

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Asesmen Kompetensi Minimum dan Pemecahan Masalah

Sitti Nurhalisa ^{1*}, Ma'rufi ², Muhammad Rusli Baharuddin ³

^{1, 2, 3} Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

sittinurhalisa.28@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui (1) Apakah media pembelajaran berbasis Asesmen Kompetensi Minimum dan Pemecahan Masalah pada materi Jarak dan Kecepatan tergolong valid untuk digunakan, (2) Apakah media pembelajaran berbasis Asesmen Kompetensi Minimum dan Pemecahan Masalah pada materi Jarak dan Kecepatan tergolong praktis untuk digunakan (3) Apakah media pembelajaran berbasis Asesmen Kompetensi Minimum dan Pemecahan Masalah pada materi Jarak dan Kecepatan tergolong efektif untuk digunakan. Penelitian ini dilaksanakan SDN 32 Marinding. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) untuk menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Berbasis Asesmen Kompetensi Minimum dan pemecahan masalah. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan 4D yang terdiri dari 4 tahap yaitu Pendefinisian (Define), Perancangan (Design), Pengembangan (Develop) Dan Penyebaran (Disseminate). Hasil penilaian validator terhadap media pembelajaran berbasis asesmen kompetensi minimum dan pemecahan masalah pada materi jarak dan kecepatan tergolong sangat valid dengan nilai rata-rata 3,5 ($3,5 \leq V \leq 4$). Hasil penilaian respon peserta didik dan respon guru terhadap media pembelajaran berbasis asesmen kompetensi minimum dan pemecahan masalah pada materi jarak dan kecepatan tergolong praktis dengan nilai rata-rata 3,4 ($2,6 \leq X_i \leq 3,5$). Hasil tes belajar peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis asesmen kompetensi minimum dan pemecahan masalah pada materi jarak dan kecepatan tergolong efektif dengan nilai persentase 61% ($60 < P \leq 80$). Dari ketiga hasil yang diperoleh dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran layak untuk di gunakan pada proses pembelajaran.

Kata kunci: *Asesmen Kompetensi Minimum, Pemecahan Masalah, R & D, Media Pembelajaran*

Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia sekarang ini telah memasuki era digital, dimana pembelajaran dapat di akses dimanapun dan kapanpun. Dalam proses melatih siswa menjadi jiwa yang pembelajar dari waktu ke waktu, sekolah tentunya harus mempersiapkan Sumber Daya Manusia yang mampu melaksanakan tugas dengan baik dan tepat, manajemen dan administrasi sekolah yang kompetitif. Artinya lembaga pendidikan yang tidak mampu melakukan reformasi dengan perkembangan dan perubahan yang begitu pesat secara otomatis akan tertinggal.

Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar yang disengaja, terencana, terstruktur, dan dapat dievaluasi oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai keterampilan yang optimal. Pada umumnya pendidikan bertujuan agar kemampuan bawaan peserta didik dapat diperluas

<https://doi.org/10.54065/jld.1.3.2021.63>

dan dikembangkan. Keterampilan tersebut diharapkan mengalami perubahan sesuai dengan nilai-nilai yang ada pada Masyarakat, Bangsa dan Negara. Oleh karenanya, pendidikan merupakan kebutuhan mutlak bagi makhluk sosial yang harus dipenuhi seterusnya. Tanpa adanya pendidikan, kita sebagai makhluk sosial tidak dapat hidup dan berkembang selaras dengan mengejar kemajuan, kemakmuran, dan kebahagiaan. (Supardi, 2015).

Sistem pendidikan Nasional di Indonesia yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional mengatakan bahwa: "Pendidikan ialah usaha sadar dan teratur untuk menciptakan kondisi belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan kemampuan dirinya dengan tujuan agar siswa secara efektif mendorong kapasitas mereka untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, wawasan, karakter, kebijaksanaan, kemampuan, dan etika terhormat yang baik pada dirinya, masyarakat dan negara. Sehubungan dengan penjelasan diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa pendidikan ialah sebuah kegiatan pembelajaran dimana aktivitasnya melibatkan pendidik atau peserta didik untuk mengembangkan potensi diri dan dilakukan secara sadar dan sebelumnya telah direncanakan.

