

Pengembangan Media E-Puzzle Kenampakan Alam Pada Siswa Kelas IV SDN Tambakasri 3

Syella Nara Fadilah*, Cicilia Ika Rahayu Nita, Arnelia Dwi Yasa

Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia

fadilahSyella@gmail.com*

Abstract: The purpose of this development research is to determine the feasibility and practicality of developing e-puzzle media for natural appearance material in grade IV SDN Tambakasri 3. This research uses a product-oriented type of development research and aims to develop E-PUZZLE media for elementary school students. nature in class IV. The background of this writing is about the low use of media that attracts learning activities so that students can be more active. The population of this research is the fourth grade students of SDN Tambakasri 3, amounting to 39 students using the ADDIE development model. The instrument used is a questionnaire to determine the feasibility and practicality of the media being developed. By developing e-puzzle media, it is hoped that it can increase students' interest and motivation to learn for the better.

Key Words: E-puzzle, Natural Appearance

Abstrak: Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan pengembangan media e-puzzle materi kenampakan alam pada siswa kelas IV SDN Tambakasri 3. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yang berorientasi pada produk dan bertujuan mengembangkan media E-PUZZLE untuk siswa Sekolah Dasar materi kenampakan alam pada kelas IV. Yang melatarbelakangi penulisan ini yaitu tentang rendahnya penggunaan media yang menarik kegiatan pembelajaran agar siswa dapat lebih aktif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tambakasri 3 yang berjumlah 39 siswa dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Instrumen yang digunakan adalah angket kuisisioner untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan media yang dikembangkan. Dengan mengembangkan media e-puzzle diharapkan dapat meningkatkan minat dan motifasi belajar pada diri siswa menjadi lebih baik.

Kata kunci: E-puzzle, Kenampakan Alam

Pendahuluan

Menurut (Triatna, 2016) sekolah merupakan pendidikan yang berbentuk lembaga untuk menyelenggarakan program pendidikan serta mengembangkan potensi siswa sesuai dengan perkembangannya. Sekolah adalah tempat dimana terjadinya suatu kegiatan belajar mengajar yang dimana terjadi proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran ditentukan dari keterampilan guru dalam mengelolah kegiatan belajar. Seperti pembelajaran tematik dimana suatu proses pembelajaran yang memadukan materi ajar dalam mata pelajaran dengan semua aspek perkembangan anak. Pembelajaran dapat bermakna jika ada pengaruh dari model pembelajaran yang diterapkan oleh guru.

Pendidikan menurut (Purwato 2015: 105), merupakan salah satu komponen penentu masa depan suatu bangsa dan wadah dalam membentuk karakter suatu bangsa, salah satunya adalah pendidikan dijenjang sekolah dasar. Pendidikan di sekolah dasar adalah salah satu bagian komponen penting dalam sistem pendidikan nasional. Sekolah dasar

salahsatu jenjangpendidikan yangnberlangsung selamanenam tahun dannmerupakan jenjangpendidikan yangnformal yang sangat menentukan pembentukannkarakter siswa kedepannya.

Pembelajaran tematik merupakan nsuatu pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kopetensi dari berbagai mata pelajaran kedalam suatu tema dengan proses pembelajaran yang bermakna dan sesuai dengan perkembangan siswa (Diani, 2018: 105). Dalam pembelajaran tematik yang diberikan berkaitan dengan lingkungan dan berdasarkan pengalaman siswa. Pembelajaran tematik adalah salah satu model pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) dimana pembelajaran yang melibatkan siswa secara individu ataupun kelompok untuk aktif, mengali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik. Sehingga dengan penggunaan pembelajaran tematik yang saat ini diterapkan disekolah dasar, nguru harus menggunakan alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sangat beragam agar materi yang disampaikan lebih menarik dan diperhatikan oleh siswa dan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Menurut (Arsyad, 2017) dalam suatu proses belajar mengajar, ada tiga unsur yang sangat penting yaitu metode, model dan media pembelajaran yang cocok untuk digunakan. Pembelajaran modern tercipta melalui peran guru dalam pembelajaran mampu menciptakan kegiatan pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan disamping sebagai fasilitator (Syafii, 2013). Menurut Kemdikbud (2013) menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru dapat menciptakan suasana belajar siswa yang meyenangkan dalam penyampaian materi.

