

Pengembangan Media Kongkrit Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB Kelas IV SD Inpres Maccini Baru Kota Makassar

Sri Astuti

Universitas Muhammadiyah Makassar
sriastuti194@gmail.com

Nasrun

Universitas Muhammadiyah Makassar
nasrun.anthy@unismuh.ac.id

Ernawati

Universitas Muhammadiyah Makassar
ernawati@unismuh.ac.id

Alamat: Jl. Sultan Alauddin No.259, Gn. Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90221
Korespondensi penulis : sriastuti194@gmail.com

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah ditemukannya permasalahan dalam proses pembelajaran, dimana minimnya pemahaman peserta didik terkait materi yang disampaikan oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media kongkrit dapat mempengaruhi minat, sikap, dan kemampuan peserta didik dalam menyerap informasi dari materi yang disampaikan oleh guru. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari sebuah media pembelajaran kongkrit berupa congklak pada siswa kelas IV SD Inpres Maccini Baru Kecamatan Tamalate Kota Makassar. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE terdiri dari tahap *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Inpres Maccini Baru Kecamatan Tamalate Kota Makassar sebanyak 32 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara angket. Hasil validitas dan kepraktisan yang dikembangkan yaitu validitas media presentase 81,6% dengan kriteria "Valid". Hasil analisis pada uji coba lapangan peserta didik memperoleh presentase 81,17% "Valid/Praktis". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kongkrit berupa congklak valid dan praktis. Berdasarkan hasil penelitian tersebut di atas dapat disimpulkan media Congklak untuk kelas IV SD Inpres Maccini Baru Kecamatan Tamalate Kota Makassar melalui jeni penelitian pengembangan praktis.

Kata Kunci : pengembangan, kongkrit, congklak, Matematika, dan media pembelajaran

Abstract

The problem in this research was the discovery of problems in the learning process, where students had minimal understanding regarding the material presented by the teacher. This research aims to determine whether concrete media development can influence students' interests, attitudes and abilities in absorbing information from the material presented by the teacher. This type of research is research and development (R&D) which aims to determine the validity and practicality of a concrete learning media in the form of congklak for fourth grade students at SD Inpres Maccini Baru, Tamalate District, Makassar City. The development model used is the ADDIE model consisting of analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The subjects in this research were 32 grade IV students at SD Inpres Maccini Baru, Tamalate District, Makassar City. The data collection technique was carried out by means of a questionnaire. The results of the validity and practicality that were developed were a media validity percentage of 81.6% with the "Valid" criteria. The results of the analysis in the field trials of students obtained a percentage of 81.17% "Valid/Practical". So it can be concluded that the concrete learning media in the form of congklak is valid and practical. Based on the results of the research above, it can be concluded that the Congklak media for class IV of SD Inpres Maccini Baru, Tamalate District, Makassar City uses a type of practical development research.

Keywords: development, concrete, congklak, mathematics, and learning media

PENDAHULUAN

Media sangat penting dalam proses pembelajaran, menurut Munadi (dalam Maulana, 2017) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Pendapat ini didukung oleh Haryono (dalam Tsanidya, 2019) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu untuk menyalurkan pesan yang dapat memicu otak dan pikiran, dan rasa ingin tahu peserta didik sehingga mendorong terjadinya penambahan informasi baru pada peserta didik.

Dalam proses pembelajaran terlebih lagi pada pelajaran matematika yang memiliki konsep-konsep kajian yang abstrak. Perlu adanya media pembelajaran, dengan media pembelajaran peserta didik memperoleh pesan dan informasi sehingga membentuk pengetahuan baru pada diri peserta didik. Sudjana & Rivai (dalam Kresnadi, 2014) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran, yaitu : 1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, 2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan guru sehingga peserta didik tidak merasa bosan, 4) peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan sesuatu, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Berdasarkan hasil penelitian terkait pengembangan media kongkrit menurut Destrinelli, Dwi Kurnia Hayati, dan Endang Sawinty (2018) dengan judul penelitian “*Pengembangan Media Kongkrit Pada Pembelajaran Tema Lingkungan Kelas III Sekolah Dasar*” menunjukkan bahwa penggunaan media kongkrit sangat menarik dalam pembelajaran tidak membuat peserta didik merasa jenuh, peserta didik lebih mudah menerima pembelajaran dan juga lebih aktif. Pengembangan ini telah efektif dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Riskika Febriyandani dan Kowiyah (2021) yang berjudul “*Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar*”. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa media visual dua dimensi selain dapat meningkatkan pemahaman dan memperlancar pemahaman siswa juga dapat mempengaruhi literasi peserta didik. Hasil dari penelitian ini telah diuji sehingga layak dan sangat efektif digunakan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Putu Jerry Radita Ponza, I

