

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya MTs Miftahul ‘Ulum Pajukungan

Madrasah Tsanawiah Miftahul ‘Ulum Pajukungan terletak di Jalan Polder RT. 01 No 07 Pajukungan Hilir Kecamatan Babirik Kabupaten Hulu Sungai Utara. Madrasah Tsanawiah Miftahul ‘Ulum pajukungan ini merupakan lembaga pendidikan formal yang didirikan pada 1984 dengan dana pembangunan yang berasal dari swadaya masyarakat setempat, dimana masyarakat merasa perlu mendirikan sekolah lanjut ini bagi anak-anak agar dapat mengembangkan ilmu pengetahuan baik agama maupun pengetahuan umum. Madrasah Tsanawiyah ini memulai tahun ajaran pertamanya pada tahun 1984/1985. Adapun pengelolaan sepenuhnya oleh pengasuh, yaitu yayasan yang diberi nama Miftahul ‘Ulum. Madrasan Miftahul ‘Ulum ini juga pernah menjadi binaan dari Madrasah Tsanawiyah Negeri Rantau Karau Alabio, dan Madrasah Tsanawiyah Negeri Babirik. Madrasah Tsanawiyah Miftahul ‘Ulum Pajukungan tidak lagi menjadi binaan dari Madrasah lain sejak tahun 2012 sampai sekarang dan Madrasah Tsanawiyah Miftahul ‘Ulum Pajukungan ini sudah terakreditasi dengan nilai B.

2. Visi dan Misi Madrasah Tsanawiyah Miftahul ‘Ulum Pajukungan

a. Visi

Menjadikan siswa/siswi yang mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dan ilmu pengetahuan agama, sehingga menjadi manusia yang beriman dan beratakwa (IMTAQ) serta berakhlakul karimah.

b. Misi

- 1) Mengembangkan system pendidikan dan pembelajaran yang memakai tuntunan masyarakat dan perkembangan zaman
- 2) Meningkatkan pengalaman beragama dalam segala bidang kehidupan melalui latihan dan ekstra kurikuler.
- 3) Meningkatkan mutu fisik dan lingkungan Madrasah yang mendukung semua kegiatan madrasah, tangguh, kreatif, produktif, dan diakui masyarakat
- 4) Mengadakan pembinaan bidang kesenian seperti : seni baca al-Qur'an, seni Rabana/Qasidah, Pembacaan Burdah, dan Maulid Al-Habsyi
- 5) Menjalin kerjasama (*networking*) dengan lembaga instansi terkait masyarakat dan dunia usaha dalam rangka pengembangan program pendidikan yang berakar pada iman dan taqwa serta ilmu pengetahuan dan teknologi

3. Keadaan Sarana/Fasilitas

Fasilitas merupakan hal yang sangat penting untuk mendukung aktifitas belajar mengajar dan untuk mencapai tujuan pendidikan sekolah tersebut. Adapun fasilitas yang dimiliki Madrasah Tsanwiyah Miftahul 'Ulum Pajukungan seperti lapangan olah raga, Mushola, Ruang kepala sekolah, ruang dewan guru, perpustakaan, ruang TU, 6 buah ruang kelas, dan WC. Berdasarkan pengamatan penulis, fasilitas di MTs. Miftahul 'Ulum Pajukungan dalam kondisi yang baik.

4. Keadaan Guru di MTs Miftahul ‘Ulum Pajukungan

Guru pengajar MTs Miftahul ‘Ulum Pajukungan sebagai berikut :

Tabel VII. Jumlah Guru MTs Miftahul ‘Ulum Pajukungan Tahun 2021/2022

NO	NAMA	JABATAN
1	H. Sudiansyah, S. Ag	Kepala Sekolah
2	Mahaidah, S. Pd. I	Guru
3	Drs. H. Jamberi	Guru
4	Dra, Khalisah	Guru
5	Warniah, S. Ag	Guru
6	Zaina Arifin, S.Pd	Guru
7	Muhammad Yahya, S.Pd. I	Guru
8	Ahmad Fitri, S. Pd. I	Guru
9	Amal Salehah, S.Pd. I	Guru
10	Anita, S.Pd	Guru
11	Munawarah, S.Pd	Guru
12	Nahwani Effendi, S. Sos	Guru
13	Amalia, S. Pd	Guru
14	Madina, S. Sos	TU
15	Faridah	Perpustakaan

