

**Pengembangan Media Pembelajaran Layang-layang Bilangan
Berbantuan *Adobe Flash CS6* pada Konsep Nilai Tempat Bilangan
di SDN 2 Singaparna**

Siti Komariah Nurlela
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya
sitikomariahnurlela27@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran matematika di kelas II SDN 2 Singaparna terdapat beberapa hambatan dalam pembelajaran materi konsep nilai tempat bilangan. Hambatan tersebut yaitu ketika guru mengajarkan nilai konsep tempat bilangan, siswa kurang memahami materi tersebut sehingga guru harus menjelaskan secara berulang-ulang terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan belajar. Nilai rata-rata keseluruhan siswa dari 32 orang yaitu mencapai 75,75, dan guru mengalami hambatan dan keterbatasan dalam membuat media pembelajaran yang betul-betul cocok dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Saat ini guru dalam mengajarkan materi tersebut hanya menggunakan media pembelajaran seadanya dengan cara memanfaatkan benda-benda yang ada di lingkungan sekitar. Respon siswa dalam pembelajaran ada yang aktif ada juga yang masih belum aktif karena tidak mengerti walaupun dalam pembelajaran menggunakan media. Permasalahan tersebut apabila tidak secepatnya teratasi akan berdampak pada prestasi belajar siswa dan menghambat pada materi pembelajaran selanjutnya seperti pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan. Dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa, dapat membuat siswa menjadi lebih aktif, dan menyenangkan dalam pembelajaran. Media pembelajaran layang-layang bilangan juga dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami materi konsep nilai tempat bilangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji efektivitas media pembelajaran layang-layang bilangan berbantuan *adobe flash cs6* pada konsep nilai tempat bilangan di SDN 2 Singaparna.

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode pengembangan dengan desain penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Singaparna Kecamatan Singaparna Kabupaten Tasikmalaya pada siswa kelas II sebanyak 32 orang. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan *pretest-posttest*. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan statistik deskriptif.

Hasil pengembangan media pembelajaran layang-layang bilangan berbantuan *adobe flash cs6* pada konsep nilai tempat bilangan ini sudah memenuhi kriteria valid. Hasil validasi ahli materi mencapai tingkat kevalidan 4,66 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi ahli media mencapai tingkat kevalidan 4,73 dengan kategori sangat baik. Hasil validasi guru mencapai tingkat kevalidan 4,83 dengan kategori sangat baik. Uji coba produk yaitu meliputi uji coba satu-satu mendapatkan hasil skor rata-rata 4,8 dengan kategori sangat baik

dan uji kelompok kecil mendapat skor rata-rata 4,65 dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba kelompok besar dalam penerapan pembelajaran di kelas, hasil *pretest* siswa mendapatkan nilai 59,44 dan hasil *posttest* mendapatkan nilai 86,48. Berdasarkan hasil analisis menggunakan statistik uji *paired sampel t-test* menghasilkan t_{hitung} 18,417 dan t_{tabel} 2,056 yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran layang-layang bilangan berbantuan *adobe flash cs6* pada konsep nilai tempat bilangan di SDN 2 Singaparna.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Pembelajaran Layang-layang Bilangan Berbantuan *Adobe Flash CS6*, Konsep Nilai Tempat Bilangan



Development of Kite Number Learning Media Help Adobe Flash CS6 On The Concept of Place Number Values In Elementary School 2 Singaparna

Siti Komariah Nurlela
Muhammadiyah University of Tasikmalaya
sitikomariahnurlela27@gmail.com

ABSTRACT

Mathematics learning in class II Elementary School 2 Singaparna there are detention in learning material concept of place number values. Detention is when the teacher teaches the value of the concept of place numbers, students do not understand the material so that the teacher must explain repeatedly to students who have learning difficulties. The average value of students from 32 people is reaching 75,75, and teacher experience detention and liminations in making learning media truly suitable and in accordance with the material to be taught. This time teacher in teaching the material only use learning media by using objects in the environment. There is an active student response in learning, some are still not active because they do not understand even when learning using media. The problem if not resolved as soon as possible will have an impact on student learning achievement and hamper the subsequent learning material as in addition and subtraction operation material. By developing learning media that are interesting for students, can make students become more active, and fun in learning. Kite number learning media can also help students to more easily understand the material concepts of place number values. This study aims to develop and test effectiveness kite number learning media help adobe flash cs6 on the concept of place number values in Elementary School 2 Singaparna.

The research method used is the development method with research design development or R&D (Research and Development). This research was carried out in Elementary School 2 Singaparna Sub-District Singaparna Districts Tasikmalaya in class II students as many as 32 people. The data analysis technique used in this study is qualitative and quantitative data analysis techniques. Data collection techniques in this study used questionnaire and pretest-posttest. Quantitative data analysis techniques use descriptive statistics.

Development results kite number learning media help adobe flash cs6 on the concept of place number values already meet valid criteria. The results of the material expert validation reached a validity level of 4,66 with a very good category. The results of the media expert validation reached a validity level of 4,73 with a very good category. The results of teacher expert validation reached a validity level of 4,83 with a very good category. Product trials, which include one-on-one trails, get an average score of 4,8 with a very good category and small group trials got an average score of 4,65 with a very good category. The results of a large group trial in the application of learning in class, the results of the pretest students get a value of 59,44 and the posttest results get a value of 86,48. Based on the results of the analysis using paired sampel t-test statistics to produce t_{count} 18,417 and t_{table} 2,056 which mean $t_{count} > t_{table}$. So it can be concluded that there

are significant differences between before and after using the kite number learning media help adobe flash cs6 on the concept of place number values in Elementary School 2 Singaparna.

Keyword: Learning Media, Kite Number Learning Media Help Adobe Flash CS6, Concept of Place Number Values

