

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN JAMBUHARI (JAM BUNGA MATAHARI) MATAPELAJARAN MATEMATIKA KELAS II MI BAHRUL ULUM

Melani Albar¹, Ika Rahayu²

Program Studi Pendidikan Guru MI^{1,2}

Universitas Islam Raden Rahmat Malang^{1,2}

Email: ibnu.wagir@gmail.com¹, ikaarahayu11@gmail.com²

Corresponding author:

Melani Albar

Universitas Islam Raden Rahmat Malang

ibnu.wagir@gmail.com

Abstrak: Penelitian pengembangan ini dilatar belakangi oleh sulitnya memahami materi satuan waktu kelas II MI Bahrul Ulum Pakisaji. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi permasalahan tersebut yaitu : 1) Metode pembelajaran guru yang hanya menggunakan ceramah dan penugasan saja, 2) Media pembelajaran yang masih belum begitu sering digunakan, 3) Guru yang minim penguasaan teknologi. Prosedur penelitian dan pengembangannya yakni media ADDIE yang memuat 5 tahapan sebagai berikut : 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation* 5) *Evaluation*. Hasil yang diperoleh pada pengkajian kevalidan ahli materi dan media dengan presentase sebagai berikut : validasi ahli materi mencapai 80% dengan kategori “valid” dan validasi ahli media mencapai 92% dengan kategori “sangat layak”. Kelayakan media juga dibuktikan dari unjuk kerja siswa dalam menggunakan media pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan arahan guru. Pada uji tes siswa memperoleh peningkatan sebanyak 42% dengan kategori “efektif” Dapat diambil kesimpulan dari penelitian ini yang menunjukkan bahwasannya pengembangan media pembelajaran JAMBUHARI jam bunga matahari dinyatakan efektif dan layak untuk digunakan.

Kata kunci: Jam Bunga Matahari, Mata Pelajaran Matematika

Abstract: The background of this development research is the difficulty in understanding the time unit material for class II MI Bahrul Ulum. There are several factors that influence these problems, namely: 1) The teacher's learning method only uses lectures and assignments, 2) Learning media is still not used very often, 3) Teachers who have minimal mastery of technology. The research and development procedure is the ADDIE media which contains 5 stages as follows: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation* 5) *Evaluation*. The results obtained in the assessment of the validity of material and media experts with the following percentages: the validation of material experts reached 80% with the "valid" category and the validation of media experts reached 92% with the "very feasible" category. The feasibility of the media is also proven from the performance of students in using learning media properly and in accordance with the teacher's directions. In the student tests, they obtained an increase of 42% in the "effective" category. It can be concluded from this study that the development of Jambuhari Sunflower learning media was declared effective and feasible to use.

Keywords: Jambuhari Sunflower, Mathematic

PENDAHULUAN

Media pembelajaran yaitu bahan ajar yang digunakan guru untuk menyampaikan materi, media pembelajaran memiliki fungsi meragakan dan membantu dalam rangkaian pendidikan pembelajaran (Sumiharsono, et. al, 2017:1). Materi akan diterima dengan mudah dan tidak sulit dengan adanya media pembelajaran, tidak hanya itu media pembelajaran juga bermanfaat untuk guru, dengan metode pembelajaran yang bervariasi.

Dalam lingkup pendidikan, penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran supaya penggunaannya bisa disesuaikan. Media pembelajaran zaman sekarang memperoleh peningkatan yang sangat tinggi. Pemanfaatan media yang bermula dari perantara manusia berkembang sampai media yang efektif dan layak digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung. Seluruh perkembangan itu, tak lain yakni sebagai tujuan memajukan pendidikan pada zaman sekarang (Cahyadi, 2019:68).

Media Pembelajaran matematika dengan materi jam yang dilakukan oleh peneliti mayoritas

menggunakan media pembelajaran berupa jam analog, jam yang dibentuk semenarik mungkin seperti jam sudut, dan jam bermain, sesuai dengan pengembangan media saat ini yang semakin canggih juga, jadi minim kemungkinan media pembelajaran yang dirancang kurang menarik.