Sumber : Tata Usaha MTs Miftahul ‘Ulum Pajukungan

5. Keadaan siswa MTs Miftahul ‘Ulum Pajukungan

Jumlah siswa di MTs Miftahul ‘Ulum Pajukungan pada semester ganjil tahun akademik 2021/2022.

Tabel VIII. Jumlah siswa MTs Miftahul ‘Ulum Pajukungan tahun akademik 2021/2022.

NO	Kelas	Jumlah
1	VII	20
2	VIII	36
3	IX	31
Jumlah		87

Sumber : Tata Usaha MTs Miftahul ‘Ulum Pajukungan

B. Hasil Penelitian dan Pengembangan

Hasil penelitian ini berupa produk bahan ajar matematika. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *circle puzzle* terhadap kemampuan pemahaman konsep materi lingkaran pada siswa kelas VIII MTs Miftahul ‘Ulum Pajukungan. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model pengembangan (*Research and Development*). Model penelitian yang dipilih peneliti adalah model pengembangan menurut Brog & Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono menjadi 7 tahapan. Adapun data dan tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Peneliti melakukan observasi awal kesekolah MTs Miftahul ‘Ulum Pajukungan, dari hasil observasi tersebut peneliti melakukan wawancara kepada guru matematika di MTs Miftahul ‘Ulum Pajukungan yaitu Ibu Amelia, S.Pd., dimana kesimpulan dari wawancara tersebut ialah guru mengajar matematika masih menggunakan buku cetak dari sekolah. Sangat sulit menggunakan bahan ajar, apalagi pada masa pandemi Covid-19 ini.

2. Pengumpulan data

Pengumpulan data berupa media pembelajaran dibuat dengan materi dan buku pegangan siswa di MTs. Miftahul ‘Ulum Pajukungan, karya ilmiah tentang pengembangan media pembelajaran dan media *circle puzzle*.

3. Desai Produk

Tahap ini merupakan tahap dimana media *circle puzzle* dirancang agar dapat memenuhi kebutuhan siswa terhadap pembelajaran yang belum pernah

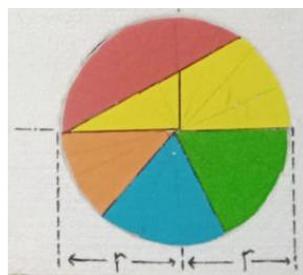
dilakukan disekolah yang akan diteliti. Media *circle puzzle* ini dibuat semenarik mungkin sehingga siswa lebih bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *circle puzzle*.

Adapun tahapan-tahapan penggunaan media *circle puzzle* yang ada pada penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar XII : Media *circle Puzzle* pada definisi lingkaran

Bagian ini bisa kita sebut dengan tahap awal yang harus digunakan dalam media *circle puzzle*. Dimana pada tahap ini dapat kita peroleh definisi dari sebuah lingkaran.

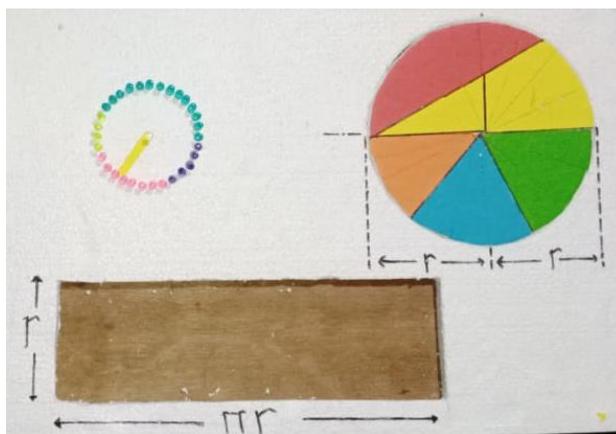


Gambar XIII : Media *circle Puzzle* pada unsur-unsur lingkaran

Adapun pada tahap yang kedua siswa dapat mengenal unsur-unsur lingkaran dari gambar lingkaran yang sudah dibuat berwarna.