Peran guru dalam kegiatan belajar didukung dengan kurikulum yang diberlakukan di Indonesia saat ini yaitu, Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menggabungkan dua ata lebih mata pelajaran yang disampaikan dalam satu waktu (Habiby & Dkk, 2017). Sistem pembelajaran yang diterapkan adalah dapat menciptakan suasana belajar yang bermakna dengan menggunakan pendekatan saintifik (Kurniaman & Noviana, 2017). Pembelajaran bermakna dan menyenangkan dapat diciptakan guru dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi sesuai dengan sistem pembelajaran masa kini.

Menurut Miarso (Januarisman 2016: 166)mengemukakan bahwa, teknologi pembelajaran muncul seiringnya dengan perekembangan zaman.Penggunaan pembelajaran berbasis teknologi sendiri dapat memudahkan peserta didik dalam belajar secara konseptual dan mengaplikasikannya dalam kegiatan sehari-hari. Hal ini juga yang dinyatakan oleh Uno (2016: 169-185) perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah membawa pengaruh besar dalam mengubah proses dalam belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan adalah multimedia *e-learning* atau disebut pembelajaran jarak jauh. Pembelajara jarak jauh dilakukan dengan memanfaatkan teknologi komputer dan *internet*, yang dapat menarik minat belajar siswa sekolah dasar dalam mengkonstruksi pemahaman pada materi (Yakovleva & Goltsova, 2016).

Media pembelajaran padanhakikatnya adalahnsesuatu yang dapat digunakannsebagai sarana untuknmenyalurkan pesan danninformasi materi

pembelajaran sehingga dalam diri siswa terjadi proses belajar dalam mencapai tujuan. Pada dasarnya ada enam bentuk media pembelajaran, yaitu : 1) teks yang berupa huruf dan angka yang disajikan dalam bentuk seperti buku, poster, tulisan di papan tulis maupun di layar komputer. 2) Audio meliputi suara orang, musik mekanik. 3) Visual, seperti diagram, poster, gambar, foto, grafik dan sebagainya. 4) Media gerak, seperti video, animasi, televisi dan sebagainya. 5) Media tiruan berupa media berupa tiga dimensi. 6) Orang, yaitu narasumber seperti guru, ahli materi dan sebagainya (Mawardi, 2018)

Media pembelajaran *e-puzzle* merupakan permainan menyusun potongan-potongan dari kata atau gambar menjadi utuh atau sempurna dengan menggunakan alat elektronik berupa komputer atau laptop, permainan yang menantang daya kreativitas dan ingatan siswa dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah namun tetap menyenangkan. Selain itu dengan penggunaan media *e-puzzle*, perhatian siswa dapat teralihkan secara maksimal dan dapat memberikan kesan menyenangkan. Suasana kelas tidak menjadi membosankan, siswa terlibat aktif selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian penggunaan media *e-puzzle* sangat bermanfaat bagi siswa dan bagi keberlangsungan proses pembelajaran di kelas.

Kelebihan Media Pembelajaran *e-puzzle* menurut (Januarisman, 2016) (1) Media *e-puzzle* dapat digunakan secara individu maupun kelompok (2) Media *e-puzzle* dapat melatih daya ingat siswa terhadap materi yang telah diajarkan. (3) Media *e-puzzle* dapat meningkatkan pengetahuan terkait konsep dasar kelayakan alam melalui proses berfikir logis dan jelas. Kekurangan Media *E-puzzle* menurut (Musfiqon, 2015) adalah media *e-puzzle* masih belum bisa digunakan pada handphone, sehingga jika siswa tidak memiliki laptop atau komputer mereka tidak bisa menggunakannya.

