

**PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN KAPULOG (KESETARAAN NILAI
PECAHAN UANG LOGAM) PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS
III DI SDN 1 KEPUH KECAMATAN BOYOLANGU KABUPATEN
TULUNGAGUNG**

Nike Kristi Puspitasari *), Asri Kusumaning Ratri, M.Pd**)

nikekristi1c@gmail.com

acikusuma@gmail.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Tulungagung

ABSTRACT

Mastery of the equal value of coins is important, so that learners are able to determine the equivalence of coin value with various other units and able to solve problems related to money in living everyday life. In order for the learning objectives to be achieved it is necessary efforts of teachers in choosing and implementing strategies, methods, and learning media in accordance with basic competencies. The purpose of this research is to: (1) to explain the steps of media development of Kapulog Board (Equivalent of Value of Coins of Metal Coins) on the subjects of grade III mathematics at SDN 1 Kepuh Boyolangu Subdistrict of Tulungagung Regency, (2) Explaining the quality of media product of Kapulog Board (Equality Value of Coins of Metal Coins) on the subjects of grade III mathematics at SDN 1 Kepuh Boyolangu District Tulungagung Regency. The type of research used is Reserch And Development (R&D) The model used in this study follows the Borg & Gall development model. The data collection techniques used are interviews, questionnaires and tests. The results of this study indicate that, (1) The product resulting from this research and development is in the form of media board kapulog on the equivalence of coin fraction value for third grade students of elementary school. (2) The assessment of the material experts after the revision obtained a percentage of validity/feasibility of 75%. Assessment from media experts after the revision obtained a percentage of validity / feasibility of 97.5%. Assessment response from the third grade mathematics teacher SDN 1 Kepuh Boyolangu District Tulungagung received a percentage of validity/feasibility of 95%. The assessment response from the field test obtained a percentage of prevalence/feasibility of 100%. So it can be concluded that the media board kapulog is effectively used in learning. Teachers should equip themselves better in utilizing and developing learning media to make learning more fun without reducing the subject matter that is being delivered.

Keywords: Media Board Kapulog, Mathematics

ABSTRAK

Penguasaan terhadap kesetaraan nilai pecahan uang logam adalah penting, agar peserta didik mampu menentukan kesetaraan nilai uang logam dengan berbagai satuan lainnya serta mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan uang dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai maka diperlukan upaya dari guru dalam memilih dan menerapkan strategi, metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk: (1) Menjelaskan langkah-langkah pengembangan media Papan Kapulog (Kesetaraan Nilai Pecahan Uang Logam) pada mata pelajaran matematika kelas III di SDN 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung, (2) Menjelaskan kualitas produk media Papan Kapulog (Kesetaraan Nilai Pecahan Uang Logam) pada mata pelajaran matematika kelas III di SDN 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *Reserch And Development (R&D)*. Model yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti model pengembangan Borg & Gall. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, angket dan tes. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, (1) Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini berbentuk media papan kapulog pada materi kesetaraan nilai pecahan uang logam untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. (2) Penilaian dari ahli materi setelah dilakukan revisi memperoleh presentase kevalidan/kelayakan mencapai 75%. Penilaian dari ahli media setelah dilakukan revisi memperoleh presentase kevalidan/kelayakan mencapai 97,5%. Tanggapan penilaian dari guru matematika kelas III SDN 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung memperoleh presentase kevalidan/kelayakan mencapai 95%. Tanggapan penilaian dari uji lapangan memperoleh presentase

kevalidan/kelayakan mencapai 100%. Maka dapat disimpulkan bahwa media papan kapulog ini efektif digunakan dalam pembelajaran. Guru hendaknya membekali dirinya lebih baik lagi dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran agar suasana belajar lebih menyenangkan tanpa mengurangi materi pelajaran yang sedang disampaikan.

Kata Kunci: Media Papan Kapulog, Matematika

A. Pendahuluan

Berdasarkan UU RI No. 20 Pasal 13 Ayat 1 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal, dan informal. Definisi pendidikan formal merupakan jalur pendidikan yang bersifat terstruktur serta berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar seperti Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP), Pendidikan Menengah seperti Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Perguruan Tinggi.