Langkah yang ketiga adalah menjelaskan asal usul nilai phi (π). Dari Gambar : Media *circle Puzzle* pada definisi lingkaran tidak hanya nilai phi (π) kita juga dapat menemukan rumus keliling lingkaran . Dimana dari ke-dua tahapan yang sudah dijelaskan siswa diharapkan dapat mendefinisikan, mengingat unsur-unsur lingkaran, dan mengetahui dari mana asal-usul nilai phi (π) dan dapat menentukan rumus keliling lingkaran dari media *circle puzzle* tersebut.

Langkah selanjutnya:



Gambar XIV : Media *circle Puzzle* pada materi luas lingkaran

Pada tahap ini guru dapat menjelaskan cara menemukan rumus luas lingkaran. Yaitu dengan cara memindahkan potongan-potongan lingkaran yang sudah dipotong membentuk juring berwarna-warni tersebut kedalam persegi panjang:

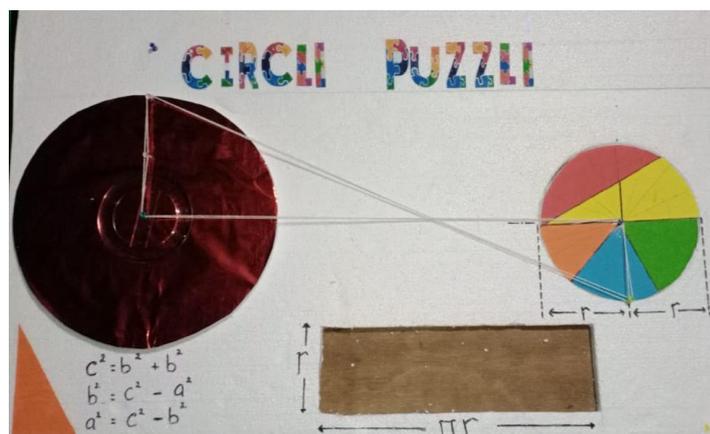
Tahap selanjutnya yaitu pembahasan tentang hubungan sudut pusat dan sudut keliling lingkaran, adapun yang membahas tentang

hubungan sudut pusat dan sudut keliling lingkaran ada pada gambar dibawah ini:

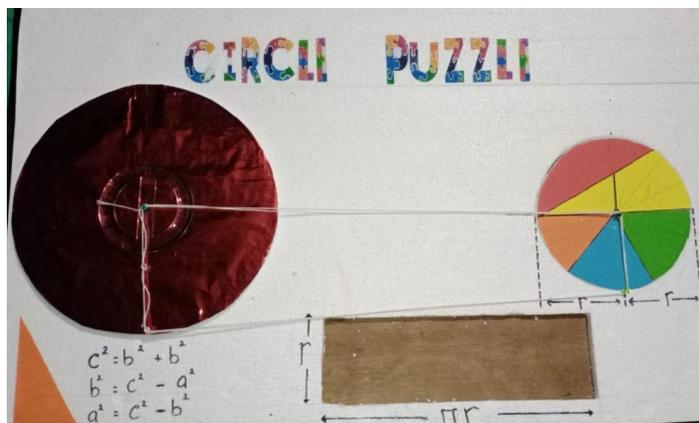


Gambar XV : Media *circle Puzzle* pada materi Hubungan sudut pusat dan sudut keliling lingkaran.