Mentri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud), Nadiem Makarim menerbitkan Surat Edaran Mendikbut No. 1 tahun 2021 tentang Peniadaan Ujian Nasional dan Ujian Kesetaraan serta Pelaksanaan Ujian Sekolah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19. Surat edaran tersebut diterbitkan oleh Mendikbud di Jakarta pada 1 Februari 2021. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengganti Ujian Nasional (UN) menjadi Asesmen Nasional (AN) dimana Penilaian nasional merupakan upaya untuk memotret secara komprehensif kualitas proses dan hasil belajar sekolah dasar dan menengah di Indonesia. Informasi yang diperoleh dari penilaian nasional diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di satuan pendidikan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Salah satu komponen hasil belajar siswa yang diukur dalam penilaian nasional adalah literasi membaca dan literasi matematika (numeras). Penilaian ini dikenal sebagai Penilaian Keterampilan Minimum (AKM) karena mengukur keterampilan dasar atau minimum yang dibutuhkan individu untuk dapat hidup produktif di dalam masyarakat. Berbeda halnya pada kasus penilaian berbasis mata pelajaran yang memotret hasil belajar siswa pada mata pelajaran tertentu. AKM menangkap keterampilan dasar yang dibutuhkan untuk berhasil dalam berbagai mata pelajaran.

Matematika memegang peranan penting dalam segala aspek kehidupan, terutama dalam meningkatkan daya pikir manusia, sehingga matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diharuskan ada di setiap jenjang sekolah, mulai dari sekolah dasar hingga menengah. (Sumartini, 2016). Untuk mendukung proses belajar matematika agar tercapainya tujuan dari asesmen kompetensi minimum maka diperlukan alat bantu pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran. Keberadaan media dalam sistem pembelajaran menjadi signifikan dengan alasan akan membuat sistem pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan minat belajar.

Media Pembelajaran adalah sumber belajar yang dapat membantu pengajar memperluas pengetahuan siswa. Dengan adanya perbedaan jenis media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik sangat baik dan dapat berperan dalam menginformasikan kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa lebih menguntungkan dengan mencari informasi baru dalam materi pembelajaran yang diberikan oleh guru sehingga mampu dengan mudah dirasakan. (Nurrita, 2018).

Media pembelajaran berbasis asesmen kompetensi minimum dikembangkan berdasarkan dari perubahan yang ditetapkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yaitu tergantinya Ujian Nasional (UN) menjadi Asesmen Nasional (AN) guna untuk mengetahui kesiapan siswa dalam menghadapi asesmen nasional. Pengembangan media pembelajaran ini fokus pada pengembangan berbasis Asesmen Kompetensi Minimum dan Pemecahan Masalah dimana akan ada dua komponen yang akan di ukur yaitu Literasi Baca dan Literasi Matematika (Numerasi).

Metode

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran dan mengetahui apakah media pembelajaran berbasis Asesmen Kompetensi Minimum dan Pemecahan Masalah pada materi Jarak dan Kecepatan tergolong valid, praktis dan efektif untuk digunakan. Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (research and development) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu dengan menilai kelayakan produk yang di buat. Penelitian ini mengacu pada model 4D dengan 4 tahap utama yaitu (1) *Define* (Analisis peserta didik, Analisis materi, Analisis konsep dan permusuan tujuan pembelajaran), (2) *Design* (Rancangan produk media pembelajaran dan rancangan instrumen penilaian), (3) *Develop* (validasi perangkat oleh pakar diikuti dengan revisi, uji coba terbatas dengan peserta didik yang sesungguhnya) dan (4) *Disseminate* (Pada tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya di kelas lain, di sekolah lain, oleh pendidik yang lain).

