ARTIKEL

PENGEMBANGAN MEDIA LINGSER (LINGKARAN GESER) PADA MATERI MENGENAL PECAHAN SEDERHANA UNTUK SISWA KELAS III SDN NGADI KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Oleh:

RINDA PUTRI ALFARIQI

14.1.01.10.0114

Dibimbing oleh :

1. **Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd**
2. **Dr. Sulistiono, M.Si**

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Rinda Putri Alfariqi
NPM	: 14.1.01.10.0114
Telepun/HP	:081 234 077 83
Alamat Surel (Email)	: rindaalfariqi@yahoo.com
Judul Artikel	: Pengembangan Media Lingser (Lingkaran Geser) Pada Materi Mengenal Pecahan Sederhana Untuk Siswa Kelas III SDN Ngadi Kabupaten Kediri
Fakultas – Program Studi	: FKIP-PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas UN PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. KH Achmad Dahlan no. 67 Kota Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis**)** dan bebas plagiarisme;

b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri,……..
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
MUHAMAD BASORI, S.Pd.I.,M.Pd NIDN. 0721048003	Dr. SULISTIONO. M.Si. NIDN. 0007 0768 01	Rinda Putri Alfariqi NPM 14.1.01.10.0114

PENGEMBANGAN MEDIA LINGSER (LINGKARAN GESER) PADA MATERI MENGENAL PECAHAN SEDERHANA UNTUK SISWA KELAS III SDN NGADI KABUPATEN KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2017/2018

Rinda Putri Alfariqi
14.1.01.10.0114
FKIP-PGSD
rindaalfariqi@yahoo.com
Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd[1] dan Dr. Sulistiono, M.Si [2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Rinda Putri Alfariqi: Pengembangan Media Visual Berupa Lingser (lingkaran geser) Pada Materi Mengenal Pecahan Sederhana Siswa Kelas III SDN Ngadi Tahun Pelajaran 2017/2018, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2017.

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil analisis media pembelajaran yang digunakan Sekolah Dasar. Dari hasil analisis dan wawancara yang dilakukan diketahui bahwa media yang digunakan belum optimal karena hanya berupa media gambar 2 dimensi dan ketrampilan memahami materi mengenal pecahan sederhana pada pembelajaran matematika masih rendah. Hasilnya media gambar kurang menarik untuk siswa Sekolah Dasar dari segi tampilan, ukuran, warna dan bentuk yang kurang menarik. Selain itu siswa dalam proses pembelajaran hanya mengamati dan mendengarkan penjelasan dari guru secara monoton. Tujuan penelitian ini adalah (1) Mendeskripsikan prosedur pengembangan media lingser, (2) Mengetahui kevalidan media lingser pada pembelajaran matematika materi mengenal pecahan sederhana kelas III SDN Ngadi Tahun Pelajaran 2017/2018. (3) Mengetahui efektifitas media lingser pada pembelajaran matematika materi mengenal pecahan sederhana kelas III SDN Ngadi Tahun Pelajaran 2017/2018.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*), subjek penelitian siswa kelas III SDN Ngadi Kabupaten Kediri. Penelitian ini menggunakan instrumen lembar validasi ahli desain media, validasi ahli materi matematika, validasi perangkat pembelajaran, angket respon guru, angket respon siswa, *soal pre* test dan *post test*.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Prosedur pengembangan media lingser dalam penelitian ini mengacu pada model desain ADDIE yang telah dimodifikasi, yaitu hanya dilakukan empat tahap yaitu tahap *analysis, design, development*, dan *implementation*. (2) Hasil uji validitas dari ahli media menunjukan media lingser sudah valid dengan analisis data kevalidan angket ahli media menunjukkan hasil validasi adalah 4,1 dengan kualifikasi jika $4 \leq V_a < 5$ maka dikategorikan valid disertai tidak perlu revisi. Sedangkan menurut ahli materi analisis data kevalidan angket ahli materi menunjukkan hasil validasi adalah 4,6 dengan kualifikasi jika $4 \leq V_a < 5$ maka dikategorikan valid (3) efektifitas media dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal setelah menggunakan media yang dikembangkan mencapai 90% dan berdasarkan hasil respon guru mencapai 95% dengan kriteria sangat baik dan respon siswa mencapai 83% dengan kriteria sangat baik.

