

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SOAL
CERITA PUZZLE (SOCEPU) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PEMBELAJARAN MATEMATIKA OPERASI
BILANGAN PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS I DI
SEKOLAH DASAR SWASTA ROUDLOTUL ULUM BANGIL**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas
Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah
Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd)*

Oleh:

Rina Aprilia

NIM. 15140014



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMELAJARAN SOAL CERITA PUZZLE (SOCEPU)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA OPERASI BILANGAN PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN
KELAS I DI SEKOLAH DASAR SWASTA ROUDLOTUL ULUM BANGIL**

SKRIPSI

Oleh :

**Rina Aprilla
15140014**

Telah Diperiksa dan Disetujui Pada Tanggal 02 Agustus 2019

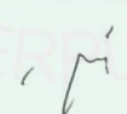
Dosen Pembimbing



**Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 233303 100 2**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**H. Ahmad Sholeh, M. Ag
NIP. 19760803 200604 100 1**

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SOAL CERITA PUZZLE (SOCEPU) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PEMBELAJARAN MATEMATIKA OPERASI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN KELAS I DI SEKOLAH DASAR SWASTA ROUDLOTUL ULUM BANGIL

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Rina Aprilia (15140014)

telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 18 September 2019 dan dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu pernyataan untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Ria Norfika Yuliandari, M. Pd
NIP.198607202015032003

Sekretaris Sidang

Dr. Muhammad Walid M.A
NIP. 197308232000031002

Pembimbing

Dr. Muhammad Walid M.A
NIP. 197308232000031002

Penguji Utama

Dr. Esa Nur Wahyuni, M. Pd
NIP. 197203062008012010

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M. Pd

NIP. 196508171998031003

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur atas segala nikmat yang Allah SWT limpahkan kepadaku, atas ridhoMu lah skripsi ini bisa terselesaikan. Terimakasih atas semua karunia yang telah Engkau limpahkan kepadaku, kepada keluargaku, kepada saudaraku, kepada teman-temanku, dan kepada seluruh manusia di dunia tanpa terkecuali. Terima kasih telah memberikanku kesempatan untuk menjadi hamba yang senantiasa berusaha belajar, berjuang dan bertaqwa dengan istiqomah. Semoga engkau selalu meridhoi setiap langkahku.

Ku persembahkan karya kecil ini untuk kedua orangtua ku, bapak Ridwan dan ibu Chalimah yang tak henti-hentinya meberikan dukungan serta pengorbanan jiwa raganya untuk memperjuangkanku hingga sampai pada jenjang setinggi mungkin. Tak peduli lelah yang dirasakan, senyum yang selalu terlihat olehku. Tak pernah sedikitpun mengeluh atas semua pengorbanannya.

Tak lupa kepada adik kandungku Rani Mei Mauludiyah yang senantiasa membantu mendengarkan keluh kesahku tentang skripsi ini.

Kepada keluarga yang selalu mendengarkan keluh kesahu, yang selalu memberikan dukungan baik materi amupun non-materi. Doa yang selalu terucapkan untukku. Selalu memberikan senyuman guyonan yang membuat semua terasa ringan.

Seseorang yang spesial yang selalu memberikan dukungan bagiku, memberiku bantuan materi maupun nonmateri. Imam bagi keluarga terbaik dalam kehidupanku.

Dan untuk mbak-mbak al falah dan komplek bawah serta ustazah Nasichah, terimakasih atas doadoanya selama ini dan kekeluargaan yang indah.

MOTTO

الْعِلْمُ حَرْبٌ لِلْفَتَى الْمُتَعَالِي كَا لَسَيْلٍ حَرْبٌ لِلْمَكَانِ لِلْمَكَانِ الْعَالِي

“Ilmu itu pantangan bagi seorang pemuda tinggi hati,
Sebagaimana air pantang mengalir ke tempat tinggi”

¹(التَّبَيَّانُ فِي آدَابِ حَمَلَةِ الْقُرْآنِ : 40)



¹ An Nawawi, Abu Zakaria Yahya bin Syaraf, Imam, *At Tibyan*, (Solo: Al-Qowam, 2014), hlm. 40

Dr. Muhammad Walid, MA
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Rina Aprilia
Lamp : 4 (Empat) Ekslemplar

Malang, 02 Agustus 2019

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

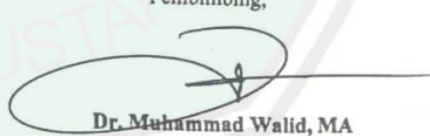
Sesudah melaksanakan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi tersebut dibawah ini:

Nama : Rina Aprilia
NIM : 15140014
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pemelajaran Soal Cerita Puzzle (Socepu) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Penjumlahan Dan Pengurangan Kelas I Di Sekolah Dasar Swasta Roudlotul Ulum Bangil

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan dan diujikan.
Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,


Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 02 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan,

METERAI
TEMPEL
32CBFAFF01760910
6000
ENYUS RUPAH

Rina Aprilia
NIM.15140014

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah Swt yang telah melimpahkan segala rahmat. Taufik, hidayah, serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Soal Cerita Puzzle (SOCEPU) Untk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I di Seklah Dasar Swasta Roudlotul Ulum Bangil”. Sholawat serta salam semoga teteap terlimpahkan kepada nabi Muhammad Saw yang dengan ikhlas dan sabar membimbing ummatnya dari zaman yang jahiliyah menuju zaman yang islmaiyah. Tak lupa kepada para sahabat, tabi’in yang senantiasa mengajarkan sunah-sunah beliau kepada kita semua.

Maksud dari tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai pemenuhan syarat untuk mendapatkan gelar strata satu sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S.Pd) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis sampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan serta dukungan dalam penyusunan skripsi ini. Selanjutnya dengan segala kerendahan hati, penulis sampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Dr. H. Agus Maimun, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak H. Ahmad Sholeh, M. Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Dr. Muhammad Walid, M.A, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada penulis hingga penyusunan skripsi ini selesai.
5. Bapak/Ibu dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah mendidik dan membimbing serta memberi ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh perkuliahan.
6. Bapak Mukhlis, S.Pd, selaku kepala sekolah Sekolah Dasar Swasta Roudlotul Ulum Bangil yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. Ibu Lailatul Mufidah, S.Pd, selaku guru kelas I Sekolah Dasar Swasta Roudlotul Ulum Bangil yang telah membantu penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
8. Kepada kedua orang tua penulis Bapak Ridwan dan Ibu Chalimah yang selalu memberikan motivasi, dukungan, serta do'a yang tak pernah lupa ditujukan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik.

9. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini. Serta teman-teman di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah belajar bersama selama empat tahun di bangku perkuliahan dan telah berjuang bersama untuk menyusun skripsi dengan saling memberikan semangat dan motivasi.
10. Kepada semua sahabat yang selalu setia mendengarkan keluh kesah penulis untuk kemudian memberikan solusi dan motivasi serta semangat kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik.
11. Kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak agar ke depannya bisa menjadi lebih baik lagi. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Aamiin.

Malang, 2019

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	b	س	=	s	ك	=	k
ت	=	t	ث	=	sy	ل	=	l
ث	=	ts	ش	=	sh	م	=	m
ج	=	j	ط	=	dl	ن	=	n
ح	=	h	ظ	=	th	و	=	w
خ	=	kh	ذ	=	zh	ه	=	h
د	=	d	ذ	=	'	ع	=	,
ذ	=	dz	ر	=	gh	ي	=	y
ر	=	r						

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أَوْ = aw

أَيَّ = a

أُو = û

إِي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Penelitian Terdahulu	18
Tabel 3.1. Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Materi	57
Tabel 3.2. Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Desain	57
Tabel 3.3. Kisi-kisi Angket Penilaian Ahli Pembelajaran	58
Tabel 3.4. Kriteria Validasi Produk Media Pembelajaran	61
Tabel 4.1. Desain Isi Produk	69
Tabel 4.2. Hasil Penilaian Media Pembelajaran Ahli Materi	76
Tabel 4.3. Kritik dan Saran Oleh Ahli Materi	79
Tabel 4.4. Hasil Penilaian Media Pembelajaran Ahli Desain	80
Tabel 4.5. Kritik dan Saran Oleh Ahli Desain	82
Tabel 4.6. Hasil Penilaian Media Pembelajaran Ahli Pembelajaran	83
Tabel 4.7. Kritik dan Saran Oleh Ahli Pembelajaran	85
Tabel 4.8. Revisi produk	86
Tabel 4.9. Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	97
Tabel 4.10. Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol	97
Tabel 4.11. Hasil Uji Coba Lapangan kelas Eksperimen	100
Tabel 5.1. Identitas Produk Media Pembelajaran Berbasis Soal cerita Puzzle (SOCEPU)	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Ayat Al-Qur'an Pentingnya Media	33
Gambar 2.2. Kerangka Berpikir	40
Gambar 3.1. Bagan Model Pengembangan ADDIE	46
Gambar 3.2. Prosedur Pengembangan Pembelajaran Soal Cerita Puzzle (SOCEPU)	50
Gambar 3.3. Desain Eksperimen (Kelas Eksperimen-Kelas Control Design).....	62
Gambar 4.1. Cover Depan Media	88
Gambar 4.2. Tampilan Dalam Media.....	90
Gambar 4.3. Hasil Buku Petunjuk Media	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Soal *Pre-test*

Lampiran 2. Soal *Post-test*

Lampiran 3. Lembar Validasi

Lampiran 4. Nama Siswa kelas I A2

Lampiran 5. Nama Siswa kelas I A3

Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian

Lampiran 7. Surat Izin Penelitian

Lampiran 8. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Lampiran 9. Surat Keterangan Bukti Penelitian

Lampiran 10. Bukti Konsultasi

Lampiran 11. Gambar media

Lampiran 12. Biodata Mahasiswa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL / HALAMAN SAMPUL DALAM	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
HALAMAN TRANSLITERASI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR ISI	xv
HALAMAN ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Pengembangan	7
D. Manfaat Pengembangan	7
E. Asumsi Pengembangan	9

F. Ruang Lingkup Pengembangan	10
G. Spesifikasi Produk.....	10
H. Originalitas Penelitian.....	12
I. Definisi Operasional.....	21
J. Sistematika Pembahasan	22

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian tentang Pengembangan.....	24
1. Definisi Pengembangan	24
B. Kajian tentang Media Pembelajaran	26
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	26
2. Kriteria Pemilihan Media	28
C. Kajian tentang Matematika	34
D. Kajian Tentang Hasil Belajar	34
E. Kajian Tentang Penjumlahan dan Pengurangan.....	35
F. Kerangka Berfikir.....	39

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	42
B. Model Pengembangan.....	43
C. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	46
D. Uji Coba Produk.....	50
a. Desain Uji Coba	50
b. Subjek Uji Coba	53
c. Jenis Data	53
d. Instrumen Pengumpulan Data	55

e. Teknis Analisis Data	60
-------------------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Media Pembelajaran Soal Cerita Puzzle (SOCEPU)	65
1. Tahap Analyze (analisis).....	65
2. Tahap Design (desain).....	65
3. Tahapan Development (pengembangan).....	67
4. Tahap Implementation (penerapan)	75
5. Tahap Evaluation (evaluasi).....	86
B. Perbedaan Hasil Belajar Siswa (Nilai <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>) siswa kelas I SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil	96

BAB V PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Soal Crita Puzzle (SOCEPU) Matematika.....	103
B. Validasi Media Pembelajaran Berbasis Soal Cerita Puzzle (SOCEPU) Matematika.....	109
1. Data Hasil Validasi Materi	109
2. Data Hasil Validasi Desain.....	109
3. Data Hasil Validasi Pembelajaran	110
C. Perbedaan Hasil Belajar Siswa kelas I SD Swasta Roudlotul Ulum.....	111

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan	113
B. Saran.....	115

DAFTAR RUJUKAN 117

LAMPIRAN-LAMPIRAN



ABSTRAK

Aprilia, Rina. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Soal Cerita Puzzle (SOCEPU) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Matematika Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I Di Sekolah Dasar Swasta Roudlotul Ulum Bangil*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Muhammad Walid, MA

Kata Kunci: Media, Soal Cerita Matematika, Hasil Belajar

Soal cerita adalah salah satu materi pembelajaran yang ada dalam muatan matematika. Pada pembelajaran matematika banyak yang beranggapan bahwa sulit untuk dipahami, terlebih khusus pada soal cerita, hal itulah yang membuat peneliti berinisiatif menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran soal cerita puzzle matematika atau bisa disingkat dengan SOCEPU adalah media yang menggunakan kalimat singkat serta menggunakan gambar yang menarik yang dapat memudahkan siswa yang diharapkan dapat menambah ketertarikan dan semangat siswa dalam belajar sehingga dapat menambah nilai hasil belajar siswa.

Tujuan pada penelitian ini adalah untuk: (1) mendeskripsikan prosedur pembuatan media pembelajaran soal cerita puzzle matematika. (2) mendeskripsikan pengaruh media pembelajaran soal cerita puzzle terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran soal cerita puzzle matematika.

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan, maka digunakannya pendekatan penelitian *research and development* (R&D) dengan jenis pengembangan dan penelitian media pembelajaran, sedangkan model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara, observasi, angket kepada validator serta angket *pretest* dan *post test* kepada siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa, (1) Prosedur pembuatan media pembelajaran langkah pertama yang dilakukan adalah tahapan analisis pencarian informasi terkait dengan materi soal cerita matematika operasi penjumlahan dan pengurangan. Tahap kedua adalah proses perencanaan pembuatan media pembelajaran soal cerita puzzle matematika. Selanjutnya adalah pengembangan media pembelajaran soal cerita puzzle matematika. Tahapan selanjutnya adalah validasi dan uji coba. Validasi dilakukan oleh tiga validator yaitu validator isi, validator media, dan validator pembelajaran. Tahapan yang terakhir adalah tahap evaluasi terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selanjutnya dilakukan tahap uji coba. (2) Berdasarkan hasil uji coba diperoleh hasil bahwa $t_{hitung} = 4,78$ sedangkan $t_{tabel} = -9,43$, artinya media pembelajaran soal cerita puzzle sudah baik diterapkan pada siswa kelas I SD Roudlotul Ulum Bangil.

ABSTRACT

Aprilia, Rina. 2019. The Development of Learning Media Puzzle Story Problem Based (SOCEPU) to Improve Learning Result Student Class I Addition and Reduction Operations in Ulum Bangil Roudlotul Private School. Thesis, The Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education (PGMI), The Faculty of Education and Teaching, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Dr. Muhammad Walid, MA

Keywords: Media, Mathematical Story Questions, Learning Media

The problem of the story is one of the learning material that exists in mathematical. Many mathematics learning assume that it is difficult for students to understand, especially in the matter of stories, which is what makes researchers take the initiative to use learning media. The learning media of mathematical puzzle story problems or can be abbreviated as SOCEPU is media that uses short sentences and uses interesting images that can facilitate students who are expected to be able to increase students' interest and enthusiasm in learning so that they can add value to student learning outcomes.

The purpose of this study is to: (1) Describing the making procedure of making learning media mathematical puzzle story questions. (2) Describing the effect of learning media on puzzle story problems on student learning outcomes using learning media math puzzle story questions.

To achieve the expected goals, the research and development (R&D) research approach is used with the type of learning media development and research, while the firing model used is the ADDIE development model. The data collection is done by using interviews, observations, survey to validator and survey pretest and post test to students.

The results of the study show that, (1) the procedure for making the media for the chase the first step taken is the information search analysis stage related to the content of the material in the mathematical story of the addition and subtraction operations. The second stage is the planning process for making learning media about math puzzle story problems. Next is the development of learning media mathematical puzzle story questions using the CorelDraw X7 application. The next stage is validation and trial. Validation is done by three validators, namely the content validator, media validator, and learning validator. The last stage is the evaluation phase of the learning media that has been developed. Next is the trial phase. (2) Based on the results of the trial results obtained that t count = 4.78 while t table = -9.43, which means that the learning media about puzzle story questions has been well applied to students in class I to elementary school Roudlotul Ulum Bangil.

ملخص البحث

ابريليا. رينا. 2019. تطوير وسيلة التعليميّة على اساس قصة زفوزل (SOCEPU) لترقية نتيجة التعليم الرياضيات عن العملية للإضافة والتقليل في فصل الأول في مدرسة الابتدائية روضة العلوم بابجيل باسوروان. قسم إعداد معلمي المدارس الإبتدائية. كلية علوم التربية والتعليم. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشريف: محمد وليد الماجستير.

المفتاح: الوسائل التعليمية، القصة الأسئلية الرياضيات، النتائج التعليمية القصة الأسئلية هي احدى المواد التعليمية الموجودة في المحتوى الرياضي كثر من الناس، يعتقدون ان دراسة الرياضيات صعبة، خصوصا في القصة الأسئلية. فلذا لك، لعل هذه المشكلة، ستطوّر الباحثة وسيلة التعليمية باساس القصة الأسئلية ليساعد الطلاب لفهم هذه الراسة. وسيلة التعليمية القصة الأسئلية اي قصة زفوزل هي وسيلة التي تستخدم الجملة القصيرة و صور الجذاية ليساعد التلاميذ. ويرجو من هذه الوسيلة يزيد الحماسة والجذاية في عملية التعليم حتى أن ينتج نتيحة ممتازة. والأهداف في هذا البحث فهي : (١) وصف عملية الإجراء وسيلة التعليمية باساس القصة الأسئلية. (٢) وصف تاثير في استخدام وسيلة التعليمية باساس القصة الأسئلية لتعليم دراسة الرياضيات.

لتحقيق الأهداف البعث. تستخدم الباحثة في هذا البحث عن وسيلة التعليميّة على اساس قصة زفوزل لترقية نتيجة التعليم الرياضيات عن العملية للإضافة والتقليل في فصل الأول هو منهج البحث بالمنهج تطوير بالجنس تطوير بحث عن وسيلة التعليمية أما في مراحل التطوير قامت الباحثة بتمودج أدّي (ADDIE)، وجمع البيانات في هذا البحث بمقابلة، والملاحظة، والاستبانة التلاميذ.

ومن نتائج البحث التطوير: (١) عملية الاجراء الأول في هذا البحث هو تحليل البحث عن المعلومات المتعلقة بمحتوى المادة قصة الاسئلية عن العملية للإضافة والتقليل والثاني تصميم الإنتاج بتطوير وسيلة التتعماليم. ثم تطوير الانتاج، و ثم التجربة وتقويم. (٣) اسنادا إلى نتائج أن درجة نتيحة الإحصاء: ٨٧,٤ ام نتيجة التقدير المعنوي : ٩,٤٣- بمعنى أن وسيلة التعليمية بأساس قصة فوزل المطور صالعل للتطبيق على التلاميذ في الفصل الأول في مدسة الابتدائية روضة العلوم بانجيل باسوروان

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menghiiasi kehidupan masyarakat. Perkembangan ini yang menuntut semua manusia agar dapat menyesuaikan diri sehingga dapat mengikuti perubahan yang telah terjadi. Hal ini berkaitan dengan pola pendidikan yang ada di negara tersebut. Jikalau pendidikan yang dilaksanakan oleh negara tersebut sesuai dengan masyarakat maka akan timbul keserasian antara pendidikan dengan masyarakat. Selain itu akan ada banyak prestasi-prestasi yang akan diperoleh.

Makna dari proses pembelajaran yaitu suatu proses dimana seorang siswa mendapatkan ilmu melalui guru yang terjadi di dalam kelas. Pada saat pembelajaran terdapat proses interaksi antara guru dengan siswa, melalui interaksi tersebut akan ada transfer ilmu dari guru kepada murid. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru dan murid. Sebagaimana yang telah dikutip oleh Nurliani Siregar bahwa *Dick and Carey* menjelaskan unsur dalam sistem pembelajaran adalah pelajar, instruktur atau guru, bahan pembelajaran beserta lingkungan pembelajaran.² Proses pembelajaran merupakan komponen penting dalam pendidikan. Hasil belajar siswa juga tergantung dari bagaimana proses

² Nurliana siregar, *Belajan dan Pembelajaran*
(https://akademik.uhn.ac.id/portal/public_html/FKIP/Nurliani_Siregar/Belajar&Pembelajaran5.pdf
, diakses pada tanggal 25 mei 2018 pukul 18.30 wpib)

pembelajaran tersebut berlangsung, jika sesuai dan tepat maka hasilnya akan bagus, begitupun sebaliknya jika proses pembelajaran tidak sesuai akan mengakibatkan hasil yang buruk.

Menurut Ruseffendi sebagaimana yang dikutip oleh Heruman, Matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang harus dibuktikan secara deduktif juga, tidak menerima pembuktin secara induktif, selain itu matematika merupakan ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang telah terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak terdefiniskan, ke aksioma atau postulat, dan sampai pada dalilnya.³ Banyak definisi yang telah diungkapkan oleh para ahli filsafat dan para ahli matematika, tetapi sampai saat ini belum ada yang menyatakan bahwa jawaban yang telah mereka ungkapkan adalah jawaban yang terakhir, melainkan belum ada definisi yang disepakati untuk menjelaskan apa itu matematika.

Pentingnya mempelajari matematika terdapat pada tujuan belajar matematika yang tertera dalam kurikulum mata pelajaran matematika sekolah pada semua jenjang pendidikan, yaitu: mengarah pada kemampuan siswa pada pemecahan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.⁴ Dalam hal ini matematika memiliki peran penting dalam kehidupan, khususnya dalam menghadapi masalah dan mengatasinya. Selain itu, melatih siswa untuk berpikir secara nalar dalam matematika yang dapat diterapkan pada kegiatan sehari-hari.

³ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 1

⁴ Endang Setyo Winarni dan Sri Harmini, *Matematika Untuk PGSD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 113

Beberapa hal yang dapat menyebabkan banyak orang yang tidak menyukai dan tidak tertarik pada matematika termasuk siswa-siswa yang masih duduk di bangku SD/MI. Bahkan banyak yang beranggapan bahwa matematika sulit untuk dipelajari. Hal inilah yang dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik menjadi rendah. Pada kehidupan nyata matematika sangat berpengaruh untuk memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari. Penanaman matematika kepada anak bahwa matematika bukanlah hal yang perlu ditakuti ataupun dihindari dimulai dari kecil.

Salah satu masalah yang sering dihadapi oleh peserta didik sekolah dasar dalam matematika yakni penyelesaian soal cerita terlebih khusus untuk anak kelas tingkat dasar. Mengapa demikian? Hal ini terjadi dikarenakan peserta didik kelas rendah masih berpikir secara konkret. Dalam soal cerita, peserta didik mendapatkan soal yang masih abstrak bagi mereka dan membutuhkan alat bantu yang dapat mengkonkretkan soal cerita tersebut. Seperti halnya yang terjadi di kelas I SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil, dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti. Seperti pernyataan dari guru kelas I SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil.

“Disini sudah menggunakan tematik, namun saat siswa siswi kelas I ini menghadapi soal cerita mereka membutuhkan waktu dan perhatian lebih. Lebih tepat jika ada soal cerita saya membantu mereka untuk membacakan soal untuk memahami apa yang dimaksud dalam soal-soal tersebut. Bukan berarti mereka tidak dapat memecahkan masalah tersebut, namun butuh waktu banyak untuk memahami mereka. Hanya beberapa dari siswa yang mampu menyelesaikan soal cerita tersebut. Jadi yang saya lakukan biasanya membacakan soal 3 sampai 4

kali pembacaan soal mbak. Selama ini masih ini yang saya lakukan dan belum mencoba hal-hal yang baru.”⁵

Itulah yang diungkapkan oleh bu Lailatul Mufidah selaku guru kelas I di SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil. Materi yang dihadapi anak kelas I sekolah dasar yaitu operasi bilangan penambahan dan pengurangan. Hasil dari wawancara peneliti yang mengungkapkan bahwa peserta didik membutuhkan bantuan dalam pemecahan masalah dapat menggunakan sebuah media pembelajaran.

