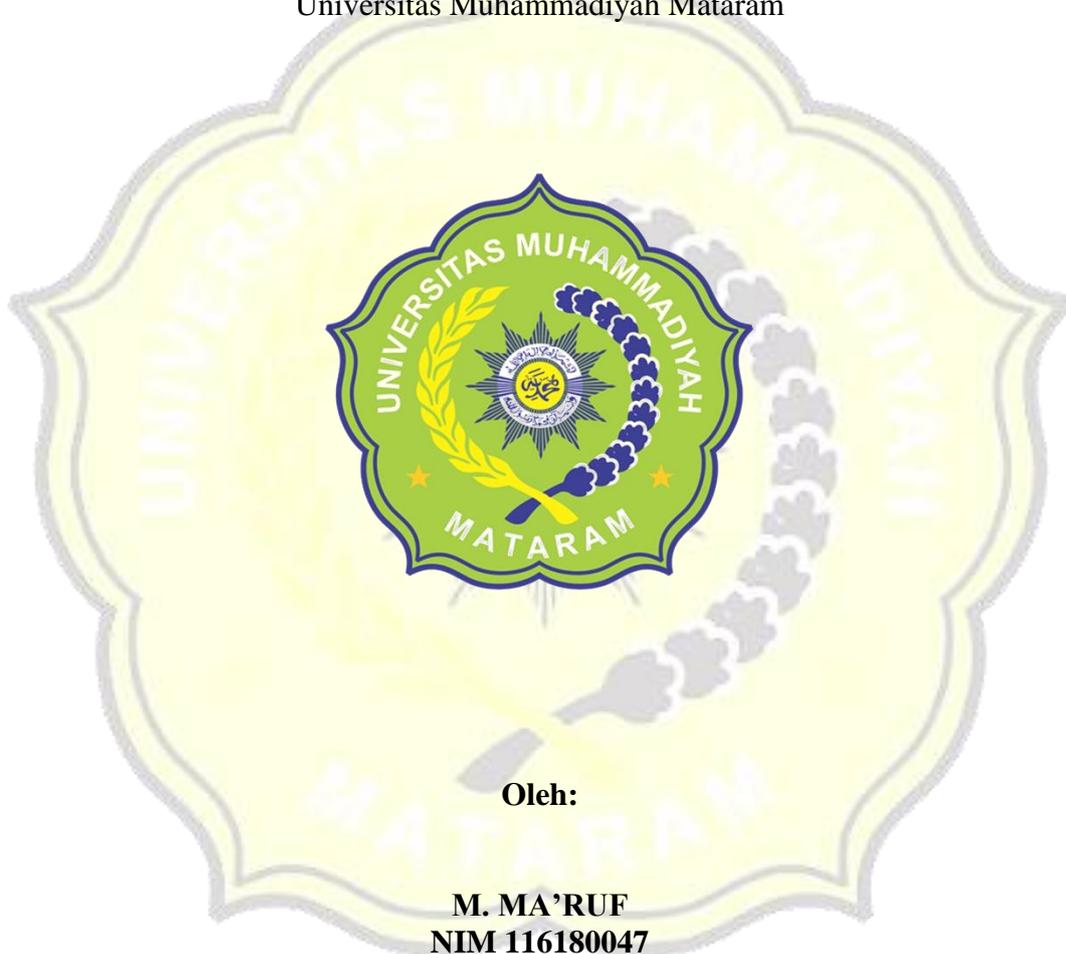


SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* PADA TEMA 6 SUB TEMA 1
UNTUK SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Penulisan Skripsi Sarjana Strata Satu (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

**M. MA'RUF
NIM 116180047**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE PADA TEMA 6 UNTUK SISWA
KELAS IV DI SEKOLAH DASAR**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Kamis, 30 Juli 2020

Dosen Pembimbing I



Hafaturrahmah, M.Pd
NIDN 0804048501

Dosen Pembimbing II



Sintavana Muhardini, M.Pd
NIDN 0810018901

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Ketua Program Studi,



Hafaturrahmah, M.Pd
NIDN 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* PADA TEMA 6
UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Skripsi atas nama M. Ma'ruf telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Sabtu, 8 Agustus 2020

Dosen Penguji

- | | | |
|---|-----------|---------|
| 1. <u>Haifaturrahmah, M.Pd</u>
NIDN 0804048501 | (Ketua) | (.....) |
| 2. <u>Nanang Rahman, M.Pd</u>
NIDN 0824038702 | (Anggota) | (.....) |
| 3. <u>Nursina Sari, M.Pd</u>
NIDN 0825059102 | (Anggota) | (.....) |

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan,



Dr. H. Maemunah, S.Pd., MH
NIDN 0802056801

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : M.ma'ruf

Nim : 116180047

Alamat: Jl. Swara Mahardika

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan dipergunakan untuk menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Universitas Muhammadiyah Mataram (UMMAT) dan belum pernah dipergunakan untuk program lain di lembaga manapun juga. Hasil karya orang lain yang saya kutip di dalamnya telah didokumentasikan sebagaimana mestinya pada bagian daftar pustaka.