Berdasarkan hasil yang diperoleh oleh peneliti, ketika pembelajaran berlangsung, media yang masih belum begitu sering digunakan oleh guru, metode yang digunakan guru seringkali memakai metode konvensional atau ceramah dan penugasan saja, yang mengakibatkan mayoritas siswa jenuh dan bosan saat pelajaran. Materi yang disampaikan guru juga sulit dipahami, salah satunya tidak bisa membedakan antara jam pagi, siang dan malam, hal ini dibuktikan dengan adanya soal yang diberikan guru baik dalam pembelajaran ataupun saat akan pulang sekolah. Selain itu, penguasaan teknologi guru yang juga masih minim. Seperti yang telah dijelaskan diatas proses pembelajaran materi (satuan waktu) jam, guru belum pernah mempraktikkan dengan media jam secara langsung, jarang sekali menggunakan media pembelajaran sedangkan jika menggunakan alat bantu secara langsung dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, guru hanya menggunakan sumber belajar berupa LKS, buku paket dan alat peraga yang telah disediakan sekolah.

Upaya guru dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu menggunakan metode tanya jawab cepat menjawab soal yang diberikan guru, namun dengan cara itu memang siswa menjadi aktif, tetapi tidak semua ikut andil, karena yang tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru anak tersebut akan diam.

Media pembelajaran JAMBUHARI (Jam Bunga Matahari) adalah media yang dibentuk mirip seperti bunga matahari disesuaikan dengan materi satuan waktu (jam) dan dilengkapi dengan waktu menit dan detiknya serta jam pagi, siang, sore dan malam. Dengan jam yang dibentuk seperti bunga matahari siswa menemukan hal baru, sebuah bunga matahari yang didesain sebagai media pembelajaran jam.

Diperkuat dengan hasil penelitian oleh Rizky Maulidia berjudul “Pengembangan Media JOIN (Jam Doraemon Bermain) Tema 6 Subtema 1 Kelas 3 SD/MI, mengemukakan bahwa media pembelajaran jam mempunyai kedudukan yang pokok dari sistem pembelajaran. Berdasarkan angket, respon siswa sebesar 92% (sangat valid), guru' respon adalah 90%. Sedangkan ahli materi mencapai 84%. Pada awalnya ahli media mencapai persentase 88% kemudian setelah dilakukan revisi menjadi 97%. Sebagai kesimpulan, media JOIN memiliki validitas yang tinggi sehingga cocok sebagai media pendukung dalam proses belajar mengajar (Maulidia, 2019).

Media pembelajaran JAMBUHARI (Jam Bunga Matahari) ini dibuat bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi satuan waktu (jam), meningkatkan antusias dan semangat belajar siswa, tidak hanya dengan materi yang disukai saja, dengan adanya permasalahan siswa yang sulit memahami materi tentang satuan waktu salah satunya membedakan antara jam pagi, siang, sore dan malam peneliti mengembangkan media pembelajaran JAMBUHARI pada materi satuan waktu (jam). Tujuan dari penelitian ini yaitu pengembangan Media Pembelajaran JAMBUHARI (Jam Bunga Matahari) Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Bahrul Ulum Pakisaji dengan harapan media tersebut dapat memudahkan siswa dalam memahami materi satuan waktu dan meningkatkan minat dan semangat selama proses pembelajaran berlangsung.

