

**ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PULPEN UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN SISWA
DALAM MEMAHAMI KONSEP MEMBANDINGKAN PECAHAN**

Juwitaningrum¹, Ida Dwijayanti², Sumarno³
^{1,2,3}Universitas PGRI Semarang

1ningrumjuwita86@gmail.com, 2idadwijayanti@upgris.ac.id, sumarno@upgris.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out the role of PULPEN (Fractional Puzzle) learning media on students' understanding of the concept of comparing fractions. This research is a qualitative research with a description method with the object of grade III elementary school students. Data collection in the study used unstructured observation, questionnaire, and interview methods. The data analysis techniques used in this study consist of data reduction, data presentation, and conclusion drawn. The result of this study is that the Pen learning medium (fractional puzzle) can increase students' understanding of the concept of comparing fractions so that it has an impact on improving student learning outcomes. In addition, students also feel happy and enthusiastic in participating in classroom learning.

Keywords: Fractional Puzzle Media , Fractions, Pen

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran media pembelajaran Pulpen (Puzzle Pecahan) terhadap pemahaman konsep peserta didik pada materi membandingkan pecahan. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode deskripsi dengan objeknya peserta didik kelas III SD. Pengumpulan data pada penelitian menggunakan metode observasi, kuesioner, dan wawancara tidak terstruktur. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran Pulpen dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang konsep membandingkan pecahan sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu peserta didik juga merasa senang, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Media Puzzle Pecahan, Pecahan, Pulpen

A. Pendahuluan

Sukadi (2016:11) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan umumnya adalah untuk mengoptimalkan potensi siswa. Seorang guru biasanya berharap agar sebanyak mungkin siswanya lulus atau meraih nilai yang baik. Guru akan

merasa kurang puas jika banyak siswanya mendapat nilai rendah atau tidak lulus. Oleh karena itu, diharapkan guru dapat mengembangkan potensi siswa tanpa terlalu terfokus pada pencapaian akhir seperti nilai tinggi.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menerapkan strategi pembelajaran. Menurut pandangan ini, dapat dipastikan bahwa salah satu faktor eksternal yang berpengaruh besar pada hasil belajar peserta didik adalah guru (Susanto, 2016:13). Dari sudut pandang yang dijelaskan di atas, setelah melalui proses pembelajaran berkelanjutan, akan tercapai apa yang disebut sebagai hasil belajar. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami pengalaman belajar atau pembelajaran (Hamalik, 2014:47). Sebelum menilai hasil belajar peserta didik, proses pembelajaran harus dilalui melalui kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Pembelajaran yang menarik, dan inovatif dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran yang tentunya akan berdampak pada peningkatan hasil belajarnya. Suasana belajar yang menyenangkan juga dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Ada banyak cara yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, seperti menerapkan

metode belajar permainan (Game Interaktif), bermain peran (Role Playing), berbasis proyek, menggunakan alat peraga inovatif, dan lain sebagainya.

Menurut Cecep, dan Daddy (2020:6) bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam proses belajar-mengajar untuk menjelaskan materi yang diajarkan guru guna mencapai tujuan pembelajaran. Memilih media yang cocok dengan karakteristik peserta didik serta relevan dengan materi pembelajaran dapat mendukung pemahaman konsep oleh peserta didik. Konsep pecahan sederhana dapat diajarkan kepada siswa kelas III dengan menggunakan benda konkret berupa puzzle pecahan. Sebagai salah satu pelajaran yang sulit diajarkan, diperlukan pembelajaran yang dapat mengembangkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan potensi dan pengalaman diri siswa. Melalui penggunaan media puzzle, siswa dapat mengembangkan potensi berdasarkan pengalaman yang dimiliki.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Putri (2022) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media

Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 100 Palembang”. Dari penelitian tersebut diperoleh hasil bahwa melalui hasil analisis data yang diperoleh dari nilai rata-rata hitung pada kelas setelah di beri perlakuan (posttest) adalah sebesar 83,04. Sedangkan pada kelas sebelum di beri perlakuan (Pretest) diperoleh nilai rata-rata hitungnya adalah sebesar 68,6. Dari rata-rata kedua kelompok itu terdapat perbedaan sebesar 14,44. Dilihat dari perbedaan rata-rata tersebut dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 100 Palembang. Saryanti (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Puzzle Pecahan Biasa Pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Pecahan” menyatakan bahwa Penggunaan media puzzle pecahan biasa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Dame (2014) menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membandingkan dua pecahan.

