



PENGGUNAAN MEDIA FFP (*FRUITS FRUCTION PUZZLE*) SEBAGAI MEDIA BERBASIS VISUAL DALAM MATERI MENGENAL PECAHAN SEDERHANA PADA SISWA KELAS III SDN PLOSOKIDUL TAHUN AJARAN 2017/2018

Endang Vira Arifianawati¹, Endang Sri Mujiwati²

UN PGRI KEDIRI
endangvira234@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya nilai rata-rata siswa kelas III SDN Plosokidul pada materi mengenal pecahan sederhana. Hal ini disebabkan oleh media yang digunakan guru. Media yang digunakan yaitu sampul mika. Media tersebut kurang menarik bagi siswa sehingga pemahaman siswa terhadap materi mengenal pecahan sederhana kurang. Akibatnya nilai rata-rata siswa rendah. Berdasarkan hal tersebut dalam penelitian ini menggunakan media FFP (*Fruits Fruction Puzzle*) sebagai media berbasis visual dalam materi mengenal pecahan sederhana pada siswa kelas III SDN Plosokidul tahun ajaran 2017/2018.

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Bagaimana kevalidan media FFP (*Fruits Fruction Puzzle*) sebagai media berbasis visual dalam materi mengenal pecahan sederhana pada siswa kelas III SDN Plosokidul tahun ajaran 2017/2018?; (2) Bagaimana keefektifan media FFP (*Fruits Fruction Puzzle*) sebagai media berbasis visual dalam materi mengenal pecahan sederhana pada siswa kelas III SDN Plosokidul tahun ajaran 2017/2018?; (3) Bagaimana respon siswa terhadap media FFP (*Fruits Fruction Puzzle*) sebagai media berbasis visual dalam materi mengenal pecahan sederhana pada siswa kelas III SDN Plosokidul tahun ajaran 2017/2018?

Subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas III SDN Plosokidul tahun ajaran 2017/2018. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan *One Group Pretest Posttes Design*. Instrumen penelitian ini berupa angket dengan bentuk instrumen lembar validasi ahli, tes dengan bentuk instrument soal subjektif, dan angket respon siswa. Teknik analisis data menggunakan rumus V_a (Validitas ahli), KBK (Ketuntasan Belajar Klasikal), dan P (Persentase penilaian respon siswa).

Hasil penelitian ini adalah (1) media FFP (*Fruits Fruction Puzzle*) dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan karena memperoleh hasil kevalidan 87,5%; (2) media FFP (*Fruits Fruction Puzzle*) dinyatakan efektif setelah dilakukan eksperimen dengan hasil 77,78%; dan (3) media FFP (*Fruits Fruction Puzzle*) memperoleh respon sangat baik dengan hasil 95,37% setelah dilakukan eksperimen.

Kata Kunci: Media FFP (*Fruits Fruction Puzzle*), Mengenal Pecahan Sederhana.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan. Oleh karena itu, matematika diajarkan di sekolah dasar. Menurut pendapat Russeffendi ET (1980:148) dalam Surwangsih dan Tiurlina (2006:3) bahwa, "Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi, matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran". Berdasarkan pendapat tersebut dapat memperkuat bahwa matematika merupakan ilmu yang akan menekankan pada pikiran atau nalar siswa. Siswa dituntut untuk dapat menggunakan nalarnya secara kritis dalam menyelesaikan masalah yang diberikan kepadanya. Proses pembelajaran

dalam matematika inilah yang memberikan bekal kepada siswa untuk berpikir analitis, kritis, dan sistematis.

Materi matematika yang abstrak tersebut dapat diketahui dari ruang lingkup materi matematika. Salah satu materi matematika tersebut yaitu bilangan pecahan sederhana yang terdapat pada materi kelas III semester 2 SK 3 Memahami pecahan sederhana dan penggunaannya dalam pemecahan masalah, KD 3.1 Mengenal pecahan sederhana. Pada KD tersebut diharapkan siswa mampu mengenal bilangan pecahan sederhana.

