

**PENGEMBANGAN MEDIA DENAH *PUZZLE* BANGUN RUANG UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA MENJELASKAN MATERI
BANGUN RUANG BERDASARKAN CIRI-CIRINYA PADA SISWA
KELAS II DI SDN SAMBI 2 TAHUN AJARAN 2021/2022**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD



OLEH :

NANDA SAPUTRA

NPM 17.1.01.10.0013

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN PGRI KEDIRI

2022

Skripsi oleh:

NANDA SAPUTRA
NPM: 17.1.01.10.0013

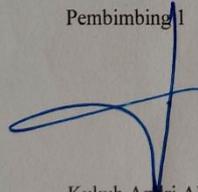
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA DENAH *PUZZLE* PADA MATERI BANGUN
RUANG UNTUK SISWA KELAS 2 DI SDN SAMBI 2 TAHUN AJARAN
2021/2022**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

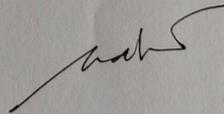
Tanggal: 20 Juli 2022

Pembimbing I



Kuku Andri Aka, M.Pd.
NIDN. 0713118901

Pembimbing II



Wahid Ibnu Zaman, M.Pd
NIDN. 0713078602

Skripsi oleh:

NANDA SAPUTRA
NPM 17.1.01.10.0013

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA DENAH PUZZLE BANGUN RUANG
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA MENJELASKAN
MATERI BANGUN RUANG BERDASARKAN CIRI-CIRINYA PADA
SISWA KELAS II DI SDN SAMBI 2 TAHUN AJARAN 2021/2022**

Telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian/Skripsi

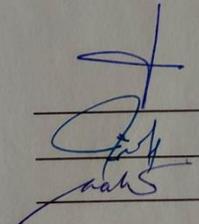
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 27 Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Kukuh Andri Aka, M.Pd.
2. Penguji I : Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd.
3. Penguji II : Wahid Ibnu Zaman, M.Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP,



Dr. Mumun Nurmilawati, M. Pd.

NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya,

Nama : Nanda Saputra
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat/Tanggal Lahir : Sonomartani 05 Maret 1998
NPM : 17.1.01.10.0013
Fakultas/Program Studi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 27 Juli 2022

Yang menyatakan



Nanda Saputra

NPM. 17.1.01.10.0013

MOTTO

“Berdoa sebanyak mungkin, berusaha semaksimal mungkin dan bersyukur sesering mungkin”

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

1. Kedua orang tua yang tiada henti memberikan dukungan tanpa lelah dan selalu menyemangati untuk tetap kuat dan bertahan.
2. Adik-adikku yang selalu support dan selalu menyemangati tanpa henti.
3. Teman-teman yang selalu memberi semangat agar tetap bertahan.
4. Bapak Kukuh Andri Aka dan bapak Wahid Ibnu Zaman yang selalu sabar menjadi pembimbing.
5. Seluruh Dosen PGSD UN PGRI Kediri yang mulia telah memberikan banyak ilmu berharga dalam menempuh gelar S1.

ABSTRAK

Nanda Saputra: Pengembangan Media Denah *Puzzle* Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menjelaskan Materi Bangun Ruang Berdasarkan Ciri-Cirinya Pada Siswa Kelas II di SDN Sambi 2 Kabupaten Kediri

Kata Kunci: Media Denah *Puzzle*, *Puzzle* Tiga Dimensi, Bangun Ruang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang dilakukan pada kelas II SDN Sambi 2 Kabupaten Kediri, dalam proses pembelajaran penggunaan media untuk menjelaskan materi bangun ruang masih berfokus pada gambar yang ada pada buku siswa dan benda-benda yang ada disekitar, keterbatasan fasilitas disekolah membuat media yang digunakan kurang tepat sehingga siswa masih kesulitan untuk memahami materi dan menentukan berbagai bentuk bangun ruang berdasarkan ciri-cirinya. Sehingga siswa kurang antusias dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran denah *puzzle* bangun ruang dipercaya mampu memberikan pengaruh positif dalam proses pembelajaran terkait materi bangun ruang. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media denah *puzzle* bangun ruang. Tujuan penelitian ini untuk (1) mengetahui kevalidan produk pengembangan media denah *puzzle* bangun ruang. (2) mengetahui kepraktisan produk pengembangan media denah *puzzle* bangun ruang. (3) mengetahui efektifitas produk pengembangan media denah *puzzle* bangun ruang