Penemuan ini menegaskan bahwa penggunaan media puzzle pecahan dapat membantu siswa dalam memahami materi tentang pecahan dengan lebih menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SD Negeri Pranti, terdapat permasalahan yaitu sebagian besar peserta didik merasa kesulitan dalam memahami konsep membandingkan pecahan sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan permasalahan di atas diperlukan penelitian yang diharapkan dapat memengaruhi hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika dengan memanfaatkan media pembelajaran Pulpen (Puzzle Pecahan). Pemilihan media yang sesuai dapat memengaruhi keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika, pemilihan media harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Salah satu media pembelajaran yang cocok untuk materi pecahan adalah media Pulpen. Analisis kebutuhan media pembelajaran Pulpen untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep membandingkan pecahan bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan

hasil belajar siswa melalui penggunaan media tersebut.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif, dimana hasil penelitian disajikan dalam bentuk deskripsi singkat, dan jelas. Menurut Sugiyono (2017:35) penelitian deskriptif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu fenomena atau keadaan yang terjadi di suatu populasi atau sampel tertentu. Penelitian ini berfokus pada pengaruh penggunaan media pulpen untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep membandingkan pecahan.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen observasi, kuesioner, dan wawancara tidak terstruktur. Penelitian ini dilaksanakan melalui observasi menggunakan lembar observasi untuk mengamati bagaimana siswa saat belajar dan membandingkan pecahan tanpa bantuan media pembelajaran Pulpen. Penyebaran kuesioner berupa pertanyaan wawancara melalui Google form untuk mengumpulkan pendapat dari guru dan siswa mengenai kesulitan dalam mempelajari pecahan. Kegiatan

wawancara dilakukan menggunakan pedoman wawancara untuk memperoleh informasi tentang penggunaan media pembelajaran Pulpen untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami konsep membandingkan pecahan. Data diperoleh dengan menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur kemudian dianalisis menggunakan triangulasi data model Miles dan Huberman, meliputi: (1) pengumpulan data, (2) reduksi data, (3) penyajian data dan penarikan kesimpulan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peneliti menyajikan data yang telah dikumpulkan dengan memberikan penjelasan melalui deskripsi. Teknik analisis data yang digunakan adalah kualitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan menggunakan pedoman konversi data analisis interaktif yang memiliki tiga komponen kegiatan yang berkaitan, yakni reduksi data, paparan data, dan penarikan kesimpulan. Peneliti mengolah data data kuantitatif yang diperoleh diorganisasi sedemikian rupa kemudian menghitung statistik deskriptif untuk memperoleh gambaran yang lebih rinci dengan memperoleh rata-rata (Yusuf, 2017:259). Berikut deskripsi

hasil observasi, kuesioner, dan wawancara.

1. Data Observasi Kelas

Kegiatan observasi kelas yang dilakukan dengan responden peserta didik kelas III di SDN Pranti bertujuan untuk mengamati bagaimana pemahaman peserta didik pada materi membandingkan pecahan sebelum dan sesudah menggunakan media Pulpen.

Tabel 1. Rekap Hasil Observasi Kelas

Kategori	Siswa yang Mengerti	Persentase (%)	Siswa yang Tidak Mengerti	Persentase (%)
Membandingkan pecahan tanpa media Pulpen	4	36,36 %	7	63,64%
Membandingkan pecahan menggunakan media Pulpen	9	81,82 %	2	18,18 %
Jumlah Siswa	11		11	

Berdasarkan hasil observasi kelas pada tabel 1 menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran materi membandingkan pecahan tanpa menggunakan Pulpen, peserta didik cenderung mengalami kesulitan dalam memahami dan membandingkan pecahan. Terlihat pada tabel peserta didik yang mengerti hanya 4 siswa atau 36,36%, sedangkan siswa yang tidak mengerti jumlahnya lebih banyak yaitu 7 siswa atau 63,64%. Peserta didik sering

kebingungan saat harus menentukan pecahan mana yang lebih besar atau lebih kecil. Setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran Pulpen terjadi peningkatan jumlah peserta didik yang mengerti konsep membandingkan pecahan yaitu menjadi 9 siswa atau 81,82%. Hal ini mengindikasikan bahwa ada pengaruh penggunaan media Pulpen terhadap pemahaman siswa terhadap materi membandingkan pecahan.

2. Data Kuesioner

Hasil penyebaran kuesioner yang dilakukan melalui google form dengan responden guru diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2 : List Pertanyaan Kuesioner Melalui Google Form

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan	63,6%	36,4%
2	Guru menggunakan alat bantu visual dalam mengajar pecahan	100%	
3	Guru sering menggunakan alat bantu visual dalam mengajar	72,7%	27,3%
4	Alat bantu visual efektif dalam membantu siswa memahami pecahan	90,9%	9,1%
5	Guru sudah familiar dengan Puzzle Pecahan	93,6%	6,4%
6	Puzzle Pecahan dapat membantu siswa dalam membandingkan pecahan	90,9%	9,1%
7	Guru tertarik untuk mencoba menggunakan Puzzle Pecahan dalam mengajar pecahan?	81,8%	18,2%
8	Siswa menyukai pembelajaran dengan kegiatan menggunakan media puzzle pecahan	100%	

Gambar 1. Grafik Rekap Hasil Kuesioner



Hasil analisis data berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa media visual dapat membantu pemahaman siswa. Siswa merasa lebih terbantu dengan alat yang bisa mereka pegang dan lihat secara langsung. Media pembelajaran Pulpen merupakan salah satu media visual yang dapat dipegang, dan dilihat secara langsung sehingga penggunaannya membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.