Nyoman Jampel, dan I Komang Sudarma (2018) yang berjudul “*Pengembangan Media Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*”. Penelitian ini mengembangkan media video animasi yang dapat merangsang semangat peserta didik dalam belajar dan menarik perhatian peserta didik sehingga lebih mudah menerima pembelajaran, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media animasi valid dan efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Nafizah (2013) dengan judul “*Penggunaan Media Konkret Meningkatkan Aktivitas Siswa Matematika Kelas I SDN 07 Sungai Soga Bengkayang*” hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media kongkrit pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan aktivitas peserta didik seperti bertanya, menjawab, dan menyelesaikan tugas. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Rizki Oktavianti dan Agus Wiiyanto (2014) yang berjudul “*Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) Dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD*” dengan pengembangan ini menunjukkan hasil bahwa selain dapat meningkatkan keaktifan, minat, dan semangat peserta didik juga dapat memanfaatkan lingkungan untuk dilakukan pengelolaan dalam mengembangkan media *Gayanghetum*.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 15 November 2022 ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran, dimana minimnya pemahaman peserta didik terkait materi yang disampaikan oleh guru, hal ini dikarenakan pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran peserta didik kurang aktif dalam bertanya karena asyik bercerita dengan temannya dan banyak peserta didik yang hanya menjadi pendengar karena tidak tertarik dengan apa yang disampaikan oleh guru sehingga proses pembelajaran cenderung pasif.

Jadi, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berupa media kongkrit. Media kongkrit ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan dapat menjadi alat bantu sebagai pendukung proses pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran agar semakin jelas dan dapat dengan mudah dipahami peserta didik. Dengan menggunakan media kongkrit peserta didik dapat terlibat langsung dalam sebuah percobaan yang dapat membuat peserta didik memiliki potensi, aktif, dan kreatif. Sehingga guru bukan sebagai pusat pembelajaran melainkan sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator. Oleh karena itu, peneliti akan membangun suatu media pembelajaran yang dapat memberikan pengetahuan baru serta memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk membahas masalah tersebut dalam penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media**

Kongkrit Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB Kelas IV Di SD Inpres Maccini Baru Kota Makassar”

KAJIAN PUSTAKA

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima informasi. Dalam suatu proses belajar mengajar, pesan yang disalurkan oleh media dari sumber pesan ke penerima pesan itu ialah isi pelajaran yang berasal dari kurikulum yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Dari pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu/komponen pengajaran yang sengaja dibuat oleh guru sebagai perantara dalam menyampaikan bahan pelajaran dalam proses belajar mengajar dengan tujuan dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

b. Pengertian Media Pembelajaran Kongkrit

Media benda kongkrit adalah media pembelajaran yang berasal dari benda-benda nyata yang banyak dikenal oleh peserta didik dan mudah pula didapatkan. Media ini mudah digunakan oleh guru dan peserta didik karena media ini sering dijumpai di lingkungan sekitar.

Media kongkrit merupakan alat bantu yang paling mudah penggunaannya, karena kita tidak perlu membuat persiapan selain langsung menggunakannya. Yang dimaksud dengan benda nyata sebagai media adalah alat penyampaian informasi yang berupa benda atau objek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti. Sebagai objek nyata, media kongkrit merupakan alat bantu yang bisa memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Oleh karena itu, media kongkrit banyak digunakan dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu memperkenalkan subjek baru. Media kongkrit mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak yaitu dengan kata-kata atau hanya visual.

Berdasarkan paparan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media kongkrit merupakan benda asli atau benda nyata yang dapat dibuktikan membantu pengalaman nyata siswa dengan memperluas wawasan dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran yang menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna. Karena pengalaman langsung inilah maka terdapat kecenderungan hasil yang diperoleh siswa menjadi kongkrit sehingga memiliki ketepatan yang tinggi.

c. Pengertian Matematika

Matematika merupakan alat untuk memberikan cara berpikir, menyusun pemikiran yang jelas, tepat, dan teliti. Matematika sebagai suatu objek abstrak sangat sulit untuk dapat dicerna anak-anak sekolah dasar (SD). Siswa SD belum mampu untuk berpikir secara formal maka dalam pembelajaran, matematika sangat diharapkan bagi para pendidik mengaitkan proses belajar mengajar di SD dengan benda kongkrit.

