



**PENGARUH PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN DIDUKUNG MEDIA  
MOZAIK TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PECAHAN  
SEDERHANA SISWA KELAS III SDN JINTEL 1 KECAMATAN REJOSO  
KABUPATEN NGANJUK**

ARTIKEL



Oleh :

SISKA PRIMIFTA DEVI

NPM : 14.1.01.10.0275

Dibimbing oleh :

1. Erwin Putera Permana, M. Pd.
2. Dra. Dwi Ari Budiretnani, M.Pd.

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2017/2018



## SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2019

**Yang bertanda tangan di bawah ini:**

Nama Lengkap : Siska Primifta Devi  
NPM : 14.1.01.10.0275  
Telepon/HP : 083124267086  
Alamat Surel (Email) : siska.p.devi@gmail.com  
Judul Artikel : PENGARUH PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN DIDUKUNG MEDIA MOZAIK TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PECAHAN SEDERHANA SISWA KELAS III SDN JINTEL DIKECAMATAN REJOSO KABUPATEN NGANJUK  
Fakultas – Program Studi : FKIP – PGSD  
Nama Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
Alamat Perguruan Tinggi : Jl. KH. Ahmad Dahlan 76 Kediri (0354)

Dengan ini menyatakan bahwa :

- artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme;
- 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, 11 Februari 2019
 Pembimbing I Erwin Putera Permana, M. Pd. NIDN : 0706128701	 Pembimbing II Dra. Dwi Ari Budiretnani, M.Pd NIDN : 0711086102	 Penulis Siska Primifta Devi 14.1.01.10.0275



**PENGARUH PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN DIDUKUNG MEDIA  
MOZAIK TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PECAHAN  
SEDERHANA SISWA KELAS III SDN JINTEL 1 KECAMATAN REJOSO  
KABUPATEN NGANJUK**

Oleh  
**Siska Primifta Devi**  
14.1.01.10.0069

**FAKULTAS KEGURURAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**Pembimbing 1 : Erwin Putera Permana, Pembimbing 2 : Dwi Ari Budiretnani  
UNIVERSITAS NUSANTARAPGRI KEDIRI**

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan, bahwa kemampuan pemecahan masalah pecahan sederhana pada siswa kelas III SDN Jintel Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjukdi bawah rata – rata. Tedapat fakta dari hasil observasi yang diyakinkan pada SD Jintel Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk, tidak banyak guru yang menerapkan strategi dan metode yang tepat saat proses pembelajaran. Pembelajaran hanya mengandalkan metode ceramah, pembelajaran yang demikian menyebabkan anak mudah bosan dan mematikan keatifitas anak karena pembelajaran hanya berpusat pada guru. Faktor yang mempengaruhi adalah kurangnya sarana yang memadai serta kurangnya semangat guru untuk mengembangkan desain pembelajaran dan media yang dibutuhkan saat poses pembelajaran.

Permasalahan pada penelitian ini adalah pengaruh pengembangan desain pembelajaran didukung media mozaik terhadap kemampuan pemecahan masalah pecahan sederhana siswa kelas III SDN Jintel Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk.

Penelitian ini menggunakan teknik *pre experimental* dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini sebagai populasinya adalah semua siswa kelas III SDN Jintel Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk sejumlah 24 siswa., dengan sampel adalah jumlah seluruh populasi yaitu 24 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah t test.

Berdasarkan hasil analisis data ditemukan bahwa hasil t hitung 12,703. Dengan demikian t hitung lebih besa daipada t tabel 1% yaitu 2,087 yang berdasarkan df 23 sehingga dapat digambarkan sebagai berikut  $t_h = 12,708 > t_t 1\% = 2,807$ . Sehingga hasil penelitian tersebut telah membuktikan bahwa pengembangan desain pemebelajaran didukung media mozaik berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah pecahan sederhana siswa kelas III SDN Jintel Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk.

Simpulan dari penelitian ini adalah pengembangan desain pembelajaran didukung media mozaik berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah pecahan sederhana pada siswa kelas III SDN Jintel Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk.

**Kata kunci:** Desain Pembelajaran, Media Mozaik, Kemampuan Pencegahan Masalah Pecahan Sederhana



## I. PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu matapelajaran wajib di Sekolah Dasar yang digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh perubahan oleh perubahan dan perbaruan atas segala komponen pendidikan. Komponen yang mempengaruhi keberhasilan pendidikan meliputi kurikulum, sarana dan prasarana, guru, siswa, media dan model yang tepat. Menurut Sagala (2005:136) “desain pembelajaran adalah pengembangan pengajaran secara sistematik yang digunakan secara kusus teori-teori pembelajaran untuk menjamin kualitas pembelajaran”.

