

VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE KELAS V DI MI ISLAMIYAH DENGAN TEMA PERUBAHAN LINGKUNGAN MEMPENGARUHI AIR TANAH

Adi Putra Utama^{1*}, Ina Agustin²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe

*Email: padi63816@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan adalah sesuatu yang tidak pernah ada habisnya sejak manusia ada dan berkembang di muka bumi samapai akhir zaman. Permasalahan yang sering dihadapi oleh seorang pendidik adalah kurang efektifnya media pembelajaran, sehingga mengakibatkan menurunnya ke-efektifan media pembelajaran dan menurunnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media puzzle dan memvalidasikan media ini dengan menggunakan tema perubahan lingkungan yaitu mempengaruhi air tanah yang terdiri dari delapan indikator. Menurut hasil penelitian dari Isya Ari Kusuma tahun menyatakan bahwa kemampuan siswa dalam menerima media pembelajaran yang monoton mengakibatkan siswa merasa jenuh dan bosan sehingga mengakibatkan tidak efektifnya media dalam proses pembelajaran. Penelitian awal ini merupakan penelitian pengembangan media puzzle 3D untuk kelas V di Mi Islamiyah dengan mengambil tema perubahanlingkungan mempengaruhi siklus air tanah. Pengembangan media puzzle 3D ini dibuat berdasarkan delapan indikator. Media puzzle 3D ini di uji dengan dua validator, yaitu validasi materi dan validasi media pembelajaran. Hasil dari uji validatas tersebut menyatakan 93,75% validasi ahli media, sedangkan menurut validasi ahli materi.... Berdasarkan hasil validasi tersebut validasi ahli materi menunjukkan media komik termasuk dalam katategori layak. Maka dapat disimpulkan bahwa puzzle 3D ini dapat menjadi salah satu alat pembelajaran alternatif untuk mengembangkan media Puzzle 3D untuk peserta didik khususnya pada sekolah dasar.

Kata Kunci: *;pengembangan media pembelajaran; media; puzzle 3D*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sesuatu yang tidak pernah ada habisnya sejak manusia ada dan berkembang di muka bumi samapai akhir zaman. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan pengajaran, dan latihan, yang berlangsung di sekolah maupun diluar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan sehalah sesuatu sadar manusia yang selalu ada melalui berbagai proses yang dilakukan di sekolah maupun luar sekolah di sepanjang hayat untuk masa depan.

Pembelajaran bukan hanya suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam menyampaikan informasi atau materi di dalam kelas saja, namun pembelajaran merupakan proses dimana terjadinya timbal balik atau interaksi antara guru, siswa dan sumber belajar. Interaksi di dalam pembelajaran menjadi faktor utama dalam

proses kegiatan belajar. Guru memiliki peran yang sangat penting di dalam mengembangkan potensi siswa dalam belajar yaitu sebagai fasilitator. Dengan menggunakan media dan bahan ajar yang tepat akan membantu guru untuk membentuk proses pembelajaran yang matang sehingga akan mencapai tujuan yang telah dibuat [1].

Peningkatan kualitas dari mutu pendidikan dilihat dari kualitas proses belajar, hal tersebut menjadi tanggung jawab bersama tenaga kependidikan terutama guru. Peran guru sangatlah penting dalam peningkatan kualitas mutu pendidikan, karena yang mengatur kegiatan proses pembelajaran adalah guru. Pernyataan ini dijelaskan pada Undang-Undang nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen yaitu guru adalah tenaga pendidik yang professional dan mempunyai tugas utama mendidik, membimbing, mengarahkan, mengajar, melatih, menilai dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah [2].

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, perkembangan informasi, teknologi, dan komunikasi terjadi sangat pesat. Kemajuan teknologi saat ini memberikan inovasi baru kepada manusia untuk mempermudah pekerjaan. Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi dan informasi ini dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi ditujukan untuk mempersiapkan siswa pada perkembangan zaman yang semakin pesat. Siswa perlu dipkenalkan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk membekali siswa agar dapat menyesuaikan diri dalam kehidupan global [3].

Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang dipakai saat proses pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator yang bertugas untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran kepada siswa. Guru seharusnya dapat menyadari jika penyampaian materi tidak mudah dicerna oleh siswa apalagi materi yang tergolong rumit tanpa menggunakan media pembelajaran.