KATA KUNCI : media lingser, pecahan sederhana

I. LATAR BELAKANG

Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran dasar di sekolah dasar ataupun sekolah menengah. Mempelajari matematika adalah penting karena dalam kehidupan sehari-hari kita tidak bisa mengelak dari aplikasi matematika bukan itu saja matematika juga dapat mengembangkan kesadaran tentang nilai-nilai yang secara esensial. Sesuai dengan pendapat Mulyana (2015) Dalam Siagian (2012: 123) mengatakan Matematika selain dapat mempeluas cakrawala berfikir peserta didik juga dapat mengembangkan kesadaran tentang nilai-nilai yang secara esensial terdapat di dalamnya.

matematika perlu diajarkan untuk membekali siswa dalam kehidupan sehari-hari. Mengacu pada Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, “matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, memiliki peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia” Perkembangan teknologi dan informasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika untuk menguasai dan menciptakan teknologi baru di masa kini maupun masa depan. Oleh karena itu, matematika sangat perlu diajarkan di Sekolah Dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Amir (2014: 73) Matematika merupakan disiplin ilmu yang bersifat khas dibandingkan dengan disiplin ilmu yang lain. Dapat dikatakan bahwa matematika sesuai dengan konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis dan penalaranya bersifat deduktif. Peran guru sangat menentukan dalam upaya mengoptimalkan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan pembelajaran menarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran yang efektif akan mampu memudahkan siswa dalam memahami materi. Oleh karena itu kemampuan guru dalam merancang dan memilih media yang sesuai sangat diperlukan dalam upaya menciptakan pembelajaran yang optimal.

Namun, pada kenyataannya belum seluruhnya sekolah menggunakan alat-alat media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran. Hal ini terjadi karena adannya anggapan bahwa pembelajaran konvensional dianggap lebih mudah dan praktis untuk melaksanakan pembelajaran. Pemilihan media yang digunakan masih cenderung monoton sehingga kurang efektif dalam menunjang keberhasilan pembelajaran di dalam kelas.

Dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar khusunya kelas III terdapat beberapa materi yang dianggap sulit untuk siswa. Salah satu materi yang dianggap sulit adalah materi mengenal pecahan sederhana. Materi ini dianggap sulit dikarenakan guru mengalami kesulitan jika materi yang diajarkan berada di luar pengamatan siswa. Keterbatasan media gambar yang ada di buku cetak dan LKS memaksa guru menyampaikan materi dengan ceramah sehingga siswa kurang tertarik pada materi yang mereka pelajari. Kurangnya ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa berdampak pada aktivitas dan kompetensi yang seharusnya dikuasai siswa menjadi kurang maksimal.

Proses pembelajaran pada mata pelajaran matematika siswa kelas III cenderung kurang optimal. Hal ini dibuktikan dengan pembelajaran yang monoton, menggunakan media papan tulis dan metode ceramah, pemberian tugas, tanya jawab, dan terkadang menggunakan juga metode pembentukan kelompok. Dari paparan permasalahan di atas, perlu adanya alternatif pemecahan masalah. Alternatif yang mampu dilaksanakan adalah mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pembelejaran dan gaya belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang masih jarang dikembangkan guru dalam pembelajaran matematika adalah media lingser (lingkaran geser). Lingser merupakan sebuah media dua dimensi dimana maksud dari lingser adalah untuk menyampaikan pesan, gagasan, dan ide melalui media interaktif yang lebih menarik.