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Dengan menggunakan tahap *analysis, design, developmen, implementation, evaluation*. Subyek penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas II SDN Sambi 2 yang berjumlah 10 orang siswa. Uji coba produk dilakukan dengan pengambilan data melalui dan observasi dengan teknik pengumpulan data berupa butir angket. Teknik analisis data yang sudah dihitung kemudian dirubah menjadi kualitatif. Uji analisis kelayakan produk yang dikembangkan ditetapkan melalui hasil validasi media, validasi materi serta praktek uji coba pemakaian oleh siswa dan guru menggunakan analisis deskriptif. Uji kepraktisan menggunakan respon angket guru dan siswa. Uji keefektifitas didapatkan dengan hasil nilai siswa setelah menjawab soal.

Berdasarkan hasil analisis yang dipaparkan (1) Kevalidan produk denah *puzzle* bangun ruang sudah memenuhi kriteria dalam meningkatkan kemampuan menjelaskan ciri bangun ruang pada anak kelas II SDN Sambi 2 Kabupaten Kediri, pada validasi media memperoleh nilai 88 kategori sangat valid, sedangkan pada validasi materi memperoleh nilai 81 kategori valid. (2) Kepraktisan produk denah *puzzle* bangun ruang sudah memenuhi kriteria dalam meningkatkan kemampuan menjelaskan ciri bangun ruang pada anak kelas II SDN Sambi 2 Kabupaten Kediri, pada angket respon guru memperoleh nilai 88 kategori sangat praktis, sedangkan pada angket respon siswa memperoleh nilai 92 kategori sangat praktis. (3) Keefektifitas produk denah *puzzle* bangun ruang sudah memenuhi kriteria dalam meningkatkan kemampuan menjelaskan ciri bangun ruang pada anak kelas II SDN Sambi 2 Kabupaten Kediri, dengan nilai rata-rata sebesar 82 kategori efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa media denah *puzzle* bangun ruang ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar bagi siswa pada pembelajaran materi bangun ruang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, berkat rahmat dan ridhonya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul “pengembangan media denah *puzzle* dalam pembelajaran materi bangun ruang pada siswa kelas II SDN Sambi 2 tahun ajaran 2021/2022” ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd), pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan motivasi kepada mahasiswa.
2. Kukuh Andri Aka, M.Pd., Kaprodi yang selalu membantu mahasiswa.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., dosen pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
4. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd., dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
5. Sutrisno Sahari S.Pd., M.Pd., validator ahli media pada media denah puzzle.
6. Nurita Primasatya M.Pd, validator ahli materi pada media denah puzzle
7. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.
8. Kepala sekolah serta Guru SDN Sambi 2 Kabupaten Kediri yang telah memberi ijin untuk penelitian.
9. Kedua orang tua yang telah memberikan do'a dan dukungan agar skripsi ini segera terselesaikan.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dengan segala kerendahan hati peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, tegur, sapa, kritik, dan saran

dari berbagai pihak diharapkan. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi dunia Pendidikan.

Kediri, 27 Juli 2022

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Nanda Saputra', written in a cursive style.

NANDA SAPUTRA

NPM: 17.1.01.10.0013

DAFTAR ISI

Halam Judul	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Motto dan Persembahan.....	v
Abstrak	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Lampiran	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Definisi Operasional.....	6
G. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
A. Hakikat Media Pembelajaran.....	10
1. Pengertian Media	10
2. Fungsi Media Pembelajaran	11
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	12
4. Karakteristik Media Pembelajaran	12
B. Media Denah <i>Puzzle</i>	13

