

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* PADA MATERI PECAHAN KELAS IV SD

Gini Lailatul Isnaini¹, Nora Surmilasari², Jayanti³
PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang
Alamat e-mail : ¹gini1ailatul@gmail.com, ²norasurmilasari@univpgri-palembang.ac.id, ³jayanti2hr@gmail.com

ABSTRACT

Fraction puzzle media is one type of mathematics learning media. The problems in this study are: 1) How valid is puzzle learning media for fraction material in fourth grade elementary school? 2) How practical is puzzle learning media for fraction material in fourth grade elementary school? 3) How effective is puzzle learning media for fraction material in fourth grade elementary school? In this study, the type of research used is development research (R&D) with the ADDIE model. The data collection techniques used in this study are observation, questionnaires, tests, and documentation. In this study, the validation techniques used are expert validation of media, material, and language. The data analysis technique in this study is from each data collected, consisting of analysis of the results of expert validation. This study yielded results from expert validation of media, content, and language, achieving a percentage of 93.33%, which is categorized as highly valid. From the practicality aspect, the results of the One-to-One pilot test questionnaire achieved a percentage of 93.33%, categorized as highly practical, and the Small Group pilot test achieved a percentage of 93.34%, also categorized as highly practical.

Keywords: *Learning media, puzzles, fraction material*

ABSTRAK

Media *puzzle* pecahan merupakan salah satu media pembelajaran matematika. Masalah dalam penelitian ini yaitu : 1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran *puzzle* pada materi pecahan kelas IV SD 2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *puzzle* pada materi pecahan kelas IV SD 3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran *puzzle* pada materi pecahan kelas IV SD. Dalam penelitian ini jenis penelitian ini yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, tes dan dokumentasi. Pada penelitian ini teknis validasi yang digunakan yaitu validasi ahli media, materi dan bahasa. Teknis analisis data dalam penelitian ini adalah dari setiap data yang telah dikumpulkan yang terdiri dari analisis dari hasil validasi ahli. Penelitian ini memberikan hasil dari validasi ahli media, materi dan bahasa memperoleh persentasi 93,33% maka hasil tersebut dikatagorikan sangat valid. Dari aspek kepraktisan didapatkan dari hasil

angket uji coba *One to One* memperoleh persentase 93,33% berada pada katagori sangat praktis dan uji coba *Small Group* memperoleh persentasi 93,34% sangat praktis.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *puzzle*, materi pecahan

A. Pendahuluan

Pendidikan ialah salah satu komponen dalam membuat bangsa menjadi maju dan kuat. Pengajaran adalah proses usaha memberikan ilmu yang bermanfaat untuk kehidupan baik secara lahir maupun batin. Pendidikan dapat membantu suatu bangsa mencapai tujuannya (Asriyanti & Purwanti, 2020, p, 80). Sedangkan menurut (Natalia, dkk, 2020, p. 75) Pendidikan yang baik bakal menghasilkan generasi yang berbobot. Pendidikan memupuk potensi siswa yang diberikan oleh orang dewasa agar memiliki kemampuan spiritual keagamaan, kecerdasan, dan keterampilan sebagai bekal dalam kehidupan dirinya serta dapat di butuhkan oleh masyarakat, bangsa dan negara (Meilinda, Jayanti, & Ida., 2024, p. 148).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari disekolah, mulai dari Sekolah Dasar sampai ke perguruan tinggi (Cahyani,

Nyiyayu, & Nora., 2023, p. 389). Mata Pelajaran matematika diajarkan disekolah dasar bertujuan agar supaya siswa dapat menguasai konsep matematika, menjelaskan hubungan antar konsep dan agar mampu menerapkan konsep algoritma secara pleksibel, akurat, efesien dan tepat untuk memecahkan masalah kehidupan. Sebagian siswa menganggap matematika merupakan Pelajaran yang sulit, membingungkan, dan sukar di kuasi. Dengan adanya fenomena ini perlu adanya Tindakan seperti penggunaan media pembelajaran (Sidik & wakih, 2019, p. 461).