Mataram, Agustus 2020



M. Ma'ruf
116180047



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Ma'rif
NIM : 116180047
Tempat/Tgl Lahir : Dompur, 12-04-1998
Program Studi : P.ESD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085.205.264.924
Jenis Penelitian : Skripsi KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

*Pengembangan media PPT di pada tema 6 Unit 6
siswa kelas IV di sekolah dasar*

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : 11-09-2020

Penulis



M. Ma'rif
NIM. 116180047

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

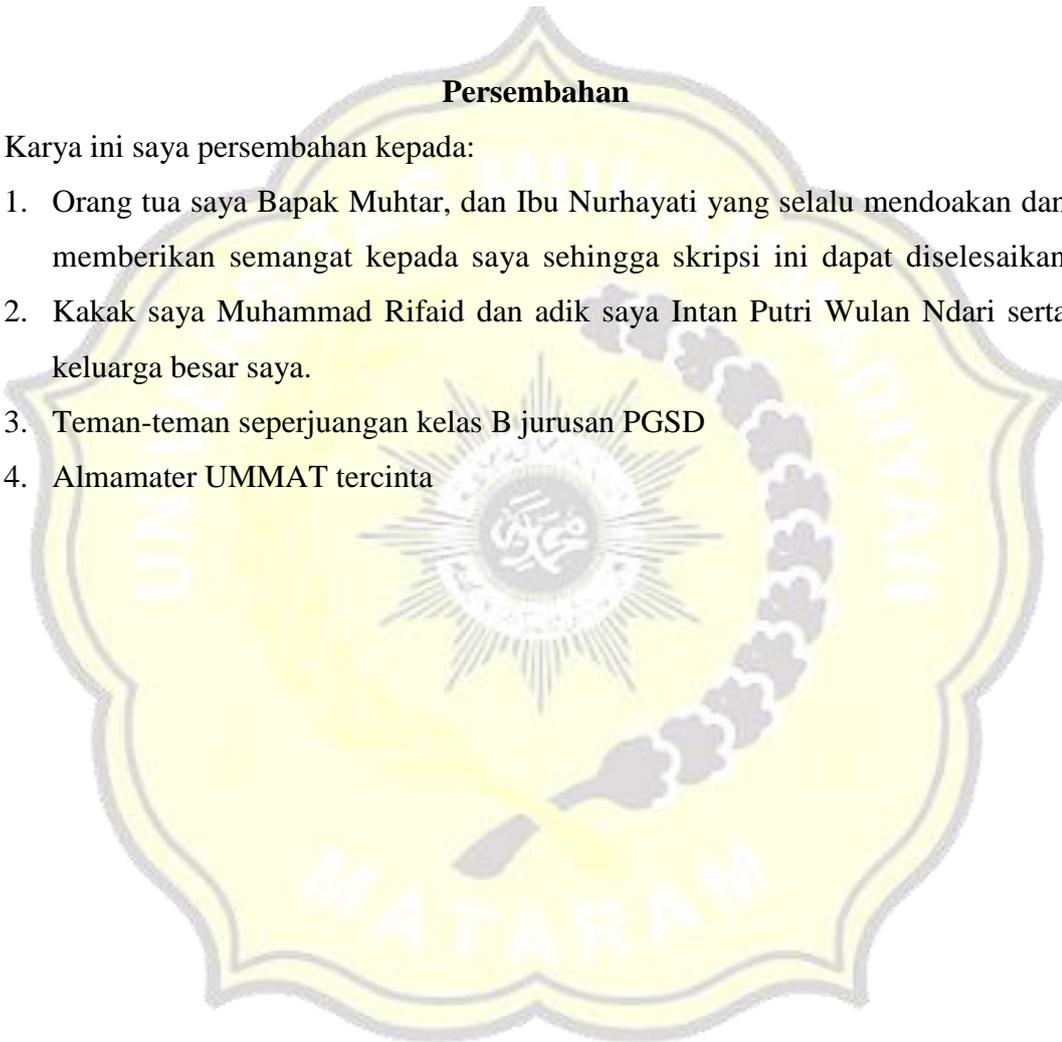
Motto

Kami datang dengan sejuta harapan,
Kami pulang dengan sejuta keberhasilan.

Persembahan

Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua saya Bapak Muhtar, dan Ibu Nurhayati yang selalu mendoakan dan memberikan semangat kepada saya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan
2. Kakak saya Muhammad Rifaid dan adik saya Intan Putri Wulan Ndari serta keluarga besar saya.
3. Teman-teman seperjuangan kelas B jurusan PGSD
4. Almamater UMMAT tercinta



KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan sesuai harapan dengan judul Pengembangan Media *Puzzle* Pada Tema 6 Sub Tema 1 Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2019/2020. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) Pada Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd. Sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., M. H Sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram
3. Haifaturrahmah, M.Pd. Sebagai Dosen Pembimbing I dan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Sintayana Muhardini, M.Pd. Sebagai Dosen Pembimbing II. Yang dengan sabar membantu dan membimbing peneliti selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Hj. Jawariah, S.Pd. Sebagai Kepala Sekolah SDN 31 Mataram, beserta guru dan Staf Tata Usaha yang telah banyak memberikan bantuan dan informasi yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.