Keseriusan pemerintah dalam UU RI No. 20 Pasal 6 Ayat 1 Tahun 2003, Setiap warga negara yang berusia tujuh sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar. Melaksanakan pendidikan dasar sembilan tahun diseluruh Indonesia bagi warga Indonesia yang berusia 7-12 tahun untuk sekolah dasar dan sederajat.

Proses pembelajaran di dalam kelas ditujukan agar siswa mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru. Materi disusun dalam satuan

kurikulum sesuai dengan tujuan pendidikan. Di dalam kurikulum pendidikan dasar terdapat beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Matematika merupakan mata pelajaran wajib di setiap jenjang sekolah. Materi yang didapatkan setiap jenjang sekolah juga berbeda dan selalu bertambah tingkat kesulitannya.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN 1 Kepuh, pembelajaran yang dilaksanakan masih terpaku kepada guru dan kegiatan siswa yang kurang. Pembelajaran yang terkesan membosankan dan kurang maksimal dalam memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Untuk meraih kesuksesan guru dalam mengajar di dalam kelas, guru berupaya membuat semenarik dan semudah mungkin materi pelajaran yang disampaikan bisa dimengerti oleh siswa. Seringkali guru belum mampu dalam menciptakan susana pembelajaran yang mendukung. Sering ditemukan siswa mengalami titik kejenuhan dalam melaksanakan proses pembelajaran.

Menurut Sundayana (2013:5) Media adalah komponen sumber belajar

atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Melalui media, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik perhatian siswa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil dalam proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan alat peraga yang alternatif, sederhana, murah dan efisien dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Menurut (Sukiman, 2012, hal.31) “agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, peserta didik sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya”. Berdasarkan observasi pada siswa kelas III di SDN 1 Kepuh dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa aktif dalam kegiatan sehari-hari di kelas. Sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran yang mampu memanfaatkan semua alat indera siswa pada mata pelajaran matematika dapat membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar matematika.

Hasil belajar matematika pada siswa kelas III sangat rendah. Agar hasil belajar matematika lebih meningkat, guru mengupayakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan lebih praktis. Pemilihan media uang merupakan

alternatif yang dapat ditempuh. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media uang dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan media Papan KAPULOG (Kesetaraan Nilai Pecahan Uang Logam) pada mata pelajaran matematika kelas III di SDN 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung.”

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dibuat rumusan masalah yaitu: 1) Bagaimana langkah-langkah pengembangan media Papan KAPULOG (Kesetaraan Nilai Pecahan Uang Logam) pada mata pelajaran matematika kelas III di SDN 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung? 2) Bagaimana kualitas produk Papan KAPULOG (Kesetaraan Nilai Pecahan Uang Logam) pada mata pelajaran matematika kelas III di SDN 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung.

Tujuan penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media Papan KAPULOG (Kesetaraan Nilai Pecahan Uang Logam) pada mata pelajaran matematika kelas III

di SDN 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung. 2) Mendeskripsikan kualitas produk Papan KAPULOG (Kesetaraan Nilai Pecahan Uang Logam) pada mata pelajaran matematika kelas III di SDN 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung.

B. Landasan Teori

1. Pengertian media

Pengertian media adalah “segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar”. (Daryanto, 2010:6). Secara umum media pembelajaran dapat diartikan bahwa segala sesuatu yang bisa digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

2. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Menurut Abdurrahman (2012, hal.225) “Matematika adalah bahasa simbolis untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan, yang memudahkan manusia

berpikir dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari.”

Konsep-konsep dalam matematika itu abstrak, sedangkan pada umumnya siswa berpikir dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak, salah satu cara agar siswa mampu berpikir abstrak tentang matematika, adalah dengan menggunakan media pendidikan dan alat peraga. Sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual anak SD yang masih dalam tahap operasi konkret, maka siswa SD dapat menerima konsep-konsep matematika yang abstrak melalui benda-benda konkret. Untuk membantu hal tersebut dilakukan manipulasi-manipulasi obyek yang digunakan untuk belajar matematika yang disebut alat peraga. “Dengan adanya media pendidikan atau alat peraga siswa akan lebih banyak mengikuti pelajaran matematika dengan senang dan gembira sehingga minatnya dalam mempelajari matematika semakin besar” (Sundayana, 2013:26).