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyaurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa (Wahyuni, dkk. 2020. 12). Media *puzzle* pecahan merupakan salah satu media pembelajaran

matematika yang dapat membantu peserta didik dalam memahami dan mengikuti instruksi khususnya pada materi pecahan (Jenkins, H : 2020). *Puzzle* pecahan merupakan suatu media pembelajaran yang menarik serta dapat memberi kebermanaknaan bagi siswa. Hal ini dikarenakan mereka berada dalam suasana belajar yang menyenangkan. Bukan dihadapkan pada suasana yang membosankan. Kebermanaknaan tersebut dapat mempermudah pemahaman materi ajar oleh siswa sehingga hasil belajar pun meningkat.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas IV SD Negeri 16 Tanjung batu peneliti menemukan permasalahan proses pembelajaran matematika yang berlangsung dalam pembelajaran matematika guru menggunakan metode cerama tanpa menggunakan media mendukung yang tepat sehingga pembelajaran terkesan menonton dan siswa kurang tertarik dalam pembelajaran matematika bahwa hasil belajar matematika peserta didik masih rendah. Terlihat dari pemahaman peserta didik yang kurang dalam memahami pembelajaran yang disampaikan oleh

guru. Berdasarkan hasil wawancara guru menyatakan hasil belajar matematika masih rendah diketahui bahwa kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diperoleh di kelas IV SD Negeri 16 Tanjung batu dengan jumlah peserta didik berjumlah 30 siswa, yang tuntas hanya 10 siswa (30%) sedangkan yang belum memenuhi kriteria ketuntasan berjumlah 20 siswa (70%). Penyebab rendahnya presentase hasil belajar siswa dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai sarana untuk belajar.

Penelitian sebelumnya Siregar (2023) menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran matematika di SD. Penelitiannya menyimpulkan bahwa media *puzzle* berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa Selain itu Dwi (2022) pernah mengembangkan media *puzzle* pada pembelajaran matematika materi bangun datar. Tika (2021) juga mengembangkan media *puzzle* pada materi bangun ruang yang valid dan efektif untuk pembelajaran matematika di SD.

media pembelajaran adalah sebagai alat untuk memperjelas dan menyamakan persepsi antara satu

murid dengan murid lainnya. Banyak sekali bentuk media pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran di kelas, dan juga antara materi dengan media yang digunakan harus sesuai dengan materi yang disampaikan. Solusi dari permasalahan tersebut adalah perlu disediakan media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar matematika materi pecahan sederhana yaitu dengan mengembangkan media *puzzle* pecahan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research & Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifitasan produk tersebut. (Hamalik 2022, p. 407). Metode penelitian pengembangan yang peneliti gunakan adalah model ADDIE. 5 tahapan ADDIE antara lain:

Pada tahap analisis ini peneliti menganalisis beberapa hal antara analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa, dan analisis materi. Dengan melakukan wawancara kepada guru kelas maka peneliti dapat mengetahui

kurikulum apa yang digunakan untuk SD Negeri 16 Tanjung Batu adalah kurikulum Merdeka, analisis kebutuhan siswa akan dilihat dari ditelaah bagaimana Karakteristik yang dilihat dan dinilai berdasarkan pengetahuan, dan keterampilan yang dimiliki, Analisis materi digunakan untuk mengidentifikasi materi yang sesuai kemudian akan disusun secara sistematis agar dapat membuat sebuah konsep, fakta, prinsip serta prosedur yang disesuaikan dengan pengembangan bahan ajar.

Tahap Desain (*design*) tahap ini merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan butuhkan media *puzzle* pada materi pecahan. Peneliti pada tahap ini juga Menyusun validasi media *puzzle* dan angket respon siswa. Tahap Pengembangan (*development*) yaitu Pembuatan produk dan uji validasi ahli media dan materi.