Maka dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan alat untuk memberikan cara berpikir, menyusun pemikiran yang jelas, tepat, dan teliti. Matematika sebagai suatu objek yang abstrak sangat sulit untuk dicerna anak-anak di sekolah dasar. Oleh sebab itu, tugas guru pertama adalah guru mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan siswa akan lebih cepat memahami dan menangkap suatu materi jika menampilkan benda sebagai contoh nyata.

d. Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK)

Kelipatan suatu bilangan adalah hasil perkalian bilangan itu dengan bilangan asli. Kelipatan persekutuan adalah kelipatan yang sama (bersekutu) dari dua bilangan atau lebih. Kelipatan persekutuan dapat ditentukan dengan cara menuliskan kelipatan setiap bilangan, lalu melingkari kelipatan bilangan yang sama (bersekutu) yang paling kecil.

e. Faktor Persekutuan Terbesar (FPB)

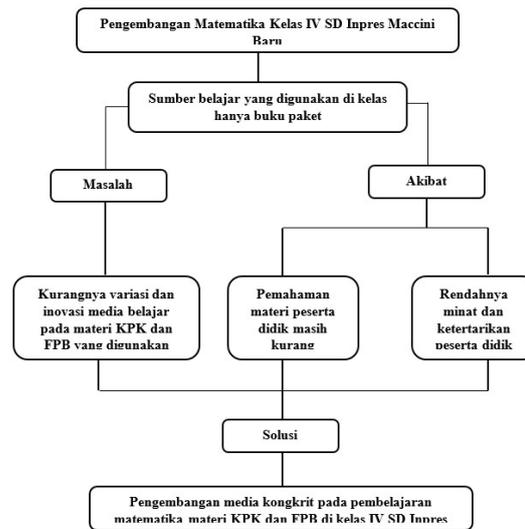
Faktor persekutuan terbesar dari beberapa bilangan adalah bilangan bulat positif terbesar yang dapat membagi habis kedua bilangan itu. Faktor adalah bilangan-bilangan yang dapat membagi habis sebuah bilangan.

Faktor persekutuan adalah faktor-faktor yang sama (bersekutu) dari dua bilangan atau lebih. Maka faktor persekutuan terbesar adalah faktor persekutuan yang nilainya terbesar diantara bilangan lainnya.

Kerangka Konseptual

Berikut ini adalah skema kerangka konseptual yang akan menjadi acuan dalam melakukan penelitian :

Pengembangan Media Kongkrit Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB Kelas IV SD Inpres Maccini Baru Kota Makassar



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau disebut juga *Research and Development (R&D)*. Secara umum, penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* adalah suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan suatu produk baru yang sebelumnya belum pernah ada.

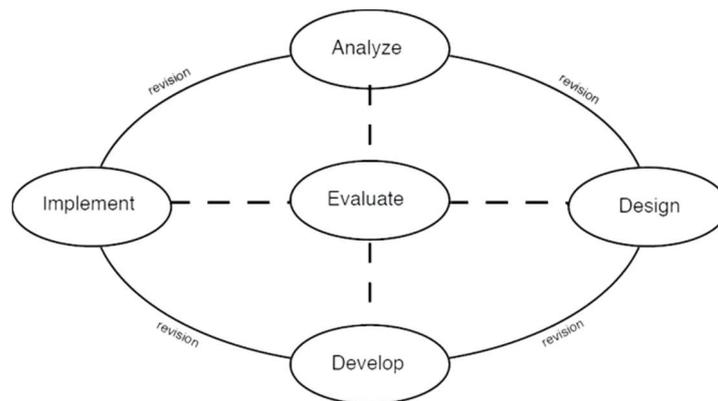
Dengan demikian, penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat baik dari proses dan hasil akhirnya. Diharapkan dengan pengembangan media benda kongkrit berupa Media Congklak dapat membantu guru dalam proses belajar yang dapat digunakan di kelas sehingga peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran di sekolah.