Atas uraian permasalahan diatas, dalam penelitian ini berfokus terhadap materi mengenal pecahan sederhana dengan menggunakan media lingser (lingkaran geser) tersebut maka, dalam penelitian ini dilakukan penelitian terkait dengan media lingser (lingkaran geser) untuk proses pembelajaran matematika materi mengenal pecahan sederhana kelas III SDN Ngadi Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah prosedur pengembangan media lingser (lingkaran geser) pada materi mengenal pecahan sederhana untuk siswa kelas III sekolah dasar ?
2. Bagaimanakah kevalidan media lingser (lingkaran geser) pada pembelajaran matematika materi mengenal pecahan sederhana kelas III sekolah dasar ?
3. Bagaimanakah keefektifan media lingser (lingkaran geser) pada proses pembelajaran materi mengenal pecahan sederhana pada siswa kelas III sekolah dasar ?

II. METODE

1. Model Pengembangan

metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011: 407). Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran merupakan metode penelitian yang memiliki tujuan untuk mengembangkan dan menvalidasi produk pendidikan dan pembelajaran secara efektif dan efisien. Metode penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch (2009) dalam Sugiyono (2015: 38). ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation.*

Berdasarkan model pengembangan ADDIE, peneliti hanya melakukan penelitian sampai pada tahap *Implementation.*

2. Validasi Produk

Validasi yang dilakukan dengan melibatkan validasi ahli dan validasi materi yang terkait dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga validasi dapat digunakan untuk menyempurnakan media lingser. Uji validasi model/produk yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket. Angket digunakan untuk memvalidasi hasil produk pengembangan media lingser yang akan diujikan kepada ahli media dan ahli materi.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan instrumen, dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa lembar validasi. Ada dua

lembar validasi dalam penelitian ini yaitu lembar validasi sebelum uji coba dan lembar validasi setelah uji coba. Lembar validasi sebelum uji coba diberikan kepada ahli media dan ahli materi. Sedangkan lembar validasi setelah uji coba diberikan kepada guru kelas III dan siswa kelas III SDN Ngadi Kabupaten Kediri

4. Teknis Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif, artinya mendiskripsikan produk pengembangan media yang dihasilkan dan menghitung perolehan dari validasi ahli untuk mengetahui apakah produk memerlukan revisi atau tidak. Deskriptif Kualitatif meliputi komentar dan saran dari validator ahli media dan materi. Sedangkan deskriptif kuantitatif meliputi data dari masing-masing penilaian/skor angket dari kualitas media berdasarkan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan produk. Adapun rinciannya sebagai berikut.

a. Kevalidan

Validasi ahli yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang menilai media yang telah dikembangkan menggunakan lembar validasi. Dari hasil lembar validasi akan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$V_a = \frac{\sum_{i=1}^{n} A_i}{n}$$

Keterangan :

V_a= nilai rata-rata total untuk semua aspek

A_i= rata-rata nilai aspek ke-*i*

n = jumlah aspek

Tabel 3.6 Interval Kevalidan Media

Katagori Validasi	Kriteria
Sangat valid	$V_a = 5$
Valid	$4 \leq V_a < 5$
Cukup valid	$3 \leq V_a < 4$
Kurang valid	$2 \leq V_a < 3$
Tidak valid	$1 \leq V_a < 2$

Sumber: (Achmad, dkk dalam jurnal 2016:924)

b. Keefektifan

Media dapat dikatakan efektif apabila terdapat peningkatan persentase ketuntasan belajar klasikal dari *pre test* ke *post test*. Nilai *post*

test harus memenuhi syarat minimal 60% mencapai klasifikasi minimal baik. Mempersentase kelulusan secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{KBK} = \frac{Siswa\ yang\ mencapai\ KKM}{Jumlah\ total\ siswa} \text{x}100\%$$

Keterangan:

KBK = Ketuntasan Belajar klasikal

Tabel 3.9 Kriteria Penilaian Efektifitas Media

No	Persentase	Kriteria
1.	0% - 20%	Sangat Lemah
2.	21% - 40%	Lemah
3.	41% - 60%	Cukup
4.	61% - 80%	Kuat
5.	81% - 100%	Sangat Kuat

(Sumber: Riduwan, 2015: 41)

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan media lingser (lingkaran geser) untuk materi mengenal pecahan kesimpulan sebagai berikut.