Hasil yang diperoleh dari instrumen penelitian akan di analisis dengan tujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian pada kriteria kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pada produk yang dibuat yakni Media Pembelajaran Berbasis Asesmen Kompetensi Minimum dan Pemecahan Masalah. Data tersebut dianalisis secara kuantitatif dengan statistik deskriptif. Produk yang dikembangkan dinilai kevalidannya oleh validator ahli media dan ahli materi selanjutnya produk yang dikembangkan akan di uji kepraktisannya menggunakan angket respons guru dan angket respons siswa, selain itu produk yang dikembangkan akan di uji keefektifannya berdasarkan persentase hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

Hasil

Define (Pendefinisian)

Pada tahap ini merupakan tahap awal melakukan proses pengembangan media pembelajaran berbasis Asesmen Kompetensi Minimum dan Pemecahan Masalah. Hasil pengamatan (observasi) pada tahap analisis peserta didik yang telah dilakukan di SDN 32 Marinding yaitu siswa kelas V di SDN 32 Marinding memiliki tingkat kognitif yang berbeda dalam prestasi belajar, dan keterampilan mereka terbagi dalam tiga kategori: tinggi, sedang, dan rendah, yang diukur dari hasil belajar mereka. Selain itu, proses pembelajaran yang terlihat masih berpusat pada guru, tingkat aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih kurang, serta kemampuan literasi baca dan numerasi siswa semakin menurun dikarenakan pembelajaran yang terbatas dan tidak melibatkan keaktifan siswa dalam memecahkan masalah. Pada analisis materi, peneliti memilih materi jarak dan kecepatan dalam mengembangkan produk ini. Perkembangan kurikulum pada sistem pendidikan khususnya pada pembelajaran matematika diharapkan dapat membantu siswa dalam memecahkan masalah. Karena produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis asesmen kompetensi minimum dan pemecahan masalah. Media yang dikembangkan di desain dengan konsep penyajian video bergambar (video ilustrasi) dan terdapat sebuah wacana yang dapat melatih kemampuan literasi baca siswa dalam memecahkan sebuah masalah. Media pembelajaran yang dikembangkan perlu ditentukan batasan batasannya, terutama batasan dari tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan keterampilan dasar dan indikator dimana kompetensi dasar pada materi Jarak dan Kecepatan terdiri atas KD 3.3 Menjelaskan kecepatan sebagai perbandingan jarak dengan waktu, KD 3.4 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kecepatan jarak dan waktu.

Design (Perancangan)

Media pembelajaran dirancang untuk 1x pertemuan pada materi jarak dan kecepatan. Format media pembelajaran ini terdiri dari Beranda, Petunjuk penggunaan, Materi, Video, M3 (Membaca, Memahami, Memecahkan), dan evaluasi yang berisi soal-soal untuk menilai kemampuan siswa dalam pemecahan masalah.

Desain tampilan awal

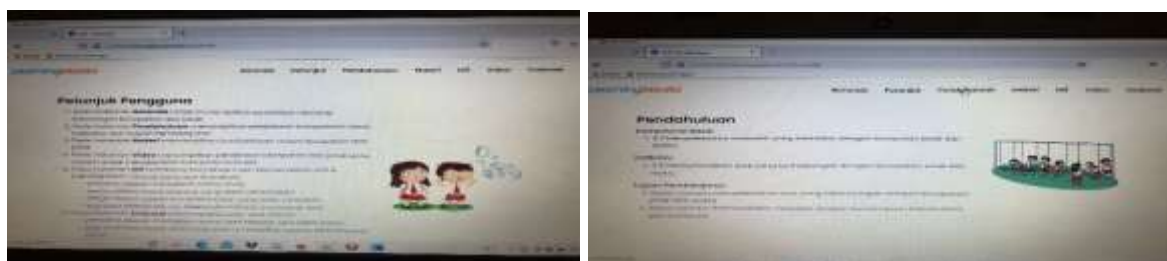
Desain tampilan awal media pembelajaran menggunakan sebuah bacaan yang mengajak siswa untuk mempelajari materi jarak dan kecepatan dan dilengkapi dengan gambar agar lebih menarik. Warnah didesain dengan berlatar putih dan ditambah beberapa komponen yaitu nama media pembelajaran serta pilihan-pilihan seperti petunjuk penggunaan media, pendahuluan, materi, video, M3 serta evaluasi.