Model pengembangan dalam penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development (R&D)* meliputi pengembangan media pembelajaran Congklak pada pembelajaran Matematika materi KPK dan FPB. *Research and Development* dipahami sebagai kegiatan-kegiatan penelitian yang dimulai dengan *research* dan diteruskan dengan *development*. Kegiatan *research* dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan penggunaan dalam hal ini peserta didik dan guru sedangkan kegiatan *development* dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yaitu media pembelajaran Congklak pada pembelajaran Matematika materi KPK dan FPB kelas IV. Model pengembangan yang

akan digunakan pada penelitian ini adalah model desain pengembangan ADDIE. Model ADDIE adalah suatu model desain pembelajaran yang melibatkan tahapan-tahapan dasar sistem pembelajaran yang sederhana dan mudah dipahami. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996 untuk merancang sistem pembelajaran. Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model, startegi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

Berikut gambar skema model pengembangan yang akan digunakan peneliti dalam penelitiannya :



Gambar 3.1 Model Pengembangan Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif yang diperoleh dari pengumpulan angket. Data angket akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran tentang media pembelajaran yang digunakan. Adapun analisis kuantitatif yang digunakan ada dua, yaitu :

1. Analisis data angket validitas ahli

Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran Congklak melalui tahapan validasi untuk menguji kelayakan dan kesesuaian media dengan KI dan KD. Berikut adalah deskripsi penentuan ukuran penilaian kevalidan beserta bobot nilainya.

Tabel 3.1. Ukuran Penilaian Validator

Bobot Nilai	Klasifikasi Tanggapan
1	Tidak Valid (TV)
2	Kurang Valid (KV)
3	Valid (V)
4	Sangat Valid (SV)

(Sumber: Firmansyah & Rusmianto, 2020)

Pengembangan Media Kongkrit Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB Kelas IV SD Inpres Maccini Baru Kota Makassar

Analisis skor validasi dilakukan dengan cara mengalikan jumlah validator dengan bobot nilainya, kemudian menambahkan/menjumlahkan hasilnya. Setelah penjumlahan skor validator diperoleh, selanjutnya yaitu menentukan hasil rating. Hasil rating dapat ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$HR = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\%$$

Keterangan :

HR = Hasil rating

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimum

Hasil dari presentase masing-masing validator ahli tersebut kemudian dikelompokkan dalam kriteria skor penilaian validitas ahli untuk menentukan kualitas dan tingkat kelayakan media pembelajaran matematika. Kriteria skor penilaian validasi ahli dapat dilihat dalam tabel berikut. (Sistyarini & Nurtjahyani, 2017)

Tabel 3.2. Kriteria Penilaian Validitas Ahli

Kategori	Bobot Nilai	Skor Kualitas
Tidak Valid (TV)	1	25% – 43%
Kurang Valid (KV)	2	44% – 62%
Valid (V)	3	63% – 81%
Sangat Valid (SV)	4	82% – 100%

(Sumber : Firmansyah & Rusmianto, 2020)

2. Analisis data angket respon siswa

Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Congklak yang dikembangkan dapat dianalisis dengan melihat respon siswa. Berikut penentuan ukuran penilaian beserta bobot nilainya.

Tabel 3.3. Ukuran Penilaian Respon Siswa

Kategori	Bobot Nilai
Sangat Tidak Baik	1
Tidak Baik	2
Baik	3
Sangat Baik	4

(Sumber: Firmansyah & Rusmianto, 2020)

Analisis skor respon siswa yaitu dilakukan dengan cara mengalikan jumlah respon siswa tersebut dengan bobot nilainya, kemudian dijumlahkan hasilnya. Setelah penjumlahan skor

responden diperoleh, selanjutnya yaitu menentukan rating. Hasil rating dapat ditentukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$HR = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\%$$

Keterangan :

HR = Hasil rating

$\sum SP$ = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimum

Untuk melihat kepraktisan dari penggunaan media pembelajaran Congklak yang dikembangkan, maka digunakan presentase kriteria penilaian respon siswa pada tabel berikut.

Tabel 3.4. Kriteria Penilaian Respon Siswa

Kategori	Bobot Nilai	Skor Kualitas
Tidak Valid (TV)	1	25% – 43%
Kurang Valid (KV)	2	44% – 62%
Valid (V)	3	63% – 81%
Sangat Valid (SV)	4	82% – 100%

(Sumber : Firmansyah & Rusmianto, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan model pengembangan ADDIE, 5 langkah untuk membuat media pembelajaran kongkrit berupa congklak pada pembelajaran Matematika materi KPK dan FPB kelas IV adalah:

1. Hasil Tahap Analisis (*Analysis*)

Selama tahap analisis, informasi dikumpulkan dan disajikan sebagai bahan untuk pembuatan produk. Dalam hal ini, produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran congklak. Peneliti mengumpulkan informasi berupa penilaian kebutuhan guru untuk pengembangan media pembelajaran, penilaian kebutuhan peserta didik untuk pengembangan media pembelajaran dan analisis media bahan ajar yang dibutuhkan untuk pembuatan produk.