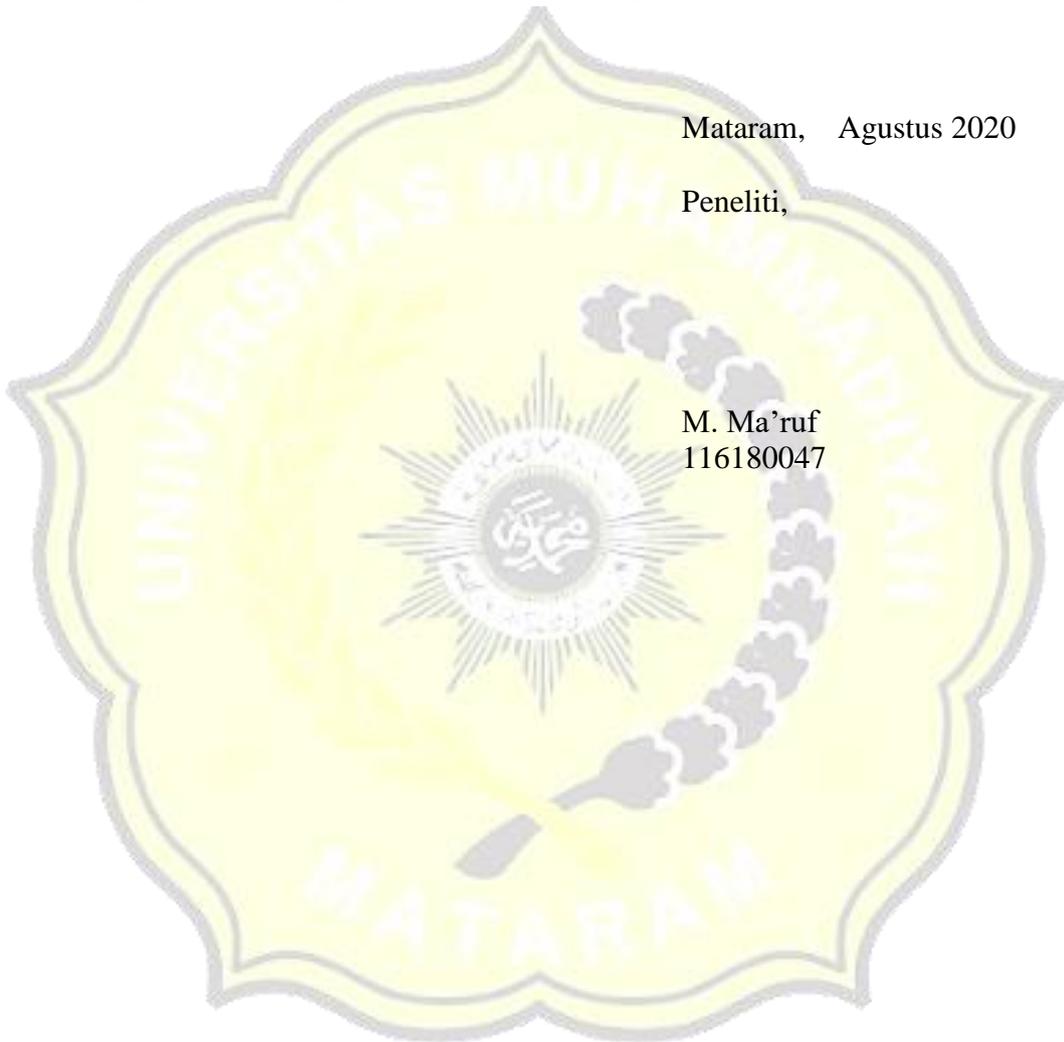
6. Semua pihak yang banyak memberikan bantuan serta dukungan moril atau material sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna oleh karena itu, kritikan yang sifatnya membangun sangat diharapkan oleh peneliti. Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak

Mataram, Agustus 2020

Peneliti,

M. Ma'ruf
116180047



M. Ma'ruf, 116180047. **Pengembangan Media *Puzzle* Pada Tema 6 Untuk Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2019/2020**. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing I : Ibu Haifaturrahmah, M.Pd

Pembimbing II : Ibu Sintayana Muhardini, M.Pd.

ABSTRAK

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan dengan tujuan untuk membangkitkan dan merangsang perasaan, minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Media *puzzle* merupakan sebuah media permainan merangkai potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh. Tujuan dan pengembangan media *puzzle* dalam pembelajaran untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran. Rumusan masalah peneliti ini adalah: Bagaimana Pengembangan Media *Puzzle* Pada Tema 6 untuk siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah mengetahui pengembangan Media *Puzzle* Pada Tema 6 Untuk Siswa Kelas IV DI Sekolah Dasar.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yaitu (1) *Analysis* (analisis). (2) *Design* (desain). (3) *Development* (pengembangan). (4) *Implementation* (implementasi). (5) *Evaluation* (evaluasi). Dari hasil validasi media pembelajaran ini menunjukkan kevalidan yang terbukti dengan hasil validasi materi 100% menyatakan **sangat layak**, hasil dari validasi ahli media 91% menyatakan **sangat layak**. Dari hasil uji kelompok kecil mengetahui respon siswa terhadap media 100% menyatakan **sangat layak**.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Media Puzzle, Model ADDIE*

M. Ma'ruf, 116180047. The Development of Puzzle Media on Theme 6 for Students in Grade IV at Elementary Schools in Academic Year 2019/2020. Final Project. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

First Advisor : Haifaturrahmah, M.Pd
Second Advisor : Mrs. Sintayana Muhardini, M.Pd.