Gambar 1. Tampilan Awal Menu Media Pembelajaran

Desain tampilan petunjuk penggunaan media dan pendahuluan

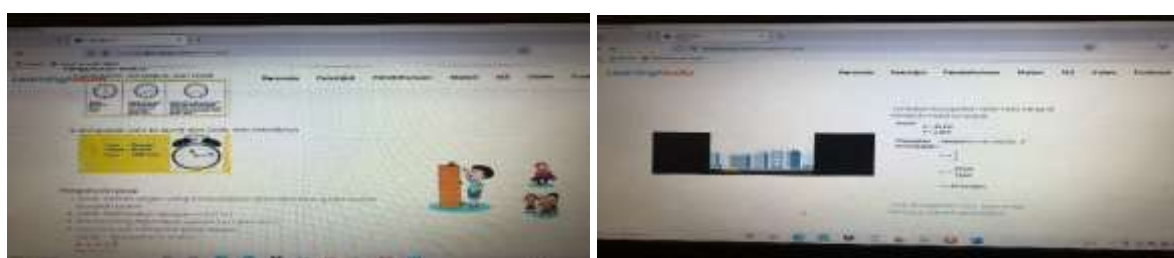
Desain tampilan petunjuk penggunaan bertujuan untuk memberikan arahan dalam menggunakan media pembelajaran ini. Sedangkan untuk tampilan pendahuluan ditampilkan batasan dari materi dan tujuan dari pembelajaran.



Gambar 2. Tampilan petunjuk penggunaan media dan pendahuluan

Desain tampilan halaman materi dan halaman video

Terdapat materi tentang waktu, jarak dan kecepatan dalam tampilan halaman materi yang akan memberikan informasi mengenai jarak dan kecepatan kepada siswa. Sedangkan pada halaman tampilan video bertujuan untuk memberikan contoh yang lebih konkret mengenai perpindahan jarak dan waktu pada benda yang bergerak.



Gambar 3. Tampilan halaman materi dan halaman video

Desain halaman 3M dan halaman evaluasi

Pada halaman tampilan 3M (Membaca Memahami dan Memecahkan) terdapat sebuah bacaan yang bertujuan untuk mengajak siswa dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dengan kemampuan literasi baca dan numerasi, sedangkan pada halaman evaluasi terdiri dari 10 soal dalam bentuk pilihan ganda yang didesain berdasarkan bentuk soal asesmen kompetensi minimum. Sebelum menjawab pertanyaan, siswa diwajibkan mengisi identitas dirinya terlebih dahulu.



Gambar 4. Tampilan halaman 3M dan halaman evaluasi

Develop (Pengembangan)

Produk media pembelajaran berbasis Asesmen Kompetensi Minimum dan Pemecahan Masalah pada materi jarak dan kecepatan akan dikembangkan pada tahap ini dan akan melalui tahap uji validasi dan uji coba terbatas.

Uji Validasi

Hasil yang di perolehan berdasarkan penilaian validator, akan peneliti jadikan sebagai masukan dalam perbaikan media pembelajaran berbasis asesmen kompetensi minimum dan pemecahan masalah. Adapun hasil penilaiannya dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Rata-rata hasil penilaian validator

Aspek yang di Nilai	Rata-rata aspek	Kriteria
Materi Pembelajaran	3,2	Valid
Bahasa	3,3	Valid
Tampilan	3,8	Sangat Valid
Asesmen Kompetensi Minimum	4	Sangat Valid
Rata-Rata total	3,5	Sangat Valid

Rata-rata hasil penilaian validator terhadap media pembelajaran berbasis asesmen kompetensi minimum dan pemecahan masalah yang telah dikembangkan yaitu 3,5 yang artinya berada pada kategori sangat valid dan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis asesmen kompetensi minimum dan pemecahan masalah dapat digunakan pada tahap selanjutnya.