a. Analisis kebutuhan guru terhadap pengembangan media pembelajaran kongkrit

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran guru berdasarkan observasi dan wawancara. Pengamatan dari wawancara dengan guru kelas IV SD Inpres Maccini Baru Kota Makassar menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran yang

***Pengembangan Media Kongkrit Pada Pembelajaran Matematika Materi KPK dan FPB
Kelas IV SD Inpres Maccini Baru Kota Makassar***

disajikan dalam bentuk ceramah belum mencapai hasil belajar yang maksimal. Akibatnya, peserta didik menjadi bosan dan tidak fokus pada pembelajaran. Peserta didik mulai melakukan aktifitas sendiri seperti mengobrol bersama teman, bermain sendiri dan keluar masuk kelas dengan alasan ke toilet. Untuk mengatasi situasi seperti ini, perlu dikembangkan media pembelajaran yang interaktif

dan menarik seperti media pembelajaran congklak yang berisi materi tentang KPK dan FPB. Media pembelajaran congklak yang dikembangkan bertujuan untuk membangkitkan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran.

b. Analisis kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran congklak

Analisis ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik mengenai materi pembelajaran. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membuat mereka tertarik dan dapat membuat peserta didik paham mengenai materi pembelajaran yang ada. Berdasarkan observasi, diperoleh informasi bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Kesulitan tersebut bersumber dari kurangnya bahan ajar. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik paham mengenai konsep atau inti dari materi pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran congklak siswa akan bersemangat dan aktif belajar sesuai dengan tahap perkembangan dalam menunjang kemampuan berhitung.

c. Analisis media pembelajaran congklak

Pada tahap analisis ini dilakukan dengan menyusun bagian-bagian utama dari materi pembelajaran. Pada materi pembelajaran dimasukkan materi mengenai KPK dan FPB, dalam penyusunan materi ini berdasarkan dengan kurikulum 2013.

2. Hasil Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan merupakan proses untuk membuat media pembelajaran cangkak yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap perancangan ini meliputi:

a. *Analyze* (Analisis)

Tahap *Analyze* dilakukan dengan menganalisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan diawali dengan mengidentifikasi permasalahan di sekolah dengan observasi terhadap peserta didik kelas IV SD Inpres Maccini Baru. Berdasarkan hasil observasi maka diperoleh informasi bahwa materi KPK dan FPB merupakan materi yang cukup sulit untuk dipahami oleh peserta didik karena media pembelajaran yang digunakan di sekolah hanya menggunakan buku, sehingga dampaknya siswa merasa bosan, cepat mengantuk dan kurang aktif dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan minat dan hasil belajar peserta didik menjadi rendah. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan tentunya relevan dengan materi pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran mempunyai fungsi meningkatkan daya tarik materi pembelajaran dan perhatian peserta didik dan sangat berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik untuk mempelajari sesuatu khususnya untuk belajar matematika pada materi KPK dan FPB.

b. *Design* (Perancangan)

Tahap *design* dilakukan dengan menganalisis kebutuhan peserta didik. Tahap ini meliputi pemilihan media, pemilihan referensi, pembuatan instrumen penilaian dan pembuatan rancangan awal. Media yang dipilih pada penelitian ini yaitu media pembelajaran cangkak. Pemilihan referensi materi KPK dan FPB menggunakan jurnal yang berkaitan dengan media pembelajaran cangkak, buku tema peserta didik dan mencari referensi contoh-contoh produk pada platform media sosial yang telah dibuat sebelumnya. Instrumen penilaian berupa angket penilaian ahli media oleh validator (guru) untuk menilai kualitas produk. Instrumen ini dikonsultasikan kepada dosen pembimbing sebelum divalidasi oleh validator. Pembuatan rancangan awal dilakukan dengan membuat *storyboard* produk untuk mempermudah dalam proses pembuatan media yang dikembangkan.

c. *Development* (Pengembangan)

Tahap *development* dilakukan sesuai hasil perancangan pada tahap *design*. Tahap ini meliputi revisi dari saran maupun masukan dan penilaian kualitas media pembelajaran cangkak oleh validator (guru). Produk yang telah dikembangkan sebelum dilakukan penilaian

harus dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, kemudian dilakukan validasi, penilaian dan revisi media yang dikembangkan oleh validator (guru).