Namun, berdasarkan hasil wawancara pada guru matematika di kelas III SDN Plosokidul, siswa kurang mampu mengenal bilangan pecahan sederhana. Hal ini dikarenakan guru kurang menggunakan media yang menarik perhatian siswa, sehingga siswa kurang fokus terhadap materi yang disampaikan guru. Pada pembelajaran mengenal pecahan sederhana, guru menggunakan media sampul mika yang dibagi menjadi beberapa bagian. Selain itu, dari pembelajaran tersebut dapat diketahui pemahaman peserta didik masih kurang, terlihat dari nilai rata-rata yang masih di bawah KKM yaitu ≤ 70 , sedangkan nilai KKM yang digunakan di SDN Plosokidul adalah 75.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu digunakan media lain berupa media FFP (*Fruit Fruction Puzzle*). Media ini merupakan media hasil pengembangan. Media FFP salah satu contoh media visual tiga dimensi, karena merupakan media yang dapat diindera dengan penglihatan. Sebagaimana yang telah dijelaskan Angkowo, Robertus dan A. Kosasih (2007:13), "Media visual adalah media yang menyampaikan pesan dengan menggunakan simbol-simbol komunikasi yang dapat divisualkan menggunakan indera penglihatan". Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media visual adalah media yang memanfaatkan indera penglihatan siswa untuk memahami materi pembelajaran. Materi pembelajaran matematika yang abstrak karena disajikan dalam bentuk simbol sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya dapat divisualisasikan, sehingga siswa dapat memahami materi.

Pendapat tersebut juga sejalan dengan pendapat Sanjaya (2006:170) dalam Sundayana (2013:13), "Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara". Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media visual adalah media yang hanya dapat diindera dengan penglihatan.

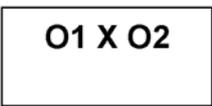
Sementara itu, media *puzzle* menurut Al-Azizy (2010:79-80) dalam Sucahyo, Danang dan Supriyono (2013:2), "Media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh". Berdasarkan pengertian tersebut dapat diketahui bahwa media *puzzle* terbentuk dari potongan gambar yang disusun. Namun, dalam penelitian ini menggunakan media FFP yang merupakan hasil inovasi dari media *puzzle* yang pernah ada. Media FFP berbentuk visual 3 dimensi sebagai media benda tiruan dari buah-buahan. Meskipun tidak berupa kepingan, tapi media FFP tidak meninggalkan konsep media *puzzle* yaitu menyusun potongan-potongan menjadi buah (tiruan) yang utuh. Menurut Daryanto (2015:29), "Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional". Berdasarkan pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media tiga dimensi termasuk media visual yang dapat menyajikan objek secara utuh, sehingga tidak memerlukan bidang untuk menyajikannya. Media tiga dimensi dapat berwujud benda asli atau benda tiruan. Menurut Kurniawan (2014:181), "Jadi media tiruan itu adalah replika dari benda atau objek sebenarnya yang sedang dipelajari". Berdasarkan penjelasan tersebut media tiruan berarti salinan dari benda sebenarnya.

Atas dasar uraian tersebut dipilihlah judul penelitian “Penggunaan media FFP (*Fruits Fruction Puzzle*) sebagai media berbasis visual dalam materi mengenal pecahan sederhana pada siswa kelas III SDN Plosokidul tahun ajaran 2017/2018.