Impelementasi (*implementation*) yaitu Uji coba *Prototype One to One* dan Uji coba *Prototype Small Group*. Tahap Evaluasi (*evalucation*), tahap ini Penilaian kevalidan dan kepraktiasan, penilaian dilakukan dengan memghitung jawaban-jawaban yang diberikan kepada siswa

dengan angket respon, dan menghitung kreteria kepraktisan dari angket validasi yang diberikan kepada ahli.

Adapun draf *prototype* dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Draf *Prototype*



Kotak *Puzzle* untuk menyimpan *puzzle* tersebut



Stiker *puzzle* yang akan disusun dalam bentuk pecahan



Angka Pecahan untuk menempelkan di stiker *puzzle*

Teknik pengumpulan data pengembangan media *puzzle* ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi. instrument yang akan di validasi antara lain angket ahli media, angket ahli Bahasa dan angket siswa. Tahapan analisis kriteria kualitas media pembelajaran yang di kembangkan adalah sebagai berikut: analisis kevalidan, analisis kepraktisan, dan analisi keefektifan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 16 Tanjung batu dengan mata Pelajaran matematika materi pecahan untuk kelas IV SD. Penyajian data pada pengembangan yang dipaparkan pada bagian ini berpedoman pada model ADDIE. Adapun tahap-tahap ADDIE yang dilakukan sesuai kebutuhan peneliti yaitu tahap analisis, desain, *development*, *implementation*, *evaluation*. tahap analisis yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut: tahap analisis kurikulum, analisi materi, analisis kebutuhan guru dan siswa. Berdasarkan hasil analisis tersebut

siswa dan guru membutuhkan sebuah alternatif dalam pembelajaran di kelas seperti media pembelajaran.

Pada tahap *design* ini peneliti membuat sebuah rancangan media pembelajaran *puzzle* dengan materi pecahan dengan menggunakan stiker *puzzle*. Beberapa proses tahap perancangan sebagai berikut: Membuat stiker *puzzle*, dan membuat kotak *puzzle*.

Pada tahap pengembangan, peneliti sudah mulai mengembangkan media *puzzle* sesuai dengan tahap desing (Perancangan) yaitu dengan terdapat kotak *puzzle*. Pada tahap pengembangan ini peneliti mengembangkan rancangan yang terdapat pada kotak *puzzle* menjadi media *puzzle* yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan siswa pada saat proses pembelajaran. Beberapa proses pada tahap pengembangan sebagai berikut: Validasi ahli dan pakar, Validasi Produk Oleh Ahli atau Pakar, Uji Coba ke Siswa (*One to One* dan *Small Group*).

Tabel 2. Hasil Penilaian Validator I Terhadap Media Puzzle

Indikator	No	Aspek yang Ditanyakan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kemenarikan tampilan media <i>puzzle</i>	1.	Apakah tampilan media <i>puzzle</i> yang dilihatkan menarik?					✓

Indikator	No	Aspek yang Ditanyakan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
Ketepatan kegunaan Bahasa	2.	Apakah warna, media <i>puzzle</i> yang ditampilkan menarik?					✓
	3.	Apakah gambar pada media <i>puzzle</i> menarik ditampilkan					✓
	4.	Apakah Bahasa yang digunakan mudah dipahami dengan baik?					✓
	5.	Apakah bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan EYD?					✓
	6.	Apakah penggunaan bahasa sudah komunikatif dan benar?					✓
	7.	Apakah media <i>puzzle</i> sesuai dengan capaian pembelajaran (CP)?					✓
Kesesuaian media <i>puzzle</i> dengan materi pembelajaran	8.	Apakah media <i>puzzle</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran?					✓
	9.	Apakah media <i>puzzle</i> sesuai dengan materi pembelajaran?					✓
Kemudahan dalam menggunakan media <i>puzzle</i>	10.	Apakah media <i>puzzle</i> mudah digunakan?					✓
	11.	Apakah media <i>puzzle</i> memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran?					✓
Kesesuaian materi pecahan dengan kebutuhan siswa	12.	Apakah media <i>puzzle</i> memudahkan siswa dalam belajar dikelas?					✓
	13.	Apakah materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan siswa?					✓
	14.	Apakah materi yang					✓