Hasil belajar yang meningkat merupakan salah satu indikator pencapaian tujuan pendidikan yang tidak terlepas dari motifasi siswa maupun kreativitas guru dalam menyajikan materi pelajaran melalui berbagai media dan model untuk dapat mencapai tujuan pengajaran secara maksimal.

Pembelajaran matematika dapat dilihat dari penyajian, pola pikir dan tingkat keabstrakannya. Penyajian sarana

untuk mengembangkan pumbelajaran matematika siswa SD masih dalam tahap oprasional konkrit. Tingkar keabstrakan matematika juga menyusaikan dengan tingkat perkembangan intelektual siswa. Di SD untuk memahami materi pelajaran dimungkinkan untuk mengkonkritkan obyek-obyek matematika.

Salah satu contoh mata pelajaran matematika di kelas III terdapat materi pecahan sederhana, matei tersebut mengajarkan siswa untuk memahami bagian dari suatu benda. Tujuan materi tersebut dapat dicapai dengan beberapai cara. Pertama, membandingkan 2 pecahan sederhana. Kedua, mengurutkan pecahan sederhana. Ketiga, menghitung jumlah pecahan berpenyebut sama. Keempat, berani berpendapat saat proses pembelajaran berlangsung. Kelima, menunjukkan rasa ingin tahu terhadap penggunaan media muzaik. Kenam, menggambarkan benda-benda yang berkaitan dengan pecahan.

Pembelajaran yang ideal untuk materi pecahan sederhana dalam kehidupan sehari-hari dapat disampaikan menggunakan desain pembelajaran



didukung media menarik. Desain pembelajaran didukung media mozaik dapat memikat perhatian siswa untuk memperhatikan materi yang disampaikan guru. Dimulai dari ketertarikan maka siswa secara tidak sadar akan memperhatikan materi yang disampaikan.

Hasil wawan cara dengan guru kelas III di SDN Jintel di Kecamatan Rejoso, menunjukkan bahwa guru jarang menggunakan desain pembelajaran didukung media dalam proses pembelajaran, dengan alasan tidak adanya tenaga yang mencukupi. Selain itu terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran yang ada disekolah.

Hasil observasi di kelas III SDN Jintel di Kecamatan Rejoso, menunjukkan bahwa guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan saat menyampaikan materi pelajaran, Khususnya pada materi pecahan sederhana. Guru juga tidak menggunakan media yang mendukung materi yang saat itu disampaikan. Siswa terlihat kurang memperhatikan guru saat menyampaikan materi. Suasana kelas menjadi tidak kondusif. Dibuktikan pula saat hasil

belajar dibagikan, banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Masalah tersebut dapat diselesaikan dengan cara mengembangkan desain pembelajaran didukung media mozaik. Desain pembelajaran dapat membantu guru dalam mengkondisikan kelas, dengan menggunakan metode, model dan strategi yang sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah.

Media mozaik cocok digunakan untuk materi pecahan sederhana, karena desainnya yang menarik, mudah dalam penggunaannya, dan aman untuk siswa bila terlibat langsung mempraktikan media tersebut. Keunggulan media mozaik adalah media dengan mudah diterapkan, menarik perhatian siswa dan membantu siswa mengkonstruksi pengetahuan sendiri.

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut. (1) Untuk mengetahui kevalidan media mozaik. (2) Untuk mengetahui tingkat efektifitas media mozaik. (3) Untuk mengetahui respon siswa terhadap media mozaik.





## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Yang menjadi variabel bebas adalah “desain pembelajaran didukung media mozaik”. Sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah “pemecahan masalah pecahan sederhana”. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik pre eksperimen dengan jenis penelitian adalah one groups pretest-posttest Desain yang digambarkan sebagai berikut 01 X1 02 (Arikunto 2010:27) Keterangan 01 = Hasil Pretest 02 = Hasil Posttest X = perlakuan dengan menggunakan desain pembelajaran didukung media mozaik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Tempat pelaksanaan pada kelas III SDN Jintel Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk. Luas populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III SDN Jintel Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk, dengan jumlah keseluruhan siswa 24 siswa dengan rician kelas III SDN Jintel.

Instrument yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu berupa tes. Tes yang diberikan sebanyak 15 butir soal.