Tahapan yang terakhir adalah pembahasan tentang garis singgung persekutuan dalam dan garis singgung persekutuan luar. Adapun bagian pembahasannya ada pada gambar dibawah ini:



Gambar XVI : Media *circle Puzzle* pada materi Garis singgung persekutuan dalam



Gambar XVII : Media *circle Puzzle* pada materi Garis singgung persekutuan luar

4. Validasi Produk

Validasi desain pembuatan media *circle puzzle* terhadap kemampuan pemahaman konsep materi lingkaran pada siswa kelas VIII MTS Miftahul ‘Ulum Pajukungan diuji oleh 3 validator yang terdiri dari 2 orang ahli materi, 1 orang ahli media dan satu 1 orang validasi kemampuan pemahaman konsep. Instrumen validasi menggunakan skala *likert* adapun hasil validasi ahli materi. Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kesesuaian materi, keakuratan materi, teknik penyajian dan pendukung penyajian. Hasil data validasi dari beberapa validator ahli materi dapat dilihat pada tabel:

a. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi memiliki tujuan untuk menguji kelayakan isi dan kelayakan penyajian Media *Circle puzzle*. Adapun validator yang menjadi ahli materi yakni Amalia, S. Pd. Dan Muhammad Yahya, S. Pd selaku guru

matematika di MTs Miftahul ‘Ulum Pajukungan. Hasil data validasi ahli materi dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel IX. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Analisis	Validator	
			1	2
1.	Kelayakan isi	$\sum skor$	22	21
		x_i	3,142857	3,00
		\bar{x}	3,071429	
		Kriteria	Baik	Baik
2.	Kelayakan penyajian	$\sum skor$	18	18
		x_i	3,00	3,00
		\bar{x}	3,00	
		Kriteria	Baik	Baik

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dapat diketahui untuk aspek kelayakan isi validasi ahli materi 1 memberi skor 22 dan ahli materi 2 memberi skor 21 dengan rata-rata 3,071429. Selain itu aspek kelayakan penyajian validasi ahli materi 1 memberi skor 3,00 dan ahli materi 2 memberi nilai 3,00 dengan rata 3,00 maka dari hasil validasi tersebut media *circle puzzle* ini memiliki kriteria baik.

b. Validasi ahli Media

Validasi ahli media memiliki tujuan untuk menguji kelayakan media berupa kelayakan media, ilustrasi, kualitas dan tampilan media, dan daya tarik media *circle puzzle*. Adapun validator yang menjadi ahli media yakni Bapak Muh. Fajaruddin Atsnan, M. Pd. Hasil data dari validasi ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel X. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Analisis	Validator
1.	Kelayakan Media	$\sum skor$	26
		x_i	2,8889
		\bar{x}	2,8889
		Kriteria	Baik

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media tersebut dapat diketahui bahwa validasi ahli media memberi skor 26 dengan rata-rata 2,8889 ini berarti menunjukkan bahwa media *circle puzzle* memiliki kriteria Baik.

- c. Validasi ahli media *circle puzzle* terhadap kemampuan pemahaman Konsep

Validasi ahli media *circle puzzle* terhadap kemampuan pemahaman konsep ini bertujuan untuk menguji kelayakan media terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa. Adapun validator yang menjadi ahli media *circle puzzle* terhadap kemampuan pemahaman konsep adalah Bapak Dr. M. Sabirin, M. Si. Hasil dari validasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel XI. Validasi ahli tes kemampuan pemahaman konsep

No	Aspek	Analisis	Validator
1.	Indikator Pemahaman konsep	$\sum skor$	26
		x_i	3,25
		\bar{x}	3,25
		Kriteria	Baik

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media *circle puzzle* terhadap kemampuan pemahaman konsep memberi skor 26 dengan rata-rata 3,25. Ini menunjukkan bahwa media *circle puzzle* memiliki kriteria baik.