3. Data Wawancara

Wawancara digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam dan detail mengenai topik penelitian. Hal ini membantu dalam mengumpulkan data relevan dan signifikan untuk menjawab pertanyaan penelitian (Sugiyono, 2017:232). Untuk memahami proses pembelajaran di kelas secara langsung, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas III dari 3 SD di Kecamatan Sulang

menggunakan jenis wawancara tidak terstruktur dan telah menyiapkan pedoman wawancara sebelumnya. Pertanyaan yang diberikan pada guru akan dijabarkan dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 3. List Pertanyaan Wawancara Guru

No	List Pertanyaan Wawancara
1	Apa saja kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami materi membandingkan pecahan?
2	Media apa yang biasanya Anda gunakan untuk mengajarkan materi membandingkan pecahan?
3	Menurut Anda, seberapa efektif media tersebut dalam membantu siswa memahami materi?
4	Apakah Anda pernah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan atau puzzle dalam mengajar?
5	Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media tersebut?
6	Apa saja tantangan yang mungkin dihadapi dalam mengimplementasikan media ini?

No.	Indikator	aspek	Diskripsi hasil wawancara
1.	Kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami materi membandingkan pecahan	Kesulitan siswa dalam membandingkan pecahan	<ul style="list-style-type: none"> Siswa belum memahami konsep membandingkan pecahan Siswa masih kesulitan membandingkan mana pecahan yang lebih besar, dan lebih kecil

2.	Media apa yang biasanya digunakan guru untuk mengajarkan materi membandingkan pecahan	Media yang sering digunakan dalam mengajarkan materi membandingkan pecahan	<ul style="list-style-type: none"> • Permainan Puzzle • Kartu pecahan • Gambar
3.	Apakah guru pernah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan atau puzzle dalam mengajar?	Penggunaan media berbasis permainan atau puzzle dalam mengajar	<ul style="list-style-type: none"> • Guru sering menggunakan media berbasis permainan dalam mengajar
3.	Seberapa efektif media tersebut dalam membantu siswa memahami materi?	Efektifitas media yang digunakan guru dalam mengajarkan materi membandingkan pecahan	<ul style="list-style-type: none"> • Mempermudah visualisasi pecahan • Membantu siswa memahami konsep pembagian dan proporsi • Menyediakan cara interaktif dan manipulatif untuk belajar pecahan • Memfasilitasi perbandingan antar pecahan dengan visual yang jelas

	Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pulpen?	Respon siswa terhadap penggunaan media Pulpen	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa lebih semangat dan fokus dalam belajar
	Apa saja tantangan yang mungkin dihadapi dalam mengimplementasikan media ini?	Tantangan yang dihadapi	<ul style="list-style-type: none"> • Membutuhkan kreatifitas siswa • Membutuhkan waktu yang banyak

Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa media Pulpen adalah alat bantu yang bisa digunakan untuk mencapai beberapa tujuan, yaitu mempermudah visualisasi pecahan, membantu siswa memahami konsep pembagian dan proporsi, menyediakan cara interaktif dan manipulatif untuk belajar pecahan, dan memfasilitasi perbandingan antar pecahan dengan visual yang jelas.

D. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa penggunaan media Pulpen dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi membandingkan pecahan. Selain itu, media ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Media puzzle

tersebut juga memfasilitasi komunikasi dua arah antara guru dan siswa, memudahkan interaksi di dalam proses pembelajaran. Dengan melibatkan partisipasi aktif siswa, penggunaan media puzzle pecahan dapat mendorong eksplorasi pengetahuan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dame, J. P. (2014). Meningkatkan Kemampuan Menggunakan Pecahan dalam Pemecahan Masalah melalui Media Puzzle bagi Anak Berkesulitan Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, 3(3), 241–250. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>.
- Hamalik, O. (2014). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Penerbit. Sinar Baru Algensindo.
- Kustandi, Cecep, Darmawan, Daddy. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana.
- Nisem, N. (2022). Upaya Peningkatan Keterampilan Menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media Puzzle. *Jurnal Ilmiah Wuny*, 2(1).
- Putri, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 100 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(4).
- Saryanti, E. (2022). Penggunaan media puzzle pecahan biasa pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan. *Jurnal Universitas Sebelas Maret*, 10(2).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Sukadi. (2016). *Guru dan Masa Depan*. Jakarta: Penerbit Rajawali Press.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prenadamedia Group.
- Yusuf, M. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.