Indikator	No	Aspek yang Ditanyakan	Penilaian					
			1	2	3	4	5	
		disampaikan sesuai dengan meteri pembelajaran?						
	15.	Apakah materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran?						✓
Kemudahan materi pecahan untuk dipahami	16.	Apakah materi pecahan yang disampaikan melalui media mudah dipahami?						✓
	17.	Apakah materi pecahan sudah sesuai dengan pembelajaran?						✓
	18.	Apakah materi pecahan yang terdapat pada media jelas?						✓
Media pembelajaran <i>puzzle</i> bisa diterpkan pada materi pecahan	19.	Apakah media <i>puzzle</i> bisa diterapkan pada materi pecahan?						✓
	20.	Apakah media <i>puzzle</i> bisa diterapkan di kelas IV SD?						✓
	21.	Apakah media <i>puzzle</i> bermanfaat untuk membantu memahami materi pembelajaran?						✓
Media dapat menambah keaktifan siswa	22.	Apakah media <i>puzzle</i> dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dikelas?						✓
	23.	Apakah media <i>puzzle</i> dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran dikelas?						✓
	24.	Apakah media <i>puzzle</i> dapat membuat suasana kelas lebih menyenangkan?						✓

Indikator	No	Aspek yang Ditanyakan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
Total			108				

$$\text{Kevalidan} = \frac{108}{120} \times 100\% = 90\%$$

Tabel 3. Hasil Penilaian Validator II Terhadap Media *Puzzle*

Indikator	No	Aspek yang Ditanyakan	Penilaian					
			1	2	3	4	5	
Kemenarikan tampilan media <i>puzzle</i>	1.	Apakah tampilan media <i>puzzle</i> yang dilihat menarik?						✓
	2.	Apakah warna media <i>puzzle</i> yang ditampilkan menarik?			108			✓
	3.	Apakah gambar pada media <i>puzzle</i> menarik ditampilkan?						✓
Ketepatan kegunaan Bahasa	4.	Apakah Bahasa yang digunakan mudah dipahami dengan baik?						✓
	5.	Apakah bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan EYD?						✓
	6.	Apakah penggunaan bahasa sudah komunikatif dan benar?						✓
Kesesuaian media <i>puzzle</i> dengan materi pembelajaran	7.	Apakah media <i>puzzle</i> sesuai dengan capaian pembelajaran (CP)?						✓
	8.	Apakah media <i>puzzle</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran?						✓
	9.	Apakah media <i>puzzle</i> sesuai dengan materi pembelajaran?						✓

Indikator	No	Aspek yang Ditanyakan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kemudahan dalam menggunakan media <i>puzzle</i>	10.	Apakah media <i>puzzle</i> mudah digunakan?					✓
	11.	Apakah media <i>puzzle</i> memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran?					✓
	12.	Apakah media <i>puzzle</i> memudahkan siswa dalam belajar dikelas?					✓
Kesesuaian materi pecahan dengan kebutuhan siswa	13.	Apakah materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan siswa?					✓
	14.	Apakah materi yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran?					✓
	15.	Apakah materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran?					✓
Kemudahan materi pecahan untuk dipahami	16.	Apakah materi pecahan yang disampaikan melalui media mudah dipahami?					✓
	17.	Apakah materi pecahan sudah sesuai dengan pembelajaran?					✓
	18.	Apakah materi pecahan yang terdapat pada media jelas?					✓
Media pembelajaran <i>puzzle</i> bisa diterapkan pada materi pecahan	19.	Apakah media <i>puzzle</i> bisa diterapkan pada materi pecahan?					✓
	20.	Apakah media <i>puzzle</i> bisa					✓