Berdasarkan rekapitulasi data hasil angket penilaian ahli media oleh validator media pembelajaran cangkak yaitu Ibu Rahmawati, S.Pd., Gr. Memberikan jumlah perolehan 49 dari 60 skor maksimal dengan tingkat kelayakan dan kevalidan yang didapatkan yaitu sangat valid. Hasil validasi ahli media validator mendapatkan persentase 81,6% dengan kriteria valid (dapat dilihat pada lampiran). Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran cangkak yang dikembangkan terbukti valid.

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi yaitu tahap yang digunakan untuk mengujicobakan produk yang dikembangkan melalui pembagian angket respon peserta didik. Peneliti melakukan tahap implementasi untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran cangkak.

Adapun hasil penilaian uji coba media pembelajaran cangkak melalui angket respon peserta didik sebanyak 32 siswa. 22 siswa menyatakan bahwa media pembelajaran cangkak sangat valid, 9 siswa menyatakan bahwa media pembelajaran cangkak valid dan 1 siswa menyatakan bahwa media pembelajaran cangkak kurang valid. Yang dimana hasil perhitungan angket respon peserta didik mendapatkan persentase 81,17%, sehingga media pembelajaran yang telah dibuat valid dan praktis untuk diterapkan di sekolah (dapat dilihat pada lampiran). Adapun komentar atau respon peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran cangkak untuk belajar sangat beragam, menurut seorang peserta didik media pembelajaran cangkak sangat menarik karena kita bisa belajar sambil bermain, peserta didik lain juga mengatakan bahwa lebih mudah mempelajari materi KPK dan FPB dengan media ini. Rata-rata respon peserta didik sangat menyukai media pembelajaran cangkak yang telah dibuat.

Pembahasan

Media pembelajaran cangkak dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan fasilitas belajar untuk peserta didik. Pengembangan media ini menghasilkan bahan ajar media cangkak dengan materi KPK dan FPB. Peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yaitu Analisis (Analysis), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).

Pada tahap analisis yaitu tahap analisis kebutuhan guru terhadap pengembangan media pembelajaran cangkak dan analisis kebutuhan peserta didik terhadap pengembangan media

pembelajaran congklak. Tahap analisis ini dilakukan sebagai langkah awal dalam penelitian pengembangan sebelum melakukan penelitian. Peneliti terlebih dahulu melakukan observasi dengan tujuan mengetahui kebutuhan peserta didik dan guru. Berdasarkan informasi yang didapatkan maka peneliti memperoleh informasi bahwa beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar diantaranya kurangnya minat belajar, suka mengobrol dan bermain dalam kelas serta kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran. Walaupun saat ini siswa dituntut untuk dapat belajar secara mandiri namun peserta didik kelas IV ini masih membutuhkan sebuah dampingan oleh guru.

Hasil analisis pada tahap ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik masih kurang fokus dalam belajar, selain itu peserta didik juga memiliki minat yang rendah dalam belajar. Permasalahan inilah yang menjadi dasar peneliti untuk melakukan penelitian dan untuk mengembangkan media pembelajaran congklak yang disukai oleh peserta didik. Penelitian yang telah dilakukan oleh Qomariyah (2021) menyebutkan bahwa kurangnya media pembelajaran di sekolah menyebabkan kurangnya pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran. Penelitian lain oleh Sundari (2018) menjelaskan bahwa alat peraga atau media pembelajaran dapat menanamkan dan menjelaskan konsep pembelajaran Matematika, mengatasi kebosanan siswa serta minat belajar siswa yang rendah, sekaligus meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. Dari beberapa hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sangat penting bagi seorang guru untuk menggunakan media dalam pembelajaran.

Tahap kedua adalah desain, tahap ini bertujuan untuk mendesain dan merancang media pembelajaran congklak. Dalam tahap ini peneliti memulai dari pemilihan media, pemilihan referensi, pembuatan instrumen penilaian dan pembuatan rancangan awal. Media yang dipilih pada penelitian ini yaitu media pembelajaran congklak. Pemilihan referensi materi KPK dan FPB menggunakan jurnal yang berkaitan dengan media pembelajaran congklak, buku tema peserta didik dan mencari referensi contoh-contoh produk pada platform media sosial yang telah dibuat sebelumnya. Instrumen penilaian berupa angket penilaian ahli media oleh validator (guru) untuk menilai kualitas produk. Instrumen ini dikonsultasikan kepada dosen pembimbing sebelum divalidasi oleh validator. Instrumen validator merupakan sebuah lembar penilaian yang berisikan pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan kepada ahli media untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran congklak.