3. Kesetaraan Nilai Pecahan Uang Logam Menggunakan Media Papan KAPULOG

“Di Indonesia, uang dicetak oleh Bank Indonesia. Jenis uang yang digunakan adalah kertas dan logam. Mata uang Indonesia adalah rupiah.” (Kasri dan Gunanto, 2009, hal.55). Uang adalah alat tukar yang praktis, adapun jenis jenis

uang logam yaitu: seribu rupiah, lima ratus rupiah, dua ratus rupiah dan seratus rupiah. “Uang yang bernilai sama dapat saling ditukarkan.” (Kasri dan Gunanto, 2009, hal.57).

Media pembelajaran Papan KAPULOG menyajikan cara menyetarakan nilai uang logam maksimal Rp 1.000,-. Media Papan KAPULOG merupakan media yang dikembangkan untuk membantu siswa dalam memahami dan mengenal nilai pecahan uang logam untuk memenuhi kebutuhannya. Media Papan KAPULOG didesain sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang ada pada kelas III. Media Papan KAPULOG berbentuk papan persegi panjang yang dikaitkan menjadi satu agar bisa dibuka dan ditutup dengan mudah. Papan terbuat dari triplek dan kayu. Papan disini digunakan sebagai tempat menempelkan gambar berbentuk *ice cream* dan stik *ice cream* yang sudah ditempel dengan sampul mika makalah.

Gambar 1. Tampilan Luar Media Papan KAPULOG



Gambar 2. Tampilan Dalam Media Papan KAPULOG



Gambar 3. Tampilan Buku Petunjuk Media Papan KAPULOG



C. Metode Penelitian

1. Model Penelitian

Model penelitian menggunakan model penelitian Borg & Gall. Model penelitian menggariskan langkah-langkah umum yang diikuti untuk menghasilkan produk, sebagaimana siklus penelitian dan pengembangan *Research And Development (RnD)*.

Tahapan penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (Setyosari, hal.205-207) terdiri dari 10 tahapan yaitu: 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.

2. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

a. Wawancara

Wawancara dilakukan kepada guru matematika kelas III SDN 1 Kepuh, memperoleh data kualitatif yang meliputi keadaan siswa dalam pembelajaran matematika, tanggapan guru terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan dan diterapkan di kelas III.

b. Kuesioner (Angket)

Tujuan penggunaan kuesioner (angket) untuk mengetahui tanggapan dari ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi (guru) mengenai kelayakan media yang penulis kembangkan dan ketertarikan terhadap produk sehingga diperoleh skor dari konten yang ada pada media pembelajaran yang dikembangkan.

c. Tes (*Test*)

Teknik analisis data tes dilakukan dengan uji coba produk pada siswa kelas III SDN 1 Kepuh. Tes berjumlah 20 soal. Tes diberikan sesudah diberikan uji coba produk. Dengan soal tes ranah c1 yang berbeda.

3. Teknik Analisis Data

a. Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari wawancara dengan guru kelas III. Selain itu, data kualitatif diperoleh dari hasil validasi produk yang berupa saran serta masukan yang diberikan ke dua tim ahli dan satu guru matematika kelas III.

b. Data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh dari kuesioner penilaian desain produk dan isi materi yang mencakup aspek isi, aspek desain, aspek pembelajaran, dan aspek penggunaan.

Data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Riduwan, 2007:15):

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

Keterangan :

P = Persentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah total jawaban skor validator (nilai nyata)

$\sum xi$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)

Penilaian dari hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian. Berikut tabel kualifikasi kelayakan berdasarkan skala likert (Riduwan, 2007:15):

Tabel 3.5 Tabel Kualifikasi Berdasarkan Skala Likert

Tingkat Penerimaan	Kualifikasi	Pencapaian
20% < skor ≤ 36%	Sangat Kurang Valid	Revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang Valid	Revisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup Valid	Perlu Revisi
68% < skor ≤ 84%	Valid	Tidak Revisi
84% < skor ≤ 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi

D. Hasil dan Pembahasan

1. Validitas Produk Media Papan KAPULOG oleh Ahli Materi

Dari hasil validasi ahli materi disimpulkan bahwa media Papan KAPULOG yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan **cukup valid**. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan 1-10 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media Papan KAPULOG yaitu sebesar 25 dengan presentase kevalidan sebesar 62,5%. Berdasarkan kualifikasi skala likert, media Papan KAPULOG yang dikembangkan **perlu revisi**.

