunakan media tersebut siswa dapat memahami materi perkalian dengan mudah.

Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini dilakukan hanya pada validasi ahli materi dan media, serta dilakukan respon guru. Namun, tidak dilakukan implementasi di Sekolah Dasar karena keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengimplementasikan produk yang dikembangkan. Di Sekolah Dasar tidak melakukan pembelajaran tatap muka. Hal ini disebabkan dampak Covid 19.

(Evaluasi) Tahap evaluasi ini dilakukan dengan bertujuan untuk memperbaiki produk yang telah dikembangkan. Tahap ini produk yang dikembangkan memiliki kekurangan maka harus diperbaiki berdasarkan komentar guru. Setelah memperbaiki kekurangan media pembelajaran dapat dikatakan praktis dan digunakan. Dengan catatan dan saran dari guru sebagai uji produk kepraktisan media yang telah dikembangkan.

Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil studi yang dilakukan di kelas II SD Negeri, terhadap tema 2 subtema 1. Pada materi perkalian menunjukkan

id: 31

Plagiarism detected: 0,07% <http://repository.uinbanten.ac.id/3...> + 2 resources!

media pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa

dan pembelajaran yang monoton. Pada pembelajaran tersebut dibutuhkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Dengan dasar kebutuhan siswa tersebut dikembangkan media pembelajaran tiga dimensi BAPER (Batang Perkalian). Tujuan dikembangkan media dengan tiga dimensi agar dapat dilihat oleh seluruh siswa di kelas pada saat pembelajaran. Media tersebut juga bertujuan membantu guru dalam menyampaikan materi perkalian dengan mudah, dapat digunakan siswa belajar sambil bermain, serta membantu memecahkan masalah yang berkaitan dengan perkalian.

Desain Awal (Draft)

Pada desain awal media dibuat dengan menggunakan bahan utama dari kayu, esel, paku, lem kayu, cat berwarna. Ukuran panjang meja 120 cm, dan lebar meja 50 cm. papan bawah panjang 120 cm dan lebar 30 cm. media tusuk sate. Pada tahap pertama pemilihan kayu yang dipotong sesuai dengan ukuran, dihaluskan menggunakan mesin gerinda. Kemudian dibentuk menjadi dengan menyatukan bagian-bagian yang dipotong sesuai ukuran dengan menggunakan paku, tutup lubang-lubang kecil pada paku dengan menggunakan lem, amplas bagian yang masih kasar agar terlihat rapi. Setelah meja jadi kemudian membuat bulatan kecil dan batang. Membuat bulatan kecil harus menyiapkan kayu yang berdiameter 3cm yang digunakan sebagai alat untuk menyelesaikan perkalian. Berikut desain awal media BAPER (Batang Perkalian).

Gambar 4.1 Tahap pertama pembuatan media

Pada tahap pertama membuat sebuah kotak yang digunakan untuk meja. Dengan ukuran yang telah ditentukan panjang meja 120 cm dan lebar meja 50 cm Gambar 4.2

Tahap kedua pembuatan kaki dan tutup meja

Pada tahap kedua membuat kaki meja sebagai penopang meja dan membuat tutup meja yang digunakan untuk menopang tusuk sate atau media tersebut

Gambar 4.3

Tahap ketiga pembuatan batang media

Pada tahap ketiga membuat batang atau tusuk sebagai media perkalian

Gambar 4.4

Tahap keempat pembuatan bulatan

Pada tahap keempat pembuatan bulatan yang digunakan untuk menerapkan konsep perkalian

Gambar 4.5

Tahap kelima gabungan batang dan bulatan media

Pada tahap kelima penggabungan batang dan bulatan media pembelajaran

Gambar 4.6

Tahap keenam gambar media jadi

Pada tahap keenam gambar media BAPER (Batang Perkalian) Pengujian Model Uji Validasi Ahli Dan Praktisi

Uji validasi ahli pengembangan media BAPER (Batang Perkalian) pada tema 2 sub tema 1 materi perkalian yang dilakukan oleh dua validator, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi

. Sedangkan uji praktisi dilakukan oleh guru di SD atau guru kelas. Validator ahli media dilakukan oleh dosen ahli media sedangkan validator ahli materi dilakukan oleh dosen ahli matematika

Validasi Ahli Media
Validasi media pembelajaran dilakukan oleh validator ahli media yaitu Wahyudi, M.Sn. dengan melalui tiga tahap, tahap pertama dilakukan pada tanggal 13 Juni 2020 pukul 11.00 WIB melalui via daring (dalam jaringan).