Media merupakan kata yang tidak asing bagi orang-orang, namun pemahaman orang berbeda-beda tentang kata tersebut. Media dapat diartikan sebagai alat informasi, alat komunikasi, bahkan ada juga yang mengartikannya sebagai sarana prasarana atau alat penghubung. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menghubungkan pesan dari sumber secara terencana yang dapat menimbulkan suatu lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimaannya dapat menghasilkan sebuah proses belajar mengajar secara efektif dan efisien.⁶

Media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle atau disebut juga oleh peneliti dengan SOCEPU. Pada penelitian ini membahas tentang pokok bahasan operasi penjumlahan dan pengurangan matematika. Media pembelajaran socepu ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam penyelesaian permasalahan yang dialami oleh siswa sekolah dasar yakni

⁵ Wawancara dengan ibu Lailatul Mufidah, Guru Kelas I SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil, tanggal 29 April 2019.

⁶ *Ibid*, hlm. 08

penyelesaian soal cerita dalam matematika. Seperti yang diungkapkan oleh bu Lailatul Mufidah selaku guru kelas I di SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil bahwasanya soal cerita bagi anak kelas I itu masih membutuhkan peranan guru dalam menyelesaikannya bisa melakukan pengulangan pembacaan soal sampai anak benar-benar mengerti apa yang dimaksud dalam soal.⁷ Pada media ini cara penyelesaian soal cerita dengan menggunakan sebuah puzzle. Penggunaan media ini untuk mempermudah siswa dalam mengerjakan soal cerita matematika. Siswa sekolah dasar SD/MI umurnya sekitar antara 6 tahun atau 7 tahun sampai 12 tahun atau 13 tahun. Menurut *Piaget*, sebagaimana yang telah dikutip oleh Heruman yakni mereka berada pada tahap operasional konkret. Kemampuan yang dapat terlihat pada tahap ini adalah kemampuan anak dalam proses berpikir untuk mengoperasikan berbagai kaidah-kaidah logika, meskipun masih harus memiliki keterkaitan dengan objek yang memiliki sifat konkret.⁸

Peneliti tertarik untuk memfokuskan pengamatan terhadap pembelajaran matematika pada kelas rendah yakni kelas I disebabkan beberapa alasan diantaranya, tahap operasional konkret pada usia 7 samapai 12 tahun peserta didik memiliki pemahaman konsep yang konkret yang dapat mempengaruhi kemampuan pola pikir pada tahap-tahap selanjutnya. Pada masa ini perkembangan otak anak dapat berkembang dengan baik jika anak tersebut mendapatkan pendidikan yang positif, menyenangkan, menarik, dan mudah dimengerti.

⁷ *Ibid.*, Wawancara guru kelas I ibu Lailatul Mufidah

⁸ Heruman, loc.cit.,

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada guru kelas I di SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil menyatakan bahwa siswa kelas I memiliki kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita pada matematika. Berdasarkan paparan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Soal Cerita Puzzle (SOCEPU) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Matematika Operasi Bilangan Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I di Sekolah Dasar Swasta Roudlotul Ulum Bangil”

B. Rumusan Masalah

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, seperti pemaparan di latar belakang, maka peneliti memiliki rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pembuatan media pembelajaran berbasis SOCEPU pada mata pelajaran matematika operasi bilangan penjumlahan dan pengurangan kelas I di SD Roudlotul Ulum Bangil?
2. Bagaimana perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis SOCEPU pada mata pelajaran matematika operasi penjumlahan dan pengurangan terhadap hasil belajar pada siswa kelas I di SD Roudlotul Ulum Bangil?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah hal-hal yang ingin dicapai setelah penelitian dilakukan. Pada penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui prosedur pembuatan media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) pada mata pelajaran matematika operasi bilangan penjumlahan dan pengurangan kelas I di SD Roudlotul Ulum Bangil
2. Untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis SOCEPU pada mata pelajaran matematika operasi penjumlahan dan pengurangan terhadap hasil belajar pada siswa kelas I di SD Roudlotul Ulum Bangil.

D. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan produk berbentuk media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar materi penjumlahan dan pengurangan di kelas I SD Roudlotul Ulum Bangil. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak di Sekolah Dasar, lebih khusus untuk siswa, guru, dan sekolah. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pembaca secara teoritis tentang pengembangan media SOCEPU (Soal

Cerita Puzzle) untuk materi Operasional Bilangan Penjumlahan dan pengurangan di kelas I SD/MI.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Dengan adanya penggunaan media SOCEPU (Soal Cerita Puzzle) untuk materi Operasional Bilangan Penjumlahan dan pengurangan di kelas I SD/MI siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam belajar. Selain itu peneliti berharap dengan adanya media ini siswa dapat meningkatkan keterampilan dalam berhitung.

b. Bagi Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu rujukan dan masukan untuk meningkatkan pelaksanaan pembelajaran Matematika khususnya pada penyelesaian soal cerita dan demi tercapainya keberhasilan untuk masa yang akan datang. Selain itu, diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat meningkatkan semangat bagi guru dalam proses pelaksanaan pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan masukan dan rujukan kepala sekolah dalam upaya perbaikan proses kegiatan belajar mengajar yang lebih baik dan dapat meningkatkan mutu sekolah.

E. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis SOCEPU ini mengacu pada beberapa asumsi, yakni:

1. Berdasarkan banyak pendapat tentang media pembelajaran, studi tentang media dalam konteks pembelajaran ini, bukan hanya menyangkut studi tentang hal-hal teknis dan mekanis. Sebab dari itu pembelajaran merupakan bagian dari ilmu pendidikan dan ilmu pengetahuan sosial, maka dari itu dengan sendirinya studi tentang media hanyalah memiliki batas pada segi sosial, psikologis, dan pedagogiknya saja, yaitu kaitannya dengan unsur-unsur lainnya didalam keseluruhan unsur pembelajaran.
2. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) yang ada di Amerika menyatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan seseorang untuk menyalurkan pesan atau menyalurkan sebuah informasi.
3. Sebagian siswa SD Roudlotul Ulum Bangil telah mampu menyelesaikan soal cerita matematika, namun dengan bantuan guru untuk membacakan soal cerita tersebut diulang hingga beberapa kali pembacaan.
4. Guru kelas I SD Roudlotul Ulum Bangil telah mampu menguasai kondisi kelas dan peserta didik. Mampu membuat peserta didik menjadi fokus dalam pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran berbasis SOCEPU ini memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan, yakni:

1. Media pembelajaran SOCEPU pada mata pelajaran matematika yang dikembangkan tentang operasi bilangan penjumlahan dan pengurangan matematika kelas I
2. Objek penelitian dan pengembangan memiliki batasan pada pengguna media pembelajaran berbasis SOCEPU di kelas I SD Roudlotul Ulum Bangil.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Mengingat luasnya pembahasan ruang lingkup serta keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti, maka penelitian ini dibatasi ruang lingkup pengembangan sebagai berikut:

1. Disebabkan oleh keterbatasan waktu peneliti hanya melakukan penelitian di SD Roudlotul Ulum Bangil dengan menggunakan media pembelajaran berbasis socepu untuk keefektifan pembelajaran matematika operasi bilangan penjumlahan dan pengurangan kelas I SD Roudlotul Ulum Bangil.
2. Penelitian dilakukan pada semester genap dan peneliti melakukan penelitian di kelas I
3. Peneliti memilih kelas I untuk dijadikan subjek penelitian.

G. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media pembelajaran SOCEPU (Soal Cerita Puzzle) yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Isi

Pada operasi penjumlahan dan pengurangan memiliki sifat-sifat tertentu. Sifat-sifat yang berlaku pada operasi penjumlahan bilangan cacah akan tetapi sifat-sifat ini tidak berlaku pada operasi pengurangan adalah

- a. Sifat tertutup
- b. Pertukaran
- c. Pengelompokan
- d. Identitas

Sedangkan dalam konsep pengurangan ada sifat – sifat tertentu yaitu

- a. *Take away concept*
- b. *Comparison concept*
- c. *Missing addend concept*

2. Bentuk

- a) Jenis media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media berbentuk balok berisi tentang soal cerita yang dibuat dengan ukuran 42 x 29 cm permukaan awal, bagian atas 42 x 14 cm, dan bagian samping 14 x 29 cm.
- b) Media ini dikhususkan penggunaannya untuk bab operasi penjumlahan dan pengurangan kelas I MI. Media ini digunakan selain untuk membantu siswa agar lebih memahami materi, juga digunakan untuk menarik dan menambah daya minat, semangat, dan motivasi belajar siswa.

- c) Media ini dibuat menggunakan bahan kertas karton, soal cerita didesain menggunakan aplikasi coreldraw, begitu pula desain puzzle didesain menggunakan aplikasi coreldraw.
- d) Puzzle dapat dibongkar dan dipasang.
- e) Penggunaan media ini lebih mengaktifkan siswa sendiri yang akan menyusun puzzle sesuai dengan jawaban soal cerita tersebut.
- f) Media SOCEPU (Soal Cerita Puzzle) dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media tersebut.
- g) Media SOCEPU (Soal Cerita Puzzle) ini dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan media ADDIE meliputi melakukan analisis untuk pengumpulan data informasi, melakukan perencanaan atau desain, mengembangkan bentuk produk awal atau *development*, melakukan validasi ahli yang terdapat pada tahap implementasi, melakukan uji coba dan revisi dalam tahapan terakhir yaitu evaluasi.

H. Orisinalitas Penelitian

Untuk membuktikan ke orisinalitasan penelitian ini yakni peneliti melakukan pencarian-pencarian masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran matematika secara umum, khususnya pada siswa tingkat dasar. Untuk mendapatkan informasi, peneliti melakukannya melalui wawancara terhadap beberapa guru dengan sekolah yang berbeda. Setelah itu peneliti melakukan survey langsung ke lokasi yang hendak diteliti. Selain itu, peneliti juga melakukan survey penelitian-penelitian terdahulu seperti skripsi, tesis,

dan jurnal penelitian yang berkaitan dengan judul penelitian ini, dan juga menelaah pustaka dari berbagai buku, yaitu seperti:

1. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Metode Problem Solving Siswa Kelas IV (PTK Ini Di SD Negeri Dukuhan Kerten No. 58 Laweyan Surakarta) oleh Fitri Lastini pada tahun 2010.*⁹

Pada penelitian yang dilakukan oleh Fitri Lastini pada tahun 2010 membahas tentang upaya penanggulangan kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika. Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Dukuhan Kerten No. 58 Laweyan Surakarta. Peneliti menyatakan bahwa nilai yang diperoleh oleh siswa saat *pre-test* diperoleh rata-rata 55,44. Siswa yang mendapatkan nilai diatas nilai 6,0 adalah 17 siswa dan 19 siswa memperoleh nilai $\leq 5,9$. Hal ini bertolak belakang dengan nilai Kriteria Ketentuan Minimum (KKM) yang ada di SD Negeri Dukuhan Kerten No. 58 Kecamatan Laweyan Kota Surakarta, pada mata pelajaran matematika nilai yang harus dicapai oleh siswa yakni 6,0. Namun pada awalnya hasil dari *pre-test* siswa yang dibawah rata-rata lebih banyak dari pada yang mendapatkan nilai minimum atau lebih dari KKM.

Dengan hal ini peneliti menggunakan metode perbaikan tindakan kelas atau yang biasa disebut dengan PTK. Peneliti juga menggunakan

⁹ Fitri Lastini, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Metode Problem Solving Siswa Kelas IV (PTK Ini Di SD Negeri Dukuhan Kerten No. 58 Laweyan Surakarta)" Skripsi, Pendidikan Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, (surakarta: Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sebelas Maret Surakarta), 2010, hlm. xi

suatu metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar, metode yang digunakan yaitu *problem solving*.

2. *Pengembangan Media Puzzle Materi Pecahan Sederhana pada Siswa Kelas III SDN Karangwidoro 02 Dau Malang oleh Achmad Hadi Alfian pada tahun 2016.*¹⁰

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Achmad Hadi Alfian pada tahun 2016 bertema tentang pengembangan media puzzle materi pecahan sederhana pada siswa kelas III SDN Karangwidoro 02 Dau Malang. Penelitian ini membahas tentang materi pecahan sederhana dalam matematika. Alasan peneliti menggunakan tema di atas yakni pada usia 7-11 tahun adalah tahap operasional konkret, dimana anak masih berpikir secara rasional. Selain itu, dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti yakni siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi-materi dalam pelajaran matematika khususnya dalam pembahasan pada materi pecahan sederhana yang berdampak pada hasil belajar siswa. Tidak adanya media juga menjadi salah satu alasan peneliti untuk mengembangkan media yang berkaitan dengan materi pecahan sederhana. Guru kelas yang bersangkutan juga menyatakan bahwa beliau masih merasa kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang diminati oleh siswa disaat perkembangan teknologi dan informasi berkembang pesat.

¹⁰ Achmad Hadi Alfian, "*Pengembangan Media Puzzle Materi Pecahan Sederhana pada Siswa Kelas III SDN Karangwidoro 02 Dau Malang*", Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, (Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang) 2016, hlm. xi

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan perlu adanya pengujian keefektifan produk untuk mengetahui seberapa efektif produk tersebut. Sedangkan model yang digunakan yakni model prosedural. Model prosedural sendiri yakni model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Penelitian ini menggunakan siklus penelitian dan pengembangan *Borg & Gall* sebagai berikut, (1) penelitian dan pengumpulan informasi awal, (2) perencanaan, (3) pengembangan format produk awal, (4) uji coba awal, (5) revisi produk, (6) uji coba lapangan, (7) revisi produk, (8) uji lapangan, (9) revisi produk akhir, (10) desiminasi dan implementasi.

3. *Pengembangan Media Pembelajaran Keping Warna pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I di MIN Sukosewu Blitar oleh Luluk Alvia pada tahun 2017.*¹¹

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Luluk Alvia pada tahun 2017 bertema tentang pengembangan media pembelajaran keping warna pada materi penjumlahan dan pengurangan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas I di MIN Sukosewu Blitar. Penelitian ini melakukan pengembangan media pembelajaran keping warna yang

¹¹ Luluk Alvia “*Pengembangan Media Pembelajaran Keping Warna pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I di MIN Sukosewu Blitar oleh pada tahun*”. Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, (Malang: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang) 2017, hlm. xi

merupakan sarana guna membantu guru dalam menyampaikan materi dan memahami siswa dalam pembelajaran matematika, khususnya pada kelas I SD/MI. Alasan peneliti mengambil judul tersebut yakni dalam pembelajaran matematika materi operasi penjumlahan dan pengurangan kelas I Al-Faraby masih belum ada media yang digunakan oleh guru. Selain itu, materi penjumlahan dan pengurangan merupakan salah satu materi yang tidak mudah dipahami oleh siswa kelas I Al-Faraby.

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yang mengacu pada model pengembangan yang dikembangkan oleh *Borg & Gall* dengan menggunakan 10 langkah yaitu penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan, revisi produk, uji lapangan, revisi produk akhir, desiminasi dan implementasi.

4. *Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Mejing 2 Melalui Model Pembelajaran Creative Problem Solving Tahun Ajaran 2014/2015 oleh Pretty Yudharina pada tahun 2015.*¹²

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh Pretty Yudharina pada tahun 2015 bertema tentang Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Mejing 2 Melalui

¹² Pretty Yudharina, "Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Mejing 2 Melalui Model Pembelajaran Creative Problem Solving Tahun Ajaran 2014/2015", Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2015, hlm. xi

Model Pembelajaran Creative Problem Solving Tahun Ajaran 2014/2015. Peneliti menggunakan model pembelajaran *creative problem solving* dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Mejing 2, Gamping Tahun Ajaran 2014/2015.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yakni menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam hal ini penelitian melakukan beberapa percobaan untuk mendapatkan hasil yang telah ditentukan atau tujuan yang akan dicapai oleh peneliti. Selain itu, peneliti memberikan *pre-test* dan *post-test* guna mengetahui apakah sudah berhasil ataukah belum.

Peneliti mendapatkan data yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Adapun kriteria keberhasilan penelitian tersebut ditandai dengan perolehan nilai rata-rata kelas ≥ 65 dan minimal 75 % dari jumlah siswa mencapai KKM (65).

Dari beberapa kajian terdahulu, maka dari itu peneliti dapat membuat sebuah kesimpulan terdapat persamaan, yaitu sama-sama mengkaji pada materi pelajaran matematika. Sedangkan perbedaan dari masing-masing penelitian terdahulu terletak pada metode penelitian dan fokus masalah yang menjadi objek penelitian. Untuk mempermudah dalam memahami, berikut peneliti mengikut sertakan tabel persamaan, perbedaan, dan orisinalitas penelitian pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1

Daftar Judul Penelitian, Persamaan, Perbedaan, dan Originalitas Penelitian

Dari penjabaran yang dijelaskan diatas tentang penelitian terdahulu, dapat dilihat setiap penelitian memiliki ciri khas tersendiri atau keunikan tersendiri. Ada persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1.	Upaya Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Metode Problem Solving Siswa Kelas IV (PTK Ini Di SD Negeri Dkuhan Kerten No. 58 Laweyan Surakarta) oleh Fitri Lastini pada tahun 2010	<ul style="list-style-type: none"> a. Mata pelajaran yang akan diteliti adalah Matematika b. Masalah yang diangkat yakni soal cerita dalam matematika 	<ul style="list-style-type: none"> a. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) b. Peneliti menggunakan metode Problem Solving 	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki ciri tersendiri yakni penelitian melakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian dan perkembangan. b. Peneliti melakukan penelitian dengan subjek siswa kelas I di MI Darun Najah Pagak Beji Pasuruan. c. Pada penelitian
2.	Pengembangan Media Puzzle Materi Pecahan Sederhana pada Siswa Kelas III SDN Karangwidoro 02 Dau Malang oleh Achmad Hadi Alfian pada tahun 2016	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian memfokuskan pada mata pelajaran matematika b. Penggunaan media puzzle c. Penggunaan metode penelitian dan pengembangan 	<ul style="list-style-type: none"> a. Materi yang diteliti yakni pecahan sederhana b. Kelas yang diteliti kelas III SD/MI c. Model pengembangan yang digunakan yakni model pengembangan <i>Borg and Gall</i> 	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki ciri tersendiri yakni penelitian melakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian dan perkembangan. b. Peneliti melakukan penelitian dengan subjek siswa kelas I di MI Darun Najah Pagak Beji Pasuruan. c. Pada penelitian

		<i>(Research and Development)</i>		ini peneliti mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan agar memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika atau bisa disebut media pembelajaran SOCEPU.
3.	Pengembangan Media Pembelajaran Keping Warna pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I di MIN Sukosewu Blitar oleh Luluk Alvia pada tahun 2017	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian tentang matematika b. Materi yang diteliti yakni operasi penjumlahan dan pengurangan c. Kelas yang diteliti kelas I SD/MI d. Penggunaan metode penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan media keping warna b. Model pengembangan yang digunakan yakni model pengembangan <i>Borg and Gall</i> 	<ul style="list-style-type: none"> d. Pokok bahasan yang digunakan dalam penelitian yakni operasi penjumlahan dan pengurangan. e. Media yang digunakan yakni media puzzle. f. Model pengembangan yang digunakan yakni model pengembangan
4.	Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Mejing 2 Melalui Model Pembelajaran Creative Problem Solving Tahun Ajaran 2014/2015 oleh Pretty Yudharina pada tahun 2015	<ul style="list-style-type: none"> a. Mata pelajaran yang akan diteliti adalah Matematika b. Masalah yang diangkat yakni soal cerita dalam matematika 	<ul style="list-style-type: none"> a. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) b. Peneliti menggunakan metode Perreview Question Read State Test 	

				<p><i>ADDIE.</i></p> <p>g. Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan karena dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media puzzle dalam upaya membantu siswa untuk menyelesaikan soal cerita.</p>
--	--	--	--	---

Pada tabel di atas telah dijelaskan secara ringkas perbedaan antara penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Setiap perbedaan yang terdapat pada penelitian akan menjadi sebuah ciri khas tertentu bagi penelitian tersebut. Ciri khas yang ada pada penelitian yang dilakukan peneliti yaitu peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian dan perkembangan. Peneliti melakukan penelitian dengan subjek siswa kelas I di SD Roudlotul Ulum Bangil. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan agar memudahkan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika atau bisa disebut media pembelajaran SOCEPU. Pokok bahasan yang digunakan dalam penelitian yakni operasi penjumlahan dan pengurangan. Media yang

digunakan yakni media puzzle. Model pengembangan yang digunakan yakni model pengembangan *ADDIE*. Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan karena dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media puzzle dalam upaya membantu siswa untuk menyelesaikan soal cerita.

I. Definisi Operasional

Pada penelitian dan pengembangan ini, terdapat beberapa definisi operasional dalam judul yang memiliki tujuan untuk menghindari penyimpangan makna dalam upaya memahaminya, oleh sebab itu berikut ini beberapa definisi operasional, antara lain:

1. Pengembangan

Pada penelitian ini pengembangan fokus pada media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai bahan ajar ataupun alat pendukung berupa media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) pada mata pelajaran matematika operasi bilangan penjumlahan dan pengurangan untuk kelas I Sekolah Dasar.

2. Soal cerita puzzle (SOCEPU)

Pada penelitian ini memiliki kumpulan soal-soal cerita matematika untuk mengasah atau melatih siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika dan cara penyelesaiannya dengan menggunakan bantuan puzzle yang sudah dikembangkan dalam media.

3. Matematika

Matematika yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu matematika khusus operasi penjumlahan dan pengurangan kelas I sekolah dasar dan hanya mencakup pada soal cerita matematika.

4. Penjumlahan dan Pengurangan

Dalam skripsi dan media yang telah dikembangkan lebih fokus pada materi penjumlahan dan pengurangan matematika kelas I sekolah dasar. Pada operasi penjumlahan dan pengurangan memiliki sifat-sifat tertentu. Sifat-sifat yang berlaku pada operasi penjumlahan bilangan cacah adalah sifat tertutup, pertukaran, pengelompokan, dan identitas, akan tetapi sifat-sifat ini tidak berlaku pada operasi pengurangan. Sedangkan dalam konsep pengurangan ada sifat – sifat yaitu *take away concept*, *comparison concept*, dan *missing addend concept*.

5. Hasil belajar

Hasil belajar yang ada pada tulisan ini merupakan suatu perubahan tingkah laku, baik perubahan secara kognitif maupun secara afektif. Hasil belajar siswa salah satunya juga dapat dilihat dari hasil nilai rapor anak-anak.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian pengembangan ini terdiri menjadi enam bab yang masing-masing bab memiliki sub bab tersendiri. Pada bab pertama berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, spesifikasi produk yang

akan dikembangkan oleh peneliti, asumsi produk, definisi istilah, orisinalitas penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab kedua, berisi tentang kajian pustaka yang membahas tentang kajian teori yang terdiri dari pengembangan media pembelajaran, operasi penjumlahan dan pengurangan.