Indikator	No	Aspek yang Ditanyakan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
		diterapkan di kelas IV SD?					
	21.	Apakah media <i>puzzle</i> bermanfaat untuk membantu memahami materi pembelajaran?					✓
Media dapat menambah keaktifan siswa	22.	Apakah media <i>puzzle</i> dapat membuat siswa					✓
		a lebih aktif dalam pembelajaran dikelas?					
	23.	Apakah media <i>puzzle</i> dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran dikelas?					✓
	24.	Apakah media <i>puzzle</i> dapat membuat suasana kelas lebih menyenangkan?					✓
Total							108

$$\text{Kevalidan} = \frac{108}{120} \times 100\% = 90\%$$

**Tabel 4. Hasil Penilaian Validator III
Terhadap Media *Puzzle***

Indikator	No	Aspek yang Ditanyakan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
Kemenarikan tampilan media <i>puzzle</i>	1.	Apakah tampilan media <i>puzzle</i> yang dilihatkan menarik?					✓

Indikator	No	Aspek yang Ditanyakan	Penilaian					Indikator	No	Aspek yang Ditanyakan	Penilaian				
			1	2	3	4	5				1	2	3	4	5
Ketepatan kegunaan Bahasa	2.	Apakah warna, media <i>puzzle</i> yang ditampilkan menarik?				✓	Kesesuain materi pecahan dengan kebutuhan siswa	13.	Apakah materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan siswa?				✓		
	3.	Apakah gambar pada media <i>puzzle</i> menarik ditampilkan				✓	14.	Apakah materi yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran?				✓			
	4.	Apakah Bahasa yang digunakan mudah dipahami dengan baik?				✓	15.	Apakah materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran?				✓			
	5.	Apakah bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan EYD?				✓	Kemudahan materi pecahan untuk dipahami	16.	Apakah materi pecahan yang disampaikan melalui media mudah dipahami?				✓		
	6.	Apakah penggunaan bahasa sudah komunikatif dan benar?				✓		17.	Apakah materi pecahan sudah sesuai dengan pembelajaran?				✓		
	Kesesuaian media <i>puzzle</i> dengan materi pembelajaran	7.	Apakah media <i>puzzle</i> sesuai dengan capaian pembelajaran (CP)?				✓	Media pembelajaran <i>puzzle</i> bisa diterapkan pada materi pecahan	18.	Apakah materi pecahan yang terdapat pada media jelas?				✓	
8.		Apakah media <i>puzzle</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran?				✓	19.		Apakah media <i>puzzle</i> bisa diterapkan pada materi pecahan?				✓		
9.		Apakah media <i>puzzle</i> sesuai dengan materi pembelajaran?				✓	20.		Apakah media <i>puzzle</i> bisa diterapkan di kelas IV SD?				✓		
Kemudahan dalam menggunakan media <i>puzzle</i>	10.	Apakah media <i>puzzle</i> mudah digunakan?				✓	Media dapat menambah keaktifan siswa	21.	Apakah media <i>puzzle</i> bermanfaat untuk membantu memahami materi pembelajaran?				✓		
	11.	Apakah media <i>puzzle</i> memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran?				✓		22.	Apakah media <i>puzzle</i> dapat membuat				✓		
	12.	Apakah media <i>puzzle</i> memudahkan siswa dalam belajar dikelas?				✓									

Indikator	No	Aspek yang Ditanyakan	Penilaian					
			1	2	3	4	5	
		sisw						
		a lebih aktif dalam pembelajaran dikelas?						
	23.	Apakah media <i>puzzle</i> dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran dikelas?						✓
	24.	Apakah media <i>puzzle</i> dapat membuat suasana kelas lebih menyenangkan?						✓
Total								118

$$\text{Kevalidan} = \frac{118}{120} \times 100\% = 98,33\%$$

Dari hasil validasi ketiga validator didapatkan nilai rata-rata sebesar 93,33%. Berdasarkan kriteria kevalidan dapat ditarik Kesimpulan bahwa media *puzzle* yang dikembangkan oleh peneliti dikategorikan sangat valid. Uji coba *One to One* dilakukan oleh 4 siswa,