Uji Coba

Produk yang telah dikembangkan kemudian direvisi berdasarkan masukan dari validator, maka produk dapat di uji cobakan ke peserta didik. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respons peserta didik dan respons guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun jenis uji coba yang dilakukan yaitu uji coba terbatas dengan 18 peserta didik di SDN 32 Marinding dan 1 guru kelas. Tahap ini dilakukan dengan memberikan media pembelajaran kepada guru mata pelajaran Matematika kelas V di SDN 32 Marinding. Dari uji coba terbatas hasil yang di peroleh dapat di lihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil respons guru dan siswa

No	Penilaian	Rata-Rata
1	Respon Guru	3,7
2	Reson Siswa	3,2
	Rata-Rata Total	3,4
	Kriteria Penilaian	Praktis

Hasil uji coba terbatas yang dilakukan di peroleh hasil rata-rata total respon siswa dan guru yaitu 3,4 dan berada pada kategori praktis. Artinya media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat dikatakan praktis untuk digunakan pada proses belajar mengajar. Untuk mengetahui tingkat keefektifan dari produk yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis asesmen kompetensi minimum dan pemecahan masalah. Selanjutnya tes hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Persentase hasil tes belajar siswa

Skor	Kriteria	Jumlah siswa	Persentase (%)
0-70	Tidak Tuntas	7	39
70-100	Tuntas	11	61
Jumlah			100

Dari tabel di atas, dinyatakan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada materi jarak dan kecepatan yakni terdapat 11 siswa dari 18 yang mendapatkan nilai di atas KKM sehingga 11 atau 61% siswa tersebut dinyatakan tuntas, sedangkan 7 atau 39% siswa mendapat nilai di bawah KKM sehingga dinyatakan tidak tuntas.

Pembahasan

1. Kevalidan

Media pembelajaran berbasis asesmen kompetensi minimum dan pemecahan masalah yang telah dikembangkan peneliti dan telah melewati tahap validasi yang dilakukan oleh dua validator yaitu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Cokroaminoto Palopo dengan hasil validasi awal terdapat beberapa saran perbaikan terhadap isi media pembelajaran yaitu kelengkapan materi, penggunaan simbol matematika, serta bentuk soal yang harus sesuai dengan soal asesmen kompetensi minimum. Berdasarkan saran perbaikan di atas, maka media pembelajaran berbasis asesmen kompetensi minimum dan pemecahan masalah yang dibuat oleh peneliti dapat dinyatakan sangat valid dan dapat diterapkan dengan banyak revisi. Lembar validasi di isi oleh validator ahli memperlihatkan bahwa media pembelajaran tergolong sangat valid yaitu pada intrerval $2,5 \leq V < 3,5$ dengan nilai rata-rata yang diperoleh adalah 3,5. Hal tersebut sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Sugiyono (2013) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berkualitas adalah media pembelajaran yang memiliki tingkatan kevalitan yang tinggi.

Validitas perlu menghadirkan validator yang ahli dan memiliki pengalaman dalam memberikan penilaian terhadap produk baru yang telah di desain agar dapat diketahui kekurangan dan kelebihan produk dan juga sebagaimana hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Rubhan Masykur, Nofrizal dan Muhamad Syazali (2017) mengatakan bahwa media pembelajaran matematika dengan menggunakan program aplikasi macromedia flash dinyatakan valid setelah melakukan validasi terhadap ahli materi dan ahli media. Penelitian yang dilakukan Sulestry & Baharuddin (2019) mengatakan bahwa tingkat kevalidan media yang dikembangkan ditentukan oleh hasil penilaian validasi ahli isi dan media. Hasil validasi isi menyatakan bahwa media pembelajaran sangat valid dan dapat digunakan, sedangkan hasil validasi konstruk juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tergolong sangat valid. Sesuai yang dikemukakan pada penelitian Hafiz (2013) bahwa media pembelajaran dinyatakan valid apabila dikembangkan berdasar pada teori yang memadai dan semua bagian secara keseluruhan pada produk pembelajaran antara satu dengan yang lainnya tetap dan tidak berubah-ubah.