METODE

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di kelas II MI Bahrul Ulum Pakisaji, dengan menggunakan media (*Research and Development*) R&D melalui desain ADDIE. Media ADDIE terdapat lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation* yang dikembangkan oleh *dick and carry*. Penelitian ini lebih bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk yang diuji kevalidaannya melalui validator (ahli materi dan media). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran JAMBUHARI (Jam Bunga Matahari) mata pelajaran matematika kelas II. Instrumen pengumpulan datanya menggunakan data kualitatif berupa observasi, wawancara dan unjuk kerja. Data kuantitatif berupa validasi ahli materi, ahli media dan juga hasil tes siswa. Prosedur penelitian dan pengembangan pada penelitian ini sebagai berikut : 1) *Analysis* (analisis karakteristik siswa, permasalahan yang ada pada siswa analisis materi dan tujuan pembelajaran). 2) *Design* (Desain penyusunan materi dan membuat bahan ajar. 3) *Development* (Pengembangan materi dan bahan ajar). 4) *implementation* (validasi ahli materi dan media) 5) *Evaluation* (unjuk kerja siswa dan tes siswa dengan uji kelompok besar). Teknik analisis data digunakan untuk memproses data yang diperoleh dari validator ahli materi dan media serta hasil unjuk kerja dan tes siswa dengan analisis statistik deskriptif. Rumus perhitungan persentase adalah sebagai berikut. Nilai persentase yang diperoleh kemudian di bandingkan dengan Tabel 1 untuk mengetahui kriteria yang diperoleh.

$$\text{Rumus : } \text{Presentase (P)\%} = \frac{\text{Jumlah skor hasil perhitungan}}{\text{Skor kriteriaum}} \times 100$$

Skor kriteriaum = skor tertinggi x jumlah pertanyaan x jumlah observer.

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Kriteria	Persentase
Sangat baik/Layak/Tidak Revisi	81-100
Baik/Layak/Revisi	61-80
Cukup/tidak layak/revisi	41-60
kurang/tidak layak/revisi	0-40

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan adanya wawancara dan observasi kepada guru kelas II MI Bahrul Ulum Pakisaji. Setelah dijelaskan oleh guru kelas II, dan mengetahui karakteristik siswa dari hasil wawancara dan observasi, peneliti menginformasikan media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian, yaitu pengembangan media pembelajaran JAMBUHARI (Jam Bunga Matahari) media ini dipilih karena dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran salah satunya yaitu satuan waktu (jam), tidak hanya guru tetapi memudahkan siswa dalam memahami materi satuan waktu, membedakan antara jam pagi, siang, sore dan malam juga. Tampilan media JAMBUHARI dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Media Jambuhari

Kemampuan siswa kelas II ini juga masih dalam rata-rata, ditunjukkan dengan jawaban yang sering dilontarkan ketika akan pulang dan hasil nilai kesehariannya, khususnya pelajaran matematika dengan materi satuan waktu (jam).

Produk direvisi sesuai dengan saran dan kritik oleh validator materi dan media. Setelah selesai direvisi tersebut selanjutnya digunakan dalam uji penggunaan media. Uji penggunaan media oleh guru kelas II dilakukan di MI Bahrul Ulum Pakisaji untuk memaksimalkan antusias dan minat belajar siswa. Pelaksanaan uji penggunaan media melalui tahapan sebanyak dua kali, yakni dalam uji coba kelompok kecil dan besar.

Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data dalam memperbaiki atau merevisi kekurangan-kekurangan sehingga produk memang betul-betul memenuhi kriteria sesuai kebutuhan pengguna (Hamzah, 2021:5). Sebelum media pembelajaran diuji cobakan peneliti melalui beberapa tahapan validasi ahli materi dan media hingga dinyatakan valid dan layak, dengan hasil akhir disebutkan ahli materi memperoleh presentase 80% dinyatakan valid dan ahli media memperoleh presentase 92% dinyatakan sangat layak.

Setelah melaksanakan validasi ahli materi dan media peneliti melangsungkan uji coba kelompok kecil dengan jumlah 6 orang siswa. Dengan hasil sebagai berikut. Berdasarkan hasil data yang diperoleh penelitian ini sudah dinyatakan berhasil, karena melalui media pembelajaran (JAMBUHARI) dapat menjawab dan mengikuti arahan guru dengan baik dan benar. Begitu juga dengan hasil uji coba kelompok besar dinyatakan berhasil karena siswa mampu menggunakan dan menyelesaikan pertanyaan guru dengan baik dan benar. Dibuktikan dengan hasil pre test mencapai rata-rata 66,53 dan hasil post test mencapai rata-rata 80,38.

