



## Pengembangan Media *Puzzle* Berbantu *Powerpoint* Pada Materi Pecahan Di SD

Vira Fransiska<sup>1</sup>, Sukmawarti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Corresponding Author: ✉ [Virafansiska369@gmail.com](mailto:Virafansiska369@gmail.com)

### ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan permasalahan pada pembelajaran Matematika yaitu, kurangnya media pembelajaran yang bervariasi dan menarik pada materi pecahan. Penelitian ini bertujuan Untuk mendesain media *puzzle* berbantu *Pointpoint* pada materi pecahan di SD. Untuk mengetahui kelayakan media *puzzle* berbantu *powerpoint* pada materi pecahan di SD. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (RnD) yang terdiri dari 5 tahap yaitu (*Analysis, Desain, Development, Implementation, and Eovalution*). Instrumen pengumpulan data adalah angket. Data yang diperoleh berupa data analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan analisis data hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan setelah dilakukan validasi dinyatakan layak. Hasil validasi ahli media dinyatakan sangat layak dengan memperoleh penilaian jawaban "Ya" sebanyak 13 dari 13 pertanyaan. Hasil validasi ahli materi dinyatakan sangat layak dengan memperoleh penilaian jawaban "Ya" sebanyak 10 dari 10 pertanyaan. Dan penilaian hasil tanggapan guru memperoleh penilaian jawaban "Ya" sebanyak 10 dari 10 pertanyaan. Maka media *puzzle* berbantu *powerpoint* pada materi pecahan di SD dikategorikan Sangat Layak.

### Kata Kunci

*Media Pembelajaran, Puzzle Powerpoint, Pecahan.*

## PENDAHULUAN

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh membawa perubahan besar khususnya dalam dunia Pendidikan. Dimana Penggunaan teknologi pada dunia Pendidikan menuntut para guru lebih kreatif dan inovatif untuk memanfaatkan teknologi sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar tercapainya tujuan pembelajaran. Dimana teknologi ini sangat berperan penting khususnya dalam proses pembelajaran. Teknologi terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan tampilan yang menarik sehingga dapat terhindar dari rasa jenuh dan bosan selama mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan merupakan tindakan dalam upaya meningkatkan minat peserta didik pada proses pembelajaran. Tindakan ini sangat penting dilakukan sebagai inovasi pada proses

pembelajaran yang bersifat monoton dan dirasa membosankan bagi siswa. Dalam proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar peserta didik, salah satunya pada pelajaran matematika.

Pentingnya pembelajaran Matematika tidak terlepas dalam peran kehidupan sehari-hari dimana pembelajaran Matematika juga dapat mengajarkan ilmu menyelesaikan masalah, siswa juga dapat menemui suatu masalah dengan cara yang berbeda, Matematika juga mampu membantu siswa untuk melatih kemampuan berfikir kritis, sistematis dan logis sebagai bekal untuk menghadapi dunia. Selain itu, siswa menjadi lebih kreatif dan inovatif karena mereka sudah terbiasa mencari cara baru ketika akan menyelesaikan masalah.

Pendidikan sangatlah penting untuk mengembangkan potensi diri dan terciptanya kehidupan yang berkualitas dan kreatifitas. Berdasarkan tuntutan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan Indonesia salah satunya pembelajaran matematika, maka perlu dilakukan inovasi dalam proses pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang tepat (Rizki, 2018: 88).

Media pembelajaran berperan penting pada proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, Media pembelajaran juga dapat membangkitkan minat belajar siswa secara mandiri. Dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran juga perlu mengikuti perkembangan yang ada dengan memanfaatkan teknologi sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

Namun pada kenyataannya Salah Satu Sekolah Dasar yang berada di wilayah Desa Pematang Biara Kec.Pantai Labu dari hasil Pengamatan masih ada guru yang kurang kreatif dan bervariasi dalam membuat sebuah media pembelajaran. Sehingga Siswa kurang bersemangat pada proses pembelajaran berlangsung apalagi pada saat pembelajaran Matematika yang di anggap sulit, membosankan bahkan menakutkan bagi siswa karena matematika selalu berhubungan dengan angka, rumus dan berhitung. Sehingga minat belajar peserta didik menurun dalam mengikuti pembelajaran.

Salah satunya materi pecahan, siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal Matematika khususnya pada materi pecahan. Karena materi pecahan ini di anggap paling sulit di bandingkan dengan materi lainnya sehingga banyak siswa yang tidak tuntas pada saat menyelesaikan materi Pecahan. Rendahnya tingkat keberhasilan dalam pembelajaran Matematika dikarenakan beberapa alasan yaitu faktor kesulitan siswa dalam menerima materi pembelajaran dan faktor ketidak mampuan siswa dalam memecahkan masalah Matematika.

Dengan permasalahan di atas Salah satunya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan mengatasi kesulitan belajar pada materi pecahan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dimana media pembelajaran berupa alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan suatu materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangatlah membantu peserta didik dalam meningkatkan minat belajar dan membantu peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri dan lebih aktif.

Minat belajar siswa dapat ditumbuhkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Proses pembelajaran yang membosankan juga dapat dihilangkan dengan menggunakan media yang menyenangkan bagi siswa. Media ini jua memiliki manfaat seperti memperjelas informasi belajar sehingga mudah dipahami siswa, membuat materi pelajaran yang bersifat abstrak, dan yang paling penting dapat menarik minat siswa pada proses pembelajaran.

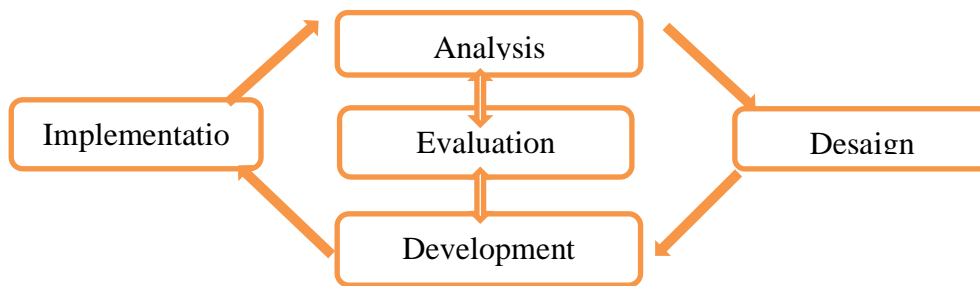
Media yang digunakan yaitu media *puzzle* berbantu *powerpoint* yang mana media ini dapat meningkatkan keterampilan kognitif yang berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Selain itu juga melatih kemampuan nalar, daya ingat, konsentrasi serta melatih kesabaran. Media *puzzle* berbantu *powerpoint* juga dapat meningkatkan minat belajar siswa karena media ini bersifat menarik sehingga menjadi siswa lebih aktif lagi dalam belajar.

Media ini juga dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran karena dengan bantuan *Powerpoint* media ini bisa jadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa dengan adanya fitur-fitur yang terdapat di dalam *Powerpoint* sehingga dapat menghilangkan rasa bosan siswa pada saat proses pembelajaran.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R & D) pada penelitian pengembangan media *puzzle* ini menggunakan desain model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu (*Analysis, Desain, Development, Implementation, and Evaluation*). Menurut Cahyadi (2019:35) model ADDIE adalah suatu desain pembelajaran yang menunjukkan langkah-langkah dasar pada system pembelajaran dalam penerapannya sangat mudah dilakukan, model ini disusun secara sistematis mengacu pada kesesuaian kebutuhan siswa dalam pemecahan kesulitan belajar siswa.

Secara prosedural langkah-langkah peneliti pengembangan *Research and Development* (R & D) ADDIE, (Cahyadi, 2019) adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Model ADDIE (Cahyadi,2019)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa produk media *puzzle* berbantu *powerpoint* pada materi pecahan di SD yang dikembangkan menggunakan model RnD (*Research and Development*). Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan *Microsoft Powerpoint* dan dilengkapi dengan background yang menarik dan animasi serta terdapat suara pada media tersebut. Produk yang telah dikembangkan dapat dikatakan layak dan dapat digunakan pada proses pembelajaran dikelas. Proses pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap pengujian.

Pada tahap validasi media dapat dijelaskan bahwa media *puzzle* berbantu *powerpoint* pada materi pecahan di SD mendapatkan hasil penilaian oleh validasi media dengan diperoleh jawaban dari masing-masing indikator dengan penilaian jawaban "YA" sebanyak 13 dari 13 pertanyaan, artinya media ini dalam aspek tampilan dan aspek pemrograman sudah baik dan mudah digunakan. Dalam hal ini dapat dijelaskan bahwa media ini dapat dikategorikan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Pada tahap validasi materi dapat dijelaskan bahwa media *puzzle* berbantu *powerpoint* pada materi pecahan di SD mendapatkan hasil penilaian oleh validasi materi dengan diperoleh jawaban dari setiap indikator penilaian jawaban "YA" sebanyak 10 dari 10 pertanyaan. Artinya materi yang disajikan dalam media ini sudah sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian serta tujuan pembelajaran serta dapat dikatakan layak untuk digunakan.