5. Revisi desain Produk

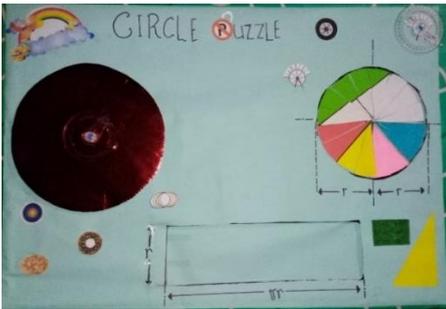
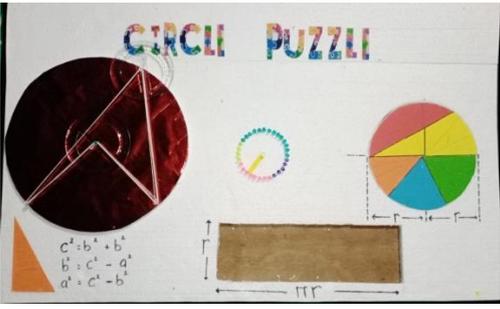
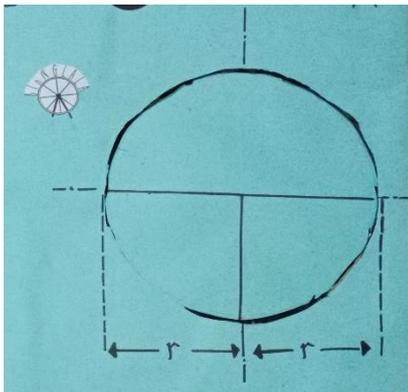
Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian dari ahli materi, ahli media, dan ahli pemahaman konsep peneliti melakukan bebera revisi terhadap media yang dikembangkan berdasarkan masukan dari para ahli tersebut. Adapun revisi produk berdasarkan saran dari para ahli sebagai berikut:

Tabel XII. Revisi Desain Produk

Validator	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran untuk perbaikan
Ahli Materi I	Mengenal lingkaran	Siswa bingung karena siswa belum mengenal unsur-unsur dan ciri-cirinya terlebih dahulu, langsung membahas nilai π baru membahas unsur.	Sebaiknya ajak siswa mengenal unsur lingkaran dan ciri-cirinya sebelum menggunakan media pada pembelajaran
Komentar secara umum : Sudah bagus guru melibatkan siswa dalam penggunaan media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik. Tanyakan pemahaman siswa saat menjelaskan agar siswa aktif dan benar-benar memahami konsep yang dijelaskan			
Bagian Yang direvisi: dalam aspek kelayakan materi tidak ada perbaikan terhadap media <i>Circle puzzle</i> , hanya saja metode atau cara penyampaian materi terhadap siswa yang lebih di perhatikan sehingga materi yang disampaikan lebih runtun dan beraturan			
Ahli Materi II	Materi lingkaran	Materi luas dan keliling lingkaran seharusnya didahului unsur-unsur lingkaran	Unsur-unsur lingkaran lebih awal
Komentar Secara Umum: -			
Bagian yang di Revisi : dalam aspek kelayakan materi tidak ada perbaikan terhadap media <i>Circle puzzle</i> , hanya saja metode atau cara penyampaian materi terhadap siswa yang lebih di perhatikan sehingga materi yang disampaikan lebih runtun dan beraturan			
Ahli Media	-	-	Alat peraga dari kertas meskipun tebal, tetapi rentan rusak. Coba ditempel alas biar nahap (Kuat) Karena

Validator	Bagian yang salah	Jenis kesalahan	Saran untuk perbaikan
			Lingkaran usahakan gambar lingkarannya mulus, jamgan lingkaran tak mulus
Komentar secara umum : Bisa digunakan.			
Bagian yang direvisi: bisa dilihat pada tabel XI Hasil Revisi			
Validasi ahli Kemampuan Pemahaman Konsep	-	-	-
Komentar Secara Umum : bahan untuk pembuatan media <i>circle puzzle</i> aebaiknya dari bahan yang cukup keras, seperti triplek tipis/ atau cover pelastik map sehingga lebih kuat dan tidak mudah rusak			
Bagian yang direvisi: bisa dilihat pada tabel tabel XI Hasil Revisi			

Tabel XIII. Hasil revisi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	

6. Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba ini, peneliti terbatas hanya kepada respon peserta didik terhadap media *circle puzzle* yang dikembangkan, yang memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana respon atau tanggapan peserta didik terhadap media *circle puzzle* ini dengan memberikan angket kepada peserta didik. Angket yang diberikan kepada peserta didik terdiri dari skala penilaian yakni 4 (sangat baik), 3 (baik), 2 (kurang), dan 1 (sangat kurang).