Validator memberi masukan bahwa media BAPER (Batang Perkalian) yang telah dibuat perlu penambahan untuk menarik perhatian siswa. Penambahan tersebut pembuatan kotak dengan penulisan angka untuk menunjukkan nomor batang dan penambahan gambar untuk media pada kekosongan ruang media pembelajaran. Validasi kedua dilakukan pada tanggal 21 Juni 2020. Via daring perbaikan yang dilakukan yaitu gambar animasi pada media kurang terlihat sehingga perlu dibesarkan agar terlihat jelas dan menarik bagi siswa. Media telah diperbaiki dan diberi penilaian melalui angket validasi ahli materi yang telah diuat.

Penyajiaannya sebagai berikut. Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama

Indikator

Validator

Skor maksimal

Media dapat menarik perhatian siswa

4

5

Media dapat membantu memberikan motivasi belajar siswa

3

5

Bahan-bahan yang digunakan

aman bagi anak 3

5

Media dapat menjelaskan konsep dengan tepat

3

5

Media

yang dibuat dapat menunjukkan rasa bermain bagi anak-anak

5

Media dapat menunjukkan cara menemukan atau memecahkan masalah terkait perkalian

5

Media memper

mudah guru dalam menyampaikan informasi atau materi

5

Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informasi

3

5

Media dapat dilihat dengan jelas

2

5

Media digunakan sebagai contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari

1

5

Jumlah Skor

26

50

Rata-rata

V

-ah= $26 \times 100\% \div 50 = 52\%$ Selanjutnya media diperbaiki dan direvisi sesuai dengan saran validator dan dilakukan validasi pada tahap kedua. Berikut hasil dari validasi kedua. Tabel 4.1 Data Hasil V

alidasi Ahli Media Tahap Kedua Indikator

Validator

Skor maksimal

Media dapat menarik perhatian siswa

5

5

Media dapat membantu memberikan motivasi belajar siswa

4

5

Bahan-bahan yang digunakan

aman bagi anak 4

5

Media dapat menjelaskan konsep dengan tepat

4

5

Media

yang dibuat dapat menunjukkan rasa bermain bagi anak-anak 4

5

Media dapat menunjukkan cara menemukan atau memecahkan masalah terkait pe

rkalian 4

5

Media memper

mudah guru dalam menyampaikan informasi atau materi 4

5

Kemampuan media untuk alat bantu memahami dan mengingat informas

i 2

5

Media dapat dilihat dengan jelas

3

5

Media digunakan sebagai contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari

3

5

Jumlah Skor

40

50

Rata-rata

V

-ah= $40 \times 100\% \div 50$

= 80%

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 9 Juni 2020 pukul 10.00 WIB yang bertempat di ruang dosen J6 Prodi PGSD Gedung J Lantai 3 oleh ahli materi yaitu Nurita Primasatya, M.Pd. selaku dosen Matematika. Dengan mendapat masukan perlu perbaikan dari buku petunjuk media pembelajaran. Pada bagian contoh materi perkalian hendaknya sesuai dengan media pembelajaran. Agar buku petunjuk yang digunakan sesuai dengan media yang telah dikembangkan. Setelah dilakukan perbaikan secara langsung dan disetujui oleh validator ahli materi dengan memberikan penilaian pada lembar validasi materi yang telah dibuat. Penyajian data dari validator ahli materi terdapat sebagai berikut.

Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek

Indikator

validator

Skor maksimal

Aspek Ketepatan dengan Tujuan Pembelajaran

Media BAPER (Batang Perkalian) dapat menjelaskan konsep materi yang sesuai dengan KD, indikator, serta tujuan pembelajaran yang dicapai

5

5

Media BAPER (Batang Perkalian) dapat menerapkan konsep materi perkalian

4

5

Aspek Dukungan Terhadap Isi Bahan Pelajaran

Media BAPER (Batang Perkalian) mampu menjelaskan konsep perkalian dan dapat memberikan contoh dalam kehidupan sehari-hari

4

5

Media BAPER (Batang Perkalian) mampu memecahkan masalah perkalian yang sesuai dengan KD, dan Indikator.

5

5

Aspek Sesuai Dengan Taraf Berfikir Siswa

Media BAPER (Batang Perkalian) mampu memberikan pemahaman terhadap materi perkalian dengan cara sederhana

5

5

BAPER (Batang Perkalian) dapat menunjang berfikir secara logis dalam memahami materi perkalian. 4

5

Aspek konsep media dengan materi

Media BAPER (Batang Perkalian) dapat menjadi fasilitas bagi siswa untuk mempelajari mata pelajaran matematika pada perkalian dalam kehidupan sehari-hari 5

5

Media BAPER (Batang Perkalian) dapat membantu siswa memahami materi tentang cara memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan perkalian dalam kehidupan sehari-hari

5

5

Media BAPER (Batang Perkalian) mampu mengembangkan materi yang disajikan 4

5

Media BAPER (Batang Perkalian) sesuai dengan tingkat perkembangan berfikir siswa kelas II. 4

5

Jumlah skor

45

50

Rata-rata

V

-ah= $45 \times 100\%$ 50

= 90%

Respon guru

Untuk menguji kepraktisan dapat dilakukan dengan menggunakan respon guru. Angket respon guru dilakukan untuk medapatka nilai terhadap media pembelajaran BAPER (Batang Perkalian). Adapun hasil respon guru berupa tabel berikut.

Tabel 4.3 Data Hasil Respon Guru

Indikator

Respon guru

Skor maksimal

Ketepatan judul dan media yang dikembangkan dengan materi

5

5

Kemampuan media sebagai alat bantu dalam pecapaian indikator/tujuan pembelajaran. 5

5

Kemampuan media yang mudah digunakan oleh siswa. 5

5

Kemungkinan mempermudah siswa dalam menggunakan media BAPER (Batang Perkalian)

. 4

5

Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang. 5

5

Kemampuan media dalam memotivasi belajar siswa

4

5

Kemampuan media dalam membantu meyampaikan informasi/ materi

4

5

Kemampuan media dalam membantu siswa menyelesaikan masalah

5

5

Kemampuan media dapat dilihat dari berbagai arah. 5

5

Kese

suaian media dengan dunia bermain sambil belajar pada siswa 5

5

Jumlah skor

47

50

Rata-rata V

-ah= $47 \times 100\% 50$

= 94%

Validasi Model

Deskripsi Hasil Uji Validasi

Adapun deskripsi hasil uji validasi berdasarkan hasil angket validasi ahli media, materi dan angket respon guru dapat diapaparkan sebagai berikut.

Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan dua tahap tahap pertama memperoleh hasil presentase 52%. Jika presentase 41%-60 dapat dikatakan kurang valid dan perlu perbaikan dari kekurangan media. Dapat disimpulka bahwa media pembelajaran kurang valid dan perlu perbaikan. Adapun kekurangan yang perlu diperbaiki dari media sebagai berikut. Penomoran pada batang untuk mempermudah siswa dalam menggunakan media.

Bagian depan visual dari media kurang menarik karena terlalu polos dengan warna hijau sehingga perlu penambahan gambar agar terlihat menarik. Pada bulatan yang digunakan harus dibuat warna-warni dan tidak satu warna untuk mempermudah penghitungan.

Selanjutnya media direvisi sesuai dengan saran dari validator dan dilakukan validasi tahap kedua. Pada tahap kedua memperoleh hasil dengan presentase nilai 80%. Hal tersebut sesuai dengan kriteria valid. Dapat disimpulkan bahwa pada tahap kedua media pembelajaran dikatakan valid dan dapat digunakan.

Validasi ahli materi

Hasil dari validasi ahli materi memperoleh presentase nilai 90%. Kriteria kevalidan jika presentase yang dicapai 81%-100% maka dapat dikatakan sangat valid. Sedangkan hasil analisis dari validasi ahli materi yang dilakukan menunjukkan hasil presetase nilai 90%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa materi perkalian untuk media BAPER (Batang Perkalian) termasuk kategori sangat valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari angket validasi ahli materi dan validasi ahli media maka dapat disimpulkan dengan menggunakan nilai akhir. Nilai akhir yang diperoleh sebagai berikut

Jadi, hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran BAPER (Batang Perkalian) mendapatkan presentase 85% dengan kategori sangat valid.

Respon guru

Berdasarkan hasil respon guru terhadap media pembelajaran BAPER (Batang Perkalian) memperoleh presentase nilai 94%. Maka hasil respon guru tersebut dikategorikan sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa media BAPER (Batang Perkalian) sangat valid dan dapat digunakan. Intepretasi Hasil Uji Validasi

Uji validasi digunakan untuk memperoleh dan mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai acuan untuk menetapkan tingkat kevalidan produk yang telah dikembangkan. Uji validasi melalui dua tahapan yaitu uji validasi ahli materi dilakukan kepada dosen ahli materi matematika. Uji validasi media dilakukan kepada dosen ahli media. Pada validasi ahli materi terdapat kesalahan dalam penulisan buku petunjuk media pembelajaran kemudian dilakukan perbaikan dan dapat divalidasi kembali. Tahapan validasi media pembelajaran tahap pertama masih banyak kekurangan sehingga dilakukan perbaikan sesuai dengan saran dari dosen ahli media.

Hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi mendapat nilai (V-ah = 90%), sedangkan hasil dari ahli media mendapat nilai (V-ah = 80%) dari penilaian tersebut dapat disimpulakn bahwa hasil validasi ahli media dan materi memperoleh presentase 85% termasuk sangat valid. Selanjutnya media dilakukan uji kepraktisan

dilakukan oleh guru kelas II SD Negeri. Hasil dari kepraktisan melalui respon guru termasuk memperoleh presentase 94% dan termasuk sangat valid. Kevalidan dan kepraktisan Model

Dalam pengembangan media pembelajaran memerlukan sebuah kevalidan. Kevalidan media BAPER (Batang Perkalian) yang telah dikembangkan diperoleh melalui hasil dari validasi ahli materi dan validasi ahli media.

Berdasarkan hasil uji kevalidan yang dilakukan oleh ahli materi mendapat nilai sangat valid dengan presentase perolehan 90%. Sedangkan hasil dari validas

i ahli media mendapatkan nila 40 dengan presentase perolehan skor 80% hasil tersebut disimpulkan dengan membagi hasil perolehan dari dua penilaian dan mendapat nilai akhir dengan presentase perolehan 85% sangat valid. Kepraktisan dari media BAPER (Batang Perkalian) diperoleh dari angket respon guru di SD Negeri. Hasil yang diperoleh yaitu 94%. Desain Akhir Model

Desain akhir dari pengembangan media BAPER (Batang Perkalian) untuk materi perkalian dapat dilihat gambar sebagai berikut.

Desain awal

Desain akhir Media BAPER (Batang Perkalian) beberapa revisi dari ahli media

Gambar 4.7 Media Sebelum Dan Sesudah Direvisi Desain Awal

Desain Akhir

Penambahan nomor pada bata

ng untuk memudahkan siswa menghitung batang Gambar 4.8 Revisi Pada Batang/Tusuk Sate

Desain awal Desain akhir

Penambahan gambar untuk membuat media lebih menarik

Gambar 4.9 Revisi Penambahan Gambar Pada media

Pembahasan Penelitian

Spesifikasi Model

Spesifikasi model dalam penelitian ini berfokus pada pengembangan media BAPER (Batang Perkalian) untuk materi perkalian pada siswa kelas II SD. Pengembangan media dari sempoa yang berukuran kecil. Biasanya terbuat dari bahan plastic dan hanya beberapa siswa yang memiliki media tersebut. Pada media BAPER (Batang Perkalian) ini di desain dengan ukuran yang lebih besar dan dibuat menggunakan meja agar terlihat oleh seluruh siswa. Pemberian cat yang berwarna untuk menarik perhatian siswa kelas II SD. Gambar 4.10 spesifik media Prinsip, Keunggulan, Dan Kelemahan Model

Pengembangan media pembelajaran melalui

proses dari awal sampai akhir. Proses tersebut dilakukan secara runtut. Adapun prinsip-prinsip, keunggulan dan kelemahan dari pengembangan media pembelajaran. Prinsip-prinsip

Pengembangan media pembelajaran menggunakan prinsip untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pada perkalian, membantu siswa dalam memahami materi perkalian kelas II. Media pembelajaran didesain dengan menarik, terbuat dari bahan aman bagi siswa serta media dapat dilihat oleh seluruh siswa. Keunggulan Adapun keunggulan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai berikut.

Media pembelajaran BAPER (Batang Perkalian) menarik bagi siswa kelas II SD. Media yang telah dikembangkan dalam bentuk tampilan media tiga dimensi. Ukuran media yang besar lebih mudah dilihat dari berbagai sudut

Media yang mudah digunakan untuk siswa kelas II SD

Media yang telah dikembangkan dengan berbagai warna menarik untuk siswa.

Media yang dikembangkan terbuat dari bahan yang awet dan tidak mudah rusak.

Kelemahan Kelemahan media pembelajaran yang telah dikembangkan sebagai berikut.