1.	Pengertian Media Denah <i>Puzzle</i>	13
2.	Prinsip <i>Puzzle</i>	14
3.	Bentuk-bentuk Media <i>Puzzle</i>	14
4.	Manfaat Permainan <i>Puzzle</i>	15
5.	Media <i>Puzzle</i> Yang Baik dan Benar	17
6.	Kekurangan dan Kelebihan Media Denah <i>Puzzle</i>	18
C.	Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Matematika di Sekolah Dasar	20
D.	Hakikat Bangun Ruang.....	22
E.	Kajian Terdahulu	23
F.	Kerangka Berfikir	24
BAB III	METODE PENGEMBANGAN	28
A.	Model Pengembangan	28
B.	Prosedur Pengembangan	29
1.	Tahap Analisis	30
2.	Tahap Desain	30
3.	Tahap Pengembangan.....	30
4.	Tahap Implementasi	31
5.	Tahap Evaluasi	32
C.	Lokasi dan Subjek Pengembangan	32
1.	Tempat Penelitian	32
2.	Subjek Penelitian	33
D.	Uji Coba Desain Model/Produk	34
1.	Desain Uji Coba	34
2.	Subjek Uji Coba	34
E.	Validasi Desain Produk	34
F.	Instrumen Pengumpulan Data	35
1.	Pengembangan Instrumen	35
2.	Validasi Instrumen	37
G.	Teknik Analisis Data	43
1.	Tahapan – tahapan Analisis Data	43

2. Norma Pengujian	47
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	49
A. Hasil Studi Pendahuluan	49
1. Deskripsi Hasil Studi Pendahuluan	49
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	50
3. Desain Awal Model	50
B. Hasil Uji Validitas	53
1. Hasil Uji Ahli Media	53
2. Hasil Uji Ahli Materi	55
C. Validasi Model	58
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	58
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	58
3. Desain Akhir Model	59
4. Deskripsi Hasil Uji Coba	59
5. Refleksi Hasil Uji Coba	64
D. Pembahasan Hasil Penelitian	64
1. Spesifikasi Media	64
2. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model	66
3. Prinsi-Prinsip, Keunggulan dan Kelemahan	67
4. Faktor Pendukung dan Penghambat	69
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	71
A. Simpulan	71
B. Implikasi	71
1. Implikasi Teoritis	72
2. Implikasi Praktis	72
C. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	21
3.1 Validasi Ahli Media	37
3.2 Validasi Ahli Materi.....	38
3.3 Kisi-kisi Soal.....	39
3.4 Angket Respon Guru.....	41
3.5 Angket Respon Siswa	42
3.6 Skala Likert	44
3.7 Kriteria Kevalidan Media.....	45
3.8 Kriteria Kepraktisan Media.....	46
3.9 Kriteria Keefektifan Media	47
4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	53
4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	56
4.3 Desain Akhir Media	59
4.4 Angket Respon Guru.....	60
4.5 Angket Respon Siswa	61
4.6 Data Nilai Siswa.....	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE	29
4.1 Desain Kotak/Box	51
4.2 Desain Papan Denah	52
4.3 Desain Potongan Puzzle Saat Terpisah	52
4.4 Desain Potongan Puzzle Saat Disatukan	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Lembar Pengajuan Judul
2. Berita Acara Kemajuan Pembimbingan Penulisan Karya Tulis Ilmiah
3. Surat Permohonan Ijin Penelitian
4. Angket Validasi Media
5. Angket Validasi Materi
6. Hasil Data Kepraktisan
7. Hasil Data Keefektifan
8. Rancangan Pembelajaran dan Soal Evaluasi
9. Dokumentasi Penelitian
10. Berita Acara Ujian Skripsi
11. Surat Undangan Ujian Skripsi
12. Lembar Revisi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan yang berlangsung secara terus menerus pada manusia untuk mencapai tujuan tertentu dari pembelajaran tersebut. Sedangkan belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang yang berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Maka dari itu belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang ataupun sekelompok orang agar dapat melakukan perubahan kearah yang lebih baik lagi sebagai seorang manusia.