Bab ketiga, berisi tentang media pengembangan, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab keempat, berisi kemampuan hasil-hasil pengembangan, yaitu deskripsi media pembelajaran hasil pengembangan dan penyajian data yang diperoleh setelah melalui uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli desain pembelajaran uji guru mata pelajaran matematika kelas I atau guru kelas kelas I dan uji coba lapangan.

Bab kelima, menjelaskan tentang pembahasan hasil penelitian di lapangan, dalam bab kelima ini akan membahas hasil temuan penelitian yang telah dikemukakan dalam bab sebelumnya yang arti penting bagi keseluruhan penelitian untuk menjawab rumusan masalah yang ada.

Bab keenam, berisi tentang penjelasan secara global dari semua pembahasan dengan menyimpulkan semua pembahasan dan memberi beberapa saran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran selanjutnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengembangan

1. Definisi Pengembangan

Peserta didik tidak hanya melakukan interaksi dengan pendidik yang berperan sebagai salah satu sumber, akan tetapi mencakup dari segala penjurur interaksi dengan semua media, bahan, bahkan sumber belajar yang dapat memungkinkan digunakan untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan dalam proses pembelajaran. Pengertian pembelajaran tidak akan terlepas dari pengertian belajar, belajar dan pembelajaran merupakan satu rangkaian kegiatan yang tidak akan dapat dipisahkan.

Penelitian pengembangan merupakan sebuah penelitian yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan yang dapat dipertanggungjawabkan penelitiannya. Pembelajaran memiliki arti sebagai kegiatan belajar yang dilakukan oleh guru dan pelajar. Sebagai mana yang telah dikutip oleh Nurliani Siregar bahwa *Dick and Carey* menjelaskan unsur dalam sistem pembelajaran adalah pelajar, instruktur atau guru, bahan pembelajaran beserta lingkungan pembelajaran.¹³ Ada yang mengatakan pembelajaran yaitu membelajarkan peserta didik dengan menggunakan asas pendidikan maupun menggunakan teori-teori belajar

¹³ Nurliana siregar, (https://akademik.uhn.ac.id/portal/public_html/FKIP/Nurliani_Siregar/Belajar&Pembelajaran5.pdf), diakses pada tanggal 25 mei 2018 pukul 18.30 WIB

yang merupakan penentu utama sebuah keberhasilan pendidikan. Selain itu pembelajaran merupakan proses komunikasi yang memiliki dua arah, guru sebagai pendidik yang dilakukan yakni mengajar dan peserta didik yang dilakukan adalah belajar.¹⁴

Dari beberapa definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran adalah suatu proses perubahan dimana peserta didik mengalami perubahan dalam berperilaku sebagai hasil interaksi antara individu dengan lingkungannya dalam upaya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Produk pengembangan ini nanti diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan mutu pendidikan dan pembelajaran. beberapa karakter dalam media pengembangan media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

- a. Memiliki sifat *research based development*, yang memiliki art pengembangan produk pendidikan dan pembelajaran ditempuh melalui penelitian.
- b. Orientasi pada produk dan bukan membuktikan teori.
- c. Hasil pengembangan digunakan untuk mengembangkan dan meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran.

¹⁴ Nur Euis Istiqomah, (<http://secarikcatatansangpenyairkecil.blogspot.co.id/persamaan-dan-perbedaan-pembelajaran.html>), diakses pada tanggal 25 mei 2018 pukul 18.25 WIB

B. Kajian tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu kata yang tidak asing bagi banyak orang terutama bagi seorang guru. Media pembelajaran adalah segala sesuatu apapun yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan atau sesuatu dari sumber yang sudah terencana sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan pembelajaran atau proses belajar secara efisien dan efektif.¹⁵

Berdasarkan dari penjelasan di atas dapat diketahui banyak manfaat dalam penggunaan media yang dapat digunakan dalam sebuah pembelajaran. Media memiliki peran sebagai bahasa guru, secara garis besar menurut Onong sebagaimana yang telah dikutip oleh Yudhi Munadi bahwa proses komunikasi dibagi menjadi dua tahap, yaitu proses komunikasi secara primer dan proses komunikasi secara sekunder.¹⁶ Proses komunikasi secara primer yakni proses penyampaian ide pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan simbol atau lambang sebagai media. Sedangkan proses komunikasi secara sekunder yaitu proses penyampaian pesan atau pendapat oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah menggunakan lambang atau simbol sebagai media pertama.

¹⁵ Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru* (Jakarta: Referensi GP Press Group. 2013). Hal 7-8

¹⁶ Yudhi Munadi, *op.cit.*, hlm 08

Berdasarkan penjelasan yang diungkapkan oleh beberapa ahli dapat diambil kesimpulan pengertian sebagai berikut. Media pembelajaran adalah alat atau sesuatu yang dapat membantu proses belajar mengajar dan memiliki fungsi untuk memperjelas makna pesan yang akan disampaikan oleh sesuatu materi pelajaran sehingga dapat mencapai tujuan belajar dengan lebih maksimal.¹⁷

Media visual merupakan media yang mengikut sertakan indera pengelihatan.¹⁸ Media pembelajaran berbasis socepu ini termasuk dalam media visual dikarenakan tampak dan dapat diraba. Media visual dibagi menjadi dua yakni media visual pesan verbal dan pesan nonverbal. Media pembelajaran berbasis socepu ini berbentuk seperti buku namun isinya tidak sedetail buku atau modul. Karena dalam media pembelajaran berbasis socepu ini hanya berisikan soal-soal cerita dan puzzle untuk penyelesaian soal tersebut.

Media ini termasuk dalam pesan nonverbal dikarenakan dilakukannya komunikasi tanpa kata atau tanpa adanya bahasa lisan yang merupakan suatu penyerdehanaan berlebihan, karena kata yang berbentuk tulisan tetap dianggap verbal meskipun tak memiliki unsur suara.

¹⁷ Kustandi Cecep, dan Sutjipto Bambang, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia. 201), hlm. 9

¹⁸ Yudhi Munadi, *op.cit.*, hlm. 81

2. Kriteria Pemilihan Media

Dalam memilih penggunaan media pembelajaran harus diketahui beberapa faktor yang mungkin dapat mempengaruhi proses keefektifan media pembelajarannya diantaranya yaitu :

- 1) Hambatan pengembangan dan pembelajaran harus disesuaikan dengan dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia serta sumber-sumber media yang telah tersedia (manusia dan materiil).
- 2) Memenuhi standar isi, tugas, serta jenis pembelajaran. Misalnya, sesuai dengan KI-KD yang telah ditentukan oleh Badan Pendidikan yang telah ditentukan oleh pihak negara.
- 3) Hambatan dari siswa atau peserta didik dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan dasar. Seperti, membaca, menulis, menggambar, menganalisi, *problem solving*, mengetik menggunakan computer serta operasi lainnya.
- 4) Pertimbangan yang bersifat hiburan, karena agar siswa tidak terlalu jenuh saat belajar.
- 5) Tentang media yang akan digunakan sebaiknya mengakomodasi stimulus yang tepat (audio atau visual). Selain itu juga sebaiknya mengakomodasi respon siswa serta umpan balik dari siswa dan juga tetap menggunakan soal latihan dan evaluasi.
- 6) Tetap menggunakan media yang beragam.¹⁹
 - a. Fungsi Media Pembelajaran

¹⁹ ibid, hal 84-85

Penggunaan media saat proses belajar mengajar dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman. Serta jika dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran maka akan semakin dapat dengan mudah dalam membantu meningkatkan hasil belajar. Berikut adalah beberapa fungsi-fungsi media pembelajaran²⁰, diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1) Membantu memudahkan siswa dalam belajar dan memudahkan guru dalam mengajar.
- 2) Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata (dari pembelajaran yang abstrak ke pembelajaran yang lebih kongkret)
- 3) Dapat menarik perhatian siswa lebih besar.
- 4) Semua indra pada siswa dapat diaktifkan.
- 5) Dapat lebih menarik minat siswa dalam belajar.

b. Manfaat media pembelajaran

Setiap media yang digunakan dalam pembelajaran pasti memiliki manfaat tersendiri dalam jenis medianya. Namun, manfaat secara umum dalam media pembelajaran adalah sebagai berikut.²¹

²⁰ Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 24

²¹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: CV. Sinar Baru, 2006) hlm. 3

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar dan kemudian dapat meningkatkan hasil belajar.
- b. Bahan pembelajaran lebih jelas sehingga dapat membantu siswa lebih mudah paham dan dapat membantu siswa menguasai tujuan pembelajaran.
- c. Metode pembelajaran lebih bervariasi karena dapat menggabungkan berbagai macam audio dan visual yang dapat dipadukan sebagai bahan media pembelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan aktivitas pembelajaran. Sebab media interaktif menuntut siswa turut serta dalam pembelajaran yang dapat dioperasikan dengan indra yang dimiliki siswa.

Sedangkan menurut “Encyclopedia of Education Research” menyebutkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut²².

- a. Meletakkan dasar-dasar kongkret untuk berpikir, sehingga mampu mengurangi verbalisme.
- b. Meningkatkan perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan siswa. Sehingga mampu membuat pelajaran lebih mengena pada siswa.
- d. Memberikan pengalaman yang lebih nyata kepada siswa.

²² Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung, PT. Citra Aditya Bakti, 2004), hlm.

- e. Memberikan pemikiran yang teratur dan *continue* terutama dalam memakai gambar hidup.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu penguasaan perkembangan berbahasa siswa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diberikan melalui cara yang lain dan dapat membantu efisiensi dan keragaman yang lebih menarik siswa.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Gagne dan Briggs, klasifikasi media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan computer.²³

Berikut akan di sampaikan beberapa klasifikasi media pembelajaran menurut taksonomi Leshin.²⁴

a. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia adalah media untuk menyampaikan atau mengirimkan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita ingin mengubah sikap seseorang atau ingin memantau secara langsung tentang sesuatu wilayah. Dan apabila kita ingin ikut terlibat langsung dengan proses pembelajaran.

hlm. 4 ²³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2002),

²⁴ *Ibid*, hlm. 81-101

b. Media Berbasis Cetakan

Media dalam bentuk cetakan yang paling sering kita jumpai adalah media cetakan berupa bentuk fisik, seperti buku teks, LKS, jurnal, majalah, buku siswa, buku guru, dan lain sebagainya,

c. Media Berbasis Visual

Media berbasis visual (gambar atau perumpamaan), memegang peranan penting dalam setiap proses pembelajaran. Media visual, dapat memperlancar sebuah proses informasi masuk ke dalam ingatan karena visual dapat mengaktifkan beberapa indra sebagai pembantu menyampaikan proses pembelajaran. Visual juga dapat membantu siswa dalam menumbuhkan minat belajar.

d. Media Audio Visual

Media audio visual adalah gabungan dari suara dan perumpamaan atau gambar. Media ini lebih dianggap efektif karena juga mampu mengaktifkan lebih banyak indra siswa pada saat proses belajar mengajar. Dalam penggunaan media ini siswa dipastikan lebih semangat dalam belajar karena selain menggunakan gambar sebagai media utamanya juga diselingi beberapa suara yang mendukung dalam proses pembelajaran.

e. Media Berbasis Komputer

Untuk saat ini media computer sudah sangat tidaka asing lagi bagi kita dalam kehidupan sehari-hari. Computer berperan sebagai manajer dalam kehidupan perkantoran. Ada juga computer sebagai tambahan dalam menunjang pembelajaran. Pemanfaatan computer dalam dunia pendidikan, biasa digunakan sebagai proses pencetakan buku, modul, soal, mendata siswa dan lain sebagainya.

d. Penggunaan Media Perspektif Islam

Pentingnya media dalam perspektif islam didasari oleh firman Allah Swt dalam surat An-Nahl ayat 44 yang berbunyi sebagai berikut

Gambar 1.1
Ayat Al-Qur'an tentang pentingnya media

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka (perintah-perintah, larangan-larangan, aturan dan lain-lain yang terdapat dalam Al Quran) dan supaya mereka memikirkan.

Dalam keterangan ayat ini, dijelaskan bahwa al-Qur'an juga merupakan media yang digunakan Allah melalui malaikat jibril dan

disampaikan kepada Nabi Muhammad Saw yang kemudian dijadikan *hujjah* atau landasan oleh umat islam dalam beragama. Al-Qur'an juga dikatakan sebagai media antara manusia dengan tuhanNya. Kita tahu sendiri bahwa kita masih belum bisa berkomunikasi langsung dengan Allah Swt selaku tuhan kita. Oleh karena itu Al-Qur'an adalah perantara antara tuhan dengan makhluk-Nya.

C. Kajian tentang Matematika

Dalam pembelajaran matematika akan lebih mudah dimengerti oleh peserta didik, proses penalaran induktif yang dapat dilakukan pada awal pembelajaran dan setelah itu dapat dilanjutkan dengan proses penalaran deduktif yang digunakan untuk menguatkan pemahaman yang sudah dimiliki oleh peserta didik. Tujuan dari pembelajaran matematika sendiri yakni melatih dan menumbuhkan pola pikir secara sistematis, logis, kritis, konsisten, dan kreatif. Selain itu juga digunakan untuk mengembangkan sikap gigih dan percaya diri yang sesuai dalam proses memecahkan masalah.²⁵

D. Kajian Tentang Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu perubahan tingkah laku, baik perubahan tingkah laku secara kognitif maupun secara afektif. Dalam mengetahui suatu hasil dari sebuah pembelajaran biasanya dapat diketahui dari tingkah

²⁵ Budhi setyono, " Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Pokok Bahasan Pengukuran Dengan Metode Pembelajaran *Problem Posing* Siswa Kelas IV Semester 2 MI Roudlotul Huda Tahun Ajaran 2005/2006", Skripsi, Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Semarang, 2006, hlm. 18

lakunya setelah menerima suatu pembelajaran. Dan juga perubahan tingkah laku dapat dijadikan tolak ukur suatu keberhasilan belajar.

Hasil adalah sesuatu yang sengaja diadakan (dibuat, diusahakan, dll) oleh usaha belajar sebagaimana yang telah saya tulis di atas merupakan perubahan tingkah laku. Sehingga hasil belajar dapat dikatakan sebagai perubahan tingkah laku. Hasil belajar biasanya diukur melalui beberapa cara misalnya dari nilai raport di sekolah. Menurut Nana Sudjana yang dikutip oleh Rochman Wahab (2009: 24) membagi hasil belajar dalam lima kategori, yang pertama yaitu verbal, kemudian keterampilan intelektual, selanjutnya adalah sikap, dan yang terakhir adalah sistem motorik.²⁶

E. Kajian Tentang Penjumlahan dan Pengurangan

Pada operasi penjumlahan dan pengurangan memiliki sifat-sifat tertentu. Sifat-sifat yang berlaku pada operasi penjumlahan bilangan cacah adalah sifat tertutup, pertukaran, pengelompokan, dan identitas, akan tetapi sifat-sifat ini tidak berlaku pada operasi pengurangan.²⁷ Sedangkan dalam konsep pengurangan ada sifat – sifat yaitu *take away concept*, *comparison concept*, dan *missing addend concept*.

Pada buku *Mathematics or Elementary Teachers* menyatakan bahwa *Addition of Whole Numbers if set R has r elements and set S has s elements, and R and S are disjoint, then the sum of r plus s, written $r + s$,*

²⁶ Anonym, <http://PUSTAKAKTI.html> diakses tanggal 30 mei 2019

²⁷ Mutijah, Ifada Novikasari, *Bilangan Dan Arimatika Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dn Pedidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)* (Yogyakarta: Grafindo Litera Media, 2009), hlm. 75

is the number of elements in the union of R and S . The numbers r and s are called **addens**.²⁸ Penjelasan dari keterangan diatas Penjumlahan seluruh bilangan adalah jika R memiliki r elemen dan S memiliki s elemen, R dan S adalah himpunan saling lepas, maka jumlah dari elemen $r +$ elemen s adalah gabungan kelompok R dan S . Bilangan dari elemen r dan s biasa disebut dengan *addens/part*. Adapun sifat-sifat yang dimiliki operasi penjumlahan adalah sebagai berikut:²⁹

a. Tertutup

Sifat tertutup dalam penjumlahan bilangan cacah adalah setiap jumlah (hasil penjumlahan) bilangan cacah selalu menghasilkan bilangan cacah pula, dengan kata lain untuk setiap a dan b bilangan cacah maka $a + b$ bilangan cacah pula. Seperti $2 + 3 = 5$, bilangan 5 termasuk bilangan cacah.

b. Komunitatif

Sifat komunitatif (sifat pertukaran) dalam penjumlahan bilangan cacah selalu menunjuk untuk setiap bilangan cacah a dan b , berlaku $a + b = b + a$. Seperti $2 + 4 = 4 + 2$, $3 + 6 = 6 + 3$, dan lain sebagainya.

c. Assosiatif

Sifat assosiatif (sifat pengelompokkan) dalam penjumlahan bilangan cacah selalu menunjuk setiap bilangan cacah a , b , dan c , berlaku $(a +$

²⁸ Bennet, Burton, Nelson, Ediger, *Mathematics for Elementary Teachers A Conceptual Approach* (McGraw-Hill Education: 2016), hlm. 101

²⁹ Mutijah, Ifada Novikasari, *Bilangan Dan Arimatika Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dn Pedidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)* (Yogyakarta: Grafindo Litera Media, 2009), hlm. 45

b) $b + c = a + (b + c)$. Seperti $(2 + 4) + 3 = 2 + (4 + 3)$ dan lain sebagainya.

d. Sifat penjumlahan dengan bilangan 0 (nol) atau identitas

Setiap bilangan cacah bila dijumlahkan dengan bilangan nol selalu menunjuk kepada bilangan itu sendiri, atau untuk bilangan cacah a , berlaku $a + 0 = 0 + a = a$. Seperti $5 + 0 = 0 + 5 = 5$, dan lain sebagainya.

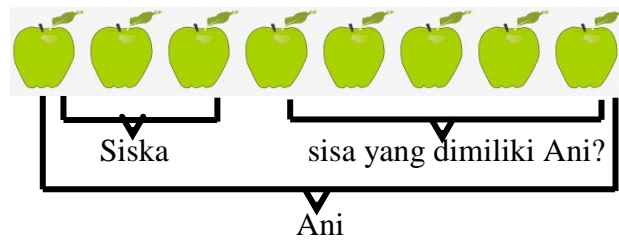
Sedangkan pada pengurangan dalam buku *Mathematics for Elementary Teachers* menyatakan bahwa *Subtraction of Whole Numbers for any whole r and s , with $r \geq s$, the difference of r minus s , written $r - s$, is the whole number c such that $r = s + c$. The number c is called the **missing addend**.*³⁰ Penjelasan dari keterangan diatas Pengurangan seluruh bilangan adalah seluruh bilangan R dan S , $r \geq s$, perbedaan dari r kurangi s atau $r - s$ adalah seluruh bilangan c seperti $r = s + c$. Bilangan c disebut dengan bilangan yang hilang atau *missing addend*. Adapun sifat-sifat yang dimiliki oleh pengurangan yaitu:

a. Take away concept

Cara pengealan konsep pengurangan dengan mengambil sebagian objek milik siswa, contoh:

Ani memiliki 8 apel keudian diambil oleh siska 3 apel. Maka sisa apel yang dimiliki Ani adalah 5 apel.

³⁰ Bennet, Burton, Nelson, Ediger, *Mathematics for Elementary Teachers A Conceptual Approach* (McGraw-Hill Education: 2016), hlm. 108



b. Comparison concept

Konsep perbandingan untuk mengetahui perbedaan jumlah yang dimiliki oleh siswa, contoh:

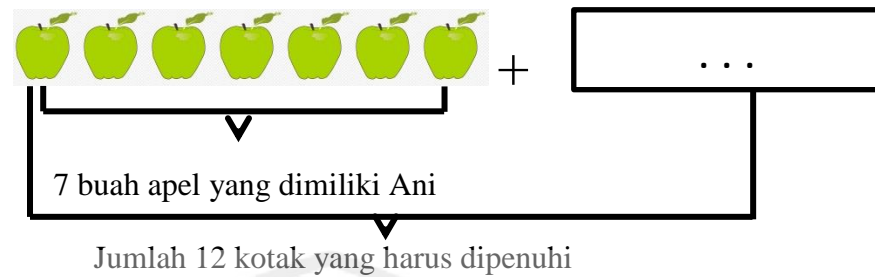
Ani memiliki 12 apel dan Siska memiliki 8 apel, kemudian Ani membandingkan perbedaan jumlah apel yang dimilikinya dengan jumlah apel yang dimiliki oleh Siska.



c. Missing addend concept

Konsep ini menjelaskan tentang bilangan yang hilang, maksud dari bilangan yang hilang yaitu salah satu bilangan tidak ada angkanya sehingga untuk melengkapinya siswa harus menemukan angka yang sesuai dengan hasil yang sudah ditentukan. Contoh:

Ani akan mengisi 12 kotak masing-masing berisi 1 buah. Sedangkan Ani hanya memiliki 7 buah apel, maka berapa apel yang dibutuhkan oleh Ani untuk memenuhi kotak tersebut?



F. Kerangka Berfikir

Pada kegiatan belajar mengajar yakni usaha yang dilakukan secara sadar untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana yang telah dicantumkan dalam kurikulum pendidikan. Kegiatan belajar mengajar ini berlangsung timbal balik antara guru dengan siswa.

Pada awal pembelajaran, ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam memecahkan soal cerita pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya inovatif seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran yaitu belum menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu diperlukan adanya media yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuannya dalam menyelesaikan soal cerita pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan.

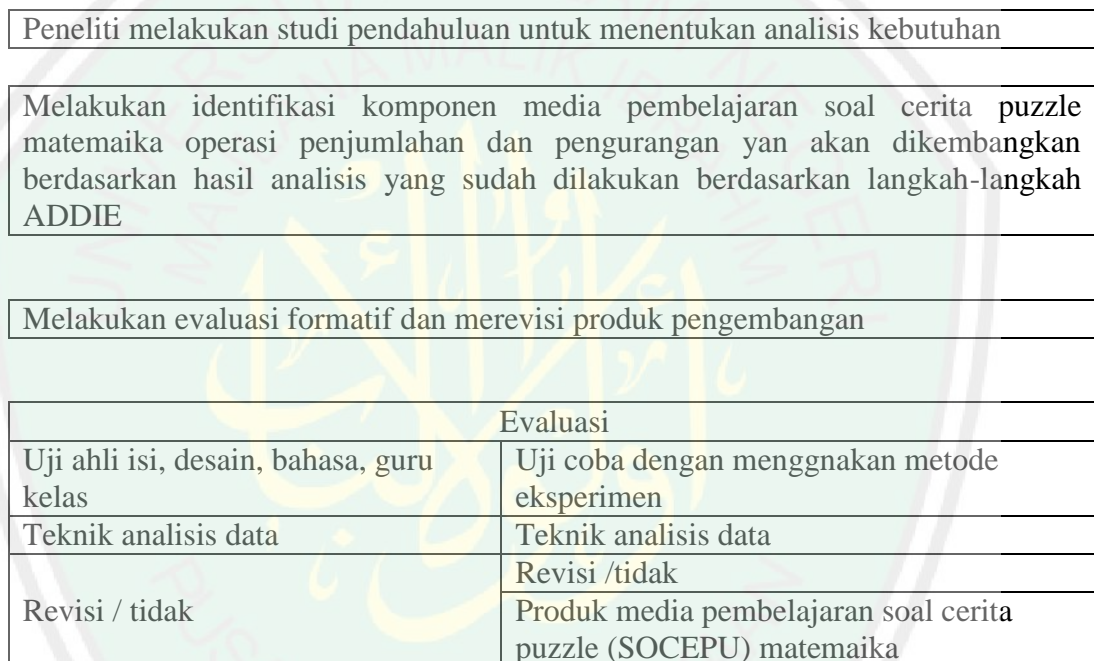
Media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) merupakan salah alat yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika, selain itu media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) ini juga mengajak siswa untuk berpikir inovatif dan kreatif dalam menyelesaikan soal cerita.