Sebelum instrument digunakan untuk penelitian instrument divalidkan dengan memvalidasi pada validator. Selanjutnya, instrument diuji cobakan dari hasilnya dianalisis berdasarkan validitas butir dan reliabilitas. Teknik persiapan pengumpulan data dalam penelitian ini terdapat beberapa tahap yaitu: (1) Melakukan observasi lokasi dan obyek penelitian, (2) Pengembangan desain pembelajaran, (3) Penyusunan instrumen penelitian, (4) Koordinasi dengan pihak sekolah, (5) Memberikan pre-test, (6) Melaksanakan kegiatan pembelajaran, (7) Memberikan pos-test,. Dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis digunakan uji Paired Sample Test.

## III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### a. Hasil Penelitian

Berdasarkan statistik deskriptif diperoleh mean rata-rata pretest sebesar 58,54 dengan N ( jumlah data 24), standart deviation 5.502 dan standart error mean 1,123 sedangkan perolehan mean atau rata-rata posttest sebesar 74,886 dengan N (jumlah data 24), standart devation 3.990 dan



standart error mean 0,815. Dengan demikian dapat disimpulkan berdasarkan jumlah mean yang diperoleh maka, mean pretest lebih rendah dibandingkan dengan mean post-test.

Berdasarkan hasil analisis pada diperoleh mean sebesar 16,319, standart deviation 6,294 dan standart error mean 1,285 t hitung sebesar 12,703 dengan df 23 dan sig (2-tailed) sebesar 0,000.

Berdasarkan rangkuman uji hipotesis, dapat diketahui bahwa hasil dari t hitung = 12,703. Dengan demikian t- hitung lebih berdasar dari pada t-tabel 1% yaitu 2,087 yang berdasarkan df 23 sedangkan t-tabel 5% yaitu 2,068.

#### **b. Pembahasan**

Berdasarkan rangkuman uji hipotesis, dapat diketahui bahwa hasil dari t hitung = 12,703 dan t hitung 1% 2,087 dan t hitung 5% 2,068. Dengan demikian t hitung lebih besar dari pada t tabel. Sehingga dapat digambarkan sebagai berikut :  $t_h = 12,703 > t_b = 2,807$

Sebagaimana yang telah ditetapkan pada bab III, dapat ditemukan t hitung  $>$  t tabel 1% maka dapat diputuskan hasil pengujian hipotesis bahwa hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak pada taraf signifikan 1% yang berarti hipotesis kerja ( $H_a$ ) yang diajukan terbukti benar.

#### **IV. PENUTUP**

Berdasarkan hasil data penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan desain pembelajaran didukung media mozaik akan memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa serta guru yang memberikan pembelajaran masih konvensional. Berdasarkan analisis data kelas siswa kelas III SDN Jintel Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk didapatkan bahwa hasil pengembangan desain pembelajaran didukung media mozaik berpengaruh sangat signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah pecahan sederhana kelas III SDN Jintel Kecamatan Rejoso Kabupaten Nganjuk. Hal ini terbukti dari nilai t hitung  $>$  t tabel yaitu  $12,703 > 2,807$ .



## DAFTAR PUSTAKA

- Sagala Syaiful. 2005. Konsep dan Makna Pembelajaran. Bandung : Alfabeta Yamin H.  
Martinis. 2007. desain pembelajaran berbasis tingkat pendidikan. Jakarta : Gaung  
Persada  
Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: RINEKA  
CIPTA





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

## Sertifikat Uji Kesamaan Artikel Ilmiah

Nomor : 0077/PGSD.UKAI/1/2019

Hasil Uji kesamaan terhadap artikel ilmiah dengan identitas berikut.

Nama : Siska Primifta Devi  
NPM : 14.1.01.10.0275  
Judul Artikel : PENGARUH PENGEMBANGAN DESAIN PEMBELAJARAN DIDUKUNG MEDIA MOZAIK TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PECAHAN SEDERHANA SISWA KELAS III SDN JINTEL 1 KECAMATAN REJOSO KABUPATEN NGANJUK

Diperoleh hasil dengan keunikan : 95% (Software uji kesamaan Plagiarisma.Net versi premium. Metode pengecekan: *online / daring*).

Link hasil uji kesamaan : <https://plagiarisma.net/users/n31eqfthLJ5xpyz/NqJ5jn2lxnKwCYzSwYzyxv/JOBGN5qfE.html>

Kediri, 08 Februari 2019

Ka. Prodi PGSD,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.

NIDN. 0725076201