Dalam pengembangan media pembelajaran *e-puzzle* diharapkan dapat mengetahui kelayakan dan kepraktisan media sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar pada siswa. Perbedaan yang sangat signifikan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu ialah pengembangan media pembelajaran yang dibuat pada pembelajaran matematika, sedangkan penelitian ini digunakan untuk pembelajaran tematik, yang di dalamnya memuat materi tematik beserta gambar-gambar pembelajaran dan latihan soal. Di penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, sedangkan penelitian terdahulu sebagian besar menggunakan model R&D dengan menggunakan model Borg & Gall. Dan memiliki kesamaan tujuan yaitu untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Metode

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, Berikut adalah lima tahapan model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian yaitu: (1) *Analysis*, dilakukan untuk memperoleh data kebutuhan penelitian dengan cara melakukan observasi dan wawancara di SDN 1 Argosuko. (2) *Design*, pembuatan rencana awal produk berupa konten yang terdiri dari modul, rangkuman materi, soal dan tugas, dan video pembelajaran sesuai dengan referensi yang diperoleh. (3) *Development*, melakukan uji kelayakan produk

dengan memberikan angket penilaian yang dilakukan oleh 3 dosen ahli yaitu ahli materi, media, dan bahasa. Dan pada tahap ini juga melakukan perbaikan produk sesuai dengan saran dan masukan oleh dosen ahli(4)*Implementation*, melakukan uji kepraktisan produk dengan pengisian angket oleh guru wali kelas IV dan kelompok kecil yaitu 10 siswa kelas IV SDN Tambakasri 3.(5)*Evaluate*, melakukan uji keefektifan produk oleh kelompok besar yang berjumlah 20 siswa

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran e puzzle kenampakan alam, yang berisi berupa rangkuman materi yang tersusun rapi, gambar puzzle yang mendukung materi serta 10 latihan soal pilihan ganda, dan di desain menarik sesuai dengan tema.

Berdasarkan pengembangan produk e puzzle penelitian memperoleh hasil pengujian produk dari subjek penelitian sebagai berikut

a. Uji kelayakan

Media pembelajaran e-puzzle dapat diketahui kelayakannya melalui tahap pengembangan paada sesuai tahapan model pengembangan ADDIE. Tahap pengembangan dilakukan adalah memproduksi dan melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi. Produksi media disini dimaksudkan adalah memodifikasi e-puzzle pada umumnya yang terbagi menjadi dua sisi yang pada sisinya dapat dilipat, hal ini difungsikan untuk kepraktisan media, namun terdapat inovasi baru yang dikembangkan. Media pembelajaran e-puzzle yang telah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi akan dihitung persentasenya oleh peneliti sesuai dengan kriteria pada BAB III. Hasil penelitian dan kevalidan media e-puzzle oleh ahli media 94,11% dan ahli materi 80% dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-puzzle layak digunakan di sekolah pada pembelajaran tema 3 (Peduli terhadap makhluk hidup) kelas IV SDN Tambakasri 3.

b. Uji kepraktisan

Media e-puzzle dapat diketahui kepraktisannya melalui tahap implementasi sesuai tahapan model pengembangan ADDIE. Hasil penilaian kepraktisan media pembelajaran e-puzzle diperoleh dari penilaian praktisi (guru), dan penilaian siswa. Media pembelajaran e-puzzle yang telah dinyatakan "Layak", kemudian diuji cobakan kepada guru sebagai praktisi. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh praktisi mendapatkan presentase 95,8% dalam kategori "Sangat Baik". Penilaian yang dilakukan siswa setelah proses implementasi dilakukan mendapatkan presentase 79,72% dari uji coba pada lapangan terbatas. Berdasarkan presentase praktisi dan siswa diatas 87,76% sehingga media dikatakan "Praktis" dalam penggunaannya.

Berdasarkan hal tersebut menurut teori Arifin F& Herman T (2018: 6), menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran e puzzle dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif (berpusat kepada siswa) dan guru lebih banyak bertugas sebagai fasilitator dan membuat pembelajaran didalam kelas lebih menyenangkan. Wahyuningtyas & Makur (2017: 8) juga mengemukakan bahwa pembelajaran melalui media elektronik dapat memberikan kemudahan dalam kegiatan belajar. Salah satu kemudahan yang diperoleh yaitu siswa dapat belajar dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi dan lebih bereksplorasi dalam

menggunakan sumber belajar. Dan siswa dapat belajar dengan variasi konten yang disediakan dalam puzzle untuk memacu semangat belajar.