Pada uji validitas keseluruhan produk, hampir semua siswa dinyatakan mampu dan lulus, 2 orang saja yang nilainya belum memenuhi KKM, sehingga media pembelajaran JAMBUHARI mata pelajaran matematika kelas II ini berarti valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli itu sangatlah penting karena bertujuan untuk menentukan bahwa produk yang dikembangkan sudah layak secara teoritis. Hal ini dilakukan untuk mencegah cacat logika pada produk yang telah dikembangkan oleh peneliti (Noperman, 2022:36).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang didapat pada tahap *development* (*pengembangan*), dan *implementation* (*uji coba*), yakni penilaian dari ahli validasi dan uji coba lapangan. Validasi materi dinyatakan valid dengan memperoleh presentase sejumlah 80% dengan kriteria “baik” oleh validator materi. Validasi media diterangkan layak dengan memperoleh presentase tinggi dengan jumlah 92% dengan kategori “sangat layak” oleh validator ahli media. Hasil tersebut diperoleh dengan adanya beberapa revisi dari ahli materi dan ahli media dengan hasil telah meraih kriteria dan konsep yang telah ditentukan, yaitu valid. sudah dinyatakan valid sehingga media JAMBUHARI dapat digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran matematika kelas II MI Bahrul Ulum Pakisaji. Media yang telah dibuktikan keefektifitas dan efisiensi ini, tentu akan meningkatkan rasa keterikatan siswa selama belajar dan mendorong peraih tujuan pembelajaran. Materi yang diberikan lewat bahan ajar ini juga akan lebih mudah oleh siswa, karena prinsip ini penting untuk digunakan bahan dasar dalam memilih bahan ajar yang akan digunakan.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah dari hasil yang telah dipaparkan diatas menyatakan bahwa media pembelajaran JAMBUHARI (Jam Bunga Matahari) Mata Pelajaran Matematika Kelas II valid dan layak untuk digunakan dengan adanya penelitian ini peneliti bertujuan mengembangkan media tersebut untuk memudahkan siswa dalam memahami materi satuan waktu (jam) dan dapat membedakan antara jam pagi, siang, sore dan malam. Sehingga harapan peneliti kedepannya media ini dapat dijadikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran matematika selanjutnya dan sebagai wawasan agar lebih maksimal dan lebih bagus lagi dalam mengembangkan media pembelajaran jam untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani, H. M., Rustantono, H., Rofiah, L., & Al Maida, N. (2023). PENGARUH KUALITAS LAYANAN DAN HARGA TERHADAP LOYALITAS PELANGGAN MELALUI KEPUASAN MEMBER FRANS STUDIO DANCE COMPANY MALANG. JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial, 17(1), 79-87. DOI: <https://doi.org/10.19184/jpe.v17i1.35997>
- Amir Hamzah, “*Metode Penelitian & Pengembangan Researrch & Deveopment*” (Literasi Nusantara), 2021
- Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan sumber Belajar Teori dan Prosedur*. (Kota Serang Baru(KSB), Januari 2019
- Feri Noperman, “*Inovasi Pembelajaran*” (Sleman Yogyakarta : Laksbang Pustaka), Mei 2022
- M. Rudy Sumiharsono, et. al., *Media Pembelajaran*, (Jember : CV Pustaka Abadi, 2017)
- Rizky Maulidia, Skripsi : “*Pengembangan media pembelajaran JOIN (Jam Doraemon Bermain) Tema6 Subtema 1 Kelas III SD/MI*”, (Universitas Muhammadiyah Malang, 2019)
- Syarifuddin, “*Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*, (Palembang-Indonesia : Bening Media Publishing), 2022
- Rustantono, H. H., & Fatimatuazzahro, L. (2022). Pengaruh penggunaan handphone terhadap interaksi sosial santri putri di pondok pesantren Miftahul Huda IV Mojosari Kabupaten

Malang. Jurnal Pendidikan Edutama, 9(1), 183-192.
DOI: <http://dx.doi.org/10.30734/jpe.v9i1.2047>