Dalam mengembangkan media pembelajaran harus dilakukan perencanaan yang tepat agar dapat menghasilkan pengembangan media pembelajaran yang akan efektif dan inovatif serta memiliki kriteria yang sesuai harapan dan kebutuhan pembelajaran. Jika media yang dihasilkan menarik, maka akan menimbulkan rasa ingin tahu dan minat siswa untuk mengamati serta mencoba hal baru dengan media tersebut, sehingga dapat menambah pengetahuan dan diharapkan menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa kriteria, salah satunya adalah pertimbangan jenis dan model dari media yang akan digunakan apakah sesuai untuk pelajaran yang akan diajarkan atau tidak. Media pembelajaran memiliki beragam bentuk dan jenis, mulai dari media *visual*, *audio*, dan *audio-visual*, serta beragam bentuk mulai dari 2 dimensi dan 3 dimensi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada 16 maret 2020 di kelas V MI Islamiyah sumberjo Tuban melalui observasi, dan wawancara Ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran diantaranya penggunaan media pembelajaran yang belum optimal. Siswa belum berperan aktif dalam pemanfaatan media pembelajaran. Media yang

sering digunakan guru adalah media gambar yang terdapat pada buku siswa. sumber belajar yang digunakan yaitu buku siswa sebagai sumber belajar utama dan buku paket sebagai sumber belajar pendukung. Pada saat pembelajaran tematik, siswa lebih banyak menyimak teks pada buku siswa dan penjelasan dari guru sehingga siswa menjadi pasif dan kurang terdorong untuk berfikir kritis. Hal ini membuat siswa kesusahan dalam mengkonkritkan konsep-konsep yang abstrak.. Siswa juga kurang memperhatikan saat guru mengajar dikarenakan mereka merasa bosan dan kurang antusias dalam pembelajaran. Hal ini terlihat saat pengamatan yang dilakukan peneliti, terdapat beberapa siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya dan adapula yang asik bermain sendiri daripada mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif memang sangat diperlukan dalam pembelajaran. dengan demikian perlu dilakukan pengembangan media pembelajara yang inovatif agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa optimal [4].

Proses pembelajaran dapat berhasil dengan baik jika siswa dan guru dapat berinteraksi dengan semua alat media pembelajaran. Guru berupaya menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah infirmasi, semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan siswa. Siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah pesan-pesan dalam materi yang disampaikan.

Salah satu contoh media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media PUZZLE. Media ini dapat mempermudah pemahaman konsep pembelajaran peserta didik, serta membangun kreatifitas imajinasi siswa mengelola media dalam materi secara menarik sehingga tujuan pembelajarn dapat tercapai. Dapat memberikan situasi yang dimana dapat saling bekerja sama, sehingga pembelajarn menjadi menyenangkan, tidak kaku, karena media ini mampu membangun kerjasama antar siswa satu dengan yang lainnya, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pemebelajaran.

Pengembangan media PUZZLE didukung oleh Penelitian Isna Ari Kusuma yang berjudul “pengembangan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran ips kelas iv di sdn sukumulyo pujon malang” menggunakan model Thiagarajan 4-D untuk mengembangkan media pembelajaran, karena model ini cocok untuk mengembangkan media pembelajaran serta tahapan, konsep, metode yang lebih mudah dan dapat dipahami oleh peneliti. Bedanya dengan yang lain model Thiagarajan ini sangat khas yang memiliki 4 dasar acuannya yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Tetapi peneliti disini membatasi menggunakan teori Thiagarajan 4-D sampai pada tahap *develop*. Sifat model thiagarajan 4-D ini sifatnya runtut menuju ke kompleks memudahkan peneliti untuk mengambil data pada saat praktek lapangan.

Dengan adanya latar belakang di atas, peneliti bermaksud melakukan penelitian yang berjudul “**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE UNTUK SISWA KELAS V DI MI ISLAMIYAH SUMBERJO**”, dengan adanya pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi alternative bagi guru maupun siswa untuk menciptakan pembelajaran yang tidak membosankan, kreatif dan efektif. Selain itu diharapkan juga dapat memberi dampak positif dalam pembentukan karakter siswa yang mandiri, Sehingga siswa mendapatkan pembelajaran yang menyenangkan dan pencapaian hasil belajar yang optimal.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model pengembangan 4-D (*FourD Model*). Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), and *Desseminate* (penyebaran). Akan tetapi, pada penelitian dan pengembangan inikegiatan yang dilakukan hanya sampai pada tahap *Develope* (pengembangan).