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut (1) Mendeskripsikan kevalidan media FFP (*Fruits Fruction Puzzle*) sebagai media berbasis visual dalam materi mengenal pecahan sederhana pada siswa kelas III SDN Plosokidul tahun ajaran 2017/2018. (2) Mendeskripsikan keefektifan media FFP (*Fruits Fruction Puzzle*) sebagai media berbasis visual dalam materi mengenal pecahan sederhana pada siswa kelas III SDN Plosokidul tahun ajaran 2017/2018. (3) Mendeskripsikan respon siswa terhadap media FFP (*Fruits Fruction Puzzle*) sebagai media berbasis visual dalam materi mengenal pecahan sederhana pada siswa kelas III SDN Plosokidul tahun ajaran 2017/2018. Berdasarkan tujuan tersebut dapat diketahui bahwa dengan penggunaan media ini diharapkan siswa dapat mengenal pecahan sederhana.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan teknik penelitian eksperimen. Sementara jenis penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Desain rancangan penelitian dengan menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design* sebagai berikut:



Keterangan:

O1 = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O2 = Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

X = Perlakuan dengan media FFP (*Fruits Fruction Puzzle*)

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN Plosokidul dengan jumlah 30 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan tes. Angket digunakan untuk mengukur kevalidan media dari validator dan digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media. Sedangkan tes digunakan untuk mengukur keefektifan media yang digunakan. Tes yang diberikan berupa soal uraian singkat. Teknik analisis yang digunakan adalah teknik statistik yaitu dengan rumus kevalidan (V_a), rumus Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK), dan rumus respon siswa (P). Berikut teknik analisis yang digunakan:

a. Kevalidan Media FFP (*Fruits Fruction Puzzle*)

Kevalidan media dinilai oleh ahli dengan menggunakan *rating scale* pada angket. Ahli (responden) diminta memberi tanda (\checkmark) pada kolom yang tersedia sesuai dengan pernyataan yang dinilai berdasarkan keadaan. Data yang diperoleh dari angket ini dianalisis dengan taknik sebagai berikut.

$$V_a = \frac{Tse}{Tsh} \times 100 \%$$

Keterangan :

V_a : Validitas dari ahli

Tse : Total Skor Empiris

Tsh : Total Skor Maksimal

100 : Konstanta

(diadaptasi dari Akbar, 2013:155)

b. Keefektifan Media FFP (*Fruits Fruction Puzzle*)

Untuk mengukur keefektifan media FFP (*Fruits Fruction Puzzle*) dilakukan dengan menganalisis data berupa skor dari tes siswa. Untuk itu digunakan teknik berikut.

$$KBK = \frac{\text{siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

KBK = Ketuntasan belajar klasikal

100 = Konstanta

(diadaptasi dari Djamarah dan Aswan Z, 2006:107)

c. Respon siswa

Untuk mengukur respon siswa menggunakan angket respon siswa. Untuk menganalisis skor dari angket respon siswa digunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum (\text{seluruh skor jawaban angket})}{n \times \text{skor tertinggi} \times \text{jumlah responden}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = menyatakan persentase penilaian

n = jumlah seluruh item angket

(diadaptasi dari Zunaidah dkk, 2016:22)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

(1) Hasil validasi media yang akan digunakan yaitu media FFP dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan. Berdasarkan perhitungan dan analisis yang telah dilakukan diperoleh hasil 87,5% yang berarti media FFP dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan. Media FFP merupakan hasil pengembangan media *puzzle* yang sudah pernah ada. Media FFP berbasis media visual karena dikembangkan dengan beracuan pada karakteristik media visual. Munadi (2013:85) menjelaskan bahwa karakteristik media visual adalah sebagai berikut.

- a. Pesan visual berupa gambar, grafik, diagram, bagan, peta, dan lain sebagainya.
- b. Penyalur pesan verbal-nonverbal-grafis.
- c. Benda asli dan benda tiruan (model).

Berdasarkan hasil uji kevalidan media FFP, diketahui bahwa media FFP memenuhi karakteristik tersebut. Media FFP menyampaikan pesan visual yang dapat diindera oleh mata. Media FFP juga menyampaikan pesan nonverbal yaitu melalui simbol yang divisualkan. Selain itu media FFP dikembangkan dengan konsep media tiga dimensi dan media tiruan.