Dengan demikian dapat menggunakan media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) untuk mendorong dalam peningkatan kualitas proses

pembelajaran matematika soal cerita pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan. Selain itu dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan soal cerita pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan.

Kerangka berfikir dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

Gambar 2.2
Kerangka Berpikir



Dari kerangka berfikir di atas, dapat diketahui bahwa proses belajar mengajar sebelum menggunakan media pembelajaran SOCEPU hasil pembelajaran khususnya dalam menyelesaikan soal cerita pokok bahasan operasi penjumlahan dan pengurangan. Kemudian setelah menggunakan media pembelajaran SOCEPU ada peningkatan kemampuan dalam menyelesaikan soal cerita operasi penjumlahan dan pengurangan.

Penelitian ini direncanakan tiga kali pemberian tretmen dan diakhiri sampai mendapatkan hasil yang mencapai 75% dari semua kelas I.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan.³¹

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian R&D lebih mengutamakan atau lebih berorientasi pada hasil produk bukan pada pembuktian sebuah teori. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk puzzle matematika operasi penjumlahan dan pengurangan sehingga penelitian yang memiliki sifat analisis kebutuhan.

Oleh karena itu, penelitian yang dilakukan ini berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Penggunaan metode ini adalah suatu cara yang digunakan untuk mengembangkan produk yang teruji dan siap secara operasional untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah.

Pada bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan ini banyak digunakan untuk mengembangkan model-model, desain, perencanaan pembelajaran, proses maupun pelaksanaan pembelajaran, evaluasi

³¹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Baandung: Alfabeta, 2016), hlm. 6

pembelajaran dan model-model program pembelajaran. Penelitian dan pengembangan banyak digunakan untuk mengembangkan bahan ajar, media pembelajaran, dan manajemen pembelajaran.³² Adapun penelitian ini dikatakan sebagai penelitian dan pengembangan (*research and development*) karena meliputi penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) di SD/MI dengan tujuan penelitian dan pengembangan yaitu menghasilkan produk tertentu yang mampu bermanfaat bagi siswa.

Oleh karena itu peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan yang memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk pendidikan berupa media pembelajaran soal cerita puzzle matematika pokok bahasan operasi penjumlahan dan pengurangan sebagai sumber belajar pendukung. Hal ini dilakukan diperuntukkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika khususnya soal cerita operasi penjumlahan dan pengurangan.

B. Model Pengembangan

Model dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan, menurut Briggs model adalah seperangkat prosedur yang beruntun untuk mewujudkan suatu proses.³³

Dalam melakukan penelitian dan pengembangan membutuhkan sebuah model desain pengembangan dalam penelitiannya. Model penelitian dan pengembangan yang akan digunakan oleh peneliti yaitu dasar

³² Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Peneliiian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 168.

³³ Trianto, *Metode Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 53

pengembangan yang mengacu kepada desain penelitian dan pengembangan dari ADDIE yang merupakan singkatan dari kata *Analysis, design, Development or Production, Implementation or Delivery, and evaluation*.

Menurut Gustafison dan Branch menyatakan bahwa dalam pengembangan pembelajaran atau *instructional development*, inti pada proses ADDIE, yaitu analisis latar dan kebutuhan peserta didik, desain, dan pengembangan materi untuk pebelajar dan mengatur materi tersebut, pelaksanaan instruksi yang dihasilkan, dan evaluasi formatif dan sumatif baik hasil pengembangan.³⁴

Model penelitian dan pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan desain pembelajaran. Berikut merupakan langkah-langkah model penelitian dan pengembangan menurut ADDIE adalah:³⁵

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis ini merupakan suatu proses analisis kebutuhan, aspek-aspek untuk mengembangkan media, serta analisis situasi dan kondisi sekolah.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap desain atau merancang bahan ajar dengan merumuskan tujuan pembelajaran. Selain itu pada tahap ini meliputi perencanaan

³⁴ Nancy Angko dan Mustaji, *Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model Addie Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 Sds Mawar Sharon Surabaya*, Jurnal KWANGSAN, Universitas Negeri Surabaya. Vol. I – Nomor 1, September 2013.

³⁵ Parta Sanjaya, dkk, *Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Model Addie Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2014/2015 Di SMP Negeri 2 Seririt*, Jurnal Edutech, Universitas Pendidikan Ganesha. Vol: No. 1 Tahun: 2015.

desain produk, perencanaan komponen produk, dan petunjuk penggunaan produk.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan meliputi pengumpulan bahan materi pelajaran, gambar yang dapat mendukung media, melakukan pengetikan dan desain, serta hal-hal yang lainnya.

d. Tahap Implementasi (*Implementasi*)

Pada tahap implementasi ini meliputi dalam proses penggunaan produk pengembangan yang telah dihasilkan. Pada tahap ini dilakukannya kegiatan uji coba produk dalam mendukung proses pengembangan menggunakan instrumen pengumpulan data yang telah disiapkan. Hal-hal yang disiapkan mulai dengan menyiapkan pendidik, serta menyiapkan alat dan bahan belajar, dan lingkungan yang telah dikondisikan setelah semuanya tersedia maka peneliti bisa mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan kedalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengetahui respon terhadap produk yang telah dikembangkan oleh peneliti.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dalam penelitian ini yaitu tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan untuk pengumpulan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk menyempurnakan produk. Pada evaluasi dilakukan kegiatan penilaian terhadap hasil pengembangan berdasarkan hasil uji coba dan proses revisi untuk mencapai hasil akhir dari produk jadi.

Secara umum dalam proses penerapan model ADDIE disajikan dalam bagan di bawah in:

Gambar 3.1
Bagan Model Pengembangan ADDIE



C. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Prosedur pengembangan media pembelajaran SOCEPU (soal cerita puzzle) Matematika ini mengikuti tahapan ADDIE yang sebelumnya sudah ada. Langkah-langkah dalam pengembangan media pembelajaran SOCEPU (soal cerita puzzle) Matematika pokok bahasan operasi penjumlahan dan pengurangan, berdasarkan prosedur pengembangan yang ditempuh terdiri dari lima tahapan yang akan dipaparkan sebagai berikut:³⁶

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, hal pertama yang dilakukan adalah melakukan analisis pembelajaran dengan menganalisis beberapa hal diantaranya

³⁶ Eka Ratna Anjanuarti Latifah, *Pengembangan Media Pembelajaran Manipulatif Imajinatif pada Materi Pecahan Bentuk Aljabar Kelas VIII SMP*, Skripsi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Malang, 2014.

yaitu mengidentifikasi pokok bahasan yang ada pada ruang lingkup bahan kajian matematika untuk SD/MI yang mencakup aspek operasi penjumlahan dan pengurangan guna menyesuaikan standar kompetensi inti, kompetensi dasar, dan penjabaran indikator.

Pada tahap ini juga peneliti melakukan studi lapangan yang memiliki tujuan untuk mengidentifikasi kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas serta mengidentifikasi potensi-potensi yang dimiliki oleh siswa. Cara yang dilakukan oleh peneliti dalam menganalisis kurikulum dengan melakukan wawancara kepada guru kelas I A1 dan guru kelas I A2, selain itu juga melakukan wawancara kepada kepala sekolah. Selain itu, pada tahap analisis ini peneliti juga melakukan analisis terhadap kesesuaian kurikulum antara produk pengembangan berupa media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan kurikulum yang digunakan siswa anak SD/MI.

Selain melakukan analisis kurikulum, peneliti juga melakukan analisis karakter siswa di SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil dengan melakukan observasi lapangan dan wawancara dengan guru kelas tersebut. Sehingga diperoleh hasil pengamatan bahwa karakter siswa di SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil cenderung pasif dalam proses pembelajaran.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, perlu adanya pengumpulan data dengan tujuan untuk memperoleh bahan-bahan yang akan digunakan dalam pengembangan media pembelajaran SOCEPU, penyusunan kerangka media pembelajaran dengan (1) melakukan penataan isi dan struktur materi pembelajaran, (2) penyusunan tata letak materi per-indikator, (3) penyusunan soal-soal cerita yang sesuai dengan materi dan mudah dikerjakan oleh siswa, (4) penyusunan evaluasi yang berpedoman pada indikator. Adapun dalam penyusunan data meliputi:

1) Buku

Materi yang dicantumkan pada sumber belajar ini diperoleh dari dari buku matematika SD/MI sederajat.

2) Internet

Sumber data juga bisa didapatkan melalui internet seperti halnya mengambil dari Buku Sekolah Elektrik (BSE) yang telah disediakan oleh pemerintah, beberapa jurnal, dan bahkan oleh beberapa blog. Sumber ini digunakan untuk mengambil materi yang sesuai dengan materi operasi penjumlahan dan pengurangan.

c. Tahap Pengembangan Produk (*Development*)

Pada tahap ini akan dilakukan pengembangan media pembelajaran SOCEPU. Materi dan soal-soal cerita puzzle yang disajikan dalam media pembelajaran SOCEPU ini merupakan materi dan soal-soal cerita puzzle sudah disesuaikan dengan KI, KD dan indikator yang telah

ditetapkan oleh pemerintah yang kemudian dikembangkan dengan media pembelajaran SOCEPU.

d. Tahap Implementasi Produk (*Implementasi*)

Pada tahap implementasi ini merupakan kegiatan penyelenggaraan dalam menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan sesuai dengan desain yang telah direncanakan. Pelaksanaan akan dilakukan di kelas I sebagai subjek uji coba produk pengembangan.

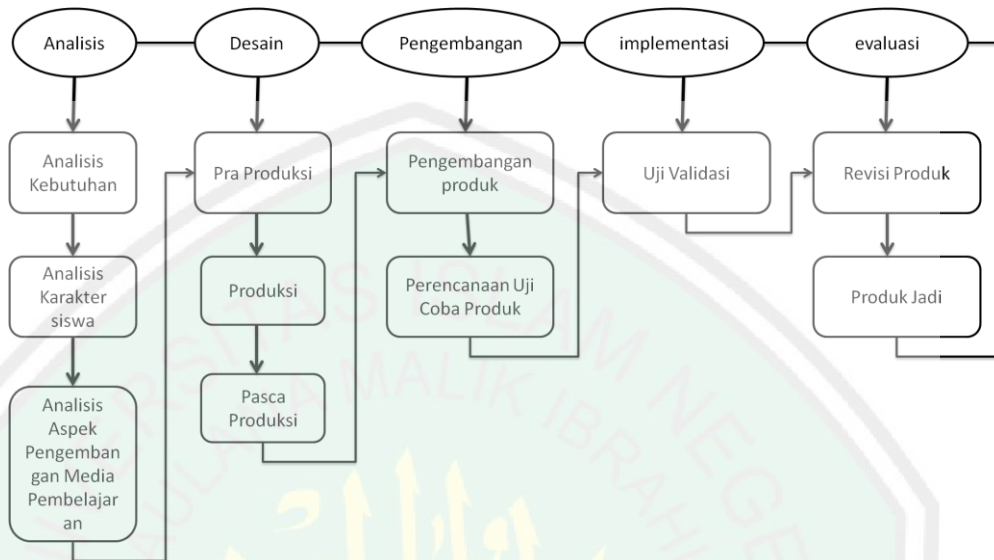
Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk terealisasinya produk pengembangan yang dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran matematika tentang operasi penjumlahan dan pengurangan.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi dapat meliputi 2 bentuk evaluasi yakni evaluatif formatif dan evaluasi sumatif. Setelah itu dilakukan perbaikan bila dibutuhkan. Evaluasi formatif dilakukan untuk memperoleh data guna melakukan perbaikan bahan pembelajaran yang dihasilkan agar lebih efektif. Sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk meningkatkan tingkat efektivitas produk media pembelajaran soal cerita puzzle matematika.

Adapun prosedur pengembangan pada penelitian ini akan disajikan dalam gambar berikut ini:

Gambar 3.2
Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Soal Cerita
Puzzle (SOCEPU)



D. Uji Coba Produk

Pada uji coba produk untuk pengumpulan data yang dapat digunakan sebagai dasar dalam penetapan kevalidan produk yang telah dihasilkan. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak dan sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran.³⁷ Dalam bagian ini secara berurutan akan dikemukakan desain uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

a. Desain Uji Coba

Desain uji coba yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran ini yakni tahap konsultasi, tahap validasi ahli, dan tahap uji coba lapangan. Produk berupa media pembelajaran berbasis soal

³⁷ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 132.

cerita puzzle (SOCEPU) operasi penjumlahan dan pengurangan untuk siswa sebagai hasil pengembangan ini diuji tingkat validitasnya.

1) Tahap Konsultasi

Pada tahap konsultasi terdiri atas beberapa kegiatan, yaitu:

- a) Pemberian masukan dan saran oleh dosen pembimbing mengenai bahan ajar yang dikembangkan.
- b) Perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan.

2) Tahap validasi

Pada tahap validasi meliputi beberapa kegiatan yang dilakukan, yaitu:

- a) Ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran selaku guru kelas yang menjadi kelas eksperimen memberikan masukan dan saran terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Kriteria-kriteria pemilihan ahli validasi yaitu:

1. Ahli Isi/Materi

Ahli materi di sini yaitu dosen yang ahli dalam bidang pembelajaran matematika khususnya penjumlahan dan pengurangan kelas 1 sekolah dasar, beberapa kriteria ahli dalam penelitian pengembangan ini yaitu seseorang yang:

- 1) Memahami dan menguasai karakter mengenai kurikulum 2013 tentang pembelajaran tematik di SD/MI.
- 2) Mempunyai pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan produk bahan ajar.

3) Bersedia menjadi seorang penguji produk pengembangan media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) operasi penjumlahan dan pengurangan kelas 1 SD/MI.

2. Ahli Desain

Ahli desain dipilih berdasarkan pertimbangan bahwa yang dipilih mempunyai kemampuan dalam bidang desain media pembelajaran.

3. Ahli Pembelajaran

Guru kelas memberikan masukan dan penilaian pada pengembangan media pembelajaran dengan materi operasi penjumlahan dan pengurangan kelas dasar yaitu kelas 1 SD/MI.

b) Pengembang melakukan analisis penilaian dengan instrumen terbuka yang memiliki tujuan untuk mengetahui komentar dan saran perbaikan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran.

c) Pengembang melakukan perbaikan media pembelajaran sesuai dengan komentar, masukan, serta saran yang telah diperoleh.

3) Tahap uji coba

Uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas I di SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil dengan jumlah siswa 24 siswa.

b. Subyek Uji Coba

Subjek yang akan diuji coba dalam penelitian pengembangan media pembelajaran SOCEPU (soal cerita puzzle) Matematika pokok bahasan operasi penjumlahan pengurangan pada Semester II ini adalah ahli materi/isi, ahli desain media pembelajaran atau produk, ahli pembelajaran yaitu guru mata pelajaran matematika dan siswa kelas I SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil. Dapat dipaparkan bahwasanya kondisi subjek penelitian ini yaitu siswa yang memiliki karakter yang cukup kompleks, sehingga perlu adanya proses pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk lebih aktif.

Penelitian ini dilakukan di SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil dengan beberapa alasan sebagai berikut: 1) tidak tersedianya media pembelajaran SOCEPU pada mata pelajaran matematika kelas I; 2) kurang maksimalnya pemanfaatan media yang terdapat di ruang guru.

c. Jenis Data

Jenis data pada penelitian ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif.³⁸ Jenis data yang telah dikumpulkan akan disesuaikan dengan informasi yang telah dipilah sehingga mendapatkan data yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Jenis data yang telah dikumpulkan dapat dibagi menjadi dua, yang sesuai dengan data pada umumnya, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif.

³⁸ Wahid Murni dan Nur Ali, *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju Disertasi Conth Hasil Penelitian* (Malang: UM Press, 2008)

Data kualitatif berupa kumpulan informasi yang diperoleh melalui wawancara dengan guru dan observasi di kelas I SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil mengenai soal cerita matematika. Hasil wawancara dan observasi tersebut dihimpun berdasarkan hasil penilaian, kritik, dan saran perbaikan melalui pertanyaan terbuka. Sedangkan data kuantitatif dihimpun dengan menggunakan instrumen tertutup dan tes pencapaian hasil belajar setelah penggunaan produk media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika. Data kuantitatif dikumpulkan melalui angket dan tes berikut penjelasannya:

- 1) Penilaian penelitian oleh ahli isi atau materi tentang ketetapan isi komponen buku meliputi: kecermatan isi, ketepatan cakupan, penggunaan bahasa yang dapat menjadikan sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang ada.
- 2) Penilaian ahli desain pembelajaran tentang kesesuaian medi serta buku petunjuk pembelajaran meliputi: ilustrasi, pengemasan media, dan kelengkapan komponen yang menarik dan sesuai dengan karakter siswa.
- 3) Penilaian guru kelas terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan.
- 4) Hasil tes siswa.

d. Instrumen Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, antara lain angket dan tes hasil belajar. Dan setiap instrumen pengumpulan data memiliki tujuan yaitu;

1) Wawancara

Wawancara dilakukan kepada Ibu Lailatul Mufidah, S. Pd selaku guru kelas I SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil. Wawancara ini digunakan sebagai tektik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang seharusnya diteliti, dan peneliti menginginkan beberapa informasi tentang hal-hal dari responden yang lebih detail.

2) Observasi

Dalam instrumen ini, peneliti sebagai pengamat melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar yang sedang dilaksanakan antara guru dan siswa di dalam kelas I SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil sehingga akan diperoleh informasi yang bersifat fakta mengenai media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

3) Angket

Angket atau biasa disebut kuesioner (*questionnaire*) merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Angket berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab

atau direspon oleh responden.³⁹ Angket ini memiliki tujuan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media pembelajaran soal matematika puzzle, selain itu, kemenarikan dan keefektifan penggunaan media pembelajaran soal cerita puzzle matematika pokok bahasan operasi penjumlahan dan pengurangan. Dihunakannya angket untuk mengumpulkan data tentang bagaimana tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai perbaikan.

Dengan hal ini, peneliti akan menyusun angket dan membagi menjadi empat macam angket. Pertama angket penelitian ahli isi yang terdiri dari aspek isi ataupun materi. Kedua, angket penilaian ahli desain media pembelajaran soal cerita puzzle yang terdiri dari aspek penampilan, kerapian, dan kemenarikan media pembelajaran tersebut. Ketiga, angket penilaian guru mata pelajaran Matematika yang terdiri dari aspek pembelajaran dan penggunaan bahasa yang tepat, aspek isi atau materi, dan aspek tampilan. Adapun kisi-kisi angket untuk ahli isi bidang studi, ahli desain, guru mata pelajaran Matematika, dan siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1
Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Isi atau Materi.

Pada angket penilaian kualitas isi atau materi mencakup beberapa hal yakni tujuan yang sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan

³⁹ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 219

tujuan pembelajaran. Selain itu ada desain yang sesuai dengan materi, dan tidak hanya desainnya saja, namun materi yang ada dalam puzzle harus tepat dalam urutan penyajian. Kelengkapan materi dan penggunaan bahasa yang tepat sesuai dengan standar nasional.

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Tujuan yang sesuai	Sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran	1-3	3
2.	Materi yang sesuai	Ketepatan dalam urutan penyajian	4	1
3.	Desain yang sesuai	Desain puzzle dan soal cerita yang sesuai dengan materi	7	1
4.	Penggunaan bahasa yang tepat sesuai dengan standar nasional	Kelengkapan sebuah materi dalam penyajian Kemudahan siswa dalam mempelajari materi	5	1
5.	Kelengkapan sebuah materi	Kesesuaian struktur kalimat dengan tingkat kemampuan siswa kelas MI Jelasnya istilah-istilah yang digunakan dalam materi	6	1

Tabel 3.2

Kisi-Kisi Angket Penilaian Ahli Desain Media Pembelajaran Soal Cerita Puzzle Matematika

Pada angket penilaian kualitas desain media pembelajaran soal cerita puzzle matematika memiliki kisi-kisi tersendiri yakni aspek desain memiliki petunjuk penggunaan, jelasnya teks, kualitas

gambar, kualitas warna. Selain itu ada format tampilan yakni kesesuaian penyajian.

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Aspek Desain a. Petunjuk penggunaan b. Jelasnya teks atau huruf c. Kualitas gambar d. Kualitas warna	1) Kejelasan petunjuk penggunaan media 2) Keterbacaan tulisan atau teks 3) Kualitas dan tepatnya gambaran 4) Tepat dalam pemilihan warna	1-3 4-5	5
2.	Format Tampilan Kesesuaian penyajian	Tepatnya urutan penyajian	5	1
3.	Media aman bagi siswa kelas I	Keamanan penggunaan	3	1

Tabel 3.3

Kisi-Kisi Angket Penilaian Guru Kelas Terhadap Media Pembelajaran Soal Cerita Puzzle Matematika

Pada angket penilaian guru kelas terhadap media pembelajaran soal cerita puzzle matematika memiliki beberapa kisi-kisi yang harus terpenuhi yakni aspek dari segi bahasa, aspek dari segi isi, aspek dari segi evaluasi, dan aspek dari segi tampilan.

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Aspek dari sisi Isi atau Materi	a. Sesuai dengan standar kompetensi dasar dengan isi atau materi	1-2 4-6 8-9	7

		<ul style="list-style-type: none"> b. Sesuai dengan ilustrasi cerita untuk memperjelas isi atau materi c. Tepatnya urutan penyajian materi d. Kelengkapan materi yang akan disajikan 		
2.	Aspek dari sisi Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Cukupnya latihan atau evaluasi yang akan diberikan b. Keterkaitan evaluasi dengan materi 	7	1
3.	Aspek dari sisi tampilan	<ul style="list-style-type: none"> a. Ketepatan dalam pemilihan ukun huruf b. Dapat dibacanya teks oleh siswa c. Kejelasan warna gambar d. Keserasian warna dengan warna lainnya dan antara <i>background</i> dengan teks 	3	1

2) Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar atau bisa disebut juga tes prestasi belajar digunakan untuk mengukur hasil-hasil belajar yang akan dicapai siswa selama kurun waktu yang telah ditentukan. Tes yang digunakan adalah tes evaluatif, yang akan dilakukan untuk mengukur tingkat penguasaan atau tingkat pemahaman siswa dan posisinya baik antar teman sekelas ataupun dalam penugasan target materi.⁴⁰ Tes ini digunakan sebagai alat evaluasi atau

⁴⁰ Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm. 223

alat pengukur sejauh mana siswa memahami materi dengan melalui media pembelajaran tersebut. Tes yang digunakan untuk pengumpulan data tentang hasil *pre-test* dan *post-test* yang akan menunjukkan keefektifan belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran soal cerita puzzle matematika hasil pengembangan yang telah dilaksanakan, yaitu media pembelajaran soal cerita puzzle matematika pokok bahasan penjumlahan dan pengurangan untuk kelas I SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil.

e. Teknik Analisis Data

Pada proses analisis data sangatlah penting dalam penelitian, pada proses ini akan diketahui hasil penelitian dari angket dan hasil tes yang telah dilalui oleh siswa. Analisis data adalah suatu proses yang mengelolah dan mengintepretasi data dengan fungsinya sehingga memiliki makna dan arti yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian.⁴¹ Analisis yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa teknik diantaranya, analisis pembelajaran dan analisis deskriptif.