Selanjutnya penilaian tanggapan dari guru bahwa media *puzzle* berbantu *powerpoint* pada materi pecahan di SD mendapatkan penilaian jawaban "YA" dari setiap indikator sebanyak 10 dari 10 pertanyaan. Hal ini dapat diartikan bahwa media yang telah dikembangkan ini layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi dan guru di dapatkan hasil penilaian produk dan mendapatkan saran perbaikan. Setelah produk

berhasil direvisi sesuai saran ahli materi dan guru maka dapatlah produk akhir. Bahwa media puzzle berbantu powerpoint pada materi pecahan di SD mendapatkan penilaian jawaban dalam kategori layak dan dapat dipergunakan pada proses pembelajaran di dalam kelas.

Dalam pembuatan media ini, terdapat adanya faktor pendukung dan penghambat. Faktor pendukung diantaranya adalah tersedianya sarana pendukung di dalam sekolah seperti (laptop, proyektor, dan juga jaringan wifi), selain faktor pendukung juga terdapat faktor penghambat yaitu dalam membuat media ini membutuhkan waktu yang cukup lama yaitu dengan menyesuaikan animasi, suara, background serta gambar untuk memperpadukan dengan materi yang ada.

Dari hasil penelitian bahwa media *puzzle* berbantu *powerpoint* memiliki kelebihan yaitu media ini dapat menarik perhatian siswa, dapat melatih psikomotorik, media ini juga menghemat biaya, media ini dapat menimbulkan interaksi, media ini juga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, suasana kelas lebih bergairah. Selain kelebihan media ini juga memiliki kekurangan diantaranya yaitu media ini digunakan dengan menggunakan proyektor apabila keadaan terjadi padam listrik maka media ini hanya bisa di tampilkan menggunakan laptop saja.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Media *puzzle* berbantu *powerpoint* pada materi pecahan di SD dari segi tampilan yaitu ketepatan background, pemilihan jenis huruf (*font*), kesesuaian warna, kesesuaian pemilihan animasi, kejelasan suara, ketepatan tata letak teks dan gambar, konsisten dalam memilih tombol navigasi, dalam hal ini maka dapat disimpulkan bahwa media ini sudah tepat, jelas dan sesuai.
2. Kelayakan media setelah divalidasi oleh ahli media yaitu mendapatkan check list jawaban "YA" sebanyak 13 dari 13 pertanyaan, dari validasi ahli materi mendapatkan penilaian jawaban "YA" sebanyak 10 dari 10 pertanyaan, maka dapat dijelaskan bahwa media *puzzle* berbantu *powerpoint* pada materi pecahan di SD "Sangat Layak"
3. Respon guru pada media *puzzle* berbantu *powerpoint* pada materi pecahan di SD diperoleh jawaban "Ya" sebanyak 10 dari 10 pertanyaan yang tersedia, sehingga media ini dapat dikatakan dapat menarik minat belajar siswa dengan tampilan yang menarik yang terdapat didalam powerpoint tersebut.

## REFERENCE

- Aifah, R. R., dkk. (2020). Pengembangan Media Permainan *Puzzle Tetris Mathematics* pada Materi Bangun Datar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II* (51-58).
- Ariyanto, B., dkk. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga Terhadap Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Pada Siswa kelas 3 Sekolah Dasar. *PGSD, Universitas Wijaya Kusuma Surabaya*. 2(1), 85-99.
- Cahyadi, D. (2019). *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*. Serang: Penerbit Laksita Indonesia.
- Damitri, D. E & Adistana, G. A. (2020). Keunggulan Media *PowerPoint* Berbasis Audio Visual Sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Siswa SMK Teknik Bangunan. *Fakultas Teknik Universitas Negeri Surabaya*.
- Devi, N. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Angka* Untuk Meningkatkan Kemampuan Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416-426. DOI: <http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v3i3>.
- Ermiana, I., dkk. (2020). Workshop Pembuatan Media *Puzzle* Berbahan Kardus Bekas Berbasis Tematik. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 192-201.
- Fadilah, S. N., dkk. (2020). Pengembangan Media E-*Puzzle* Kenampakan Alam Pada Siswa Kelas IV SDN Tambakasri 3. *Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia*, 4, 205-210.
- Febyanita, I., dkk. (2020). Pengembangan Media *Puzzle* Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JIP*, 1(6), 1205-1210.
- Fikri, H. dan Madona, S. A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Yogyakarta. Penerbit Samudra Biru, Angg ota IKAPI).
- Hikmah, S. N., & Maskar, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft *PowerPoint* Pada Siswa SMP kelas VIII Dalam Pembelajaran Koordinat Kartesius. *Jl-MR*, 1(1), 15-19.
- Indriyanti, L. (2020). *Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hail Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1*. (Skripsi). FKIP, Universitas Muhammadiyah, Mataram.
- Kamil, P. M. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media *Powerpoint* dan Media Tarso. *Jurusan pendidikan Biologi FKIP Universitas Siliwangi*, 64-68.