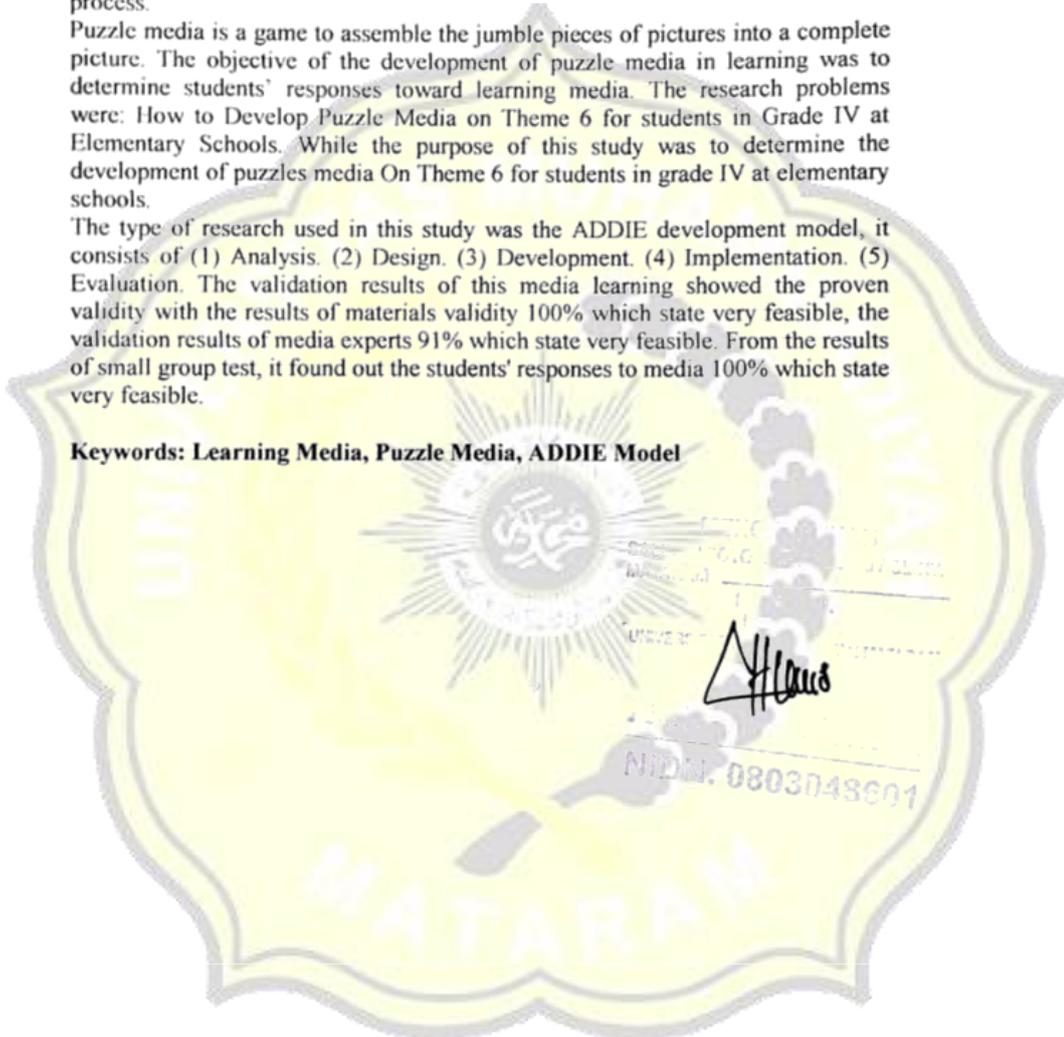
ABSTRACT

Learning media is a tool that used to convey or deliver messages with the aim of arousing and stimulating students' feelings, interests and attention in the learning process.

Puzzle media is a game to assemble the jumble pieces of pictures into a complete picture. The objective of the development of puzzle media in learning was to determine students' responses toward learning media. The research problems were: How to Develop Puzzle Media on Theme 6 for students in Grade IV at Elementary Schools. While the purpose of this study was to determine the development of puzzles media On Theme 6 for students in grade IV at elementary schools.

The type of research used in this study was the ADDIE development model, it consists of (1) Analysis. (2) Design. (3) Development. (4) Implementation. (5) Evaluation. The validation results of this media learning showed the proven validity with the results of materials validity 100% which state very feasible, the validation results of media experts 91% which state very feasible. From the results of small group test, it found out the students' responses to media 100% which state very feasible.

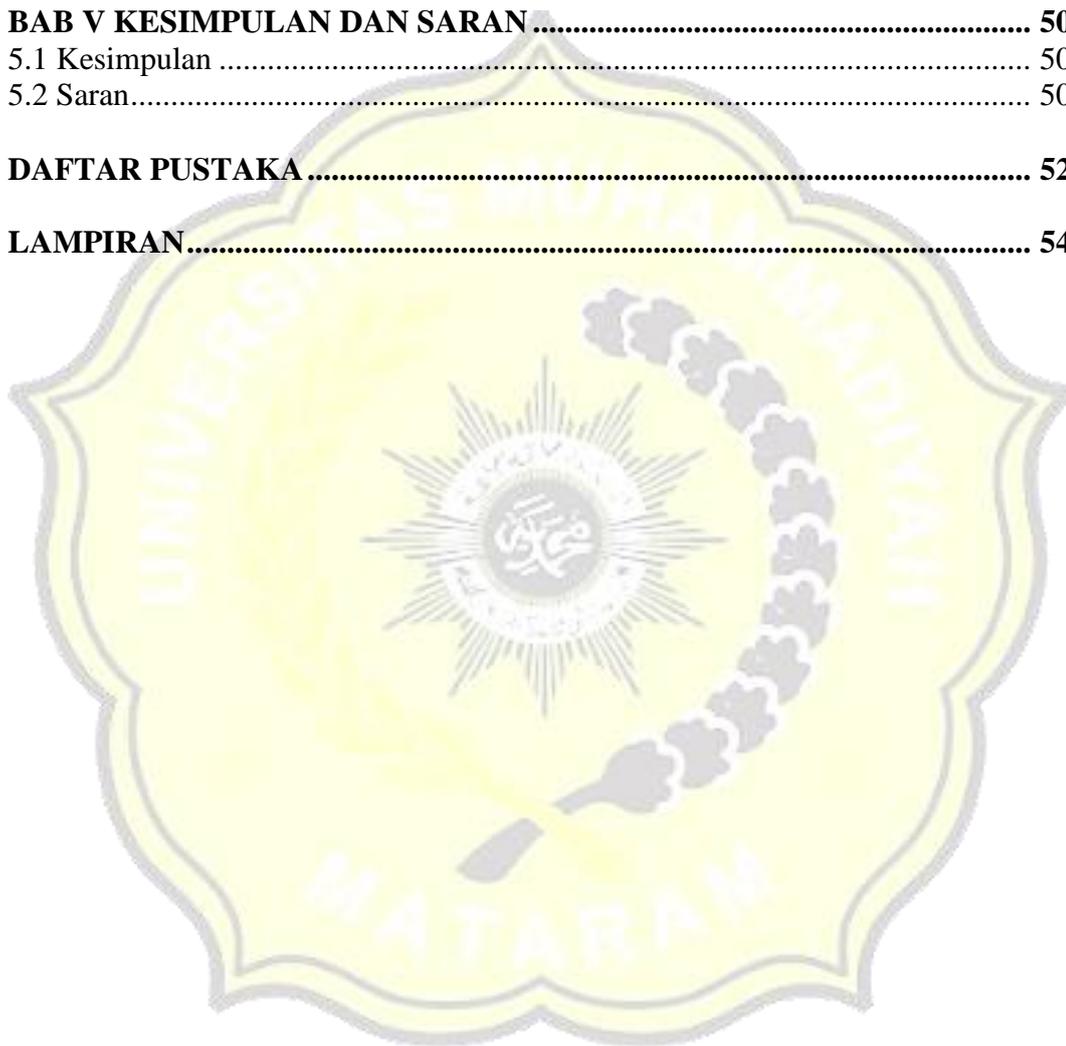
Keywords: Learning Media, Puzzle Media, ADDIE Model