1) Analisis Isi Pembelajaran

Analisis isi dilakukan dengan merumuskan tujuan dalam pembelajaran yang harus disesuaikan dengan KI-KD dan indikatif untuk menyusun isi/materi media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil analisis ini kemudian digunakan sebagai bahan pengembangan media pembelajaran SOCEPU.

⁴¹ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 106

2) Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan guna untuk perbaikan. Data analisis ini diperoleh dari penilaian angket untuk memberikan kritik, saran, dan masukan perbaikan. Hasil dari analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat ketepatan, keefektifan, dan kemenarikan produk hasil pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Untuk menganalisis hasil tanggapan dari validator menggunakan rumus sebagai berikut:⁴²

$$P = \frac{\sum xi}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

$\sum xi$ = Jumlah total skor yang diperoleh dari validator

$\sum x$ = Jumlah skor ideal

Dalam memberikan makna pada pengambilan keputusan untuk memperbaiki media pembelajaran soal cerita matematika yang akan digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut:⁴³

Tabel 3.4

Kriteria Validasi Produk Media Pembelajaran Soal Cerita Puzzle Matematika

Dalam hal ini kriteria validasi produk media pembelajaran soal cerita puzzle matematika memiliki presentase tersendiri dalam kevalidan sebuah media pembelajaran.

⁴² Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 313

⁴³ Sugiyono, *Metode Penelitian Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: CV. Alfabeta, 2008), hlm. 135.

Presentase (%)	Keterangan
80 – 100	Sangat Valid / tidak ada perbaikan
60 - 79	Valid / tidak ada perbaikan
40 - 59	Kurang valid / perbaikan sebagian
0 – 39	Tidak valid / perbaikan

Berdasarkan tabel di atas, penilaian dapat dikatakan valid apabila memenuhi syarat pencapaian mulai dari dari seluruh unsur yang 60-100 dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian ahli isi/materi, ahli media, ahli bidang pembelajaran matematika, dan siswa. Penilaian harus memenuhi kriteria valid, jika belum memenuhi maka harus dilakukan revisi ulang hingga mencapai tingkat kevalidan.

3) Analisis Hasil Tes

Analisis data hasil tes yang digunakan dalam mengukur perbandingan hasil belajar siswa, dalam uji coba lapangan dilakukan menggunakan desain eksperimen yang dilakukan guna mengetahui perbandingan sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan (*before-after*)⁴⁴. Berikut penjelasan tentang model desain eksperimen (*before-after*).

Gambar 3. 3

Desain Eksperimen (*before-after*)

$O_1 \times O_2$

Keterangan :

O_1 : Nilai *pre-test* (sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan Penggunaan Media pembelajaran SOCEPU

⁴⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: CV. ALFABETA, 2013), hlm. 414.

O_2 : Nilai *post-test* (setelah diberi perlakuan)

Kedua kelas tersebut diberikan *pre-test* untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman awal siswa sebelum penggunaan media, dan akan diberikan *post-test* untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran SOCEPU operasi penjumlahan dan pengurangan.

Data uji coba lapangan kemudian dikumpulkan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) untuk menguji apakah rata-rata dua kelompok yang tidak berhubungan sama/beda (*Paired Sample t-test*), maka menggunakan rumus uji t sebagai berikut:⁴⁵

$$t = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

Dimana:

$$SD = \sqrt{\frac{d^2}{n} - \left(\frac{d}{n}\right)^2}$$

$$SE_{MD} = \frac{SD}{\sqrt{n-1}}$$

Keterangan:

t : Nilai t yang dihitung

M_D : Mean of Difference

SE_{MD} : Standar Error of Mean of Difference

n : Banyak data

SD : Standar Deviasi

⁴⁵ I'natut Thoifah, *Statistik Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*, (Malang: Madani, 2015), hlm. 97

Untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan produk media pembelajaran, maka hasil uji coba dibandingkan t_{tabel} dengan taraf 0,05 atau 5% adalah sebagai berikut:

H_a = terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

H_o = tidak terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Pengambilan keputusannya adalah:

- a. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka signifikan artinya H_o diterima dan H_a ditolak.
- b. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka signifikan artinya H_o ditolak dan H_a diterima.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Media Pembelajaran Soal Cerita Puzzle (SOCEPU)

Pada bab IV ini akan dijelaskan secara rinci hasil penelitian yang mengacu pada proses desain pengembangan ADDIE yaitu *analyze, desain, development, implementation, and evaluation*. Pada bab ini pula akan dijelaskan tentang prosedur pengembangan media pembelajaran serta perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Paparan prosedur pengembangan media pembelajaran soal cerita puzzle akan dijelaskan secara rinci di bawah ini:

1. Tahap *Analyze* (analisis)

Pada tahap *analyze* (analisis), peneliti menemukan beberapa masalah yang terdapat pada proses pembelajaran Matematika kelas I di SD Swasta Roulotul Ulum Bangil, antara lain sebagai berikut:

- a. Persepsi siswa yang kurang baik terhadap mata pelajaran Matematika.
- b. Tidak tersedianya media pendukung bagi siswa yang menarik daya minat proses pembelajaran matematika sekaligus membantu siswa dalam belajar.
- c. Hasil belajar siswa dalam soal cerita operasi penjumlahan dan pengurangan matematika kelas I.

2. Tahap *Design* (Desain)

Pada tahap *design* (desain) media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) operasi penjumlahan dan pengurangan matematika, peneliti

merumuskan tujuan pembelajaran untuk bahan pengembangan produk. Selain itu peneliti membuat konsep strategi pembelajarn yang menggunakan media pembeljaran soal cerita puzzle (SOCEPU) yang akan dipaparkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

a. Deskripsi Spesifikasi Produk media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) operasi penjumlahan dan pengurangan matematika

Pada proses pengembangan media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) memaparkan mengenai pokok bahasan soal cerita penjumlahan dan pengurangan matematika untuk kelas I Sekolah Dasar ataupun Madrasah Ibtidaiyah. Pada proses pembuatan produk ini meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

1. Pra produksi

Pada tahap pra produksi terdapat beberapa penentuan yaitu penentuan tokoh dalam soal cerita yang terdapat dalam buku petunjuk, pembuatan desain media dan pembuatan desain buku petunjuk.

2. Produksi

Pada proses produksi yaitu tahap desain. Pada tahap ini peneliti menggunakan beberapa aplikasi meliputi *Corel Draw X7* dan *Adobe Photoshop CS3*.

3. Pasca produksi

Pada tahap yang terakhir yaitu dilakukannya pencetakan media beserta buku petunjuk media pembelajaran soal cerita puzzle untuk dipersiapkan ke tahap implementasi.

3. Tahap *Development* (pengembangan)

Tahap *development* ini adalah tahapan utama dari kelima kegiatan pengembangan, dimana produk pengembangan disesuaikan dengan struktur model pada tahap perencanaan baik itu berupa bahan materi, gambar pendukung, pengetikan dan lain sebagainya. Adapun tahapannya menjadi 2, yaitu pengembangan produk dan perencanaan uji coba produk.

Kajian produk pengembangan media pembelajaran ini ditinjau dari aspek materi media, desain media, dan pembelajaran dari media pembelajaran. Adapun hasil penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil.

Berikut ini akan disajikan secara objektif dan tuntas wujud akhir produk “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran matematika operasi penjumlahan dan pengurangan kelas I di Sekolah Dasar Swasta Roudlotul Ulum Bangil”

Media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) ini digunakan untuk kelas 1 A3 Al-Malik sebagai kelas eksperimen dalam penelitian ini.

Media pembelajaran ini digunakan selama 1 kali, yaitu dua jam pelajaran. Penjelasan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

Hasil pengembangan penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) operasi penjumlahan dan pengurangan kelas I di SD Roudlotul Ulum Bangil. Masing-masing bagian akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Identifikasi Produk

Bentuk Fisik : Bahan Cetak (*Material Printed*)

Judul : Ayo Kita Belajar Bersama
SOCEPU (Soal Cerita Puzzle)

Sasaran : Siswa kelas I semester genap SD
Roudlotul Ulum Bangil

Nama Penulis : Rina Aprilia

Bentuk Media : Balok

Ukuran Media : 42 x 29 cm

Tebal Halaman Buku Petunjuk : 21 halaman

Ukuran Kertas : A5

Jenis Bahan Media : Kertas Karton dan Steroform

Jenis Kertas Buku Petunjuk : Art paper 150 gr

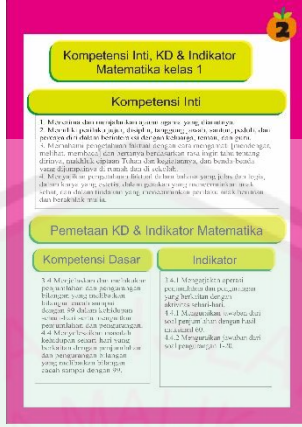

b. Isi Produk

Isi produk yang telah dikembangkan akan dijelaskan secara terperinci di bawah ini:

Tabel 4.1 Desain Isi Produk

Desain Media Soal Cerita Puzzle (SOCEPU)		
No.	Hasil Produk	Keterangan
1.		<p>Cover depan pada produk pengembangan media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU). Warna dasar cover disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas dasar khususnya kelas 1 SD/MI.</p>
2.	<p>a)</p>  <p>b)</p>  <p>c)</p> 	<p>Pada media terdapat bagian dalam. Bagian-bagian tersebut yaitu: a) pembiasaan berdoa sebelum belajar seperti membaca basmalah, b) puzzle kupu-kupu yang didalam puzzle tersebut berisi tentang kumpulan soal-soal cerita matematika, c) bagian penengah, gunanya sebagai istirahat sejenak untuk siswa, d) puzzle angka, pada bagia ini siswa akan menjawab</p>

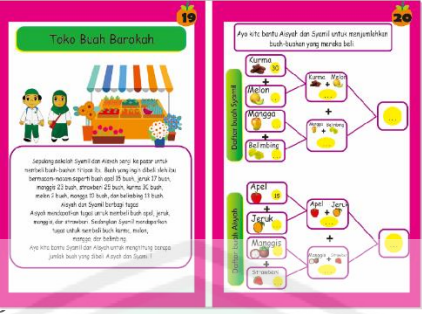

	<p>d)</p> 	<p>pertanyaan-pertanyaan yang ada di puzzle kupu-kupu.</p>
<p>Desain Buku Petunjuk Media</p>		
No.	Hasil Desain	Keterangan
1.		<p>Cover depan buku petunjuk, warna dasar yang dipilih disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 1 SD/MI yaitu ceria dan menyenangkan.</p>
2.		<p>Doa sebelum belajar, penulisan huruf arab menggunakan traditional arabic. Selain itu halaman ini untuk pembiasaan anak berdoa sebelum belajar.</p>

<p>3.</p>		<p>Media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) ini dikembangkan dengan acuan standar kompetensi dan kompetensi yang dirancang oleh pemerintah sehingga tidak perlu diragukan mengenai kompetensi yang hendak dicapai oleh siswa.</p>
<p>4.</p>		<p>Tata cara penggunaan media berisi petunjuk singkat mengenai langkah-langkah menggunakan media, tata letak media dan cara menyelesaikan soal cerita yang didapatkan.</p>
<p>5.</p>		<p>Pengenalan tokoh dalam media, guna untuk membuat siswa tertarik dengan adanya cerita beserta tokohnya.</p>

6.		<p>Pada desain ini, telah memasuki pada sub pembelajaran penjumlahan.</p>
7.		<p>Setelah sub pembelajaran penjumlahan terdapat contoh soal cerita matematika dengan cara penyelesaian soal tersebut.</p>
8.		<p>Desain soal cerita dengan cara menghubungkan antara 2 benda yang dapat menghasilkan angka 25. Beserta soal cerita bergambar.</p>
9.		<p>Kumpulan soal soal cerita digunakan untuk berlatih bagi siswa.</p>

10.		Soal cerita beserta ilustrasi sebelum memasuki pada sub pembelajaran materi pengurangan.
11.		Desain peralihan dari sub pembelajaran penjumlahan ke sub pengurangan.
12.		Pada desain ini, telah memasuki pada sub pembelajaran pengurangan
13.		Setelah sub pembelajaran pengurangan terdapat contoh soal cerita matematika dengan cara penyelesaian soal tersebut.

<p>14.</p>		<p>Latihan untuk menyelesaikan soal cerita sub pembelajaran pengurangan.</p>
<p>15.</p>		<p>Latihan untuk menyelesaikan soal cerita sub pembelajaran pengurangan.</p>
<p>16.</p>		<p>Kumpulan soal soal cerita digunakan untuk berlatih bagi siswa.</p>
<p>17.</p>		<p>Desain peralihan dari sub pembelajaran pengurangan ke bonus soal soal cerita kegiatan sehari-hari.</p>

18.	<p>a. T</p> <p>1. P</p> 	<p>Bonus soal cerita beserta ilustrasinya, selain itu ada langkah-langkah penyelesaian soal cerita.</p>
19.	<p>e</p> <p>r</p> <p>c</p> <p>a</p> <p>k</p> <p>a</p> <p>p</p> <p>a</p> <p>2.</p> 	<p>Desain profil penulis. Hak cipta penulis dalam media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) yaitu mengenai desain, layout, editor, pembuatan media pembelajaran beserta dosen pembimbing yang mengarahkan penulis dalam proses penyusunan media pembelajaran beserta buku petunjuk.</p>

4. Tahap Implementation

Pada tahap implementasi, prodck yang telah dikembangkan akan diuji coba untuk menghasilkan validitas produk, serta tanggapan produk terhadap produk media pembelajaran yang telah dikembangkan.

a. Validasi Produk Media Pembelajaran Soal Cerita Puzzle (SOCEPU)

1. Data validasi ahli materi

Penilaian uji validasi untuk ahli materi atau isi dilakukan kepada ahli bidang matematika. Validator materi pada media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) ini yaitu dosen lulusan S2 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang saat ini menjadi dosen mata kuliah matematika pendidikan guru madrasah ibtidaiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yakni ibu Nurlyta Virlyani, M. Pd.

Hasil data yang didapatkan dari validasi materi atau isi yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif didapatkan melalui angket dan data kualitatif didapatkan melalui angket yang berupa kritik dan saran dari validator. Berikut ini paparan data hasil validasi materi atau isi.

a. Data kuantitatif

Hasil data kuantitatif dari validasi ahli materi atau isi akan ditampilkan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 4.2
Hasil penilaian media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) oleh ahli materi atau isi

No.	Pernyataan	X	X ₁	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan SK dan KD	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
3.	Kesesuaian media pembelajaran dengan indikator	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
4.	Materi yang diberikan sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan	3	4	75	Valid	Tidak revisi

5.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I	3	4	75	Valid	Tidak revisi
6.	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
7.	Media pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa terhadap materi Operasi Penjumlahan dan Pengurangan	3	4	75	Valid	Tidak revisi
8.	Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas I terhadap materi Operasi Penjumlahan dan Pengurangan	2	4	50	Kurang valid	Sedikit revisi
Jumlah		27	32	84.3 %	Sangat Valid	Tidak revisi

Data yang tertera pada tabel diatas merupakan hasil yang didapatkan dari perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rumus: } P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase kelayakan

Σx : jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

Σx_1 : jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

100 : bilangan konstanta

Jika dihitung, berikut hasilnya

$$P = \frac{4+4+4+3+3+4+3+2}{4 \times 8} \times 100\%$$

$$= \frac{27}{32} \times 100\%$$

$$= 84.3 \%$$

Hasil dari validasi kepada ahli materi atau isi diatas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) yang telah dikembangkan memilik tingkat kevalidan **sangat valid**. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pernyataan 1-8 pada angketyang telah diberikan dari validator terhadap media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) yaitu sebesar 27 dengan presentase kevalidan 84,3 %.

b. Data kualitatif

Berikut ini merupakan data kualitatif yang didapatkan dari validasi ahli materi atau isi berupa kritik dan saran yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.3

Kritik dan saran media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) oleh ahl materi atau isi.

Nama Validator	Kritik dan saran
Nurlyta Virlyani, M. Pd	Perbaikan pada tata cara penggunaan buku petunjuk Penambahan gambar yang sesuai dengan cerita Perbanyak soal cerita. Perhatikan EYD, dan lebih teliti dari kesalahan penlisan

Berdasarkan pada tabel kritik dan saran di atas, bahwa ada beberapa aspek yang perlu direvisi atau diperbaiki guna bahan pertimbangan layak atautakah tidak produk ini diteliti, selain itu sebagai penyempurna produk sehingga dapat menjadi lebih baik dari sebelum direvisi. Perbaikan dalam hal ini membutuhkan 3 kali perbaikan atau revisi, validasi pada ahli materi oleh ibu Nurlyta Virlyani, M. Pd sebagai berikut:

- 1) Pertama proses validasi dilakukan pada tanggal 26 April 2019 dengan perbaikan kalimat cover buku petunjuk dan pada cara penggunaan media yang ada dalam buku petunjuk.
- 2) Kedua proses validasi dilakukan pada tanggal 15 Mei 2019 dengan perbaikan pada kalimat-kalimat yang kurang tepat dan penggunaan EYD serta penambahan soal cerita yang ada pada buku petunjuk dengan gambar yang sesuai dengan cerita.
- 3) Ketiga proses validasi dilakukan pada tanggal 21 Mei 2019 hasilnya disetujui oleh ahli materi yaitu ibu Nurlyta Virlyani, M. Pd dengan catatan pengurutan komponen-komponen yang ada pada buku petunjuk, serta penambahan profil penulis.

2. Data validasi ahli desain

Penilaian uji validasi ahli desain oleh ibu Maryam Faizah, M. Pd yang merupakan lulusan S2 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Data yang didapatkan dari validasi ahli desain yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Data tersebut didapatkan peneliti dari angket

penilaian. Paparan data dari hasil validasi ahli desain media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) sebagai berikut.

a. Data kuantitatif

Data kuantitatif yang didapatkan melalui validasi ahli desain akan dipaparkan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 4.4
Hasil penilaian media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) oleh ahli desain

No.	Pernyataan	X	X ₁	P(%)	Tingkat kevalidan	Ket.
1.	Desain dan tampilan media pembelajaran "SOCEPU" sesuai dengan karakteristik siswa kelas I	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
2.	Tampilan warna media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa kelas I	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
3.	Media yang dikembangkan bersifat aman bagi siswa kelas I	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
4.	Desain lembar petunjuk penggunaan menarik (sesuai dengan karakteristik siswa kelas I)	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
5.	Bahasa yang digunakan pada lembar petunjuk penggunaan mudah dipahami oleh siswa Kelas I	3	4	75	Valid	Tidak revisi
6.	Media yang dikembangkan sesuai dengan Materi Operasi Penjumlahan dan Pengurangan	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
7.	Media mudah dioperasikan oleh siswa kelas I	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
Jumlah		27	28	96 %	Sangat valid	Tidak revisi

Data yang tertera pada tabel diatas merupakan hasil yang didapatkan dari perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rumus: } P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase kelayakan

Σx : jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

Σx_1 : jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

100 : bilangan konstanta

Jika dihitung, berikut hasilnya

$$P = \frac{4+4+4+4+3+4+4}{4 \times 7} \times 100\%$$

$$= \frac{27}{28} \times 100\%$$

$$= 96 \%$$

Hasil dari validasi kepada ahli materi atau isi diatas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) yang telah dikembangkan memilik tingkat kevalidan **sangat valid**. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pernyataan 1-7 pada angketyang telah diberikan dari validator

terhadap media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) yaitu sebesar 27 dengan presentase kevalidan 96 %.

b. Data kualitatif

Berikut ini merupakan data kualitatif yang didapatkan dari validasi ahli desain berupa kritik dan saran yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.5

Kritik dan saran media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) oleh ahli materi atau isi.

Nama Validator	Kritik dan saran
Maryam Faizah, M. Pd	Sudah bagus warnanya cocok untuk anak kelas I. Warna cerah dan itu menarik bagi anak kelas I.

Berdasarkan tabel kritik dan saran diatas sebagai bahan pertimbangan apakah produk yang dikembangkan layak untuk diteliti atau tidak, selain itu sebagai penyempurna produk agar menjadi lebih baik lagi. Proses validasi ahli desain oleh ibu Maryam Faizah, M. Pd pada tanggal 27 Mei 2019.

3. Data validasi ahli pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran yakni guru kelas I SD Swasta Roudlotul Ulum bangil. Ibu Lailatul Mufidah selaku guru kelas I Al-Malik yang mendi kelas eksperimen. Data yang didapatkan oleh peneliti yaitu data kuantitatif dan data kualitatif hasil validasi ahli pembelajaran. Data tersebut peneliti dapatkan dari angket penilaian,

berikut ini merupakan paparan hasil validasi ahli pembelajaran media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU).

a. Data kuantitatif

Data kuantitatif dari hasil validasi ahli pembelajaran akan dipaparkan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 4.6
Hasil penilaian media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU)

No	Pernyataan	X	X ₁	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket.
1.	Pengoperasian media pembelajaran mudah untuk siswa kelas I	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
2.	Tampilan warna media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa kelas I	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
3.	Desain dan tampilan media pembelajaran sesuai dengan siswa kelas I	3	4	75	Valid	Tidak revisi
4.	Kesesuaian media pembelajaran dengan SK/KD	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
5.	Kesesuaian media pembelajaran dengan indikator	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
6.	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
7.	Latian soal pada media pembelajaran sesuai dengan materi	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
8.	Media pembelajaran dan petunjuk penggunaan media mudah dipahami	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi
9.	Media pembelajaran menarik minat belajar siswa kelas I Sekolah Dasar	4	4	100	Sangat valid	Tidak revisi

Jumlah	35	36	97 %	Sangat valid	Tidak revisi
---------------	-----------	-----------	-------------	---------------------	---------------------

Data yang tertera pada tabel diatas merupakan hasil yang didapatkan dari perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Rumus: } P = \frac{\Sigma x}{\Sigma x1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase kelayakan

Σx : jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\Sigma x1$: jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

100 : bilangan konstanta

Jika dihitung, berikut hasilnya

$$P = \frac{4+4+3+4+4+4+4+4+4}{4 \times 9} \times 100\%$$

$$= \frac{35}{36} \times 100\%$$

$$= 97 \%$$

Hasil dari validasi kepada ahli materi atau isi diatas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) yang telah dikembangkan memiliki tingkat kevalidan **sangat valid**. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item

pernyataan 1-9 pada angket yang telah diberikan dari validator terhadap media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) yaitu sebesar 35 dengan presentase kevalidan 97 %.

b. Data kualitatif

Berikut ini merupakan data kualitatif yang didapatkan dari validasi ahli desain berupa kritik dan saran yang disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 4.7

Kritik dan saran media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) oleh ahl materi atau isi.

Nama Validator	Kritik dan saran
Lailatul Mufidah S. Pd	Pembelajaran tentang operasi hitung dengan menggunakan media (SOCEPU) pada siswa kelas I SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil sangatlah bermanfaat, dengan menggunakan media SOCEPU minat belajar siswa menjadi semakin meningkat, serta menjadikan siswa semakin aktif dalam belajar.