2. Kepraktisan

Kepraktisan media pembelajaran berbasis asesmen kompetensi minimum dan pemecahan masalah dapat dilihat berdasarkan dari hasil analisis data pada angket respons siswa dan angket respons guru. Angket respons siswa di buat dengan terdiri dari 10 butir pernyataan berdasarkan proses pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran berbasis asesmen kompetensi minimum dan pemecahan masalah. Selain itu, terdapat 16 pernyataan pada angket respons guru yang berdasar pada media pembelajaran berbasis asesmen kompetensi minimum dan pemecahan masalah. Penilaian pada angket ini yaitu menggunakan skala likert dengan kriteria penilaian respons yaitu 4 (sangat setuju), 3 (setuju), 2 (tidak setuju) dan 1 (sangat tidak setuju). Setelah dilakukannya ujicoba pada skala terbatas, diperoleh penilaian rata rata total dari angket respons siswa dan angket respons guru yaitu 3,4. Dari perolehan tersebut, kriteria kepraktisan media pembelajaran berbasis asesmen kompetensi minimum dan pemecahan masalah dapat dikatakan praktis untuk digunakan pada proses pembelajaran, dikarenakan hasil rata-rata yaitu pada interval $2,6 \leq x_i \leq 3,5$ dengan kriteria penilaian yaitu praktis.

Hal ini juga sejalan dengan teori Hafiz (2013) yang mengatakan bahwa produk hasil pengembangan dikatakan praktis jika (1) praktis menyatakan bahwa produk yang telah dikembangkan dapat diterapkan di lapangan dan (2) tingkat keterlaksanaan produk termasuk kategori berada pada kategori “baik” dan juga sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Fransina dan Theodora (2018) mengatakan bahwa berdasarkan respon siswa dan respon guru pada uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar di dapatkan produk akhir alat peraga sistem pencernaan manusia dari bahan bekas dan video pembelajaran untuk siswa kelas VIII dinyatakan layak untuk di gunakan sebagai media pembelajaran dan adanya peningkatan keterampilan pemecahan masalah. Selain penelitian di atas, juga terdapat penelitian yang di lakukan Khuzani & Santosa (2016) yang menyatakan bahwasanya

pengembangan multimedia pembelajaran trigonometri yang di uji kepraktisannya diperoleh dari penilaian guru dan siswa. Penilaian siswa terhadap multimedia pembelajaran trigonometri dalam kategori praktis dengan memberikan skor sebesar 369,3.

3. Keefektifan

Media pembelajaran yang telah dibuat akan di tentukan tingkat kevalidannya melalui data pengukuran hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang telah dikembangkan terdapat evaluasi yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi jarak dan kecepatan serta bentuk soal pilihan ganda yang mengacu pada model soal Asesmen Kompetensi Minimum. Tes hasil belajar siswa terdiri dari 10 butir soal dan telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator dalam media pembelajaran. Berdasarkan kegiatan pengamatan yang dilakukan peneliti, didapatkan persentase ketuntasan belajar siswa sebanyak 61% dari 18 siswa dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 11 orang dan tidak tuntas sebanyak 7 orang, dapat dikatakan bahwa pada tahap uji coba terbatas, siswa mampu menyelesaikan soal AKM dengan baik, artinya kemampuan literasi baca dan numerasi siswa berdominan lebih tinggi. Hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis asesmen kompetensi minimum dan pemecahan masalah efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran. Sejalan dengan teori Widyoko (2016) yang mengatakan bahwa keefektifan terpenuhi jika perolehan hasil dari penggunaan produk dapat mencapai hasil yang di harapkan.