Kesimpulan

Media pembelajaran e-puzzle yang telah melalui tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi akan dihitung persentasenya oleh peneliti sesuai dengan kriteria pada BAB III. Hasil penelitian dan kevalidan media e-puzzle oleh ahli media 94,11% dan ahli materi 80% dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran e-puzzle layak digunakan di sekolah pada pembelajaran tema 3 kelas IV.

Media e-puzzle dapat diketahui kepraktisannya melalui tahap implementasi sesuai tahapan model pengembangan ADDIE. Hasil penilaian kepraktisan media pembelajaran e-puzzle diperoleh dari penilaian praktisi (guru), dan penilaian siswa. Media pembelajaran e-puzzle yang telah dinyatakan "Layak", kemudian diuji cobakan kepada guru sebagai praktisi. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh praktisi mendapatkan presentase 95,8% dalam kategori "Sangat Baik". Penilaian yang dilakukan siswa setelah proses implementasi dilakukan mendapatkan presentase 79,72% dari uji coba pada lapangan terbatas. Berdasarkan presentase praktisi dan siswa diatas 87,76% sehingga media dikatakan "Praktis" dalam penggunaannya.

Dari kesimpulan diatas saran yang dapat diberikan yaitu bagi guru Sekolah Dasar, dapat dijadikan sebagai inovasi guru dalam melakukan pembelajaran di kelas lebih menarik dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi pada masakini serta dapat meningkatkan keprofesionalan guru khususnya dalam proses belajar mengajar dalam penggunaan teknologi dan bagi peneliti lain dapat dijadikan sumber referens untuk melakukan penelitian berkelanjutan yang serupa.

Daftar Rujukan

- Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Jakarta : Rajagrafindo Persada
- Arifin, F & Herman, T. 2018. *Pengaruh Pembelajaran E-Learning model Web Centric course terhadap Pemahaman Konsep Dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa*. Jurnal Pendidikan Matematika. Volume 12, No. 2. E-ISSN 2549-1040
- Diani, R. (2018). Web-Enhanced Course Based on Problem-Based Learning (PBL): Development of Interactive Learning Media for Basic Physics II. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 7(1), 105. <https://doi.org/10.24042/jipfalbiruni.v7i1.2849>
- Habiby, W. N., & Dkk. (2017). *Manajemen Adaptasi Pembelajaran Kurikulum 2013 ke Kurikulum 2006 (KTSP) SDN Sondakan Surakarta*. Jurnal Profesi Pendidikan Dasar, 4, 180–189.
- Januarisman, E. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis puzzle Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas Vii. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah dasar*, 6(2), 389–396. <https://doi.org/10.2183/jpkip.v6i2.8019>
- Kemdikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nomor 65 Tahun 2013" Tentang Standar Proses*. Kemdikbud.

- Kurniaman, O., & Noviana, E. (2017). *Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, dan Pengetahuan*. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah dasar, 6(2), 389–396. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v6i2.4520>
- Mawardi. (2018). *Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, dan Pengetahuan*. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah dasar, 6(2), 389–396. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v6i2.4520>
- Musfiqon. 2015. *Pengembangan Media Media Dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Purwantoko, Sutikno dan Susilo. 2015. Efektifitas Pembelajaran dengan Menggunakan Media Puzzle Terhadap Pemahaman IPA Pokok Bahasan Kalor pada Siswa SMP. Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Negeri Semarang.
- Syafii, M. L. (2013). *Peningkatan Kompetensi Guru Menuju Pelaksanaan dan Tanggung Jawab Secara Mandiri*. Jurnal Lentera Kajian Keagamaan, Keilmuan Dan Teknologi, 116.
- Uno. B.H & Ma'ruf. K.R.A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis elektronik puzzle Untuk Siswa Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Negeri*. Jurnal Teknologi Pendidikan. Universitas Gorontalo. Vol. 18, No 3.
- Triatna, C. (2016). *Pengembangan Manajemen Sekolah*. PT. Reamaja Rosdakarya.
- Wahyuningtyas, D., & Makmur, R (2017). *E-Learning Teori dan Aplikasi*. INFORMATIKA
- Yakovleva, Y. V., & Goltsova, N. V. (2016). *Information and Communication Technologies as a Means of Developing Pupils' Learning Motivation in Elementary School*. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 233(May), 428–432. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.10.179>