Berdasarkan tabel kritik dan saran di atas, telah dituliskan bahwa tidak ada yang perlu direvisi. Validasi ini dilakukan sebagai pertimbangan layak atau tidak produk ini diteliti, selain itu sebagai penyempurna produk sehingga dapat menjadi lebih dari sebelum dlakukannya revisi. Validasi pada ahli pembelajaran oleh ibu Lailatul Mufidah S. Pd dilakukan pada tanggal 19 Juni 2019.

5. Tahap *Evaluation*

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir. Pada tahap ini dilakukan evaluasi berdasarkan hasil uji coba produk pada tahapan sebelumnya, untuk menyempurnakan produk dengan dilakukannya revisi terhadap produk bila diperlukan. Kegiatan evaluasi yang dilakukan meliputi analisis hasil validitas. Berikut merupakan revisi produk berdasarkan analisis hasil validitas:



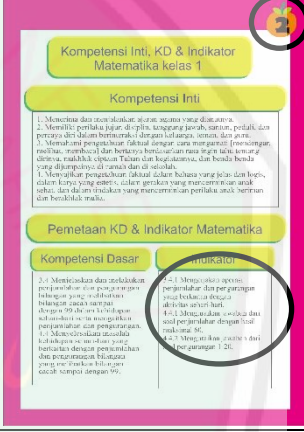


a. Revisi produk


Berdasarkan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran maka dapat dilihat hasil revisi produk pengembangan media pembelajaran soal cerita puzzle pada tabel di bawah ini:


Tabel 4.8

Revisi produk ahli

No	Poin yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1.	Penambahan kata “mari berlatih”, “untuk”, dan tidak menyingkat nama instansi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang		
2.	Penempatan doa diawal buku setelah cover,		

	<p>penulisan kata “ayo” harus sesuai EYD, dan melengkapi doa sebelum belajar.</p>		
<p>3.</p>	<p>Penulisan tatanan indikator dan urutan penempatan KI, KD dalam uku petunjuk</p>		
<p>4.</p>	<p>Penempatan cara menggunakan media, selain itu kata “buku” diganti menjadi kata “media”. Gambar cover media dicantumkan.</p>		
<p>4.</p>	<p>Penambahan contoh soal cerita beserta cara penyelesaiannya dengan menggunakan media</p>		

	<p>pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.</p>	<p>3. Pasang puzzle yang tersedia sesuai jawaban</p>  <p>4. Jika sudah selesai cocokkan jawaban pada lembar selanjutnya.</p> <p>5. Ayo amati bermain dengan soal-soal bonus yang ada di dalam buku ini.</p> <p>Ayo Kita Belajar Sambil Bermain Ya Kawan</p> 	<p>3. Pasang puzzle yang tersedia sesuai jawaban</p>  <p>4. Jika sudah selesai cocokkan jawaban pada lembar selanjutnya.</p> <p>Contoh memiliki 23 buah apel dan Fani memiliki 15 buah jeruk. Berapakah jumlah buah yang dimiliki Beni dan Fani?</p> <p>Jawab:</p> $\begin{array}{r} 23 \\ + 15 \\ \hline 38 \end{array}$  <p>5. Belajar sambil bermain dengan soal-soal bonus yang ada di dalam buku ini.</p> <p>Ayo kita belajar sambil bermain ya kawan</p> 
<p>5.</p>	<p>Penambahan soal cerita beserta penyelesaiannya dengan menggunakan media pembelajaran soal cerita (SOCEPU).</p>	<p>Syamil dan Aisyah sedang belajar Penjumlahan. Ayo kita lihat apa yang mereka pelajari!</p> <p>Penjumlahan</p> <p>CONTOH</p> $\begin{array}{r} 15 + 20 = \\ \underline{3} \\ 15 + 20 = 35 \end{array}$ <p>ATAU</p> $\begin{array}{r} 15 \\ 20 + \\ \hline 35 \end{array}$	<p>Syamil membeli pensil sebanyak 15 biji dan Aisyah membeli pensil sebanyak 20 biji. Berapakah jumlah pensil yang dibeli oleh Syamil dan Aisyah?</p> <p>Penjumlahan</p> <p>CONTOH</p> $\begin{array}{r} 15 \\ 20 + \\ \hline 35 \end{array}$ <p>ATAU</p> $\begin{array}{r} 15 \\ 20 + \\ \hline 35 \end{array}$ 
<p>6.</p>	<p>Penambahan gambar ilustrasi sesuai dengan soal cerita.</p>	<p>Aisyah pergi ke pasar menemui bundanya untuk membeli buah jeruk. Bunda membeli buah jeruk 5 keranjang buah, masing-masing keranjang berisi 25 buah.</p> <p>Ayo coba kalian pasang keranjang di bawah ini yang menghasilkan angka 25. Sialah tempat yang masih kosong!</p> 	<p>Aisyah pergi ke pasar menemui bundanya untuk membeli buah jeruk. Bunda membeli buah jeruk 5 keranjang buah, masing-masing keranjang berisi 25 buah.</p> <p>Ayo coba kalian hubungkan antara 2 keranjang di bawah ini yang menghasilkan angka 25.</p> 

	<p>Penambahan profil penulis pada akhir buku peunjuk.</p>		 <p>Profil Penulis</p> <p>Rina Aprilia 15140014</p> <p>Lahir : Pasuruan, 27 april 1997 Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Jurusan / Prog. Studi: PGMI Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Alamat : Dsn. Kemambang Pagak Beji Pasuruan No. HP : 082257350400</p>
--	---	--	---

b. Hasil produk

Berdasarkan saran dan komentar yang telah didapatkan oleh penulis melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli pembelajaran maka dapat dilihat hasil produk pengembangan media pembelajaran soal cerita puzzle pada tabel di bawah ini:

1. Tampilan Media Pembelajaran Soal Cerita Puzzle (SOCEPU)

a. Tampilan depan media soal cerita puzzle (SOCEPU)



Gambar 4.1

Tampilan depan media soal cerita puzzle (SOCEPU)

b. Tampilan dalam media



Gambar 4.2

Tampilan dalam media soal cerita puzzle (SOCEPU)

c. Tampilan buku petunjuk

Gambar 4.3

Hasil Buku Petunjuk Media

1. Cover



Buku Petunjuk soal cerita puzzle (SOCEPU)

2. Doa sebelum belajar



Doa sebelum belajar

3. Kompetensi inti, KD, dan Indikator

Kompetensi Inti, KD & Indikator Matematika kelas 1

Kompetensi Inti

1. Menunjukkan dan menjabarkan secara sistematis bagaimana cara berhitung, dan memahami konsep bilangan bulat, operasi hitung, pengukuran, dan geometri. Menunjukkan kemampuan berhitung dan berukur, serta menunjukkan kemampuan memahami dan menerapkan konsep-konsep matematika yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Pemetaan KD & Indikator Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator
1.1 Menjelaskan bilangan bulat dan pengertiannya. Menjelaskan operasi hitung bilangan bulat dengan menggunakan garis bilangan.	1.1.1 Menyebutkan operasi hitung bilangan bulat dan pengertiannya yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
1.2 Menjelaskan pengukuran dan pengertiannya. Menjelaskan satuan dan konversinya.	1.2.1 Menjelaskan satuan dan konversinya.
1.3 Menjelaskan bangun datar dan pengertiannya. Menjelaskan sifat-sifat bangun datar.	1.3.1 Menjelaskan sifat-sifat bangun datar.

Kompetensi inti, KD, dan Indikator

4. Petunjuk penggunaan media

CARA MENGGUNAKAN MEDIA

- Siapkan buku dengan memasukkannya ke dalam kotak SOCFPU (gunakan semua puzzle ada di dalam kotak).
- Ambil soal dari puzzle nupu-hupu dan bacakan soal.
- Pasang puzzle yang tersedia sesuai jawaban.
- Tris adalah selisih cacahkan jawaban pada lembar selanjutnya.
Contoh:
Bani memiliki 23 buah apel dan Fani memiliki 15 buah jeruk. Berapakah jumlah buah yang dimiliki Bani dan Fani?
Jawab:
23 + 15 = 38
38
38
38
- Balok sambil bermain dengan soal soal bonus yang ada di dalam buku ini.
Ayo kita belajar sambil bermain ya kawan!

Petunjuk penggunaan media

5. Pengenalan tokoh dalam buku

5

Assalamualaikum teman-teman, perkenalkan kami teman baru kalian!

Namaku Syami

Namaku Aiyati

6

Kita akan mengajak teman-teman belajar tapi sambil bermain juga, pasti seru!

Ayo kita belajar bersama pasti seru!

Pengenalan tokoh dalam buku

6. Sub pembelajaran penjumlahan

*Sub pembelajaran penjumlahan*

7. Materi penjumlahan

*Materi penjumlahan*

8. Latihan soal penjumlahan 1

*Latihan soal penjumlahan 1*

9. Latihan soal penjumlahan 2

Mari kita selesaikan bersama soal cerita dibawah ini!

1. Andi memiliki kelereng 18 biji, sedangkan Uvi memiliki kelereng 22 biji. Berapakah jumlah kelereng Andi dan Uvi?
a. 53 b. 55 c. 40 d. 42

2. Sofia diberi hadiah 9 pensil dan 8 buku. Berapakah jumlah pensil dan buku yang dimiliki oleh Sofia?
a. 17 b. 16 c. 18 d. 20

3. Esa membeli 18 bunga mawar dan Aisyah membeli 23 bunga mawar. Berapakah jumlah bunga mawar yang dibeli oleh Esa dan Aisyah?
a. 11 b. 21 c. 31 d. 41

Latihan soal penjumlahan 2

10. Latihan soal penjumlahan 3

Sani adalah teman dari Syarif. Sani mempunyai 25 kelereng merah, 22 kelereng biru, dan 15 kelereng kuning. Berapakah jumlah kelereng yang dimiliki Sani?

Yuk kita bantu Syarif untuk menemukan jawabannya!

Latihan soal penjumlahan 3

11. Percakapan peralihan ke materi pengurangan

Bagaimana teman-teman perasaan kalian setelah belajar bersama kami?

Apalagi peringatannya mudah untuk dipahamkan.

Sekarang kita lanjutkan ke halaman selanjutnya.

Percakapan peralihan ke materi pengurangan

12. Sub pembelajaran pengurangan

*Sub pembelajaran pengurangan*

13. Materi pengurangan

*Materi pengurangan*

14. Latihan soal pengurangan 1

*Latihan soal pengurangan 1*

15. Latihan soal pengurangan 2

16

Aisyah sangat suka dengan buah jeruk. Setiap pagi Aisyah memesan pada bunda untuk membelikannya jeruk. Dalam seminggu Aisyah dapat memakan jeruk sebanyak 20 buah.

Tasiah buah jeruk yang masih kosong dibawah ini sehingga menghasilkan angka 20! Ayo kita bantu Aisyah untuk memenukannya.

$40 - 20 = 20$
 $27 - \dots = 20$
 $55 - 35 = 20$
 $49 - \dots = 20$

Latihan soal pengurangan 2

16. Latihan soal pengurangan 3

17

Mari kita bantu Syamil dan Aisyah untuk menyelesaikan soal di bawah ini!

1. Fani memiliki sebanyak 38 permen, kemudian Fani memberikan 17 permen kepada adiknya. Berapakah sisa permen yang dimiliki oleh Fani saat ini?
a. 23 b. 22 c. 21 d. 25

2. Pak Toni adalah penjual balon. Jumlah balon yang dimiliki pak Toni ada 47 balon. Kemudian Sari membeli 17 balon. Berapakah sisa balon milik pak Toni?
a. 20 b. 22 c. 21 d. 23

Latihan soal pengurangan 3

17. Percakapan tokoh menuju bonus soal

18

Apakah kalian sudah paham?
Agar lebih paham lagi, ayo lihat kegiatan sehari-hari kita.

Ayo kita lanjutkan ke halaman selanjutnya.

Percakapan tokoh menuju bonus soal

18. Bonus soal cerita

19. Toko Buah Barokah

Seperti sekolah Syarif dan Anisah pergi ke pasar untuk membeli buah-buahan. Di pasar itu, buah yang ingin dibeli oleh ibu Anisah adalah seperti buah apel 15 buah, jeruk 12 buah, mangga 20 buah, stroberi 20 buah, durian 30 buah, melon 2 buah, pepaya 10 buah, dan kiwifruit 10 buah. Ayah dan Syarif membeli 1 kg apel, 1 kg stroberi, dan 1 kg kiwifruit. Setelah itu, Syarif dan Anisah pergi ke pasar untuk membeli buah-buahan yang mereka beli.

20. Apa kita butuh Ayah dan Syarif untuk menjumlahkan buah-buahan yang mereka beli?

Dalam buah barokah:

- Kurma + Gula + Madu
- Apel + Jeruk + Mangga + Belimbing
- Apel + Jeruk + Mangga + Stroberi

Bonus soal cerita

19. Profil penulis

Profil Penulis

Rina Aprilia
15140014

Lahir : Pasturan, 27 april 1997
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan / Prog. Studi: PGMI
Instansi : Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang
Alamat : Dsn. Kemambang Pakak Beji
Pasturan
No. HP : 082257350400

Profil penulis

B. Perbedaan Hasil Belajar Siswa (Nilai *pre-test* dan *post-test*) siswa kelas I SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil.

Hasil tes yang akan dipaparkan dalam bentuk tabel dibawah ini merupakan data nilai siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dari hasil uji coba lapangan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran yang peneliti kembangkan. Tabel dibawah ini merupakan paparan data hasil uji lapangan yang peneliti dapatkan:

Tabel 4.9
 Nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen

No	Nama siswa	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	Ahmad Fakhрил Walidain	90	100
2.	Aisyah	80	90
3.	Almira Jinani Hasna'	85	90
4.	Fatimatul Baitul M Zaini	65	80
5.	M. Ihya' Ulumudin	80	85
6.	M. Haikal	60	80
7.	Muhammad	60	90
8.	Muhammad Asyraf Gionino	60	85
9.	Muhammad Athoilah	70	90
10.	Muhammad Hamzah	60	75
11.	Muhammad Izul Fahri	50	70
12.	Muhammad Maula Safa Haris	85	95
13.	Muhammad Noval	70	80
14.	Muhammad Syauqi	65	75
15.	Mukhammad Rif'an	50	80
16.	Nabila Afkarina Syawaliyah	70	90
17.	Nadhifah Binti Abdullah Assegaf	70	90
18.	Nafisah Al Ilmi	80	85
19.	Nur Shabrina Al Hafidz	70	80
20.	Nur Syifa	80	90
21.	Salman Abu Bakar	50	80
22.	Shavira Amalia Arifin	80	100
23.	Syakirah Yunus Bawaad	60	80
24.	Vevina Nafeeza Zafirah	80	85
Jumlah		1670	2045
Rata-rata		69,58	85,21

Tabel 4.10
 Nilai *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol

No	Nama siswa	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	Abyana Daniellah Yusuf	70	85
2.	Ahmad Nur Rizki Ramdhani	80	85
3.	Ahmad Subadar Rahmatullah	75	80
4.	Aira Aulia Zalyka	60	75
5.	Alf Nada Auliya	65	70
6.	Bassam Kun Sholeh	85	90

7.	Fatimah Azzahra	70	80
8.	Fatimatuz Zahra	75	80
9.	Faza Alya Musdalifa	50	70
10.	Hilyah Shafiyah	80	90
11.	Ja'far Hamid Assegaf	60	70
12.	M. Rizki Reza Maulana	80	85
13.	Mochammad Salman Al-Farisi	30	60
14.	Muhammad Abdan Nailun Nabhan	50	65
15.	Muhammad Tsaqib Noor	70	80
16.	Nasywah Rizka Khan	75	80
17.	Nizamuddin Aulia An Naufal	100	100
18.	Nuchailah Urjiah	75	80
19.	Nur Muhammad Zain	90	100
20.	Rizqiyah Mauludiyah Rachmah	80	90
21.	Sa'diyah	50	70
22.	Shafiyah Nafisah	40	70
23.	Tsania Sabrina Putri	75	90
24.	Aisyah Yumnia Mufidah	60	80
Jumlah		1645	1925
Rata-Rata		68,54	80,21

Berdasarkan paparan data di atas dapat dilihat pada kolom nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol memiliki nilai sebesar 80,21 dan nilai rata-rata yang dimiliki oleh kelas eksperimen sebesar 85,21 hal ini dapat menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU).

Cara mengetahui adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol peneliti mencari dari nilai *pre-test* atau *post-test* dengan melakukan analisis melalui t-test dependent (*Paired Sample t-test*). Teknik analisis ini digunakan untuk mengetahui ada idaknya pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan kepada kelompok objek penelitian melalui produk

pengembangan media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika. Berikut langkah-langkah analisis datanya:⁴⁶

Langkah 1. Menentukan Ha dan Ho dalam bentuk kalimat

Ha= terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Ho= tidak terdapat perbedaan pada hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Langkah 2. Menetapkan level of significant (α) dan Degree of freedom (df)

a. Tingkat signifikan (α) = 0,05

b. Derajat kebebasan (df) = n - 1

$$= 24 - 1$$

$$= 23$$

$$t_{\text{tabel}} = t_{0,05 : 23} = -9,43$$

Langkah 3. Menentukan kriteria pengujian

c. Jika $t_{\text{hitung}} \leq t_{\text{tabel}}$ maka signifikan artinya Ho diterima dan Ha ditolak.

d. Jika $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$ maka signifikan artinya Ho ditolak dan Ha diterima.

Langkah 4. Menentukan hasil statistik pada *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus paired sample t-test.⁴⁷

a. Mencari D (Difference) yaitu selisih data sebelum (*Pre-test*) dan sesudah (*Post-test*) dengan tabel penolong.

⁴⁶ Berdasarkan data hasil perhitungan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas I SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil selaku subjek uji coba lapangan pada tanggal 12 Mei 2019 dan 19 Juni 2019.

⁴⁷ I'natut Thoifah, *Op.Cit.*, hlm. 97

Tabel 4.11
Hasil Uji Coba Lapangan Pre-test dan Post-test

No	Nama siswa	Nilai		$(x_2 - x_1)$	D^2
		Pre-test	Post-test		
1.	Ahmad Fakhрил Walidain	90	100	10	100
2.	Aisyah	80	90	10	100
3.	Almira Jinani Hasna'	85	90	5	25
4.	Fatimatul Baitul M Zaini	65	80	15	225
5.	M. Ihya' Ulumudin	80	85	5	25
6.	M. Haikal	60	80	20	400
7.	Muhammad	60	90	30	900
8.	Muhammad Asyraf Gionino	60	85	25	625
9.	Muhammad Athoilah	70	90	20	400
10.	Muhammad Hamzah	60	75	15	225
11.	Muhammad Izul Fahri	50	70	20	400
12.	Muhammad Maula Safa Haris	85	95	10	100
13.	Muhammad Noval	70	80	10	100
14.	Muhammad Syauqi	65	75	10	100
15.	Mukhammad Rif'an	50	80	30	900
16.	Nabila Afkarina Syawalayah	70	90	20	400
17.	Nadhifah Binti Abdullah A.	70	90	20	400
18.	Nafisah Al Ilmi	80	85	5	25
19.	Nur Shabrina Al Hafidz	70	80	10	100
20.	Nur Syifa	80	90	10	100
21.	Salman Abu Bakar	50	80	30	900
22.	Shavira Amalia Arifin	80	100	20	400
23.	Syakirah Yunus Bawaad	60	80	20	400
24.	Vevina Nafeeza Zafirah	80	85	5	25
Jumlah		1670	2045	375	7375
Rata-Rata		69,58	85,21	15,62	307,29

b. Mencari SD (Standar Deviasi)

$$\begin{aligned}
 SD &= \sqrt{\frac{d^2}{n} - \left(\frac{d}{n}\right)^2} \\
 &= \sqrt{\frac{7375}{24} - \left(\frac{375}{24}\right)^2} \\
 &= \sqrt{307,29 - (15,62)^2}
 \end{aligned}$$

$$= \sqrt{307,29 - 243,98}$$

$$= \sqrt{63,31}$$

$$= 7,95$$

c. Mencari SE_{MD}

$$SE_{MD} = \frac{SD}{\sqrt{n-1}}$$

$$= \frac{7,95}{\sqrt{24-1}}$$

$$= \frac{7,95}{\sqrt{23}}$$

$$= \frac{7,95}{4,79}$$

$$= 1,66$$

d. Mencari t_{hitung}

$$t = \frac{M_D}{SE_{MD}}$$

$$= \frac{7,95}{1,66}$$

$$= 4,78$$

Langkah 6. Kesimpulan

Hasil dari perhitungan diatas menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 4,78 > t_{tabel} = -9,43$ terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antaran hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) pada mata pelajaran matematika, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) materi penjumlahan da pengurangan. Selain itu, dapat dilihat pula

dari rata-rata nilai X_2 lebih besar daripada X_1 ($85,21 > 69,58$) serta ditunjukkan pula dari hasil nilai siswa pada post-test lebih baik dari pre-test. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara sebelum menggunakan media pembelajaran soal cerita puzzle(SOCEPU) dengan sesudahnya menggunakan media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) pada materi penjumlahan dan pengurangan.



BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Soal Cerita Puzzle (SOCEPU) Matematika

1. Spesifikasi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Soal Cerita Puzzle (SOCEPU) Operasi Bilangan Penjumlahan dan Pengurangan Matematika

Hasil akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) pada mata pelajaran Matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pokok materi yang ada pada media adalah operasi penjumlahan dan pengurangan soal cerita matematika di kelas I SD/MI. Media yang dikembangkan merupakan media yang relevan dengan kurikulum 2013 yang bertujuan agar siswa mampu menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99. Indikator menyelesaikan soal cerita matematika adalah siswa mampu memecahkan soal cerita matematika.

Informasi yang telah diperoleh dari hasil observasi menyatakan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung di kelas I SDS Roudlotul Ulum Bangil hanya menggunakan buku dari pemerintah dan LKS yang disediakan pihak sekolah tanpa ada media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mengajar. Hasil wawancara yang diperoleh dari guru kelas I ibu Lailatul Mufidah S. Pd sebagian siswa masih belum

bisa menyelesaikan soal cerita puzzle, beberapa ada yang bisa menyelesaikan soal cerita namun dengan bantuan guru untuk menjelaskan soal cerita tersebut, guru harus mengulang membacakan soal cerita tersebut agar siswa memahami soal cerita tersebut. Ada pula yang sudah bisa menyelesaikan soal cerita matematika dengan baik dan benar.