(2) Hasil uji keefektifan media FFP yaitu dinyatakan media efektif digunakan dalam materi mengenal pecahan sederhana pada siswa kelas III SDN Plosokidul. Hal ini berdasarkan perhitungan dan analisis yang telah dilakukan diperoleh hasil 77,78% yang berarti media FFP dinyatakan efektif. Media FFP dinyatakan efektif karena dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal pecahan sederhana. Media FFP (*Fruits Fruction Puzzle*) adalah inovasi dari media *puzzle*. Media *puzzle* berfungsi dalam pembelajaran matematika, salah satunya pada materi pecahan sederhana. Fungsi media *Puzzle* dalam pembelajaran menurut A. Suciaty Al-Azizy (2010:79-80) dalam Winanti (2014), "Sisi edukasi permainan *puzzle* adalah berfungsi sebagai: 1) mengasah otak, 2) melatih koordinasi mata dan tangan, 3) melatih nalar, 4) melatih kesabaran dan

pengetahuan, dan 5) menyelesaikan suatu tantangan”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa media *puzzle* sangat berfungsi bagi siswa dan layak diterapkan dalam pembelajaran matematika sekolah dasar, karena dengan media *puzzle* dapat melatih nalar dan menyelesaikan tantangan sesuai dengan yang dibutuhkan untuk memahami materi pada pembelajaran matematika pada materi pecahan sederhana. Selain itu, media *puzzle* dapat digunakan untuk melatih kemampuan lain pada diri siswa yang perlu dikembangkan mulai usia sekolah dasar.

(3) Hasil uji respon siswa yaitu media FFP mendapat respon sangat baik dari siswa kelas III SDN Plosokidul. Hal ini berdasarkan perhitungan dan analisis diperoleh diperoleh hasil 95,37% yang berarti media FFP memperoleh respon sangat baik dari siswa. Media FFP memperoleh respon sangat baik dari siswa karena tampilan yang menarik dan dapat membuat siswa tertarik pada pembelajaran. Media FFP berbasis media visual tiga dimensi dan media tiruan. Media FFP merupakan tiruan beberapa buah-buahan asli, sehingga dapat menarik perhatian siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan analisis dapat disimpulkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut. (1) Berdasarkan perhitungan dan analisis yang telah dilakukan diperoleh hasil 87,5% yang berarti media FFP dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan. (2) Berdasarkan perhitungan dan analisis yang telah dilakukan diperoleh hasil 77,78% yang berarti media FFP dinyatakan efektif. (3) Berdasarkan perhitungan dan analisis diperoleh hasil 95,37% yang berarti media FFP memperoleh respon sangat baik dari siswa.

Saran

Berdasarkan simpulan tersebut terdapat beberapa saran sebagai berikut.

1. Kepala Sekolah

Hendaknya kepala sekolah dapat membantu dan memberi kesempatan kepada guru untuk mengembangkan kreatifitasnya dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran. Salah satu bentuk dukungan kepala sekolah adalah dengan mengikutkan guru dalam pelatihan-pelatihan pengembangan media.

2. Guru

Hendaknya guru menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi dalam segala pembelajaran. Selain itu guru hendaknya sadar bahwa pembelajaran diusahakan berpusat pada siswa, guru hanya sebagai fasilitator.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Angkowo, Robertus dan A.Kosasih. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- Kurniawan, Deni. 2014. *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta Selatan: Referensi (GP Press Group).

- Sucahyo, Danang dan Supriyono. 2013. *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar*. Surabaya: UNESA.
- Sundayana, Rostina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Suwangsih, Erna dan Tiurliana. 2006. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI Press.
- Winanti, Septika. 2014. *Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD*. Yogyakarta: UNY.
- Zunaidah, F.N. dan Amin, M. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Matakuliah Bioteknologi Berdasarkan Kebutuhan dan Karakter Mahasiswa Universitas Nusantara PGRI Kediri*. 2 (1).Online,tersedia:
<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/ipbi/article/view/3368>. Diunduh 6 Desember 2017