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Pengembangan	3
1.4 Manfaat Pengembangan	4
1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
1.6 Pentingnya Pengembangan	5
1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
1.8 Definisi Istilah.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Penelitian Yang Relavan	8
2.2 Kajian Teori	10
2.2.1 Media Pembelajaran	10
2.2.2 Media <i>Puzzle</i>	15
2.2.3 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....	21
2.3 Kerangka Berfikir.....	22
BAB III METEDOLOGI PENELITIAN.....	24
3.1 Model Pengembangan	24
3.2 Prosedur Pengembangan	26
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	27
3.2.2 Tahap Desain (<i>Design</i>)	27
3.2.3 Tahap pengembangan (<i>Development</i>)	28
3.2.4 Tahap implementasi (<i>Implementation</i>).....	29
3.3 Uji Coba Produk.....	29
3.3.1 Desain Uji Coba.....	29
3.3.2 Subjek Uji Coba.....	29
3.4 Jenis Data	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data	30
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	32

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	35
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	35
4.1.1 Hasil analisis (analisis)	35
4.1.2 Hasil desain.....	37
4.1.3 Hasil pengembangan.....	41
4.1.4 Revisi	45
4.2 Hasil Uji Coba Produk	47
4.2.1 Tahap implementasi.....	47
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 50
5.1 Kesimpulan	50
5.2 Saran.....	50
 DAFTAR PUSTAKA	 52
 LAMPIRAN.....	 54