Adapun instrumen berisi beberapa indikator yaitu aspek pembelajaran, aspek media dan aspek desain.

Setelah dilakukan uji validasi media pembelajaran congklak dari hasil penilaian berdasarkan instrumen validator, maka dilakukan perbaikan produk sesuai dengan saran dan kritik dari validator. Selanjutnya dilakukan pembuatan rancangan awal dengan membuat storyboard produk untuk mempermudah dalam proses pembuatan media yang dikembangkan.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan, tahap ini merupakan tahap dimana produk telah dibuat dan dikembangkan. Tahap ini meliputi revisi dari saran maupun masukan dan penilaian kualitas media pembelajaran congklak oleh validator (guru). Produk yang telah dikembangkan sebelum dilakukan penilaian harus dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, kemudian dilakukan validasi, penilaian dan revisi media yang dikembangkan oleh validator (guru). Berdasarkan data hasil angket penilaian ahli media oleh validator media pembelajaran congklak maka persentase yang didapatkan sebesar 81,6% dengan kriteria valid.

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi yang dimana tahap ini adalah tahap yang digunakan untuk mengujicobakan produk yang dikembangkan melalui pembagian angket respon peserta didik. Tahap yang digunakan untuk mengujicobakan produk yang dikembangkan melalui pembagian angket respon peserta didik. Hasil angket respon peserta didik mendapatkan persentase 81,17% dengan kategori valid. Sehingga media pembelajaran yang telah dibuat valid dan praktis untuk diterapkan di sekolah.

Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Qomariyah (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media kongkrit congklak bilangan (cogan) terbukti valid dan praktis karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta meningkatkan minat siswa dalam belajar sehingga pemahamannya juga dapat meningkat melalui rumus N-Gain sebesar 0,49 berdasarkan kriteria termasuk dalam kriteria sedang. Hasil yang sama juga ditemukan oleh penelitian Sundari (2018) bahwa dengan menggunakan alat peraga atau media pembelajaran congklak dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian terdahulu tersebut menguatkan hasil yang telah dicapai oleh peneliti bahwa media congklak yang terbukti valid dan praktis dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, dikarenakan dengan menerapkan media pembelajaran kongkrit dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan, minat, dan kemampuan peserta didik sehingga lebih fokus dalam pembelajaran. Jadi media pembelajaran congklak sangat bagus untuk diterapkan di sekolah. Hasil ini menjadi akhir dari produk media pembelajaran congklak yang dikembangkan oleh peneliti.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Media pembelajaran congklak pada materi KPK dan FPB yang telah dikembangkan memenuhi kriteria dari hasil validasi ahli materi validator mendapatkan persentase 81,6% dengan kriteria valid. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran congklak yang dikembangkan terbukti valid.
2. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran congklak materi KPK dan FPB dari hasil angket respon peserta didik mendapatkan persentase 81,17% dengan kategori valid. Sehingga media pembelajaran yang telah dibuat valid dan praktis untuk diterapkan di sekolah. Adapun komentar atau respon peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran congklak untuk belajar sangat beragam, menurut seorang peserta didik media pembelajaran congklak sangat menarik karena kita bisa belajar sambil bermain, peserta didik lain juga mengatakan bahwa lebih mudah mempelajari materi KPK dan FPB dengan media ini. Rata-rata respon peserta didik sangat menyukai media pembelajaran congklak yang telah dibuat.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dalam Pengembangan Media Konkrit pada pembelajaran matematika materi KPK dan FPB dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah SD Inpres Maccini Baru Kota Makassar diharapkan dapat menggunakan media konkrit/ media pembelajaran congklak dalam proses pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB.
2. Diharapkan kepada guru untuk membimbing peserta didik agar aktif dalam kegiatan pembelajaran agar penerapan pengembangan media konkrit dapat berlangsung lebih baik kedepannya.
3. Kepada peserta didik, diharapkan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dari guru dan senantiasa meningkatkan pemahaman untuk setiap pelajaran sehingga hasil belajar semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdollah, A., Marwah, A. S., Wally, P., Sima, I., & Sohilauw, S. (2022). Uji Kepraktisan Pengembangan Alat Peraga Untuk Siswa SMA Pada Konsep Sistem Respirasi (Vol. 3).
- Amirul, H. fatkhan. (2019). Pengertian Media Kongkrit. Retrieved from <https://fatkhan.web.id/pengertian-media-benda-kongkrit/>
- Awalia, I., Pamungkas, A. S., & Alamsyah, T. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 10(1), 49–56. <https://doi.org/10.15294/kreano.v10i1.18534>
- Destrinelli, D., Hayati, D. K., & Sawinty, E. (2018). Pengembangan Media Kongkrit Pada Pembelajaran Tema Lingkungan Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 313–333. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6754>
- Dita, Nindiawati. M, Subandowo. Retno, Danu, R. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Matematika untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*.
- Febriyandani, R. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 323–330. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index>
- Firmansyah, R. S., & Rusimanto, P. W. (2020). Validitas Dan Kepraktisan Modul Pembelajaran Human Machine Interface Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Di Smk Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*.
- Haliq, M. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kongkrit Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas 1 SD Negeri Kecil Buntu Ampang Kabupaten Enrekang. Universitas Muhammadiyah Makassar. <https://digilib.unismuh.ac.id/search/>
- Hasrida, I. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Leaflet IPA Materi Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluh Hidup Pada Kelas III SD Negeri No.203 Inpres Barugaya. Universitas Muhammadiyah Makassar. <https://digilib.unismuh.ac.id/search/>
- Indayati I, J. J. (2015). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Developing Comic Media For The Teaching Of Mathematics To Enchance The Motivation And Mathematics Learning Outcomes Grade V.
- Kresnadi, H., & Asran, M. (2014). Penggunaan Media Kongkrit Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar.
- Maharani, I. N. (2017). Model Pengembangan Bahan Ajar Matematika Untuk Sekolah Dasar. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*.
- Maulana, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Platform Android Keselamatan Kesehatan Kerja Dan Lingkungan Hidup (K3Lh) Pada Program Studi Ketenagalistrikan Untuk Materials for Students of Electrical Power Study Program of. *Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(2), 197–207.
- Nazifah. (2013). Penggunaan Media Konkret Meningkatkan Aktivitas Siswa Matematika Kelas I Sdn 07 Sungai Soga Bengkayang Oleh Nazifah Nim : F34209636 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Aktivitas Siswa Matematika Kelas I Sdn 07 Sungai Soga. Media Neliti.
- Oktavianti, R., & Wiyanto, A. (2014). Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan Dan Tumbuhan) Dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas Iv Sd. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 65–70. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.865>
- Ponza, Putu, Jerry, Raditia. I, Nyoman, Jampel. I. K. S. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19. www.Powtoon.Com