Tabel 5. Hasil Uji Coba One to One

Nama	Jumlah	%	Kriteria
AF	40	88,89%	Sangat Praktis
MNAL	42	93,33%	Sangat Praktis
CL	43	95,56%	Sangat Praktis
ZF	43	95,56%	Sangat Praktis
Rata-Rata		93,33%	Sangat Praktis

Sumber: (Olah data peneliti)

Berdasarkan hasil uji coba *One to One* di atas diperoleh nilai rata-rata 93,33% dengan kriteria **sangat praktis**.

Tabel 6. Hasil Uji Small Group

Nama	Jumlah	%	Kriteria
AN	44	97,78%	Sangat Praktis
MFA	44	97,78%	Sangat Praktis
CYS	43	95,56%	Sangat Praktis
MRG	43	95,56%	Sangat Praktis
AF	41	91,11%	Sangat Praktis
MFR	38	84,44%	Sangat Praktis
MT	41	91,11%	Sangat Praktis
RA	42	93,33%	Sangat Praktis
Rata-Rata		93,33%	Sangat Praktis

Berdasarkan uji coba *Small Group* di atas diperoleh nilai rata-rata 93,33% dengan kriteria **sangat praktis**. Pada tahap *implementation*, produk di uji coba pada kelompok besar yaitu 24 siswa kelas IV B. Hasil kepraktisan uji coba produk pada kelompok besar sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Coba Kepraktisan Kelompok Besar

No	Nama Siswa	Jumlah	%	Kriteria
1.	AL	40	88,89%	Sangat Praktis
2.	AN	45	100%	Sangat Praktis
3.		36	80%	Praktis
4.	AAS	36	80%	Praktis
5.	ACK	42	93,33%	Sangat Praktis
6.	CL	41	91,11%	Sangat Praktis
7.	H	43	95,56%	Sangat Praktis
8.	KMA	41	91,11%	Sangat Praktis
9.	MDA	43	95,56%	Sangat Praktis
10.	MFA	42	93,33%	Sangat Praktis
11.	MNAL	40	88,89%	Sangat Praktis
12.	MSS	42	93,33%	Sangat Praktis
13.	MRGA	41	91,11%	Sangat Praktis
14.	MZR	42	93,33%	Sangat Praktis
15.	MDAL	41	91,11%	Sangat Praktis
16.	MT	45	100%	Sangat Praktis
17.	RA	42	93,33%	Sangat Praktis
18.	RP	42	93,33%	Sangat Praktis
19.	S	42	93,33%	Sangat Praktis
20.	VV	40	88,89%	Sangat Praktis
21.	ZF	41	91,11%	Sangat Praktis

No	Nama Siswa	Jumlah	%	Kriteria
22.	AAT	42	93,33%	Sangat Praktis
23.	CYS	41	91,11%	Sangat Praktis
24.	FN	38	84,44%	Sangat Praktis
Rata-Rata			91,41%	Sangat Praktis

Sumber: (Olah Data Peneliti)

24 siswa menyatakan bahwa produk sangat praktis dan 2 siswa menyatakan produk praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan nilai rata-rata 91,41% dengan kriteria **Sangat Praktis**.

**Tabel 8. Hasil Keefektifan Uji Coba
Kelompok Besar**

No	Nama	Skor	KKM	Keterangan
1.	AL	75	75	Tuntas
2.	AN	85	75	Tuntas
3.		80	75	Tuntas
4.	AAS	90	75	Tuntas
5.	ACK	80	75	Tuntas
6.	CL	95	75	Tuntas
7.	H	75	75	Tuntas
8.	KMA	100	75	Tuntas
9.	MDA	65	75	Belum Tuntas
10.	MFA	95	75	Tuntas
11.	MNAL	90	75	Tuntas
12.	MSS	90	75	Tuntas
13.	MRGA	45	75	Belum Tuntas
14.	MZR	90	75	Tuntas
15.	MDAL	80	75	Tuntas
16.	MT	65	75	Belum Tuntas
17.	RA	100	75	Tuntas
18.	RP	100	75	Tuntas
19.	S	45	75	Belum tuntas
20.	VV	75	75	Tuntas
21.	ZF	75	75	Tuntas
22.	AAT	50	75	Belum Tuntas
23.	CYS	100	75	Tuntas
24.	FN	100	75	Tuntas
Rata-Rata			81,80	
Persentase			75%	Efektif