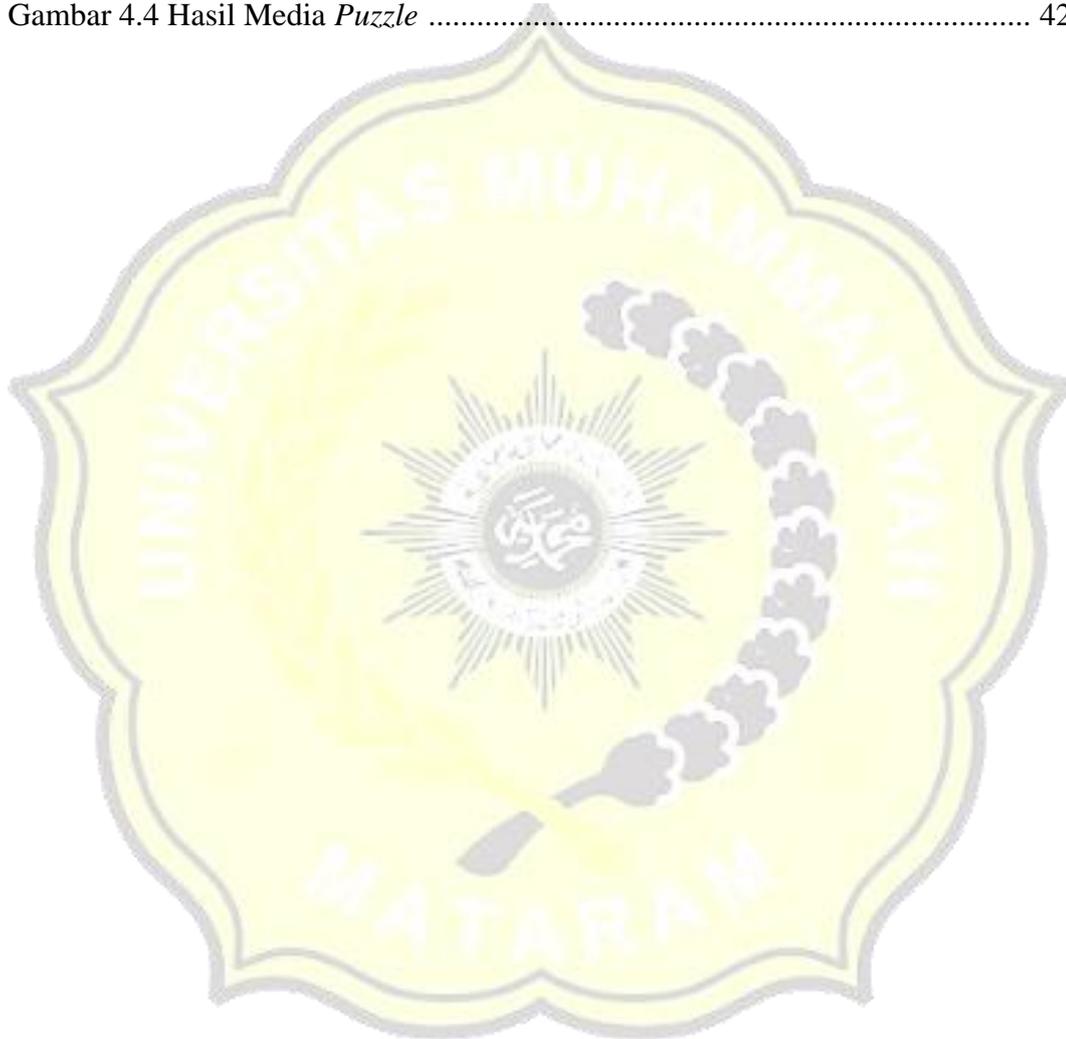


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aspek Penilaian Ahli Materi.....	31
Tabel 3.2 Aspek Penilaian Ahli Media	31
Tabel 3.3 Aspek Penilaian respon siswa	32
Tabel 3.4 Aspek Penilaian Ahli Materi.....	33
Tabel 3.5 Aspek Penilaian Ahli Media	33
Tabel 3.6 Aspek Respon Siswa.....	34
Tabel 4.1 Kompetensi Dan Indikator	35
Tabel 4.2 Rincian Aspek Penilaian Dan Banyak Butir Pertanyaan Pada Media Pembelajaran Oleh Ahli Materi.....	39
Tabel 4.3 Rincian Penilaian Dan Banyak Butir Pertanyaan Pada Media Pembelajaran Oleh Ahli Media	40
Tabel 4.4 Rincian Aspek Penilaian Dan Banyak Butir Pertanyaan Pada Angket Respon Siswa.....	40
Tabel 4.5 Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	43
Tabel 4.6 Data Hasil Validasi Ahli Media	44
Tabel 4.7 Revisi Produk Oleh Ahli Materi Dan Ahli Media	45
Tabel 4.8 Data Hasil Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran	47

DAFTAR GAMBAR

Bagan 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Ulfayana, 2018).....	19
Bagan 2.2 Kerangka Berfikir	23
Bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE	25
Gambar 4.1 Papan Media <i>Puzzle</i>	41
Gambar 4.2 Papan Lapisan Gambar Media <i>Puzzle</i>	41
Gambar 4.3 Gambar Metamorfosis Hewan	42
Gambar 4.4 Hasil Media <i>Puzzle</i>	42



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Penelitian	55
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	56
Lampiran 3. Lembar Validasi	57
Lampiran 4. Rencana Perangkat Pembelajaran.....	63
Lampiran 5 Lembar Angket Siswa Terhadap Media Pembelajaran	69
Lampiran 6. Foto Penelitian.....	70
Lampiran 7. Lembar Konsultasi.....	73





BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses pembentukan kepribadian manusia, yang memungkinkan tumbuh dan berkembangnya semua potensi dan sumber daya yang dimiliki oleh seseorang. Peranan pendidikan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Tanpa pendidikan, manusia akan terbelakang dan sulit berkembang.

Menurut Undang-undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara, artinya bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mendewasakan dan mengembangkan potensi yang dimiliki siswa melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran, baik pendidikan formal, maupun nonformal.

Melalui penyelenggaraan pendidikan diharapkan dapat mencetak manusia yang berkualitas yang akan mendukung tercapainya sasaran pembangunan nasional. Pendidikan merupakan suatu usaha dari setiap warga negara untuk meningkatkan kecerdasan, kecakapan, dan keterampilan. Untuk memperoleh hal tersebut faktor penentunya adalah guru atau tenaga pendidik.

Proses Pembelajaran merupakan upaya untuk mengarahkan siswa kedalam proses belajar mengajar, sehingga memperoleh tujuan belajar yang telah ditetapkan sesuai dengan tujuan pendidikan. Oleh karena itu, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas dan kemampuan guru. Terkait dengan pentingnya peran seorang guru, maka salah satu usaha untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa adalah dengan pemilihan media yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Menurut Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutinko (2010: 65) media pembelajaran didefinisikan sebagai suatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dengan siswa. Oleh sebab itu, penggunaan media dalam pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang dirancang dan dibuat oleh guru akan menimbulkan semangat dalam belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dan objek belajar dan memungkinkan siswa belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Realita dilapangan masih banyak siswa merasa kesulitan dalam menerima pembelajaran di kelas. Hal Ini dikarenakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran masih banyak yang menggunakan model klasik seperti ceramah, tidak menggunakan media dan hanya membacakan isi buku sehingga pembelajaran akan sangat membosankan dan tidak akan meninggalkan pengalaman yang bermakna pada ingatan siswa. Oleh karna itu pembelajaran harus memerlukan alternatif media pembelajaran yang sesuai

dengan perkembangan anak dan mampu menarik perhatian sehingga anak menjadi menjadi aktif dan tercipta suasana yang menyenangkan dalam kegiatan bermain sambil belajar. Melalui bermain, anak dapat menemukan hal baru, meniru dan mempratikkan ilmu yang didapatkan ketika bermain kedalam kehidupan sehari-hari.

Dibuktikan melalui hasil wawancara dengan wali kelas IV Sekolah Dasar. Bahwa: Penggunaan media di kelas IV masih terbatas pada penggunaan buku tema di karenakan kurangnya keterampilan dan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran

Pentingnya pengembangan media *Puzzle* dalam pembelajaran diharapkan akan membuat siswa terlibat aktif. Siswa dituntut untuk melakukan sendiri pengetahuannya berdasarkan pengalaman dan mencari penyelesaian masalah yang dihadapinya, sehingga tercipta pembelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru tetapi juga berpusat pada siswa dan pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa tersebut, sesuai dengan esensi teori konstruktivisme.

Berdasarkan paparan dan masalah yang diuraikan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* pada Tema 6 Sub Tema 1 Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut. Bagaimana pengembangan media *Puzzle* pada tema 6 untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Mengetahui pengembangan media *Puzzle* pada tema 6 untuk siswa kelas IV di Sekolah Dasar.

1.4 Manfaat Pengembangan

1) Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran tentang penggunaan media *Puzzle*
- b. Dapat menjadi sumber rujukan bagi penelitian lain di masa yang akan datang.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran serta mampu meningkatkan pengalaman belajar sehingga dapat meningkatkan pemahaman.
- 2) Siswa akan lebih memahami materi pada tema 6 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2

b. Bagi Guru Kelas

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam penggunaan media *Puzzle* untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih menarik.

c. Bagi Sekolah

Manfaat praktis penelitian ini adalah agar dapat memberikan sumbangan yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan proses pembelajaran, sehingga kualitas pendidikan baik secara khusus pada kelas yang diteliti maupun secara umum dapat meningkat.

1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

- 1) Media *Puzzle* yang dikembangkan khusus menyajikan materi pada tema 6 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2
- 2) Media *Puzzle* ini khusus dikembangkan pada tema 6 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2.
- 3) Sasaran produknya yaitu siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- 4) Media pembelajaran yang akan dikembangkan mengandung materi pembelajaran artinya media ini untuk kepentingan pembelajaran. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan visualisasi yang jelas terhadap materi yang akan disampaikan kepada siswa. Media ini dibuat bukan untuk menggantikan peran guru, tapi untuk membimbing siswa dalam belajar sehingga siswa memperoleh kemudahan dalam memahami materi. Bentuk media *puzzle* ini berbentuk persegi dan papan *puzzle* terbuat dari triplek dan ukuran papan media *puzzle* lebarnya 34,5 cm, tingginya 25,5 cm dan papan gambar lebarnya 7,5 cm, tingginya 10,5 cm dan gambar-gambar yang menarik, warnanya bagus dan gambar media *puzzle* mencakup materi pembelajaran dan disertai buku panduan dan tempat penyimpanan media *puzzle*.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Media *Puzzle* ini diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar siswa dan untuk membangun pemahaman siswa tentang materi pada tema 6 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

- a. Asumsi pengembangan media pembelajaran *Puzzle* adalah sebagai berikut:
 1. Media pembelajaran *Puzzle* yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan dan merupakan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan siswa baik di dalam maupun di luar kelas.
 2. Validator mempunyai pandangan yang sama mengenai kriteria/kelayakan media *Puzzle* yang baik. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi dan ahli media.
- b. Keterbatasan Pengembangan Penelitian ini yaitu:
 1. Pengembangan hanya dilakukan pada tema 6 pada pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 semester II kelas IV di Sekolah Dasar.
 2. Pengembangan hanya melakukan sampai tahap implementasi yaitu sampai tahap uji kelompok kecil, untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari salah satu penafsiran terhadap judul penelitian, maka istilah-istilah dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut :

1. Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini, produk yang akan diuji adalah pengembangan pada media pembelajaran pada tema 6
2. Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.
3. Media *Puzzle* adalah media yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam materi tema 6 sub tema 1. Sedangkan *puzzle* yang dikembangkan peneliti berbentuk persegi yang disertai potongan gambar yang menarik dan bagus, ukuran papan media *puzzle* tingginya 25,5 cm lebarnya 34,5 cm dan ukuran papan gambarnya tingginya 10,5 cm lebarnya 7,5 cm dan disertai buku panduan dan tempat penyimpanan media *puzzle*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan yang digunakan dalam penelitian ini ada beberapa yang dapat dijadikan rujukan oleh peneliti yaitu:

1. Penelitian pertama dilakukan oleh Diah Amanah yang berjudul “Penggunaan Media *Puzzle Picture* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Alat Pernapasan Manusia Pada Siswa Kelas V Semester 1 MI Klumpit Kecamatan Karanggede Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2017/ 2018. Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di MI Klumpit Karanggede, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Klumpit Kecamatan Karanggede Kabupaten Boyolali Tahun Pelajaran 2017/ 2018 pada mata pelajaran IPA materi alat pernapasan manusia. Hal ini dibuktikan dari persentase hasil belajar siswa yang terus menerus meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa dari pra siklus sampai siklus II. Pra siklus siswa yang tuntas belajar ada 11 siswa (50%) dan yang belum tuntas ada 11 siswa (50%) dengan nilai rata-rata kelas 63,73. Siklus I terdapat 15 siswa (68,18%) tuntas belajar dan 7 siswa (31,82%) belum tuntas belajar dengan nilai rata-rata kelas 71,14. Kemudian pada siklus II terdapat 20 siswa (90,91%) yang tuntas belajar dan telah mencapai criteria ketuntasan klasikal yaitu $90,91\% \geq 85\%$ dan 2 siswa (9,09%) belum tuntas belajar dengan nilai rata-rata kelas 82,05. Berdasarkan data tersebut, hasil

belajar siswa dengan menggunakan media *Puzzle Picture* memperoleh peningkatan dari prasiklus (50%), siklus I (68,18%), dan siklus II (90,91%). Peningkatan siswa yang tuntas belajar dari pra siklus ke siklus I 18,18% dan siklus I ke siklusII 22,73%.

Adapun persamaan dari peneliti dan penelitian yang dikaji adalah menggunakan media *puzzle* dan adapun perbedaan dari peneliti dan penelitian yang dikaji adalah materi alat pernapasan, Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

2. Penelitian kedua yaitu penelitian yang dilakukan Safrina Junita pada tahun 2018 dengan judul Pengembangan Media Puzzle Untuk Pemahaman Materi Daur Hidup Hewan Di Sekolah Dasar.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: Hasil data validasi media *puzzle* dari ahli media dan ahli materi diperoleh persentase sebesar 88,8%, nilai ini mengindikasikan bahwa media *puzzle* sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil dari uji coba terbatas dan uji coba skala terbatas didapati bahwa media *puzzle* masih memiliki beberapa kekurangan sehingga perlu adanya revisi. Tanggapan siswa pada saat uji coba skala terbatas menyatakan bahwa penggunaan media *puzzle* masih kurang efektif sehingga perlu revisi. Hasil uji coba skala luas menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media *puzzle* sangat tinggi dengan persentase 89,4% siswa menyatakan termotivasi dengan penggunaan media pembelajaran *puzzle*.