Media *circle puzzle* ini diujikan secara terbatas kepada siswa kelas VIII MTs Miftahul ‘Ulum Pajukungan pada tahun ajaran 2021/2022 yang dilakukan pada Rabu, 04 Agustus 2021. Karena masa pandemi covid-19 dan mengikuti kebijakan pemerintah agar menjalankan sistem pembelajaran secara daring dan online untuk menghindari kerumunan yang dapat menyebarkan virus covid-19.

Dalam penelitian ini peserta didik mengalami kendala sehingga tahap pengumpulan data dilaksanakan secara langsung dengan keterbatasan waktu yang diberikan oleh kepala sekolah MTs Miftahul ‘Ulum.

Adapun respon peserta didik terhadap media *circle puzzle* terhadap kemampuan pemahaman konsep materi lingkaran pada siswa kelas VIII MTs Pajukungan.

Tabel XIV. Analisis Respon Peserta Didik

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total Skor	Skor Maksimal	Rata-rata
1	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	38	40	3,8
2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	38	40	3,8
3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	37	40	3,7
4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	37	40	3,7
5	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	38	40	3,8
6	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	37	40	3,7
7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	4
8	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	38	40	3,8
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	4
10	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	39	40	3,9
11	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	37	40	3,7
12	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	38	40	3,8
13	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	37	40	3,7
14	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	38	40	3,8
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	4
16	4	2	4	4	4	3	4	4	3	4	36	40	3,6
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	4

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total Skor	Skor Maksimal	Rata-rata
18	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	38	40	3,8
19	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4	36	40	3,6
20	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	37	40	3,7
21	4	2	4	4	3	3	2	4	2	4	32	40	3,2
22	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	38	40	3,8
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	40	4
24	4	2	4	3	4	4	4	4	4	4	37	40	3,7
25	4	2	4	3	4	4	4	4	3	3	35	40	3,5
26	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	37	40	3,7
27	3	2	4	3	4	4	4	3	3	3	33	40	3,3
Jumlah											1011	1080	3,74
Kriteria											Sangat Baik		

Dari data yang didapatkan dari hasil uji coba produk kepada peserta didik dikonversikan kedalam skala 4. Berdasarkan hasil analisis data dengan 10 indikator yang diisi oleh 27 peserta didik dengan rata-rata skor 3,74 dan setelah dikonversikan dengan skala 4 didapatkan hasil dengan kriteria “Sangat Baik” , maka dari itu secara keseluruhan produk media *circle puzzle* terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa padamateri lingkaran tidak perlu di revisi kembali.

C. Pembahasan

Pengembangan media ini didasari adanya masalah keterbatasan media dalam pembelajaran matematika di sekolah MTs Miftahul ‘Ulum Pajukungan. Adapun pengembangan yang dihasilkan pada penelitian ini adalah media *circle puzzle* pada materi lingkaran.

Penelitian ini berjudul pengembangan media *circle puzzle* terhadap kemampuan pemahaman konsep materi lingkaran pada siswa kelas VIII MTs

Miftahul ‘Ulum pajukungan. Model yang digunakan dalam pengembangan ini adalah (*Research and development*) oleh Brogh & Gall yang dimodifikasi oleh Sugiyono.

Jenis penelitian dan pengembangan dengan Brog and Grall yang merupakan serangkaian metode dalam pengembangan dan menghasilkan produk tertentu. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui cara pengembangan media *circle puzzle* pada materi lingkaran serta mengetahui kelayakan media tersebut. Media pembelajaran dikatakan layak apabila kriteria persentasi yaitu $\geq 51\%$.⁴⁶

Hasil dari pengembangan ini di desain mengikuti materi yang ada pada buku LKS atau buku pegangan siswa di sekolah MTs Miftahul ‘Ulum Pajukungan dan pemahama konsep lingkaran yang ingin ditanamkan kepada siswa. Media ini di buat dengan bentuk persegi panjang berbahan *styrofoam* dan berlapiskan papan triplek, sehingga selain aman media tersebut juga tidak mudah rusak atau patah. Media *circle puzzle* di desain dengan warna warni sehingga siswa tidak hanya dapat mengambil makna dari pembelajaran tersebut tapi juga mendapatkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Setelah membuat atau mendesai produk pengembangan peneliti melakukan uji validasi terhadap media yang dibuat oleh peneliti. Validasi dapat dilakukan melalui pakar atau ahli yang sudah berpengalaman dalam bidangnya. Validasi ini dilakukan sebelum media pembelajaran di uji cobakan kepada siswa.

⁴⁶Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika* (Bandung: Alfabeta, 2009), h.41.

Tahap validasi meliputi 3 tahapan,⁴⁷ yaitu validasi ahli materi dimana validatornya adalah guru matematika yang mengajar disekolah MTs Miftahul ‘Ulum Pajukungan, Validator ahli media dan Validator indikator pemahaman konsep dilakukan oleh dosen Jurusan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. Validasi oleh ahli materi memiliki skor rata-rata 3,036 dengan kriteria “Baik”, ahli media dengan skor penilaian rata-rata 2,889 dengan kriteria “Baik”, serta validasi ahli penilain kemampuan pemahaman konsep dengan skor rata-rata 3,25 dengan kriteria “Baik”.

Dari hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa media *circle puzzle* layak di uji cobakan kepada peserta didik setelah revisi produk selesai dilakukan maka hasil dari perbaikannya berupa produk akhir yaitu media *circle puzzle* kemudian produk siap di uji cobakan dan digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Ika Mulyanti (2019) yang berjudul Pengembangan Media *Woody Puzzle* pada Materi Archaeobacteria dan Eubacteria.⁴⁸

Setelah media melewati proses validasi dan dianggap layak di uji cobakan peneliti melakukan uji coba terhadap siswa disekolah MTs Miftahul ‘Ulum Pajukungan. Di tahap ini peneliti tidak bisa melakukan uji coba dengan waktu yang lama karena keterbatasan waktu karena adanya wabah Covid-19. Jadi tahap uji coba hanya sampai pada penyampaian tahapan-tahapan penggunaan media kepada siswa. peneliti meminta respon siswa terhadap media yang sudah di

⁴⁷Sugiyono, *metode penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D.....*”

⁴⁸ Ika mulyanti, “pengembangan media woody puzzle pada materi archaeobacteria dan eubacteria”, *Skripsi*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung, 2019, h.98.

tampilkan atau ditunjukkan peneliti kepada siswa. Adapun data yang didapatkan dari hasil uji coba produk kepada peserta didik yang diisi oleh 27 peserta didik dengan rata-rata skor 3,74 dan setelah dikonversikan dengan skala 4 didapatkan hasil dengan kriteria “Sangat Baik” Dari model pengembangan media tersebut dan dengan melakukan sedikit revisi maka media *circle puzzle* layak digunakan pada pembelajaran materi lingkaran.

Produk media *circle puzzle* ini memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan dan kelemahan dari produk ini adalah sebagai berikut:

Kelebihan media *circle puzzle* antara lain:

- a. Guru bisa mengontrol urutan materi pembelajaran, dengan demikian guru dapat mengerahui sejauh mana peserta didik menguasai materi lingkaran
- b. Mudah disesuaikan dengan materi lingkaran
- c. Melatih konsentrasi peserta didik dan kerja sama peserta didik
- d. Peserta didik ikut terlibat dalam penyajian atau proses pembelajaran tersebut

Kelemahan media *circle puzzle* antara lain:

- a. Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain media *circle puzzle* yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran
- b. Guru sebagai komunitator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami peserta didik.

- c. Membutuhkan waktu yang lebih lama
- d. Menuntut kreatifitas pengajar.