Model rancangan ini terdiri dari empat tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), perencanaan(*design*),pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Model 4-D (*FourD Model*) sangat cocok untuk pengembangan media pembelajaran. Penggunaan model 4-D (*FourD Model*)dinilai cocok untuk mengembangkan media yang memanfaatkan

keaktifitas pendidik dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, model pengembangan 4-D (*FourD Model*) dianggap cocok untuk di implementasikan kepada siswa kelas V [5-7].

Validasi pelaksanaan pembelajaran oleh ahli atau pakar isi. Teknik pengumpulan data melalui pengisian lembar validasi yang dilakukan oleh ahli terhadap masing-masing aspek yang ingin dinilai. Data hasil validasi akan dianalisis dengan menggunakan rumus:

$$\text{validitas tiap kriteria} = \frac{\text{jumlah skor tiap kriteria}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Kelayakan Produk

| Tingkat pencapaian | Kualifikasi |
|--------------------|--------------------|
| 81% -100% | Sangat layak |
| 61% -80% | Layak |
| 41% -60% | Cukup layak |
| 21% -40% | Tidaklayak |
| 0 - 20% | Sangat tidak layak |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sains siswa melalui media puzzle yang telah dikembangkan yang memenuhi kriteria kevalidan. Data yang didapat dalam penelitian ini merupakan data nilai kevalidan media oleh para ahli materi, dan ahli media.

Validasi media 8 aspek penilaian yang telah dilakukan memberikan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil penilaian media puzzle oleh ahli media

| No | Indikator Penilaian | Tahap 1 |
|----|---|---------|
| 1 | Desain pada media puzzle sesuai dengan isi materi | 3 |
| 2 | Kemenarikan dalam desain pada media pembelajaran puzzle | 4 |
| 3 | Proposionalitas tata letak teks dan gambar dalam perangkat pembelajaran | 3 |
| 4 | Kemenarikan sajian gambar | 4 |
| 5 | Kemenarikan sajian media | 4 |
| 6 | Bahan pembuatan media puzzle terbuat dari bahan yang aman | 4 |
| 7 | Kesesuaian gambar | 4 |

| | | | |
|----------------------------------|--|---|--------------|
| dengan materi “siklus air tanah” | | | |
| 8 | Kemenarikan bentuk media pembelajaran puzzle | 4 | |
| Jumlah | | | 30 |
| Rata-rata Presentase | | | 93,75 |
| Kriteria skor | | | Sangat layak |

Hasil perhitungan validasi isi sebesar 93,75%. Hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa media puzzle 3D memiliki kualifikasi layak. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan 1-19 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran puzzle dengan prosentase kevalidan sebesar 86%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dapat disimpulkan bahwa media puzzle 3D telah dikembangkan berkategori baik, valid dan sangat layak diterapkan pada siswa sekolah dasar materi perubahan lingkungan. Skor hasil *validasi puzzle 3D* yang diberikan oleh validasi isi 93,75% yang termasuk dalam kualifikasi layak dan sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media puzzle 3D juga akan menarik perhatian siswa sehingga pembelajarannya pun akan lebih mudah untuk dipahami oleh siswa dan guru pun akan lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran menggunakan media puzzle 3D tersebut. Hasil pengembangan media puzzle 3D untuk kelas V di Mi Islamiyah dengan temaperubahan lingkungan mempengaruhi siklus air tanah dapat menjadi salah satu cara alternative dalam meningkatkan kemampuan literasi sains terutama pada siswa tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arikunto, Suharsimi., Suhardjono dan Supardi. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- [2] Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- [3] Jati Rinakri Atmaja. 2018. 97 pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus. Bandung: PT. remaja Rosdakarya

- [4] Sani, Ridwan Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- [5] Stella Olivia. 2017. 3 Pendidikan Inklusi untuk anak-anak Berkebutuhan Khusus. Yogyakarta: C.V Andi Offset
- [6] Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- [7] Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.