Efektifnya sebuah produk pembelajaran berupa media diukur berdasarkan ketuntasan belajar siswa secara bersama-sama di dalam kelas yang minimal 80% siswa mendapat nilai di atas ketuntasan minimal (≥ 75). Penelitian yang dilakukan oleh Dwiranata, Paramita dan Syaharuddin (2019) yang berjudul pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android dinyatakan masuk dalam kategori sangat efektif yang diperoleh dari uji coba terbatas dengan pencapaian ketuntasan belajar 100%, kemudian pada penelitian Nuryadi (2019) menyatakan bahwa hasil pengembangan yang berupa media pembelajaran matematika virtual berbasis TGT dinyatakan efektif berdasarkan hasil tes kemampuan pemecahan masalah siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Baharuddin, Fitriani & Jumarniati (2017) mengatakan bahwa kemampuan penguasaan konteks matematika siswa memiliki kategori baik, artinya siswa dapat dengan mudah menemukan cara dalam menyelesaikan soal literasi matematis dan memberikan jawaban yang tepat, selain itu penelitian yang dilakukan oleh Baharuddin & Anas (2016) juga menyatakan bahwa rata-rata skor kemampuan menyelesaikan soal numerasi siswa yang diajarkan melalui pendekatan Problem Solving dikatakan sangat baik dan terdapat perbedaan antar kelas yang di ajar menggunakan pendekatan Problem Solving dengan kelas yang di ajar dengan pendekatan konvensional dalam kemampuan menyelesaikan soal literasi. Keseluruhan hasil yang di muat dalam pembahasan, memberikan penjelasan bahwa produk media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis asesmen kompetensi minimum dan pemecahan masalah telah dinyatakan memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran berbasis Asesmen Kompetensi Minimum dan Pemecahan Masalah tergolong valid, dengan skor rata-rata 3,5 berada pada kategori sangat valid.
2. Media Pembelajaran berbasis Asesmen Kompetensi Minimum dan Pemecahan Masalah tergolong praktis, dengan rata-rata skor 3,4 berada pada kategori praktis.
3. Media Pembelajaran berbasis Asesmen Kompetensi Minimum dan Pemecahan Masalah tergolong efektif dengan persentase ketuntasan belajar siswa 61% berada pada kategori efektif.

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan Media Pembelajaran berbasis Asesmen Kompetensi Minimum dan Pemecahan Masalah yaitu pada Media pembelajaran ini dikembangkan hanya pada materi Jarak dan Kecepatan pada kelas V sekolah dasar, oleh sebab itu diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan pengembangan pada materi yang lain dan Perlu penambahan evaluasi soal yang lebih beragam. Selain itu untuk peneliti selanjutnya diharapkan menguji cobakan produk dengan melibatkan responden yang lebih banyak lagi.

Daftar pustaka

- Baharuddin, M. R., & Anas, A. (2016). Pengaruh Penerapan Pendekatan Problem Solving Terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Literasi Matematika. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2).
- Baharuddin, M. R., Fitriani, A., & Jumarniati, J. (2017). Efektivitas Pendekatan Problem Posing Setting Kooperatif Terhadap Kemampuan Literasi Matematis. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2).
- Hafiz, M. (2013). *Research and Development: Penelitian di Bidang Pendidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna*. Padang, 16(1). 45
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2020. Asesmen Nasional sebagai Penanda Perubahan Paradigma Evaluasi Pendidikan, (Online)
<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/10/asesmen-nasional-sebagai-penanda-perubahan-paradigma-evaluasi-pendidikan>, diakses 22 April 2020.
- Khuzani, N., & Santosa, R. H. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Trigonometri Menggunakan Adobe Flash CS3 untuk Siswa SMA. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 3(1), 88-99
- Maskur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 185
- Nomleni, F. T., & Manu, T. S. N. (2018). Pengembangan media audio visual dan alat peraga dalam meningkatkan pemahaman konsep dan pemecahan masalah. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(3), 222.

- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3(1), 172.
- Nuryadi, N. (2019). Pengembangan Media Matematika Virtual Berbasis Teams Game Tournament ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah. JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika), 7(2), 114-123
- Pusat Asesmen dan Pembelajaran. 2020. Asesmen Kompetensi Minimum (AKM)
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian: (Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta. 132
- Sulestri, A. I., & Baharuddin, M. R. (2019). Media Pembelajaran Geometri dalam Konsep Behavioristik. Prosiding Semantik, 2(1), 43-46
- Sumartini, T. S. (2016). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui pembelajaran berbasis masalah. Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(2), 148.