Pelaksanaan proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika yang merupakan salah satu bidang study yang diajarkan di Sekolah Dasar harus dapat dilaksanakan secara logis, konkret dan sistematis . Menurut Giarti (2014: 13-27) dalam Sari dkk (2018) Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit sehingga kurang diminati. Sedangkan menurut Supriyanto (2014) dalam Sari, dkk (2018) menyatakan bahwa Matematika berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menemukan, dan menggunakan rumus Matematika yang dapat menunjang pemahaman konsep siswa kaitannya dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika harus disampaikan dengan sebuah perantara dan media yang digunakan untuk memahami berbagai konsep dalam matematika secara nyata. Proses kegiatan pembelajaran tidak terlepas dari buku ajar yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Buku ajar sebagai pedoman guru dalam menyampaikan materi dapat lebih efektif lagi jika dibantu oleh adanya media yang dapat membantu baik guru maupun siswa sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami dan lebih konret. Karena Menurut Lathuru (1998) dalam Eklesiawati (2016) media pembelajaran adalah mater,alat, dan metode atau

teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar agar proses interaksi dalam komunikasi pendidikan antara guru dan siswa dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Salah satunya adalah penggunaan media pada materi bangun ruang untuk siswa kelas II di SDN Sambi 2.

Berdasarkan studi lapangan yang telah dilakukan di SDN Sambi 2. Pada kenyataannya guru tidak menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam menjelaskan materi bangun ruang karena kurangnya fasilitas media pembelajaran yang ada disekolah. Selain itu kurangnya kreatifitas guru dalam penggunaan media dikarenakan faktor waktu guru yang terbatas dan banyaknya kesibukan lain sebagai seorang guru sehingga menyita waktu guru dan membuat guru tidak memiliki waktu untuk membuat media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hal ini membuat guru hanya mengandalkan gambar yang ada pada buku guru dan buku siswa serta benda-benda disekitar untuk menjelaskan materi bangun ruang sehingga siswa masih kesulitan untuk memahami materi bangun ruang yang disampaikan serta siswa kurang tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari masih banyak siswa yang kesulitan menentukan berbagai bentuk bangun ruang berdasarkan ciri-cirinya. Selain itu kurangnya pemahaman siswa terhadap materi bangun ruang juga dapat terlihat dari hasil nilai siswa yang masih banyak mendapatkan nilai di bawah KKM.

Untuk itu perlu adanya solusi yakni berupa media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada materi bangun ruang sehingga dapat memberikan konkret dari materi bangun ruang baik dari bagaimana ciri-ciri berbagai bentuk bangun ruang,serta proses dapat terbentuknya sebuah bangun ruang serta bagaimana bentuk bangun ruang secara 3 dimensi.

Pengembangan media harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan agar media tersebut lebih efektif untuk membantu siswa dalam

memahami materi, salah satunya materi bangun ruang. Menurut Sriningsih (2009) dalam Elan dkk (2017) mengatakan media dan sumber belajar merupakan faktor yang harus dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. Media dan sumber belajar yang dipilih harus sesuai dengan kegiatan dan dapat memberikan pengalaman yang cocok bagi anak.. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi bangun ruang adalah media denah *puzzle*.

Media denah *puzzle* adalah media visual yang terdiri dari beberapa miniatur berbagai bangunan yang dapat dibongkar pasang menjadi suatu jenis bangun ruang tertentu yang terdapat pada satu denah. Media denah *puzzle* ini tergolong dalam media visual atau media nyata, karena hal ini sejalan menurut Munadi (2013: 81), media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Dapat dikatakan bahwa media visual itu dapat dilihat agar dapat membantu pemahaman dengan menyampaikan informasi yang divisualisasikan melalui media itu sendiri. Selain itu media denah *puzzle* ini dapat membantu siswa lebih memahami materi bangun ruang karena siswa dapat terjun langsung untuk berproses dalam menggunakan media denah *puzzle* itu sendiri.

Media denah *puzzle* sendiri dalam penggunaannya tidak hanya sebatas dilihat saja tetapi ada proses pengerjaan penyusunan yang harus dilakukan didalam penggunaan media denah *puzzle* tersebut. Karena menurut Yudha (2007) dalam Khomsoh (2013) bahwa *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Menurut Nisak (2011: 110) dalam Khomsoh, (2013) permainan *puzzle* ini memiliki tujuan sebagai berikut: a) membentuk jiwa bekerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok. b) peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan. c) melatih kecerdasan logis matematis peserta. d) menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa. e) menumbuhkan rasa kekeluargaan antarsiswa. f) melatih strategi

dalam bekerjasama antarsiswa. g) menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antarsiswa. h) menumbuhkan rasa saling memiliki antarsiswa. i) menghibur para siswa di dalam kelas.. Dengan begitu media denah *puzzle* dapat membantu siswa untuk memahami materi bangun ruang lebih baik karena siswa langsung mencoba bagaimana bangun ruang tersebut terbentuk.

Berdasarkan dengan permasalahan yang telah dijelaskan, dipilih judul penelitian sebagai berikut **“Pengembangan Media Denah *Puzzle* Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Menjelaskan Materi Bangun Ruang Berdasarkan Ciri-Cirinya pada Siswa Kelas II di SDN Sambi 2 Tahun Ajaran 2021/2022”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, masalah pada penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang tepat.
2. Fasilitas media pembelajaran yang ada disekolah masih terbatas.
3. Hanya mengandalkan media berupa gambar yang ada pada buku siswa.
4. Kurangnya kreatifitas guru dalam penggunaan media karena keterbatasan waktu.
5. Siswa kurang tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.
6. Siswa masih kesulitan untuk memahami materi dengan benar.

Setelah mengetahui dan mengamati secara seksama dapat dilihat bahwa pembelajaran di Sekolah dasar masih berfokus pada buku siswa dan penggunaan media yang hanya berupa gambar. Karena itu dalam pelaksanaan pembelajaran di Sekolah dasar penggunaan media harus kita sesuaikan dengan materi dan keadaan siswa tersebut media harus dapat digunakan secara praktis tetapi tetap efektif dalam membantu siswa dalam memahami

materi. Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan berbagai benda yang ada disekitar dan disesuaikan dengan materi itu sendiri. Contoh berbagai media yang telah ada dapat menjadi referensi guru dalam mengembangkan media sehingga media yang akan dikembangkan dapat lebih bervariasi tidak hanya menggunakan gambar pada buku saja, tetapi tetap efektif dan efisien.

C. Pembatasan Masalah

Dari beberapa masalah yang telah teridentifikasi dari permasalahan yang ada, maka dipandang perlu dilakukan pembatasan agar permasalahan penelitian yang hendak dipecahkan menjadi fokus dan spesifik, perlu dibatasi permasalahan sebagai berikut.

1. Subyek Penelitian : Siswa Kelas II
2. Obyek Penelitian : SDN Sambi 2 Kabupaten Kediri
3. Materi yang digunakan : Bangun Ruang
4. Masa Penelitian : Bulan Februari – Juli Tahun Ajaran 2021/2022

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka dapat disimpulkan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media denah *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan menjelaskan bangun ruang berdasarkan ciri-cirinya pada siswa kelas II SDN Sambi 2 tahun ajaran 2021/2022?

2. Bagaimana kepraktisan produk pengembangan media denah *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan menjelaskan bangun ruang berdasarkan ciri-cirinya pada siswa kelas II SDN Sambi 2 tahun ajaran 2021/2022?
3. Bagaimana keefektifan produk pengembangan media denah *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan menjelaskan bangun ruang berdasarkan ciri-cirinya pada siswa kelas II SDN Sambi 2 tahun ajaran 2021/2022?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan berupa media visual interaktif untuk menunjang pembelajaran pada materi bangun ruang pada siswa kelas II Sekolah Dasar. Tujuan ini dapat dijabarkan ke dalam tujuan - tujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan media denah *puzzle* dalam pembelajaran materi bangun ruang pada siswa kelas II SDN Sambi 2 tahun ajaran 2021/2022?
2. Untuk mengetahui kepraktisan produk pengembangan media denah *puzzle* dalam pembelajaran materi bangun ruang pada siswa kelas II SDN Sambi 2 tahun ajaran 2021/2022?
3. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media denah *puzzle* dalam pembelajaran materi bangun ruang pada siswa kelas II SDN Sambi 2 tahun ajaran 2021/2022?

F. Definisi Operasional

Definisi Operasional didasarkan pada sifat-sifat yang dapat didefinisikan dan diamati. Istilah yang terkait dengan judul dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran merupakan sarana dalam membantu pendidik dalam hal ini guru agar dapat menyampaikan materi pelajaran dengan lebih mudah kepada siswa.

2. Media Denah *Puzzle*

Media denah *puzzle* adalah alat bantu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran yang berupa kumpulan beberapa *puzzle* yang dapat dibentuk dan disusun menjadi bentuk berbagai bangun ruang tiga dimensi, untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan siswa dalam memahami materi bangun ruang.

3. Kevalidan

Media denah *puzzle* dikatakan valid apabila produk yang akan digunakan telah sesuai dengan isi serta semua komponen satu sama lain saling terhubung secara konsisten dan nilai dari kevalidan telah dinyatakan valid oleh ahli media dan ahli materi.

4. Praktis

Media denah *puzzle* dapat dikatakan praktis apabila media yang digunakan dalam proses pembelajaran sudah dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan siswa dalam memahami materi tersebut.

5. Efektif

Media dapat dikatakan efektif apabila para siswa dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ada. Media denah *puzzle* juga dapat dikatakan efektif jika media dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa dengan keikutsertaan para siswa dalam menggunakan media secara langsung.

6. Bangun Ruang

Bangun ruang adalah bangun geometri dimensi tiga dengan batas-batas berbentuk bidang datar dan atau bidang lengkung serta struktur pembentuk bangun ruang terdiri dari sisi, rusuk, serta titik sudut. Sisi merupakan bidang yang membentuk suatu bangun ruang. Bidang tersebut dapat berupa bidang datar maupun bidang lengkung pada bangun ruang terdapat rusuk. Rusuk merupakan garis yang berupa perpotongan antara dua buah sisi. Garis tersebut dapat berupa garis lurus maupun lengkung. Terdapat titik sudut pada bangun ruang, titik sudut merupakan perpotongan tiga bidang/perpotongan tiga buah rusuk atau lebih. Berbagai jenis bangun ruang yaitu kubus, balok, tabung, bola, prisma, limas, dan kerucut. Hal ini sejalan menurut Tiyani (2013:1) dalam Arina (2020) bangun ruang adalah suatu bangun yang memiliki daerah yang membatasi bagian dalam dan bagian luar serta memiliki ruang di dalamnya.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang diuraikan di atas, diharapkan penelitian ini memberikan manfaat teoritis dan praktis. Adapun manfaat penelitian dijabarkan sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Manfaat teoritis artinya hasil penelitian bermanfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan yang telah didapat. Manfaat teoritis pada pengembangan media visual denah *puzzle* ini terhadap materi bangun ruang dengan tepat.

2. Secara Praktis

Manfaat praktis pada pengembangan media visual denah *puzzle* yaitu membuat materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkrit, jadi siswa lebih memahami materi yang telah dipelajarinya.

a. Manfaat Bagi Guru

Pengembangan media visual denah *puzzle* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih menarik, guru dapat lebih mudah memberikan gambaran nyata kepada siswa terkait materi bangun ruang, dan guru dapat lebih mudah melatih kerjasama dan kreatifitas siswa dengan lebih efektif menggunakan media visual denah *puzzle* tersebut.

b. Manfaat bagi siswa

Siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi bangun ruang, siswa dapat saling bekerjasama untuk menggunakan media dan siswa dapat berpikir secara lebih kreatif dengan adanya media visual denah *puzzle* dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arina, Dina. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang di Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Kependidikan Volume 1 – Nomor 2, Program studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri. Diakses pada 28 juni 2022.
- Elan, L Dindin Abdul Muiz, Feranis (2017). *Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri*. Jurnal PAUD AGAPEDIA Voume 1, Nomor 1 Program Studi PGPAUD UPI Kampus Tasikmalaya. Diakses pada 29 Juni 2022.
- Eklesiawati, A., & Liliana, S. (2016). *Penggunaan Puzzle Bangun Ruang untuk Mengembangkan Kemampuan Keruangan*. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 591-598. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21698> diakses pada 29 Juni 2022.
- Khomsoh, Rosiana (2013). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Jurnal penelitian pendidikan guru sekolah dasar Vol 1, No 2 PGSD FIP, Universitas Negeri Surabaya. Diakses pada 30 Juni 2022.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press.
- Sari, P. M., Purnamasari, I., & Baedowi, S. (2018). *Pengaruh Metode Problem Based Learning Berbantu Media Puzzle Bangun Datar 3 Dimensi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah*. *International Journal of Community Service Learning*, 2(4), 251–259. <https://doi.org/10.23887/ijcs1.v2i4.16243>. Diakses pada 29 Juni 2022.