Sumber:(Olah Data Peneliti)

Dari 24 siswa 19 siswa tuntas dan 5 orang belum tuntas. Dengan nilai rata-rata 81,80% dan persentase

keefektifan 75% dengan kriteria **efektif**, tahap selanjutnya adalah tahap *evaluation*, tahap mengevaluasi produk pengembangan media pembelajaran *puzzle* yang dikembangkan oleh peneliti, mulai tahap *analysis, desing, development, implementation, and evaluation*.

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 16 Tanjung batu. Didapatkan hasil pada penelitian ini yaitu menghasilkan media *puzzle* yang sangat valid, praktis dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi produk oleh ahli atau pakar didapatkan hasil yaitu, validator 1 dengan presentase 90% validator 2 dengan persentase **91,67%**, validator 3 dengan persentase **98,33%**, dari hasil ketiga validator didapatkan nilai rata-rata sebesar **93,33%** dengan kriteria **sangat valid**.

Selanjutnya kepraktisan media *puzzle* dapat dilihat dari angket respon siswa yang peneliti uji coba ke siswa mulai dari uji coba *one to one*, uji coba *Small Group*, dan uji coba kelompok besar. Didapatkan hasil uji coba *One to One* yang melibatkan 1 siswa dengan hasil **93,33%**, dan uji coba *small graoup* melibatkan 8 siswa

dengan hasil **93,34%**, dan uji coba kelompok besar melibatkan 24 siswa dengan hasil **91,41%**, didapatkan nilai rata-rata sebesar **92,69%** dengan kriteria kepratisan **sangat praktis**. Hasil keefektifan yang dilakukan oleh 24 siswa dengan 19 siswa tuntas dan 5 orang tidak tuntas sesuai dengan KKM. Dengan nilai rata-rata siswa 81,80 dan persentase keefektifan **75%** dengan kriteria **efektif**. Berdasarkan penelitian ini hasil yang didapatkan oleh peneliti tentang pengembangan media pembelajaran *puzzle* pada materi pecahan kelas IV SD Negeri 16 Tanjung batu yaitu media *puzzle* yang **sangat valid, sangat praktis dan efektif**.

Penelitian ini diperkuat dari hasil penelitian sebelumnya oleh (Ani Wulandari 2020) dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa kelas III SDN 7 jambewangi dinyatakan valid, dapat dibuktikan dengan hasil validasi ahli media memperoleh skor 87,6% dan tergolong dalam kriteria sangat valid, kemenarikan media pembelajaran mendapatkan nilai sebesar 94,92% dan tergolong kriteria sangat menarik,

nilai rata-rata post-test kelas experiment sebesar 85 dan nilai rata-rata post-test kelas kontrol sebesar 8.

D. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran *puzzle* pada materi pecahan kelas IV SD Negeri 16 Tanjung batu, dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan yang dilakukan diantaranya *Analysis, Desing, Development, Implementation, and Evaluation*. Produk yang di uji kevalidan oleh ketiga validator diperoleh rata-rata 93,33% dengan kriteria **Sangat Valid**. Produk yang di uji kepraktisannya melalui angket respon siswa dari tahap *one to one, Small Group* dan kelompok besar diperoleh rata-rata 92,69% dengan kriteria **Sangat Praktis**. Produk yang di uji keefektifannya oleh siswa kelas IV B diperoleh skor rata-rata 81,80% dan persentase keefektifan 75% dengan kriteria **Sangat Efektif**. Media *puzzle* yang dikembangkan memiliki kriteria **sangat valid, sangat praktis, dan efektif**.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Z., Maritasari, D. B., & Kudsiah, M. (2023). Pengembangan Media *Puzzle* materi pecahan Lokal Di Sekolah Dasar. *Pasundan Journal of Research in Mathematics Learning and Education*, 8(2), 205–212. <https://doi.org/10.23969/symmetry.v8i2.10713>
- Alawiyah, W., Suryana, Y., & Pranata, O. H. (2020). Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa tentang pecahan Di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 118–129. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v6i1.12799>
- Andriana, E., Jovita, S. M., & Rokmanah, S. (2022). Analisis Penggunaan Media *Puzzle* Math Pada Materi Pecahan Di Kelas 4 SDN Sinaba Kota Serang Kecamatan Kasemen. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 8(2), 1070–1078.
- Anwar, & Usa, S. La. (2020). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Kubus Satuan Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pokok Bahasan pecahan Kelas IV SD *Jurnal Akademik Pendidikan Matematika*, 6, 43–48. <https://doi.org/10.55340/japm.v6i1.194>
- Arifin, Z. (2020). Kriteria Instrumen Dalam Suatu Penelitian. *Jurnal THEOREMS(The Original Research of Mathematics)*, 2(1), 28–36.
- Ariyanti, M. Y., & Ahsani, E. L. F. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Puzzle pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV*. 6(2).
- Astutik, L. S., Agustin, U. L., & Suwandayanic, B. I. (2020). Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa Di Sekolah Dasar. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 8(1), 79–87.
- Bahar, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 77–86. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i1.8446>
- Cahyani, W. D., Nyiyayu, F. F., & Nora, S. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Matematika Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 11(2), 488-499.
- Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2021). Pengembangan Media *Puzzle* Susun Kotak Pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 14–17.
- Farhana, S., Aam Amaliyah, Agustini Safitri, & Rika Anggraeni. (2022).

- Analisis Persiapan Guru Dalam Pembelajaran Media Manipulatif Matematika Di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 507–511. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.171>.
- Jannah, I., & Setyawan, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Papan *Puzzle* Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Bancaran 3 Bangkalan. *Jurnal Literasi Digital*, 2(2), 124–131. <https://doi.org/10.54065/jld.2.2.2022.191>
- Kustantina, V. A., & Marhaeni, N. H. (2022). *Respons Siswa Terhadap Komik Matematika Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika*. 6356.
- Lisnawati, A., Asyahidah, N. L., Haifarashin, R., Sormin, Y., & Komariah. (2023). Implementasi Model PBL Pada Materi Pecahan untuk Mengetahui Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Journal On Education*, 6(1), 11963–11969.
- Manuarti, N. K. S. A., & Putra, M. (2021). Pengembangan Media *Puzzle* Materi Struktur dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar.
- Meilinda, T., Jayanti., & Ida, S. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Media Atraktif Roda Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IV SD. *Jurnal Perseda*, 7(2), 147-156.
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2021). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak.
- Shoimah, R. N., & Syafiaturrosyidah, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III MI Ma' Arif NU Sukodadi -Lamongan. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 4(2), 1–18.
- Siregar, T. N. (2023). *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV*. UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
- Slow, L., Budhiarti, Y., & Barat, K. (2022). Implementasi Papan *Puzzle* Pada Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran Mating dalam materi pecahan kelas IV SD Siswa.
- Syahidah, K. A. (2021). *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Belajar Pecahan Anak Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Citeureup 03 Tahun Ajaran 2020/2021*.
- Tresnaningtyas, R. P., Alfi, C., & Fatih,

M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis Make a Match Kelas IV SD. *Pendas*

Yayuk, E. (2020). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar.*

Yulita Afra, Rahmawati, P., & Widya, A. F. (2020). Pengaruh Media Papan *Puzzle* Terhadap materi pecahan Matematika Siswa Di Sekolah Dasar.