- Qomariyah Isti. Habudin. Uyu, Mu'awwanah. (2021). Pengembangan Media COGAN (Congklak Bilangan) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi KPK dan FPB. *Jurnal Kependidikan Dasar*.
- Satriani. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kongkrit Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Ciri-Ciri Makhluk Hidup Kelas II SDN 89 URU Kecamatan Buntu Batu Kabupaten Enrekang Universitas Muhammadiyah Makassar. <https://digilib.unismuh.ac.id/search/>
- Sundari Yusi. (2018). Pengaruh Alat Peraga Congklak Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar di Desa Kembang Ayun Kabupaten Lahat. IAIN Bengkulu.
- Triyono. (2014). Media Benda Kongkrit Dalam Pembelajaran. Retrieved from <https://trianangyono.blogspot.com/2014/06/media-benda-kongkrit-dalam-pembelajaran.html>
- Tsanidya, D. N. (2019). Pengembangan Media Magic Box Materi Perubahan Wujud Benda Dan Sifatnya Kelas V Sdn 3 Kunduran Blora. Universitas Negeri Semarang.
- Ulfah, T. A., Wahyuni, E. A., & Nurtamam, M. E. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Satuan Panjang. *Prosding Seminar Nasional Matematika Dan Pembelajarannya. Jurusan Matematika*, 13.
- Wahyuni, S. (2022). Pengembangan Desai Pembelajaran Matematika Dengan Metode Flipped Classroom Pada Pokok Bahasan Teorema Phytagoras Di Kelas VIII SMP Negeri 20 Bulukumba. Universitas Muhammadiyah Makassar. <https://digilib.unismuh.ac.id/search/>
- Widiyanti, M. D. (2016). Peningkatan Kemampuan Seriasi Ukuran Melalui Penggunaan Media Benda Kongkrit Pada Kelompok A TK Ambar Asri Gamping Sleman. Universitas Negeri Yogyakarta.