Setelah dilakukan revisi dari hasil validasi ahli materi dapat dikatakan bahwa media Papan KAPULOG yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan **valid**. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan

1-10 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media Papan KAPULOG yaitu sebesar 30 dengan presentase kevalidan sebesar 75%. Berdasarkan kualifikasi skala likert, media Papan KAPULOG yang dikembangkan **tidak revisi**.

2. Validitas Produk Media Papan KAPULOG oleh Ahli Media

Dari hasil validasi ahli materi dapat disimpulkan bahwa media Papan KAPULOG yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan **cukup valid**. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan 1-10 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media Papan KAPULOG yaitu sebesar 27 dengan presentase kevalidan sebesar 67,5%. Berdasarkan kualifikasi skala likert, media Papan KAPULOG yang dikembangkan **perlu revisi**.

Setelah dilakukan revisi dari hasil validasi ahli media dapat dikatakan bahwa media Papan KAPULOG yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan **sangat valid**. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan 1-10 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media Papan KAPULOG yaitu sebesar 39 dengan presentase kevalidan sebesar 97,5%.

3. Validitas Produk Media Papan KAPULOG oleh Praktisi (Guru)

Dari hasil validasi oleh praktisi (guru) dapat dikatakan bahwa media Papan KAPULOG yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan **sangat valid**. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan 1-10 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media Papan KAPULOG yaitu sebesar 38 dengan presentase kevalidan sebesar 95%.

Tanggapan penilaian melalui angket yang dibagikan kepada siswa, dari uji lapangan memperoleh presentase kevalidan/kelayakan mencapai 100%.

4. Sajian Data dan Analisis Uji Coba Produk

Data yang diperoleh dari hasil uji coba media Papan KAPULOG pada mata pelajaran matematika kelas III di SDN 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung dilakukan dua kali pengujian. Uji coba pertama yaitu terdiri dari 6 siswa kelas III, dipilih oleh penulis berdasarkan nilai UTS semester ganjil yang terdiri dari 2 siswa nilai bawah, 2 siswa nilai sedang, 2 siswa nilai tinggi. Uji coba yang kedua dilakukan dalam skala yang lebih besar yaitu siswa kelas III yang berjumlah 38 siswa. Data kuantitatif yang dilaporkan peneliti didapat melalui pemberian angket yang diberikan kepada seluruh kelas III. Pengisian angket hanya dilakukan pada

uji coba yang kedua dengan kelas III sebagai respondennya.

E. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terakhir terhadap media pembelajaran Papan KAPULOG materi kesetaraan nilai pecahan uang logam pada kelas III SDN 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung ini dapat dipaparkan : Hasil uji coba pengembangan media Papan KAPULOG ini memiliki tingkat kevalidan tinggi. Berdasarkan hasil tanggapan kritik dan saran dari para validator serta penilaian guru mata pelajaran matematika dan siswa kelas III SDN 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung sebagai pengguna media Papan KAPULOG. Hasil uji coba pengembangan media Papan KAPULOG: a) Penilaian dari ahli materi setelah dilakukan revisi memperoleh presentase kevalidan/kelayakan mencapai 75%. b) Penilaian dari ahli media setelah dilakukan revisi memperoleh presentase kevalidan/kelayakan mencapai 97,5%. c) Tanggapan penilaian dari guru matematika kelas III SDN 1 Kepuh Kecamatan Boyolangu Kabupaten Tulungagung memperoleh presentase kevalidan/kelayakan mencapai 95%. d) Tanggapan penilaian dari uji lapangan

memperoleh presentase kevalidan/kelayakan mencapai 100%.

Saran untuk pengembang lanjutan Media pembelajaran Papan KAPULOG ini hanya terbatas pada materi kesetaraan nilai pecahan uang logam seribu rupiah, perlu di kembangkan untuk pecahan uang lebih dari seribu rupiah.

Matematika. Bandung: ALFABETA CV.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. (2012). *Anak Berkesulitan Belajar: TEORI, DIAGNOSIS, DAN REMEDIASINYA*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Daryanto, (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: GAVA MEDIA.
- Kasri, M. Khafid., dan Gunanto. (2009). *Matematika Aktif Jilid 3: Untuk Sekolah Dasar Kelas III*. Jakarta: Erlangga esis.
- Riduwan. (2007). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: ALFABETA.
- Setyosari, Punaji. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sukiman. (2011). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sundayana, Rostina. (2014). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran*