



Pengembangan Media Puzzle Berbasis Kartu Kata Bergambar pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas V di SD Negeri 1 Mendo Barat

Nila¹, Siti Nurjanah²

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

nila9771@gmail.com¹ nj419582@gmail.com²

Article Info

Received:

24-04-2021

Revised:

10-10-2021

Approved:

22-11-2021

Keywords

Puzzle, Kartu Kata Bergambar, Kelas V SD

OPEN ACCESS

Abstract

Abstract: *This study aims to determine the development of pictorial word card-based puzzle media on animal life cycle material that can be used for learning for fifth grade students of SD Negeri 1 Mendo Barat. This research uses Research and Development (R&D) which uses the Bord and Gall model consisting of 10 stages. Data collection techniques and instruments are interviews, questionnaires, and documentation. The results of this study is the percentage of feasibility given by material experts was 92% (very feasible), by media experts, namely 83.1% (very feasible) and by linguists namely 80% (feasible). The results of the product trial (small scale) obtained a percentage of 96.7% (very feasible) and the results of the trial use (large scale) obtained a percentage of 98.8% (very feasible). puzzle media based on pictorial word cards on animal life cycle material that has been developed and can be used as a learning medium for grade v students.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media puzzle berbasis kartu kata bergambar pada materi daur hidup hewan yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 1 Mendo Barat. Penelitian ini menggunakan penelitian Research And Development (R&D) yang menggunakan model Bord and Gall yang terdiri dari 10 tahapan. Teknik dan instrumen pengumpulan data yaitu wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa presentase kelayakan yang diberikan oleh ahli materi yaitu 92% (sangat layak), oleh ahli media yaitu 83,1% (sangat layak) dan oleh ahli bahasa yaitu 80% (layak). Hasil uji coba produk (skala kecil) memperoleh presentase sebesar 96,7% (sangat layak) dan hasil uji coba pemakaian (skala besar) memperoleh presentase sebesar 98,8% (sangat layak). Sehingga media puzzle berbasis kartu kata bergambar pada materi daur hidup hewan dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa kelas V.



Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu sarana dan prasarana untuk menunjang dan menciptakan kualitas sumber daya manusia menjadi lebih baik. Sumber daya manusia ini harus ditingkatkan dan dikembangkan dengan lebih baik lagi melalui pendidikan sebagai bentuk upaya manusia dalam menghadapi berbagai tantangan dan problem serta dapat bersaing terhadap era globalisasi yang terjadi pada saat ini maupun pada masa yang akan datang. Pendidikan juga merupakan sebuah usaha sadar dan terencana guna mewujudkan suasana belajar, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya dengan tujuan memiliki kekuatan spiritual keagamaan, mampu mengendalikan diri, berkepribadian yang baik, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat dan Negara (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Nomor 20 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1). Hal ini sangat penting dalam penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik dikarenakan keberhasilan suatu tujuan pembelajaran, selain dipengaruhi oleh materi yang diberikan guru, juga dapat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat memotivasi guru dalam merancang sebuah media pembelajaran agar dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik maupun guru dalam dunia pendidikan.

Media pembelajaran dalam pembelajaran tematik terintegrasi belum diterapkan secara maksimal, sehingga dalam sebuah proses pembelajaran kesan yang harusnya didapatkan oleh peserta didik belum tersampaikan. Guru masih menuntut peserta didik untuk menghafal materi-materi yang dijelaskan oleh guru tersebut. Sehingga hal ini membuat peserta didik menjadi pasif dan tidak timbul interaksi antara peserta didik dan guru tersebut. Oleh sebab itu, faktor utama yang mempengaruhinya yaitu kurangnya sebuah kreativitas guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan ataupun yang dimanfaatkan sebagai pembelajaran, sehingga pembelajaran hanya monoton saja.

Susanto menjelaskan bahwasanya sebuah pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Kualitas suatu bangsa sangat bergantung pada kualitas pendidikannya. Tentunya bagaimana proses suatu kegiatan dalam pembelajaran itu dapat dilakukan secara baik, sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran dari proses kegiatan pembelajaran tersebut. Arahnya supaya SDM nantinya meningkat juga.¹

Menurut Hasbullah “pendidikan berarti bimbingan atau pertolongan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa agar ia menjadi dewasa”.² Oleh karena itu, salah satu orang dewasa yang berperan penting di dalam pendidikan yaitu seorang guru. Menurut Tafsir dalam Ramayulis, guru (pendidik) adalah orang yang bertanggung jawab terhadap berlangsungnya proses pertumbuhan dan perkembangan potensi anak didik, baik potensi kognitif maupun potensi psikomotoriknya. Guru memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan tugas dan mengatasi berbagai permasalahan yang muncul di kelas maupun diluar kelas atau dilingkungan sekolah Guru haruslah mewujudkan proses pembelajaran yang

¹ Yasbiati., Oyon Haki Pranata., “Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini pada Kelompok B di TK PGRI Cibeureum.”

² Firmansyah, “Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.”

berkesan dan bermakna bagi peserta didik, salah satunya pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dengan materi daur hidup hewan.³

Pembelajaran tematik merupakan salah satu mata pelajaran di SD yang mempelajari tentang berbagai konsep mata pelajaran yang salah satunya tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman baik melalui pengamatan maupun percobaan. Pembelajaran tematik merupakan suatu ilmu yang di dalamnya memuat berbagai konsep mata pelajaran dan berbagai materi yang menawarkan cara-cara untuk dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan; memahami kejadian, fenomena, dan keragaman yang terdapat di alam semesta ini. Dengan begitu ruang lingkup pembelajaran tematik sangatlah luas, mempelajari berbagai mata pelajaran didalamnya seperti mempelajari alam semesta beserta isinya, baik yang berada di permukaan bumi, di dalam perut bumi ataupun yang berada di luar angkasa, semua memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia di bumi ini.⁴ Salah satu materi yang dipelajari peserta didik pada mata pelajaran tematik yaitu mengenai daur hidup hewan. Hewan merupakan sebagai salah satu komponen ekosistem memerlukan lingkungan yang baik untuk berkembang biak. Hewan yang berkembang biak pastinya memiliki berbagai macam jenis dan sebuah ciri maupun perkembang biakannya.⁵

Dalam hal ini, guru dalam suatu proses pembelajaran harus menciptakan suasana kelas dan berusaha untuk membuat peserta didiknya memiliki penguasaan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Penguasaan materi yang harus dilakukan peserta didik yaitu mengetahui bagaimana tahapan perkembangan pada setiap hewan, tentunya dengan mengenal yang namanya metamorfosis terhadap hewan tersebut. Karena dalam daur hidup ini hewan akan mengalami perubahan bentuk. Metamorfosis dibedakan menjadi dua yaitu metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Dalam metamorfosis sempurna itu terdiri berbagai tahapan yaitu telur, larva, pupa, dan imago, metamorfosis tidak sempurna terdiri dari tahapan yaitu telur, nimfa, dan imago sehingga dari kedua metamorfosis ini memiliki perbedaan.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan setidaknya guru memberikan media di mana nantinya peserta didik mampu membedakan yang mana metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Sehingga guru harus berupaya berinovasi dan kreatif dalam membuat peserta didik memahami fakta-fakta atau kejadian-kejadian tersebut. Namun, pada saat pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung di kelas hanya diarahkan pada kemampuan peserta didik untuk menghafal informasi, tetapi tidak mengarahkan peserta didik.⁶ Dengan kejadian tersebut, guru harus menciptakan inovasi-inovasi yang baru agar objek yang tidak dapat dijangkau tersebut dapat dipelajari secara nyata dan sesuai dengan realitanya. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SD Negeri 1 Mendo Barat bahwasannya guru pada saat penyampaian materi belum menggunakan alat peraga maupun media pembelajaran, di mana di kelas V SD Negeri 1 Mendo Barat guru masih menggunakan pedoman buku guru dan lembar kerja siswa saja. Sehingga diharapkan dengan adanya penelitian ini guru termotivasi untuk lebih kreatif dengan sering membuat maupun menggunakan media pembelajaran sebagai salah satu

³ Syaodih, "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial."

⁴ Herabudin, *Ilmu Alamiah Dasar*.

⁵ Julia dan Ati, "Peranan guru dalam meningkatkan nilai karakter disiplin dan kejujuran siswa."

penunjang sebuah keberhasilannya suatu proses pembelajaran. Dengan cara guru kreatif dan menarik dalam proses pembelajaran, peserta didik akan merasa senang dan proses pembelajaran akan lebih bermakna, misalnya guru menggunakan media pazzel warna-warni berbentuk kartu gambar pada saat materi perkembang biakan hewan. Dengan guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik dalam sebuah proses pembelajaran, maka daya tarik peserta didik dalam pembelajaran dan pemahaman akan meningkat.

Media puzzle merupakan sebuah pengembangan dari media pembelajaran. Penelitian tentang pengembangan media puzzle yang telah dilakukan di antaranya oleh Darmawan, Reffiane, dan Baedowi melalui penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem". Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa media puzzle susun kotak valid dan praktis digunakan untuk siswa kelas V sekolah dasar.⁷ Selain itu, Pengembangan media puzzle juga pernah dilakukan oleh Amalia dan Patiung. Mereka menhatakan bahwa media puzzle sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran huruf latin untuk anak usia dini. Selain dapat memudahkan pendidik dalam proses belajar mengajar.

Adapun Penelitian pengembangan yang peneliti lakukan ini bertujuan untuk menghasilkan media puzzle berbentuk kartu kata pada materi daur hidup hewan kelas V sekolah dasar. Di mana dengan mengembangkan sebuah media dalam sebuah pembelajaran peserta didik akan lebih aktif dan kreatif, sehingga pengetahuan peserta didik meningkat melalui sebuah pengalaman secara langsung. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media puzzle berbasis kartu kata bergambar pada materi daur hidup hewan yang memadai untuk peserta didik kelas V SD Negeri 1 Mendo Barat. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk menghasilkan pengembangan media puzzle berbasis kartu kata bergambar pada materi daur hidup hewan yang memadai untuk peserta didik kelas V SD Negeri 1 Mendo Barat.

Metode Penelitian

Model Pengembangan

Model pengembangan yang dilakukan dalam penelitian adalah dengan menggunakan penelitian Research and Development (R&D) atau sering disebut dengan model penelitian dan pengembangan. Langkah pengembangan yang dilakukan berpedoman pada langkah-langkah menurut Sugiyono, yaitu 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk, 8) Uji coba pemakaian, 9) Revisi Produk, 10) Produksi massal.⁸

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Mendo Barat dengan dengan jumlah siswa sebanyak 24 orang. Sedangkan Teknik dan instrumen pengumpulan data dilakukan dengan empat cara yaitu: *Pertama*, observasi, sumber primer yang menghasilkan deskripsi yang khusus tentang apa yang telah terjadi dari peristiwa-peristiwa atau hasil dari peristiwa tersebut. *Kedua*, interview (Metode wawancara yang digunakan peneliti dalam peneliti ini adalah 25 semi terstruktur (semistructure interview), jenis wawancara ini termasuk dalam kategori in depth interview, di mana dalam pelaksanaanya lebih bebas bila dibandingkan dengan

⁷ Darmawan, Reffiane, dan Baedowi, "Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem."

⁸ Widayanti, "Metode Mengajar Sebagai Strategi Dalam Mencapai Tujuan Belajar Mengajar."

wawancara terstruktur, dalam penelitian ini wawancara dilakukan kepada guru kelas V dan peserta didik kelas V). *Ketiga*, kuesioner (angket). dan *keempat*, dokumentasi yang diambil berupa buku guru, absensi, foto, dan lain-lain. Dokumentasi ini dilakukan supaya memperoleh data secara konkrit yang relevan di mana menunjukkan suatu fakta yang telah berlangsung, agar lebih memperjelas dari mana informasi itu didapatkan, peneliti mengabadikan dalam bentuk foto-foto dan data yang relevan dengan penelitian.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data penilaian yang diperoleh akan dianalisis dan dijadikan sebagai acuan untuk merevisi produk, sehingga menghasilkan produk yang layak. Teknik analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu analisis data validasi ahli dan analisis data tanggapan siswa. Analisis data validasi ahli dari hasil kuesioner berfungsi sebagai penjabaran metode hasil yang dapat dilaksanakan oleh pakar dengan perbandingan skala likert.⁹

Kriteria skala likert dapat dilihat pada tabel berikut ini .

Tabel 1
Skala Likert

Kriteria	Nilai Skala
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup layak	3
Kurang layak	2
Sangat Kurang Layak	1

Sebagai ketentuan dalam memberikan makna dan pengambilan keputusan hasil perhitungan di atas dapat dilihat berdasarkan kriteria kelayakan sebagai berikut

Tabel 2
Kriteria Kelayakan Media Validasi Ahli

No	Skor Dalam Persen (%)	Kategori kelayakan
1.	< 21 % Sang	Sangat tidak layak
2,	21 - 40 %	Tidak layak
3.	41 - 60 %	Cukup layak
4.	61 - 80 %	Layak
5.	. 81 - 100 %	Sangat layak

Analisis data tanggapan siswa digunakan untuk menganalisis kelayakan produk yakni berupa media saat ketika telah diuji cobakan, dengan menganalisis data kuesioner. Analisis data untuk kuesioner diperoleh dengan

⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*.

menggunakan skala guttman yang kriterianya iya dan tidak dengan nilai skalanya pada tabel berikut ini:

Tabel 3

Skala Guttman

Kriteria	Nilai Skala
Iya	1
Tidak	0

Adapun rumus persentase hasil dalam penilaian ini dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Sebagai ketentuan dalam memberikan makna dan pengambilan keputusan hasil perhitungan di atas dapat dilihat berdasarkan kriteria kelayakan sebagai berikut:

Tabel 4

Kriteria Kelayakan Media Tanggapan Siswa

No	Presentase	Kategori
1.	0 % - 20 %	Sangat tidak layak
2.	21 % - 40 %	Tidak layak
3.	41% - 60%	Cukup layak
4.	61% - 80%	Layak
5.	81% - 100%	Sangat Layak

Hasil

Digunakan 5 tahap awal dalam pengembangan media *puzzle* berbasis kartu kata gambar dalam penelitian ini, yaitu dengan mengacu model pengembangan Borg & Gall dalam Sugiyono yakni pencaharian potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain dan revisi desain.

Pertama, potensi dan masalah yang didapatkan dari hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 1 Mendo Barat bahwa dalam pembelajaran IPA pemanfaatan media pembelajaran belum maksimal, dikarenakan ketersediaan media dirasa sangat kurang di sekolah. Selain itu, guru hanya menggunakan panduan buku cetak dan jarang mengembangkan media pembelajaran. Sesuai dengan permasalahan yang terjadi tersebut, maka peneliti mengembangkan sebuah media *puzzle* berbasis kartu kata bergambar pelajaran IPA materi daur hidup hewan.¹⁰

Kedua, Pengumpulan data yang didapatkan dari wawancara dengan guru IPA atau guru kelas di SD Negeri 1 Mendo Barat bahwa dalam mengembangkan suatu media pembelajaran dengan menggunakan bahan-bahan untuk pembuatan media dapat dicari di internet dan lingkungan sekitar sebagai sumber desainnya, sedangkan

¹⁰ Sugiyono.

untuk materinya menggunakan buku cetak atau buku tematik, Lks, buku KTSP dan buku-buku yang ada di perpustakaan atau dari internet. Saran dari guru dalam pengembangan media juga harus memperhatikan warna, karena secara umum siswa sangat menyukai warna - warna, dan membuat ketertarikan tersendiri bagi siswa apalagi dalam suatu media banyak varian warnanya. Hasil pengumpulan data dijadikan pertimbangan peneliti dalam mengembangkan media puzzle berbasis kartu kata bergambar pada materi daur hidup hewan.¹¹

Ketiga, Setelah mendapatkan hasil pengumpulan data maka dilakukanlah desain produk. Pengembangan media puzzle berbasis kartu kata bergambar pada materi daur hidup hewan peneliti merancang komponen-komponen media yang diperlukan dalam media puzzle berbasis media kartu kata bergambar dan nanti akan dimulai melalui untuk menyatukan beragam bagian tersebut.

Keempat, Beragam berawal dengan menyatukan sampul yang memuat tema alat sebagai pembelajaran dan sketsa gambaran global alat dan bahan pembelajaran yang dielaborasi dan dibagian belakang sampul terdapat petunjuk penggunaan media. Komponen kedua yaitu berupa kartu besar 1 yang didalamnya terdapat kartu-kartu kecil yang menjelaskan masing-masing urutan daur hidup kupu- kupu. Dan di dalam kartu besar 1 juga terdapat penjelasan mengenai materi daur hidup secara metamorfosis dan tanpa metamorfosis. Baik metamorfosis sempurna maupun metamorfosis tidak sempurna. Komponen ketiga dalam media pembelajaran yaitu berupa kartu besar 2 yang berisi gambar untuk meletakkan urutan dari daur hidup kupu-kupu pada kartu-kartu kecil di kartu besar 1 supaya menjadi tahapan-tahapan yang sempurna untuk daur hidup kupukupu.

Kelima, Komponen terakhir yaitu berupa kartu besar 3 yang berbentuk kartu-kartu kecil. Kartu-kartu kecil tersebut merupakan penjelasan dari daur hidup katak (metemorfosis sempurna), daur hidup kecoa (metamorfosis tidak sempurna) dan daur hidup ayam (tanpa mengalami metamorfosis).¹²

Adapun langkah-langkah penyusunan rancangan media kartu kata bergambar pada materi daur hidup hewan sebagai berikut : 1) Mengumpulkan berbagai referensi tentang materi daur hidup hewan. 2) Pembuatan desain cover, kartu besar 1, 2 dan 3 dengan menggunakan karton padi yang tebal, lalu dipotong menjadi ukuran 35 cm x 41 cm. 3) Untuk bagian depan kartu besar akan dipotong pada bagian tengahnya dengan ukuran 27 cm x 33 cm. Setelah terpotong, setiap kartu besar pada setiap sisi akan dilapisi dengan karton padi dan terakhir dilapisi lagi dengan karton padi yang berukuran 35 cm x 41 cm. Jadi setiap kartu besar terdiri dari 3 lapis karton padi. 4) Pada kartu besar 1 yang telah terpotong bagian tengahnya akan dibentuk lagi menjadi kartu-kartu kecil yang berukuran 10 cm x 10 cm. Dan pada kartu. 5) Besar 3 juga yang telah terpotong bagian tengahnya akan dibentuk lagi menjadi kartu-kartu kecil yang berukuran 27 cm x 11 cm. 6) Untuk tampilan cover, petunjuk, gambar, dan materi dirancang dengan menggunakan program Microsoft Word dan dengan cara dilukis dibuku gambar. 7) Melukiskan gambar pada kartu besar 2 sebagai tempat mengurutkan proses daur hidup kupu-kupu. 8) Mewarnai cover, kartu-kartu besar dan kartu-kartu kecil. 9) Mencetak tampilan cover, petunjuk, gambar, dan materi sesuai dengan ukuran. 10) Merekatkan cover dan petunjuk penggunaan pada karton padi yang telah dipotong berukuran 35 cm x 41 cm. 11) Merekatkan masing-masing

¹¹ Husna & A. Halim Nurul, "Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan Di SMP Negeri 4 Banda Aceh."

¹² Warapsari, Diyah Ayu, "Pengembangan Contextual Puzzle Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Proyek Tema Pencemaran Dan Dampaknya Bagi Makhluk Hidup."

tahapan daur hidup kupu-kupu pada kartu-kartu kecil di kartu besar 1 dan merekatkan penjelasan materi daur hidup secara metamorfosis dan tanpa metamorfosis pada kartu besar 1. 12) Merekatkan materi daur hidup katak, kecoa, dan ayam pada kartukartu kecil di kartu besar 3.

Keempat, setelah melakukan desain produk maka dilakukan validasi desain. Pada tahap ini dilakukan untuk melihat tingkat kevalidan terhadap pengembangan media puzzle berbasis kartu kata bergambar yang telah dibuat oleh peneliti. Validasi desain akan dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Berikut ini pemaparan yang didapatkan dari hasil validasi ahli.¹³

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi didapatkan total skor yang diperoleh adalah 46, dengan skor maksimum adalah 50. Jumlah skor tersebut jika dipersentasekan mendapatkan nilai 92% dengan kategori sangat layak. Pada tahap uji validasi ahli materi ada beberapa hal yang harus diperbaiki sebelum diuji cobakan.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media didapatkan total skor yang diperoleh adalah 54, dengan skor maksimum adalah 65. Jumlah skor tersebut jika dipersentasekan mendapatkan nilai 83,1% dengan kategori sangat layak. Pada tahap uji validasi ahli media tidak ada perbaikan dan dapat diuji cobakan.

3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Dalam penelitian validasi ahli bahasa mendapatkan skor 12 dimana skor maksimumnya adalah 15. Jumlah skor tersebut jika dipersentasekan mendapatkan nilai 80% dengan kategori layak. Pada tahap uji validasi ahli bahasa ada beberapa saran dari ahli bahasa agar memperbaiki ejaan yang masih keliru dalam petunjuk dan layak untuk diuji cobakan.

Kelima, setelah mendapatkan hasil validasi ahli maka dilakukanlah revisi desain. Revisi desain ini dilakukan berdasarkan saran-saran yang diberikan oleh validator pada saat proses validasi untuk menghasilkan media puzzle berbasis kartu kata bergambar pada materi daur hidup hewan untuk siswa kelas V SD yang layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar serta dalam pembelajaran. Tujuannya untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat didalam media puzzle berbasis kartu kata bergambar yang telah dibuat.

Pembahasan

Hasil Uji Coba Produk

Dalam penelitian ini peneliti melakukan 2 tahap yang berdasarkan model pengembangan Borg & Gall dalam Sugiyono yaitu uji coba media (skala kecil) dan uji coba penggunaan media (skala besar). Berikut ini penjelasan mengenai hasil uji coba produk.

Pertama, Hasil Uji Coba Media Hasil penilaian uji coba media (skala kecil) oleh 6 siswa didapatkan total skor yang diperoleh adalah 58, dengan total skor maksimum adalah 60. Jumlah skor tersebut jika dipersentasekan mendapatkan nilai 96,7% dengan kategori sangat layak. *Kedua*, Hasil Uji Coba Penggunaan Media Hasil penilaian uji coba Penggunaan Media (skala besar) oleh 18 siswa, namun pelaksanaannya hanya 16 siswa dikarenakan 2 siswanya sakit. Hasil uji coba tersebut didapatkan total skor

¹³ Kuncara, "Analisis Isi Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Vii Kurikulum 2013."

yang diperoleh adalah 158, dengan total skor maksimum adalah 160. Jumlah skor tersebut jika dipersetasekan mendapatkan nilai 98,8% dengan kategori sangat layak.

Revisi Produk

Revisi produk terhadap media puzzle berbasis kartu kata bergambar ini berdasarkan model pengembangan Borg & Gall dalam Sugiyono dilakukan 2 kali berdasarkan hasil uji coba media (kelompok kecil) dan uji coba penggunaan media ada perbaikan atau tidak. Berikut ini penjelasan mengenai hasil uji coba produk; *Pertama*, revisi dari ahli media berdasarkan hasil kuesioner validasi oleh ahli media didapatkan bahwa media puzzle berbasis kartu kata bergambar materi daur hidup hewan tidak ada komentar/saran perbaikan media. *Kedua*, revisi uji coba media berdasarkan uji coba media (skala kecil) disimpulkan bahwa media puzzle berbasis kartu kata bergambar materi daur hidup hewan tidak ada revisi, dan hasil dari kuesioner tanggapan siswa pada saat uji coba produk masuk ke dalam kriteria sangat layak dan dapat dilanjutkan atau digunakan dalam skala besar atau uji coba pemakaian. Revisi uji coba penggunaan media berdasarkan uji coba penggunaan media disimpulkan bahwa media puzzle berbasis kartu kata bergambar materi daur hidup hewan tidak ada revisi, dan hasil dari kuesioner tanggapan siswa pada saat uji coba produk masuk ke dalam kriteria sangat layak dan dapat dilanjutkan atau digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah pendidikan dasar

Kajian Produk Akhir

Setelah melalui tahapan alur pengembangan media, setelah dilakukan penilaian dan perbaikan produk, maka penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media media puzzle berbasis kartu kata bergambar materi daur hidup hewan pada pelajaran IPA yang layak untuk siswa kelas V SD. Media puzzle berbasis kartu kata bergambar materi daur hidup hewan layak dipakai dan diproduksi masal. Media ini dapat dipakai oleh guru-guru dalam proses mengajar pada pembelajaran IPA terkhusus materi daur hidup hewan.

Simpulan

Kesimpulan dari penelitian tersebut yakni pengembangan media puzzle berbasis kartu kata bergambar pada materi daur hidup hewan kelas V di SDN 1 Mendo Barat telah diselesaikan sesuai dengan prosedur pengembangan Borg & Gall melalui 10 langkah pengembangan dan dinyatakan layak. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ahli dan hasil tanggapan peserta didik sebagaimana pada hasil dari berbagai validasi tersebut. Dengan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh skor persentase 92 % dikategorikan sangat layak. Hasil penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh skor persentase 83,1 % dikategorikan sangat layak. Dan hasil penilaian kelayakan oleh ahli bahasa diperoleh skor persentase 80 % dikategorikan layak. Maka media puzzle berbasis kartu kata bergambar pada materi daur hidup hewan berdasarkan hasil penilaian ahli dinyatakan layak. Serta hasil tanggapan peserta didik pada uji coba produk dan uji coba pemakaian. Hasil tanggapan peserta didik pada uji coba produk dengan 6 orang peserta didik diperoleh skor persentase 96,7 % dikategorikan sangat layak dan Hasil tanggapan peserta didik pada uji coba produk dengan 6 orang peserta didik diperoleh skor persentase 98,8 % dikategorikan sangat layak. Maka media puzzle berbasis kartu kata bergambar pada materi daur hidup hewan berdasarkan hasil tanggapan peserta didik pada uji coba produk dan uji coba pemakaian dinyatakan layak.

Referensi

- Amalia, Suci, dan Dahlia Patiung. "Pengembangan Media Puzzle untuk Menumbuhkan Kemampuan Mengenal Huruf Latin Bagi Anak Usia Dini" 4 (2021): 53–65.
- Darmawan, Lutfi Andi, Fine Reffiane, dan Sunan Baedowi. "Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 1 (2019): 14. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i1.17095>.
- Firmansyah. "Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan." *Jurnal Pendidikan Olahraga* 5, no. 2 (2016): 154–64.
- Herabudin. *Ilmu Alamiah Dasar*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2013.
- Husna & A. Halim Nurul, Sri Adelila Sari. "Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan Di SMP Negeri 4 Banda Aceh" 5, no. 1 (2017): 66–77.
- Julia, Putry, dan Ati Ati. "Peranan guru dalam meningkatkan nilai karakter disiplin dan kejujuran siswa." *Jurnal Dedikasi Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 112–22.
- K.Devi, Poppy. "Metode-metode dalam pembelajaran IPA," 1 ed. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Ilmu Pengetahuan Alam (PPPPTK IPA), 2010.
- Kuncara, Dian Wahyu Bima. "Analisis Isi Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Vii Kurikulum 2013," 2016.
- Naemah, Tien, Indri Astuti, dan Syahwani Umar. "Pengembangan Media Puzzle Untuk Kecakapan Membaca Peta Buta pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2017, 1–12. <http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/19201/16050>.
- Nugraha, Sobron Adi, Titik Sudiatmi, dan Meidawati Suswandari. "Pengembangan Media Puzzle Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 3 (2020): 266–67.
- Pendidikan, Jurnal, Sains Indonesia, Nurul Husna, Sri Adelila Sari, dan Jurusan Kimia. "Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 5, no. 1 (2017): 66–71.
- Peristiwa, Materi, Lahirnya Pancasila, dan Muatan Ips. "Pengembangan Media Puzzle Berbasis Index Card Match Materi Peristiwa Lahirnya Pancasila Muatan Ips." *Joyful Learning Journal* 8, no. 2 (2019): 113–18. <https://doi.org/10.15294/jlj.v8i2.31057>.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Diedit oleh IKAPI. Cetakan ke. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Syaodih, Erliany. "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial." *Educar* 5, no. 1 (2007).
- Warapsari, Diyah Ayu, and & Saptorini. "Pengembangan Contextual Puzzle Dalam Pembelajaran IPA Berbasis Proyek Tema Pencemaran Dan Dampaknya Bagi Makhluk Hidup" 4, no. 1 (2015).
- Widayanti, Ani. "Metode Mengajar Sebagai Strategi Dalam Mencapai Tujuan Belajar Mengajar" III, no. 45 (2004): 66–70.
- Yasbiati., Oyon Haki Pranata., & Fitriani Fauziyah. "Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini pada Kelompok B di TK PGRI Cibeureum." *Jurnal PAUD Agapedia* 1, no. 1 (2017).