1. Prosedur pengembangan media lingser dalam penelitian ini mengacu pada model desain ADDIE yang telah dimodifikasi, yaitu hanya dilakukan empat tahap yaitu tahap *analysis, design, development*, dan *implementation*.
2. Kevalidan pengembangan media lingser (lingkaran geser) materi mengenal pecahan sederhana
3. Dari hasil validasi media dan ahli materi dilakukan memenuhi kriteria validitas dari validator dan dinyatakan valid. . Hasil uji validitas dari ahli media menunjukan media lingser memperoleh nilai yaitu 4,1 kualifikasi jika $4 \leq V_a < 5$ maka dikategorikan valid tidak perlu revisi. Sedangkan menurut ahli materi analisis data kevalidan angket ahli materi menunjukkan hasil validasi adalah 4,6 dengan kualifikasi jika $4 \leq V_a < 5$ maka dikategorikan valid. Kefektifan pengembangan media lingser dapat dilihat dari analisis hasil data respon siswa dan guru.

Hasil data respon siswa pada uji coba perluasan memperoleh hasil 83% dengan kategori keefektifan “sangat efektif”. Hal ini berarti respon siswa secara keseluruhan terhadap keefektifan media lingser dikatakan sangat efektif. Hasil data angket respon guru memperoleh hasil 95% dengan kategori keefektifan “sangat efektif”.

Keefektifan pengembangan media ditentukan dari ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan media lingser yang telah dikembangkan. Berdasarkan data yang diperoleh presentese siswa yang tuntas dalam pembelajaran secara klasikal adalah 90%. Setelah mengetahui presentase tersebut, maka disesuaikan dengan tabel 4.8 yang menyatakan bahwa media lingser yang telah dikembangkan sangat efektif apabila digunakan dalam pembelajaran.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Amir, A. 2014. Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Jurnal forum pedagogic*, 6 (1): 72-89.

Adha, Fandi, A., Purbantoro, P., dan Rif'ati, D. 2016. Penggunakan Bahan Ajar Ipa Berbasis Androit Pada Materi Pesawat Sederhana untuk Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Semnas pendidikan*, 1(1): 923-930.

Depdiknas, 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas

Riduwan. 2013. *Dasar-dasar statistika*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung: Alfabeta.

Siagian, R.E.F. 2014. Pengaruh Minat dan Kebiasaan Siswa Terhadap Pestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif* 2(2): 122-131

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Status "Terakreditasi B" Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Telp: (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

Serfitikat Uji Kesamaan Artikel Ilmiah

Nomor : 0119/PGSD.UKAI/VII/2018

Hasil Uji kesamaan terhadap artikel ilmiah dengan identitas berikut.

Nama	:	Rinda Putri Alfariqi
NPM	:	14.1.01.10.0114
Judul Artikel	:	Pengembangan Media Lingser (lingkaran geser) Pada Materi Mengenal Pecahan Sederhana Untuk Siswa Kelas III SDN Ngadi Kabupaten Kediri Tahun Pelajaran 2017/2018
Diperoleh hasil dengan keunikan	:	99% (*Software* uji kesamaan Plagiarisma.Net versi premium. Metode pengecekan: *online* / daring).
Link hasil uji kesamaan	:	https://plagiarisma.net/users/n3IeqJthLJ5xpzyNqJ5jn2IxnKWcYzSwYzyx/JOBVpDMxV.html

Kediri, 29 Juli 2018
Ka. Prodi PGSD,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN. 0725076201