Media BAPER (Batang Perkalian) terbuat dari bahan kayu yang cukup berat ketika dibawa. Sehingga kurang praktis untuk dipindah-pindah. Dalam menggunakan media BAPER (Batang Perkalian) harus di dampingi oleh guru. Dalam pembuatan media memerlukan biaya yang lumayan besar

. BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian pengembangan media dan pembahasan produk media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil akhir validasi ahli media presentase nilai akhir 80%. Presentase yang diperoleh tersebut dapat dikategorikan valid dan dapat digunakan. Sedangkan hasil dari validasi ahli materi menunjukkan presentase 90% dapat dikategorikan media sangat valid dan dapat digunakan untuk membantu kegiatan dan proses pembelajaran. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa presentase dari hasil dari validasi ahli media dan materi memperoleh 85% dapat dikatakan sangat valid.

Kepraktisan media pembelajaran dapat dilihat dari angket respon guru. Hasil dari respon guru menunjukkan presentase nilai 90%. Dapat dikategorikan media pembelajaran sangat valid dan praktis.

IMPLIKASI

Berdasarkan kesimpulan diatas tindak lanjut dari penelitian ini berimplikasi pada Implikasi Teoritis Pembelajaran di SD memerlukan media yang menarik. Media BAPER (Batang Perkalian) dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan materi perkalian. Adanya media pembelajaran siswa dapat memahami materi yang disampaikan. Implikasi Praktis

Pengembangan Media BAPER (Batang Perkalian) diharapkan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi perkalian ada siswa kelas II SD. Media pembelajaran tersebut dapat mempermudah siswa dalam memahami materi. Sehingga guru dapat mengembangkan media dengan kreatif.

SARAN Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan pada uraian sebelumnya, dapat diberikan berbagai saran sebagai berikut. Peneliti selanjutnya Bagi peneliti selanjutnya harus memperhatikan kebutuhan yang diperlukan dan mengembangkan media yang lebih kreatif yang sesuai dengan karakteristik siswa. Adanya media yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa dapat mempermudah perkembangan siswa dan pemahaman siswa.

Kepala Sekolah

Sebaiknya kepala sekolah memberikan dukungan baik materil maupun nonmateril kepada guru guna meningkatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran. Guru Sebaiknya guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan dan karakteristik siswa. Penggunaan media harus memotivasi belajar siswa agar tercapai tujuan pembelajaran dan pemahaman siswa. DAFTAR

PUSTAKA

Akbar, S

. 2015. Instrument Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. A

rikunto, S. 2013. Prosedur penelitian. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya. Asyhar, R. 2012. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: referensi Jakarta. Daryanto. 2010

. Media Pembelajaran. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. Daryanto. 2016. Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi ke-2 Revisi. Yogyakarta: Penerbit Gava Media. Gunanto, D. 2016. ESPS Matematika Untuk SD/MI Kelas II. Jakarta: Erlangga. Heruman. 2013.

Model Pembelajaran Matematika. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Huda, M. 2013. Model-model Pengajaran

dan Pembelajaran. Yogyakarta. Pustaka BelajarIndrawati, D. &Suardiman, S. 2015. Pengembangan Media Travel Game Untuk Pebelajaran Perkalian Dan Pembagian Bilangan Pecahan Matematika SD Kelas V. 1(2), 135-146Karyati, F. 2017. Pengembangan Media Gambar Dalam Meningkatkan Pembelajaran Matematika. 3(1). 312-320. Koesoema, D . 2010. Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak di Zaman Global. Jakarta: PT GasindoMulya di, Y. 2017. Ejaan Bahasa Indonesia. Bandung: Penerbit Yrama WidyaPribadi, B . 2009. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat.Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pengembangan. 2016. Bandung: Alfabeta.Sundayana, R . 2013. Media Pembelajaran Matematika. Garut. AlfabetaSusanto, A . 2013.

Plagiarism detected: **0,06%** <https://www.belbuk.com/teori-belaja...> + 3 resources!

id: 32

Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah

Dasar. Jakarta:Kencana Prenadamedia Group.

Susilana, R dan Cepi

. 2009. Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung: CV Wacana Prima. Suwaningsih, E

dan Tiurlina. 2006. Model Pembelajaran Matematika. Bandung: Upi Press.Wati, E. 2016. Ragam Media Pembelajaran. Kata Pena.Yuntawati. & Aziz, L.A. 2016. Pengembangan Media Congklak Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pokok Operasi Hitung Perkalian Dan Pembagian Kelas III SDN 7 Pemenang Barat. 4(1), 12-17.68

66



Plagiarism Detector
Your right to know the authenticity!