Berdasarkan penjelasan yang diberikan oleh ibu Lailatul Mufidah selaku guru kelas I, peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika, peneliti menyajikan desain yang menarik, dengan konsep singkat namun tetap jelas dan mudah dimengerti, serta ilustrasi gambar yang mampu memberikan informasi dengan baik kepada peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini mengacu pada penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk pendidikan. sehingga penelitian ini disebut sebagai penelitian *research and development* (R&D), yaitu penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk. Pelaksanaan pengembangan penelitian ini berpedoman pada teori ADDIE. Berikut merupakan paparan langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika.

a. Analisis

Langkah awal yang dilakukan dalam analisis adalah dengan menganalisis kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika di kelas I SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil sehingga dapat diperoleh informasi bahwasanya kurikulum yang digunakan untuk kelas I adalah kurikulum 13. Selain itu, peneliti juga melakukan analisis terhadap siswa sehingga diperoleh informasi bahwasanya siswa cenderung pasif dalam pembelajaran matematika khususnya pada soal cerita matematika, serta kurangnya alat bantu atau media yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Adapun analisis mengenai aspek untuk mengembangkan media pembelajaran adalah berdasarkan latar belakang dan tujuan pengembangan media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) pada mata pelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Desain/Perencanaan

Langkah yang dilakukan dalam perancangan meliputi 3 hal yaitu pra produksi, produksi, dan pra produksi. Pada tahap pra produksi menentukan beberapa hal seperti: menentukan tokoh dalam soal cerita yang terdapat pada buku petunjuk, pembuatan desain media dan desain buku petunjuk. Pada perencanaan produk yang hendak dikembangkan berupa tujuan penggunaan produk adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa serta subjek uji coba yaitu siswa

selaku pengguna produk. Setelah itu dilakukan perancangan lain komponen produk dan hal yang terakhir adalah perancangan petunjuk.

c. Pengembangan

Langkah utama dalam hal ini adalah pengembangan, dimana produk pengembangan berisi materi pelajaran operasi penjumlahan dan pengurangan khususnya pada soal cerita matematika. Selain itu terdapat ilustrasi gambar yang mendukung cerita dalam buku petunjuk, desain dan pengetikan direalisasikan menjadi sebuah produk pengembangan yang kemudian direncanakan pula desain uji coba.

d. Implementasi

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba media pembelajaran yang telah dikembangkan untuk menghasilkan validitas produk serta tanggapan pengguna produk.

e. Evaluasi

Langkah yang terakhir yaitu tahap evaluasi dengan melakukan revisi produk pada hasil uji coba pada tahapan sebelumnya yang digunakan untuk menyempurnakan produk yang telah dikembangkan.

Berikut merupakan pemaparan spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika:

Identitas produk media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika meliputi: bentuk fisik, judul, sasaran, tahun, penyusun, dan cetakan.

Tabel 5.1

Identitas Produk Media Pembelajaran Berbasis Soal Cerita Puzzle (SOCEPU)

Bentuk Fisik	Bahan Cetak
Judul	Ayo Kita Belajar Bersama SOCEPU (Soal Cerita Puzzle)
Sasaran	Kelas I SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil
Tahun	2019
Penyusun	Rina Aprilia
Cetakan	1 (pertama)

Deskripsi mengenai media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika dimulai pada pembuatan sampul media balok yang didesain dengan warna cerah dan menonjol untuk menarik perhatian siswa yaitu dengan warna dasar ungu yang dipadukan dengan beberapa warna seeperti oranye, merah muda fanta, biru muda, dan biru tua, serta gambar kartun yang mendukung dengan angka-angka. Selanjutnya desain media bagian dalam balok ada 4 bagian yaitu bagian atas didesain dengan adanya bacaan basmalah gunanya untuk melakukan pembiasaan sebelum belajar berdoa terlebih dahulu, bagian kedua merupakan kumpulan soal-soal cerita untuk mengasah dan melatih siswa, bagian ketiga desain untuk jeda siswa dalam melakukan kegiatan, dan bagian yang terakhir yaitu desain untuk menjawab pertanyaan yang berada dalam kumpulan soal pada kupu-kupu pada bagian kedua.

Sselain itu, ada desain buku petunjuk penggunaan media. Sampul pada buku petunjuk dipilih dengan warna yang mencolok yaitu warna dasar merah muda tua dengan kombinasi warna hijau muda, kuning beserta gambar tokoh dalam buku petunjuk. Pada buku petunjuk banyak komponen-komponen pelengkap media balok yaitu doa sebelum belajar secara lengkap, KI KD, indikator, petunjuk penggunaan media, pengenalan tokoh, kumpulan-kumpulan soal cerita serta ada bonus soal cerita yang berkaitan dengan kegiatan sehari-hari tokoh. Pada bagian terakhir buku petunjuk terdapat profil penulis sebagai identitas penyusun media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika operasi penjumlahan dan pengurangan.

Desain *background* yang digunakan adalah *full colour* yang berbeda-beda tiap materi dan terlihat nyata dengan tujuan untuk menarik perhatian siswa, pendukung materi serta memudahkan siswa serta menghindari rasa bosan pada siswa. Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan juga sesuai dengan EYD.

B. Validasi Media Pembelajaran Berbasis Soal Cerita Puzzle (SOCEPU) Matematika

Kriteria yang telah disebutkan pada masing-masing instrumen validasi, baik dari ahli materi/isi, ahli desain, dan ahli pembelajaran sejalan dengan kriteria cakupan dan rancangan media pembelajaran yang disampaikan oleh beberapa ahli pembelajaran dari ibu Lailatul Mufidah, ibu Maryam Faizah

dan ibu Nulyta Virlyani yang kemudian dikembangkan berdasarkan pengetahuan peneliti.

a. Ahli Materi/Isi

Data yang diperoleh dari ahli materi/isi yaitu ibu Nurlyta Virlyani, M.Pd pada tahap pertama mendapatkan beberapa kritik dan saran untuk pedoman dalam melakukan revisi media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika diantaranya yaitu penambahan soal-soal cerita matematika, penambahan ilustrasi gambar yang dapat mendukung soal tersebut, selain itu penggunaan kalimat yang sesuai dengan EYD.

Hasil validasi pada tahap berikutnya mendapatkan prosentase sebesar 84,3 %. Hal ini dapat menunjukkan bahwa setelah melakukan revisi, media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika sangat valid digunakan dalam penelitian pengembangan karena dari segi materi jelas dan lengkap untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.⁴⁸

b. Ahli Desain

Hasil validasi oleh ahli desain yaitu ibu Maryam Faizah, M. Pd. Data yang didapatkan dari hasil validasi ahli desain mendapatkan prosentase 96 % . media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika dikatakan sangat valid untuk digunakan karena sangat

⁴⁸ Berdasarkan hasil penilaian angket validasi oleh ibu Nurlyta Virlyani, M. Pd sebagai ahli materi/isi bahan ajar yang dilaksanakan pada tanggal 26 April – 21 Mei 2019.

menarik dengan warna beserta ilustrasi gambar yang bagus sesuai dengan judul media yang dikembangkan.

Pengembangan media pembelajaran ini sangat menarik dengan desain penggunaan warna, gambar, dan tema yang dimiliki perpaduan yang sangat epik. Media ini memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa karena warna yang cerah sesuai dengan karakter siswa kelas I.⁴⁹

c. Ahli Pembelajaran

Ahli pembelajaran matematika adalah guru kelas I di SD swasta Roudlotul Ulum Bangil. Ibu Lailatul Mufidah S. Pd berdasarkan angket dan kritik serta saran yang diperoleh dari ahli pembelajaran maka diperoleh prosentase sebesar 97%.

Hasil validasi mendapatkan kritik dan saran yang mendukung diantaranya yaitu materi/isi sesuai dengan KI KD, gambar-gambar yang mendukung soal cerita, selain itu penambahan soal cerita beserta ilustrasi gambar. Adapun penyajian materi khususnya soal latihan pada siswa sudah sangat bagus, menarik, dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.⁵⁰

⁴⁹ Berdasarkan hasil penilaian angket validasi oleh ibu Maryam Faizah, M. Pd sebagai ahli desain media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika pada tanggal 27 Mei 2019.

⁵⁰ Berdasarkan hasil penilaian angket validasi oleh ibu Lailatul Mufidah S. Pd sebagai ahli pembelajaran di SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil yang dilaksanakan pada tanggal 19 Juni 2019.

C. Perbedaan Hasil Belajar Siswa (Nilai *pre-test* dan *post-test*) siswa kelas I SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil.

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran matematika yang ditujukan untuk kelas I Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar. Media pembelajaran tersebut yaitu soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan terbukti dapat membantu siswa untuk menyelesaikan soal cerita matematika. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas I SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* sebelum penggunaan media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika dengan nilai *post-test* setelah menggunakan media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika. Nilai rata-rata sebelum menggunakan media pembelajaran yaitu 69,58, sedangkan nilai rata-rata setelah menggunakan media yaitu 85,21. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil uji t dengan tingkat signifikan 0,05 dengan menggunakan rumus diperoleh bahwa $t_{hitung} = 4,78$ sedangkan $t_{tabel} = -9,43$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang memiliki arti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika operasi penjumlahan dan pengurangan.

Peningkatan hasil belajar yang didapatkan siswa berkaitan dengan komposisi buku petunjuk soal cerita puzzle (SOCEPU) yang disesuaikan dengan kompetensi inti kompetensi dasar untuk siswa kelas I SD/MI, serta siswa dapat menggunakan media tersebut secara langsung. Media ini dapat dibongkar pasang dan disertai gambar-gambar yang menarik.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil penelitian terhadap media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) operasi penjumlahan dan pengurangan matematika kelas I SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil ini dapat dipaparkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) operasi penjumlahan dan pengurangan kelas I menggunakan model pengembangan ADDIE. Dalam proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti melalui beberapa tahapan sesuai dengan prosedur model pengembangan ADDIE, yaitu:

a. Tahap analisis

Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu peneliti juga melakukan analisis terhadap siswa saat proses pembelajaran.

b. Tahap perencanaan/desain

Pada tahap perencanaan/desain, peneliti melakukan tiga hal yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

c. Tahap pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti melakukan pengembangan tentang isi materi pelajaran operasi penjumlahan dan pengurangan khususnya pada soal cerita matematika.

d. Tahap implementasi

Pada tahap implementasi peneliti melakukan uji coba media pembelajaran untuk mendapatkan hasil validitas produk serta tanggapan penggunaan produk.

e. Tahap evaluasi

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan revisi produk pada hasil uji coba pada tahap sebelumnya untuk menyempurnakan produk yang akan dihasilkan.

2. Terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas I SD Swasta Roudlotl Ulum Bangil antara kelas yang menggunakan media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran tersebut. Kelas yang menggunakan media pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi dari pada kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran tersebut.

Perbedaan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata *pre-test* sebelum penggunaan media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika dengan nilai *post-test* setelah menggunakan media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika. Nilai rata-rata sebelum menggunakan media pembelajaran yaitu 69,58, sedangkan nilai rata-rata setelah menggunakan media yaitu 85,21. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil uji t dengan tingkat signifikan 0,05 dengan menggunakan rumus diperoleh bahwa $t_{hitung} = 4,78$ sedangkan $t_{tabel} = -9,43$. Hal ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yang memiliki arti t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika operasi penjumlahan dan pengurangan.

Peningkatan hasil belajar yang didapatkan siswa berkaitan dengan komposisi buku petunjuk soal cerita puzzle (SOCEPU) yang disesuaikan dengan kompetensi inti kompetensi dasar untuk siswa kelas I SD/MI, serta siswa dapat menggunakan media tersebut secara langsung. Media ini dapat dibongkar pasar dan disertai gambar-gambar yang menarik.

B. Saran

Pengembangan media pembelajaran soal cerita puzzle ini dikembangkan memiliki tujuan untuk membantu siswa kelas I dalam menyelesaikan soal cerita matematika pada operasi penjumlahan dan pengurangan. Adapun saran-saran untuk pengembangan media pembelajaran soal cerita puzzle (SOCEPU) yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi operasi penjumlahan dan pengurangan. Selain itu

dalam media tersebut terdapat buku petunjuk dengan banyak kumpulan soal-soal yang dapat dijadikan latihan bagi siswa.

2. Pengembangan media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan kelas I dapat digunakan sebagai alat bantu siswa untuk menyelesaikan soal cerita matematika.
3. Media pembelajaran berbasis soal cerita puzzle (SOCEPU) matematika materi operasi penjumlahan dan pengurangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.



DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Majid dan Dian Andayani. 2005. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep Implementasi Kurikulum 2004)*, Bandung : Remaja Rosda Karya.
- An Nawawi, Abu Zakaria Yahya bin Syaraf, Imam. 2014. *At Tibyan*. Solo: Al-Qowam.
- Nurliana siregar, *Belajan dan Pembelajaran*
https://akademik.uhn.ac.id/portal/public_html/FKIP/Nurliani_Siregar/Belajar&Pembelajaran5.pdf, diakses pada tanggal 25 mei 2018
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Endang Setyo Winarni dan Sri Harmini. 2011. *Matematika Untuk PGSD*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wawancara dengan ibu Lailatul Mufidah, Guru Kelas I SD Swasta Roudlotul Ulum Bangil , tanggal 29 April 2019.
- Herman Hudojo. 2005. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Penerbit Universitas Negeri Malang (UM Press)
- Nurliana siregar.
https://akademik.uhn.ac.id/portal/public_html/FKIP/Nurliani_Siregar/Belajar&Pembelajaran5.pdf. Diakses pada tanggal 25 mei 2018.
- Nur Euis Istiqomah.
<http://secarikcatatansangpenyairkecil.blogspot.co.id/persamaan-dan-perbedaan-pembelajaran.html>. Diakses pada tanggal 25 mei 2018.
- Munadi Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi GP Press Group.
- Kustandi Cecep dan Sutjipto Bambang. 2011. *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Asnawir dan Basyirudin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Press.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2006. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru.

- Oemar Hamalik. 2004. *Media Pendidikan*. Bandung, PT. Citra Aditya Bakti.
- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2007. *Metode Peneliian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2007. *Metode Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Zainal Arifin. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahid Murni dan Nur Ali. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas Pendidikan Agama dan Umum dari Teori Menuju Disertasi Conth Hasil Penelitian*. Malang: UM Press.
- Wina Sanjaya. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Arikunto. 2003. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. ALFABETA.
- Inatut Thoifah. 2015. *Statistik Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.

Pre – Test

Nama :

No.Absen :









A. Pilihlah (x) jawaban yang benar!

1. Alif memiliki mobil mainan sebanyak 10 dan Fandi memiliki mobil mainan sebanyak 18. Berapakah jumlah mobil mainan Alif dan Fandi?
 - a. 25
 - b. 28
 - c. 34
 - d. 27
2. Pada hari minggu Dita pergi ke swalayan untuk membeli buku sebanyak 15 buku dan 16 pensil. Berapakah jumlah buku dan pensil yang dibeli oleh Dita?
 - a. 32
 - b. 41
 - c. 31
 - d. 29
3. Setiap minggu Ali membantu ayahnya untuk mengambil telur ayam di kandangnya. Ali mengumpulkan telur sebanyak 25 telur dan ayahnya mengumpulkan 34 telur. Berapakah jumlah telur yang telah dikumpulkan oleh Ali dan ayahnya?
 - a. 59
 - b. 49
 - c. 55
 - d. 54
4. Ayu mendapatkan 43 buah jeruk dari kakaknya. Ayu memberikan 10 buah jeruk kepada Sofi. Berapakah sisa jeruk yang dimiliki oleh Ayu?
 - a. 23
 - b. 33
 - c. 34
 - d. 35

B. Isilah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Bunda Ani pergi ke pasar untuk membeli 13 biji buah apel dan 27 buah jeruk. Hitunglah berapa jumlah buah yang dibeli oleh bunda Ani?
2. Aisyah pergi ke pasar menemani bundanya unuk membelibuah jeruk. Bunda membeli jeruk 5 keranjang buah. Pada setiap keranjang terdapat 25 buah jeruk. Hubungkan 2 keranjang yang menghasilkan 25 buah jeruk:

Contoh:

a.		+		=
b.				=
c.				= 25
d.				=

Note: A blue arrow points from the basket with 5 oranges in row 'a' to the basket with 20 oranges in row 'c'.

3. Sifa memiliki buku sebanyak 57 buku. Sifa memberikan bukunya kepada Asif saudara kembarnya sebanyak 34. Berapakah sisa buku yang dimiliki oleh Sifa?

Post-test

Nama :

No. Absen :

A. Pilihlah jawaban yang benar dan beri tanda silang (X)!

1. Dalam lemari Ayu ada 24 baju dan di dalam lemari Afi ada 25 baju. Berapakah jumlah baju yang dimiliki oleh Ayu dan Afi?
 - a. 48
 - b. 49
 - c. 50
 - d. 51
2. Esa memiliki 37 buah mangga, kemudian Esa memberikan 12 buah mangga untuk Nurul. Berapakah sisa buah mangga yang dimiliki oleh Esa saat ini?
 - a. 25
 - b. 24
 - c. 26
 - d. 23
3. Rofi membeli pensil 15 biji dan adiknya membeli pensil 23 biji. Berapakah jumlah pensil yang dibeli oleh Rofi dan adiknya?
 - a. 37
 - b. 39
 - c. 38
 - d. 40
4. Pada hari minggu Rani pergi ke pasar minggu bersama keluarganya. Rani dibelikan permen 20 biji oleh ayahnya dan kakaknya dibelikan permen 15 biji. Berapakah jumlah permen Rani dan kakaknya?
 - a. 25
 - b. 35
 - c. 55
 - d. 45
5. Anggun pergi ke sekolah dengan membawa bekal 55 potong kue coklat. Saat istirahat Anggun memakannya bersama dengan teman sekelasnya. Kue yang dimakan oleh Anggun dan temannya sebanyak 48 potong kue. Berapakah sisa kue yang dimiliki oleh Anggun saat ini?
 - a. 5
 - b. 6
 - c. 7
 - d. 8

B. Isilah pertanyaan dibawah ini dengan benar!

1. Hari ini Doni berulang tahun, dia membawa buah jeruk sebanyak 50 biji. Doni memberikan buah jeruk kepada teman-temannya sebanyak 47 buah. Berapakah sisa buah jeruk yang dimiliki oleh Doni?
 Jawab:.....

2. Satu bulan Rifa mengumpulkan 30 koin, sedangkan Rafi mengumpulkan 28 koin. Berapakah jumlah koin yang dimiliki oleh Rifa dan Rafi?
 Jawab:.....

3. Siti membeli buah apel sebanyak 33 buah dan Sani membeli buah apel sebanyak 17 buah. Berapakah jumlah buah yang dimiliki oleh Siti dan Sani?

Jawab:.....
.....
.....
.....
.....

4. Haris dan Robi membeli 40 kue bolu. Mereka memberikan 36 kue tersebut kepada teman-temannya. Berapakah sisa kue bolu yang dimiliki oleh Haris dan Robi saat ini?

Jawab:.....
.....
.....
.....
.....

- 5.

Sepulang sekolah Syamil dan Aisyah pergi ke pasar untuk membeli buah-buahan titipan ibu. Buah yang ingin dibeli oleh ibu bermacam-macam seperti buah apel 15 buah, jeruk 17 buah, manggis 23 buah, strawberi 25 buah, kurma 30 buah, melon 2 buah, mangga 10 buah, dan belimbing 13 buah.

Aisyah dan Syamil berbagi tugas.

Aisyah mendapatkan tugas untuk membeli buah apel, jeruk, manggis, dan strawberi. Sedangkan Syamil mendapatkan tugas untuk membeli buah kurma, melon, mangga, dan belimbing.

Ayo kita bantu Syamil dan Aisyah untuk menghitung berapa jumlah buah yang dibeli Aisyah dan Syamil !

Jawab:



Ayo kita bantu Aisyah dan Syamil untuk menjumlahkan buah-buahan yang mereka beli.

Daftar buah Syamil

Kurma 30

+
Melon

+
Mangga

+
Belimbing

Kurma + Melon

+
Mangga + Belimbing

...

Daftar buah Aisyah

Apel 15

+
Jeruk

+
Manggis

+
Strawberi

Apel + Jeruk

+
Manggis + Strawberi

...

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN SOAL CERITA
PUZZLE MATEMATIKA (SOCEPU) PADA MATERI “OPERASI
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN”**

UNTUK AHLI MATERI

A. Biodata

Nama :

NIP :

Instansi :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket/ instrumen ini, Bapak/Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban.
3. Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria pernyataan Bapak/Ibu
4. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak (tepat, jelas, sesuai, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, jelas, sesuai, menarik, mudah)	2
3.	Tepat (sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
4.	Sangat (sesuai, jelas, menarik, mudah)	4

C. Pertanyaan

Berilah tanda centang (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai!

No.	Keterangan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kesesuaian media pembelajaran dengan kurikulum				

2.	Kesesuaian media pembelajaran dengan SK dan KD				
3.	Kesesuaian media pembelajaran dengan indikator				
4.	Materi yang diberikan sesuai dengan media pembelajaran yang dikembangkan				
5.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa kelas I				
6.	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi				
7.	Media pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa terhadap materi Operasi Penjumlahan dan Pengurangan				
8.	Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa kelas I terhadap materi Operasi Penjumlahan dan Pengurangan				

D. Lembar Kritik dan Saran

Tulislah komentar secara keseluruhan mengenai media pembelajaran Soal Cerita Puzzle Operasi Penjumlahan dan Pengurangan (SOCEPU) yang dikembangkan untuk materi Operasi Penjumlahan dan Pengurangan!

Malang, 20

(.....)

NIP.

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN SOAL CERITA
PUZZLE MATEMATIKA (SOCEPU) PADA MATERI “OPERASI
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN”**

UNTUK AHLI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN

E. Biodata

Nama :

NIP :

Instansi :

F. Petunjuk Pengisian Angket

5. Sebelum mengisi angket/ instrumen ini, Bapak/Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
6. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban.
7. Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria pernyataan Bapak/Ibu
8. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak (tepat, jelas, sesuai, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, jelas, sesuai, menarik, mudah)	2
3.	Tepat (sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
4.	Sangat (sesuai, jelas, menarik, mudah)	4

G. Pertanyaan

Berilah tanda centang (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai!

No.	Keterangan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Desain dan tampilan media pembelajaran “SOCEPU” sesuai dengan karakteristik siswa kelas I				

2.	Tampilan warna media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa kelas I				
3.	Media yang dikembangkan bersifat aman bagi siswa kelas I				
4.	Desain lembar petunjuk penggunaan menarik (sesuai dengan karakteristik siswa kelas I)				
5.	Bahasa yang digunakan pada lembar petunjuk penggunaan mudah dipahami oleh siswa Kelas I				
6.	Media yang dikembangkan sesuai dengan Materi Operasi Penjumlahan dan Pengurangan				
7.	Media mudah dioperasionalkan oleh siswa kelas I				

H. Lembar Kritik dan Saran

Tulislah komentar secara keseluruhan mengenai media pembelajaran Soal Cerita Puzzle Operasi Penjumlahan dan Pengurangan (SOCEPU) yang dikembangkan untuk materi Operasi Penjumlahan dan Pengurangan!

Malang,

20

(.....)

NIP.

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN SOAL CERITA
PUZZLE MATEMATIKA (SOCEPU) PADA MATERI “OPERASI
PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN”
UNTUK AHLI PEMBELAJARAN**

I. Biodata

Nama :

NIP :

Instansi :

J. Petunjuk Pengisian Angket

9. Sebelum mengisi angket/ instrumen ini, Bapak/Ibu diharapkan untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
10. Instrumen ini berisi kolom pertanyaan dan kolom jawaban.
11. Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kriteria pernyataan Bapak/Ibu
12. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat Tidak (tepat, jelas, sesuai, menarik, mudah)	1
2.	Kurang (tepat, jelas, sesuai, menarik, mudah)	2
3.	Tepat (sesuai, jelas, menarik, mudah)	3
4.	Sangat (sesuai, jelas, menarik, mudah)	4

K. Pertanyaan

Berilah tanda centang (√) pada jawaban yang dianggap paling sesuai!

No.	Keterangan	Skor			
		1	2	3	4
1.	Pengoperasian media pembelajaran mudah untuk siswa kelas I				

2.	Tampilan warna media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa kelas I				
3.	Desain dan tampilan media pembelajaran sesuai dengan siswa kelas I				
4.	Kesesuaian media pembelajaran dengan SK/KD				
5.	Kesesuaian media pembelajaran dengan indikator				
6.	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi				
7.	Latihan soal pada media pembelajaran sesuai dengan materi				
8.	Media pembelajaran dan petunjuk penggunaan media mudah dipahami				
9.	Media pembelajaran menarik minat belajar siswa kelas I Sekolah Dasar				

L. Lembar Kritik dan Saran

Tuliskan komentar secara keseluruhan mengenai media pembelajaran Soal Cerita Puzzle Operasi Penjumlahan dan Pengurangan (SOCEPU) yang dikembangkan untuk materi Operasi Penjumlahan dan Pengurangan!

Pasuruan,

20

(.....)

NIP.

Daftar Nama Siswa Kelas I A3

No	Nama siswa
1.	Ahmad Fakhрил Walidain
2.	Aisyah
3.	Almira Jinani Hasna'
4.	Fatimatul Baitul M Zaini
5.	M. Ihya' Ulumudin
6.	M. Haikal
7.	Muhammad
8.	Muhammad Asyraf Gionino
9.	Muhammad Athoilah
10.	Muhammad Hamzah
11.	Muhammad Izul Fahri
12.	Muhammad Maula Safa Haris
13.	Muhammad Noval
14.	Muhammad Syauqi
15.	Mukhammad Rif'an
16.	Nabila Afkarina Syawaliyah
17.	Nadhifah Binti Abdullah Assegaf
18.	Nafisah Al Ilmi
19.	Nur Shabrina Al Hafidz
20.	Nur Syifa
21.	Salman Abu Bakar
22.	Shavira Amalia Arifin
23.	Syakirah Yunus Bawaad
24.	Vevina Nafeeza Zafirah

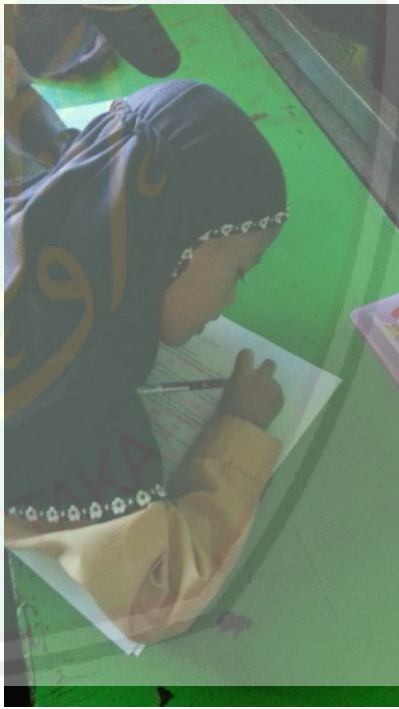
Daftar Nama Siswa kelas I A2

No	Nama siswa
1.	Abyana Daniellah Yusuf
2.	Ahmad Nur Rizki Ramdhani
3.	Ahmad Subadar Rahmatullah
4.	Aira Aulia Zalyka
5.	Alf Nada Auliya
6.	Bassam Kun Sholeh
7.	Fatimah Azzahra
8.	Fatimatuz Zahra
9.	Faza Alya Musdalifa
10.	Hilyah Shafiyah
11.	Ja'far Hamid Assegaf
12.	M. Rizki Reza Maulana
13.	Mochammad Salman Al-Farisi
14.	Muhammad Abdan Nailun Nabhan
15.	Muhammad Tsaqib Noor
16.	Nasywah Rizka Khan
17.	Nizammuddin Aulia An Naufal
18.	Nuchailah Urjiah
19.	Nur Muhammad Zain
20.	Rizqiyah Mauludiyah Rachmah
21.	Sa'diyah
22.	Shafiyah Nafisah
23.	Tsania Sabrina Putri
24.	Aisyah Yumnia Mufidah

Dokumentasi Penelitian

1. Sebelum penggunaan media





2. Saat menggunakan media







KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gayayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 192 /Un.03.1/TL.00.1/04/2019
Sifat : Penting
Lampiran :
Hal : 1/1

26 April 2019

Kepada
Yth. Kepala SD Roudlotul Ulum Bangil Pasuruan
di
Pasuruan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Rina Aprilia
NIM : 15140014
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2018/2019
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Soal Cerita Puzzle (Socepu) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pembelajaran Matematika Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 1 di SD Roudlotul Ulum Bangil
Lama Penelitian : April 2019 sampai dengan Mei 2019 (2 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD Roudlotul Ulum Bangil
Kelas / Semester	: 1 / 1
Tema	: Kegemaranku
Sub Tema	: 1. Gemar Berolahraga
Pembelajaran	: 3
Materi Pokok	: Matematika
Alokasi Waktu	: 2x30 menit

A. KOMPETENSI INTI

- Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
- Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.
- Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca teks percakapan, siswa dapat menemukan kosakata/istilah yang terkait dengan perubahan energi dengan tepat
2. Dengan permainan bingo, siswa mampu menceritakan kembali pokok-pokok informasi terkait perubahan energi menggunakan kosakata/istilah yang telah dipelajari dengan tepat.
3. Dengan menyimak penjelasan dan contoh dari guru, siswa dapat mengidentifikasi gerakan kuat dan lemah kaki dalam suatu tarian.
4. Dengan memperhatikan demonstrasi yang ditunjukkan guru, siswa dapat melakukan gerakan kuat dan lemah kaki dalam tari dengan tepat.
5. Dengan menyimak dialog yang ada di buku, siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis satuan waktu dalam kehidupan sehari-hari.

6. Dengan kerja kelompok, siswa mampu menentukan satuan waktu tertentu dengan tepat.

C. Karakter: Disiplin, Mandiri, dan Integrasi

D. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Matematika

- 3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan.
- 4.4 Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai 99.

Indikator:

- 3.4.1 Mengerjakan operasi penjumlahan dan pengurangan yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari.
- 4.4.1 Menguraikan jawaban dari soal penjumlahan dengan hasil maksimal 60.
- 4.4.2 Menguraikan jawaban dari soal pengurangan 1-20.

D. Materi Pembelajaran

1. Mengetahui penjumlahan dan pengurangan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
2. Menyelesaikan soal cerita matematika.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Teknik : *Example Non Example*

Metode : Tanya jawab, Roll Play, Penugasan, Portopolio, dan Ceramah

F. Media Pembelajaran

1. Alat tulis.
2. Papan tulis.

G. Sumber Belajar

1. Buku Guru
2. Buku Siswa Tematik Kelas I, Tema 2: Kegemaranku, Subtema 1: Gemar Berolahraga, Pembelajaran 3. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2018). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
3. Guru
4. Siswa

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. (<i>Religius dengan mengimplementasikan nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari</i>) • Guru mengecek kehadiran siswa. • Menyanyikan lagu wajib nasional. (<i>Nasionalisme dengan mengingat perjuangan pahlawan untuk menumbuhkan rasa syukur akan kemerdekaan</i>) • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Guru mengajak siswa untuk membuat komitmen tentang karakter apa yang mau mereka tunjukkan sepanjang proses belajar mengajar hari ini (kegiatan penguatan karakter). • Lalu guru menghubungkan cerita tersebut dengan materi yang akan dipelajari. 	5 Menit
Inti	<p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peneliti menjadi guru bagi siswa menjelaskan tentang penjumlahan dan pengurangan. ▪ Mengaitkan soal cerita matematika dengan kehidupan sehari hari. ▪ Memberikan contoh soal beserta cara penyelesaiannya. ▪ Siswa mengerjakan soal <i>pre-test</i> dari peneliti. 	45 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan refleksi. • Refleksi • Guru mereview semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian dan meminta siswa melakukan refleksi kegiatan hari itu. Pelajaran apa saja yang sudah mereka dapatkan selama belajar hari ini. (<i>Integritas dalam menerapkan konsep ilmu yang didapat</i>) • Proses pembelajaran ditutup dengan doa bersama sebagai ungkapan syukur kepada Tuhan atas semua yang sudah dipelajari hari ini. (<i>Religius dengan mengimplementasikan nilai keimanan</i>) 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<i>dalam kehidupan sehari-hari</i>	

I. Penilaian Hasil Pembelajaran

a. Penilaian Pengetahuan

Skor Maksimal = 100

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	Sangat Baik (SB)
66 – 80	B	Baik (B)
51 – 65	C	Cukup (C)
<51	D	Perlu Bimbingan (PB)

Mengetahui

Kepala Sekolah,

Mukhlis S. Pd
NIY: 9920342029

Malang, 18 Mei 2019
Peneliti

Rina Aprilia
NIM: 15140015

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD Roudlotul Ulum Bangil
Kelas / Semester	: 1 / 1
Tema	: Kegemaranku
Sub Tema	: 1. Gemar Berolahraga
Pembelajaran	: 3
Materi Pokok	: Matematika
Alokasi Waktu	: 2x30 menit

A. KOMPETENSI INTI

- Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
- Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.
- Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Tujuan Pembelajaran

7. Dengan membaca teks percakapan, siswa dapat menemukan kosakata/istilah yang terkait dengan perubahan energi dengan tepat
8. Dengan permainan bingo, siswa mampu menceritakan kembali pokok-pokok informasi terkait perubahan energi menggunakan kosakata/istilah yang telah dipelajari dengan tepat.
9. Dengan menyimak penjelasan dan contoh dari guru, siswa dapat mengidentifikasi gerakan kuat dan lemah kaki dalam suatu tarian.
10. Dengan memperhatikan demonstrasi yang ditunjukkan guru, siswa dapat melakukan gerakan kuat dan lemah kaki dalam tari dengan tepat.
11. Dengan menyimak dialog yang ada di buku, siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis satuan waktu dalam kehidupan sehari-hari.

12. Dengan kerja kelompok, siswa mampu menentukan satuan waktu tertentu dengan tepat.

C. Karakter: Disiplin, Mandiri, dan Integrasi

D. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Matematika

- 3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan.
- 4.4 Menyelesaikan masalah kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai 99.

Indikator:

- 3.4.2 Mengerjakan operasi penjumlahan dan pengurangan yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari.
- 4.4.3 Menguraikan jawaban dari soal penjumlahan dengan hasil maksimal 60.
- 4.4.4 Menguraikan jawaban dari soal pengurangan 1-20.

D. Materi Pembelajaran

3. Mengetahui penjumlahan dan pengurangan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
4. Menyelesaikan soal cerita matematika.

E. PENDEKATAN & METODE

- Pendekatan : *Scientific*
Strategi : *Cooperative Learning*
Teknik : *Example Non Example*
Metode : Tanya jawab, Roll Play, Penugasan, Portopolio, dan Ceramah

F. Media Pembelajaran

3. Alat tulis.
4. Papan tulis.
5. Media Pembelajaran Soal Cerita Puzzle Matematika Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan

G. Sumber Belajar

5. Buku Guru
6. Buku Siswa Tematik Kelas I, Tema 2: Kegemaranku, Subtema 1: Gemar Berolahraga, Pembelajaran 3. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2018). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI.
7. Guru
8. Siswa

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengucapkan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. (<i>Religius dengan mengimplementasikan nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari</i>) • Guru mengecek kehadiran siswa. • Menyanyikan lagu wajib nasional. (<i>Nasionalisme dengan mengingat perjuangan pahlawan untuk menumbuhkan rasa syukur akan kemerdekaan</i>) • Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. • Guru mengajak siswa untuk membuat komitmen tentang karakter apa yang mau mereka tunjukkan sepanjang proses belajar mengajar hari ini (kegiatan penguatan karakter). • Lalu guru menghubungkan cerita tersebut dengan materi yang akan dipelajari. 	5 Menit
Inti	<p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Peneliti menjadi guru bagi siswa menjelaskan tentang penjumlahan dan pengurangan. ▪ Mengaitkan soal cerita matematika dengan kehidupan sehari hari. ▪ Memberikan contoh soal beserta cara penyelesaiannya dengan menggunakan edia yang dikembangkan peneliti "Media Pembelajaran Soal Cerita Puzzle Matematika Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan" ▪ Siswa mengerjakan soal <i>post-test</i> dari peneliti. 	45 Menit
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan refleksi. • Refleksi • Guru mereview semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian dan meminta siswa melakukan refleksi kegiatan hari itu. Pelajaran apa saja yang sudah mereka dapatkan selama belajar hari ini. (<i>Integritas dalam menerapkan konsep ilmu yang didapat</i>) 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> Proses pembelajaran ditutup dengan doa bersama sebagai ungkapan syukur kepada Tuhan atas semua yang sudah dipelajari hari ini. (<i>Religius dengan mengimplementasikan nilai keimanan dalam kehidupan sehari-hari</i>) 	

II. Penilaian Hasil Pembelajaran

b. Penilaian Pengetahuan

Skor Maksimal = 100

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Konversi Nilai (Skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	Sangat Baik (SB)
66 – 80	B	Baik (B)
51 – 65	C	Cukup (C)
<51	D	Perlu Bimbingan (PB)

Mengetahui

Kepala Sekolah,

Mukhlis S. Pd
NIY: 9920342029

Malang, 19 Juni 2019

Peneliti

Rina Aprilia
NIM: 15140015



YAYASAN ROUDLOTUL ULUM KAUMAN BANGIL
SEKOLAH DASAR ROUDLOTUL ULUM {TERAKREDITASI : A}
Jl. Gurami No. 226 A Kauman Bangil Kab. Pasuruan Tlp. (0343) 742484 KP. 67153
NSS : 102051914016 NPSN : 20519496 Email : sd.rdu@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
Nomor : 422/312.c/424.071.01.1.030/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini :
Nama : Mukhlis, S.Pd
NIY : 9920342029
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Jl. Gurami 226A Kauman Bangil

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :
Nama : Rina Aprilia
NIM : 15140014
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenjang : S1

Benar-benar telah mengadakan penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Puzzle (Socepu) Operasi Penjumlahan dan Pengurangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 di SD ROUDLOTUL ULUM BANGIL dalam rangka menyelesaikan tugas akhir perkuliahan di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Demikian Surat keterangan ini Kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bangil, 22 Juni 2019
Kepala Sekolah

MUKHLIS, S.Pd
NIY. 9920342029



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id/ email : fitk@uin-malang.ac.id

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI
JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

Nama : Rina Aprilia
NIM : 15140014
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Soal Cerita
Puzzle (SOCEPU) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
Pembelajaran Matematika Operasi Penjumlahan dan Pengurangan
kelas 1 di Sekolah Dasar Swasta Roudhotul Ulum Bangil
Dosen Pembimbing : Dr. Muhammad Khalid, MA

No.	Tgl/ Bln/ Thn	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Pembimbing Skripsi
1.	28/06/2019	Bab I penyesuaian dg rumusan	
2.	05/07/2019	Penambahan Bab II	
3.	10/07/2019	Bab III	
4.	12/07/2019	Bab IV	
5.	18/07/2019	Revisi Bab IV	
6.	24/07/2019	Bab V	
7.	26/07/2019	Bab V Revisi	
8.	02/08/2019	Bab VI dan abstrak	
9.			
10.			
11.			
12.			

Malang 20.....
Mengetahui
Ketua Jurusan PCMI,

H. Ahmad Sholeh, M.Ag
NIP. 197608032006041001

Hasil Produk Media Pembelajaran

2. Tampilan Media Pembelajaran Soal Cerita Puzzle (SOCEPU)

d. Tampilan depan media soal cerita puzzle (SOCEPU)



Gambar 4.1

Tampilan depan media soal cerita puzzle (SOCEPU)

e. Tampilan dalam media



Gambar 4.2

Tampilan dalam media soal cerita puzzle (SOCEPU)

Hasil Buku Petunjuk Media

20. Cover

2

**Kompetensi Inti, KD & Indikator
Matematika kelas 1**

Kompetensi Inti

1. Menyakini dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Menahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Pemetaan KD & Indikator Matematika

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah sampai dengan 99 dalam kehidupan sehari-hari serta mengantarkan pemerintahan dan pengurangan.	3.4.1 Menunjukkan operasi penjumlahan dan pengurangan yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari.
4.4 Menyelesaikan masalah kelipatan sehari-hari yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 99.	4.4.1 Menentukan jawaban dari soal penjumlahan dengan hasil maksimal 60. 4.4.2 Menentukan jawaban dari soal pengurangan 120.

Kompetensi inti, KD, dan Indikator

23. Petunjuk penggunaan media

3

CARA MENGGUNAKAN MEDIA

1. Siapkan buku dengan memasukkannya ke dalam kotak SOCEPU (pastikan semua puzzle ada di dalam kotak)



2. Ambil soal dari puzzle kupu-kupu dan bacakan soal.



4

3. Pasang puzzle yang tersedia sesuai jawaban


4. Jika sudah selesai cocokkan jawaban pada lembar selanjutnya.

Contoh:
Beni memiliki 23 buah apel dan Fani memiliki 15 buah jeruk. Berapakah jumlah buah yang dimiliki Beni dan Fani?

Jawab:

23	+	15	=	38
Menggunakan cara horizontal				

atau

23	+	15	=	38
Menggunakan media SOCEPU				
5. Belajar sambil bermain dengan soal-soal bonus yang ada di dalam buku ini.

Ayo kita belajar sambil bermain ya kawan



Petunjuk penggunaan media

24. Pengenalan tokoh dalam buku



Pengenalan tokoh dalam buku

25. Sub pembelajaran penjumlahan



Sub pembelajaran penjumlahan

26. Materi penjumlahan

8

Syamil membeli pensil sebanyak 15 biji dan Aisyah membeli pensil sebanyak 20 biji. Berapakah jumlah pensil yang dibeli oleh Syamil dan Aisyah?

Penjumlahan

CONTOH

$$\begin{array}{r} 15 \\ 20 + \\ \hline 35 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 15 \\ 20 + \\ \hline 35 \end{array}$$

ATAU

Jawab: 35

Materi penjumlahan

27. Latihan soal penjumlahan 1

9

Aisyah pergi ke pasar mememani bundanya untuk membeli buah jeruk. Bunda membeli buah jeruk 5 keranjang buah, masing-masing keranjang berisi 25 buah.

Ayo coba kalian hubungkan antara 2 keranjang di bawah ini yang menghasilkan angka 25.

5, 15, 15, 17, 12, 10, 8, 20

Latihan soal penjumlahan 1

28. Latihan soal penjumlahan 2

10

Mari kita selesaikan bersama soal cerita dibawah ini !

1. Andi memiliki kelereng 18 biji, sedangkan Uvi memiliki kelereng 22 biji. Berapakah jumlah kelereng Andi dan Uvi?
a. 53 b. 55 c. 40 d. 42

2. Sofia diberi hadiah 9 pensil dan 8 buku. Berapakah jumlah pensil dan buku yang dimiliki oleh Sofia?
a. 17 b. 16 c. 18 d. 20

3. Esa membeli 18 bunga mawar dan Aisyah membeli 23 bunga mawar. Berapakah jumlah bunga mawar yang dibeli oleh Esa dan Aisyah?
a. 11 b. 21 c. 31 d. 41

Latihan soal penjumlahan 2

29. Latihan soal penjumlahan 3

11



Syami sedang bermain mobil-mobilan. Pada masing-masing mobil yang dimainkan oleh Syami terdapat tulisan angka. Hubungkan antara 2 mobil sehingga membentuk angka 50.

Yuk kita bantu Syamil untuk menemukan jawabannya

	•	
	•	
	•	
	•	

Latihan soal penjumlahan 3

30. Percakapan peralihan ke materi pengurangan



Percakapan peralihan ke materi pengurangan

31. Sub pembelajaran pengurangan



Sub pembelajaran pengurangan

32. Materi pengurangan

14

Bunda Doni membuat donat sebanyak 45 donat. Bunda Doni memberikan 15 donat kepada Rafi. Berapakah sisa donat yang dimiliki Bunda Doni saat ini?

Pengurangan

CONTOH

$$45 - 15 =$$

45	-	15	=	45	-	15	=	45
15	-	0	=	30	-	15	=	30

ATAU

Materi pengurangan

33. Latihan soal pengurangan 1

15

Syamil sangat suka dengan buah strawberi. Bunda meletakkan strawberi di 4 keranjang, setiap keranjang berisi 15 buah.

Isilah tempat yang masih kosong di bawah ini sehingga menghasilkan angka 15!

20 - **5** = **15**

15 - = **15**

35 - = **15**

45 - **33** =

Latihan soal pengurangan 1

34. Latihan soal pengurangan 2

16

Aisyah sangat suka dengan buah jeruk. Setiap pagi Aisyah memesan pada bunda untuk membelikannya jeruk. Dalam seminggu Aisyah dapat memakan jeruk sebanyak 20 buah.

Isilah buah jeruk yang masih kosong dibawah ini sehingga menghasilkan angka 20 !
Ayo kita bantu Aisyah untuk menemukannya.

$40 - 20 = 20$

$27 - \text{...} = 20$

$55 - 35 = 20$

$49 - \text{...} = 20$

Latihan soal pengurangan 2

35. Latihan soal pengurangan 3

17

Mari kita bantu Syamil dan Aisyah untuk menyelesaikan soal di bawah ini !

1. Fani memiliki sebanyak 38 permen, kemudian Fani memberikan 17 permen kepada adiknya. Berapakah sisa permen yang dimiliki oleh Fani saat ini?
a. 23 b. 22 c. 21 d. 25

2. Pak Toni adalah penjual balon. Jumlah balon yang dimiliki pak Toni ada 47 balon. Kemudian Sari membeli 17 balon. Berapakah sisa balon milik pak Toni?
a. 20 b. 22 c. 21 d. 23

Latihan soal pengurangan 3

36. Percakapan tokoh menuju bonus soal



Percakapan tokoh menuju bonus soal

37. Bonus soal cerita

19

Toko Buah Barokah

Sepulang sekolah Syamil dan Aisyah pergi ke pasar untuk membeli buah-buahan tripak ibu. Buah yang ingin dibeli oleh ibu bermacam-macam seperti 1 buah apel 15 buah, jeruk 17 buah, manggis 23 buah, strawberi 25 buah, kurma 30 buah, melon 2 buah, mangga 10 buah, dan belimbing 33 buah.

Aisyah dan Syamil berbagi tugas. Aisyah mendapatkan tugas untuk membeli buah apel, jeruk, manggis, dan strawberi. Sedangkan Syamil mendapatkan tugas untuk membeli buah kurma, melon, mangga, dan belimbing.

Ayo kita bantu Syamil dan Aisyah untuk menghitung berapa jumlah buah yang dibeli Aisyah dan Syamil!

20

Ayo kita bantu Aisyah dan Syamil untuk menjumlahkan buah-buahan yang mereka beli.

Daftar buah Syamil	Kurma 30	+	Melon 2	=	Kurma, Melon 32
	Mangga 10	+	Belimbing 33	=	Mangga, Belimbing 43
			+		
	32 + 43 = 75				
Daftar buah Aisyah	Apel 15	+	Jeruk 17	=	Apel, Jeruk 32
	Manggis 23	+	Strawberi 25	=	Manggis, Strawberi 48
			+		
	32 + 48 = 80				

Bonus soal cerita

38. Profil penulis



Profil Penulis



Rina Aprilia
15140014

Lahir : Pasuruan, 27 april 1997
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan / Prog. Studi: PGMI
Instansi : Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang
Alamat : Dsn. Kemambang Pagak Beji
Pasuruan
No. HP : 082257350400

Profil penulis



Biodata Mahasiswa



Nama : Rina Aprilia

NIM : 15140014

Ttl : Pasuruan, 27 April 1997

No Hp : 082257350400

e-mail : ranimei55@gmail.com