Adapun persamaan dari peneliti dan penelitian yang dikaji adalah menggunakan media *puzzle*, jenis penelitian pengembangan dan adapun perbedaan dari peneliti dan penelitian yang dikaji adalah materi daur hidup.

Berdasarkan kedua penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian pertama penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam beberapa siklus sehingga hasil belajar siswa meningkat pada setiap siklusnya. Penelitian kedua pengembangan media pembelajaran yang dilakukan menunjukkan meningkat setiap tahap-tahapannya.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Media Pembelajaran

Sebelum uraian ini sampai pada penggunaan media oleh guru dalam proses belajar mengajar, ada baiknya dipahami apa yang dimaksud media itu sebenarnya. Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “prantara atau pengantar”. Menurut UU RI No.20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Menurut Andi prastowo (2015:295) Media pembelajaran adalah segala sesuatu, baik itu berupa alat, lingkungan, ataupun kegiatan, yang direncanakan/dikondisikan secara sengaja yang dapat menyalurkan pesan pembelajaran guna terjadinya proses pembelajaran pada siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien, artinya bahwa media pembelajaran adalah sebagai proses pembelajaran pada

siswa untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Lebih lanjut Syaiful Bahri Djamarah (2016:121). Media adalah sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri, artinya bahwa media adalah untuk membantu dalam proses belajar mengajar.

Nurul Anggraeni (2015:23) menjelaskan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari sumber belajar yaitu buku atau model dan sumber belajar lainnya kepada penerima yaitu siswa, agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif, efisien, dan menyenangkan. Lebih lanjut Syafrudin nurdin dkk (2016:120) mengemukakan bahwa media pembelajara adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan dalam komunikasi antara guru dengan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar dan pembelajaran, artinya bahwa media pembelajaran adalah dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan antara guru dengan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Lebih lanjut dijelaskan oleh Talizaro Tafonao (2018:106) media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar, artinya bahwa media pembelajaran adalah sebagai proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat teori diatas maka dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan atau

mengantarkan pesan pada dengan tujuan untuk membangkitkan dan merangsang perasaan, minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

a. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar belajar dan pembelajaran antara guru dengan siswa dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Akan tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Rusman (2017:218) mengemukakan beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan.

b. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media pengajaran, hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip-prinsip tertentu agar penggunaan media dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip yang dimaksud dikemukakan oleh Nana Sudjana dalam Syaiful Bahri Djamarah (2016: 127) sebagai berikut:

- 1) Menentukan jenis media dengan tepat artinya, sebaiknya guru memilih terlebih dahulu media siswa yang sesuai dengan tujuan dan bahan pelajaran yang diajarkan.
- 2) Menetapkan atau mempertimbangkan subyek dengan tepat, artinya perlu diperhitungkan apakah penggunaan media itu sesuai dengan tingkat kematangan atau kemampuan .
- 3) Menyajikan media dengan tepat artinya, teknik dan metode penggunaan media dalam pengajaran harus disesuaikan dengan tujuan, bahan, metode waktu dan sarana.
- 4) Menetapkan atau memperlihatkan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.

Artinya, kapan dan dalam situasi mana waktu mengajar media tersebut digunakan. Tentu tidak setiap saat menggunakan media pengajaran, tanpa kepentingan yang jelas.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Syaiful Bahri Djamarah (2006:132) mengemukakan rumusan pemilihan media dengan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran artinya, media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan intruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan intruksional yang berisikan unsur-unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, biasanya lebih mungkin menggunakan media pengajaran.
- 2) Dukungan dan kesesuaian terhadap isi bahan pengajaran artinya, bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Kemudahan memperoleh media artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- 4) Kemampuan guru dalam menggunakan apapun jenis media yang perlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakan dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaannya dalam interaksi bagi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- 5) Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa.
Artinya bahwa memilih media harus sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Dari beberapa pendapat para teori diatas mengenai manfaat media dalam pembelajaran, prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran dan kriteria pemilihan media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran adalah untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong proses belajar.

2.2.2 Media *Puzzle*

Media pembelajaran sangat berperan dalam proses pembelajaran. Di samping itu media juga merupakan bahan ajar yang diberikan pada siswa untuk memahami inti dari pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan menstimulus kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa. Menurut kamus besar bahasa Indonesia *Puzzle* adalah “teka-teki”. Media *Puzzle* merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan.

Menurut Situmorang (Nurul Husna dkk 2017:67) *Puzzle* permainan yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat siswa menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *puzzle* tepat dan cepat, artinya bahwa *puzzle* adalah permainan yang membuat termotivasi. Lebih lanjut dijelaskan oleh Jamil (dalam Yeni Diana, 2016:35) *puzzle* merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh, artinya bahwa *puzzle* adalah suatu permainan teka-teki yang menyusun potongan gambar menjadi utuh. Selain itu, media *puzzle*

juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media *puzzle* merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja.

Berdasarkan beberapa pendapat teori di atas maka dapat disimpulkan *puzzle* adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu gambar, dan meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan nalar dan daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan sosial siswa.

a. Fungsi Media *Puzzle*

Adapun beberapa fungsi media *puzzle* menurut Eka Wahyu Hidayati (2018):

- 1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran
- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. Anak belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar
- 3) Memperkuat daya ingat
- 4) Mengenalkan anak pada konsep hubungan
- 5) Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri)

- 6) Melatih logika anak. Misalnya *puzzle* bergambar manusia. Anak dilatih menyimpulkan dimana letak, kepala, tangan, dan kaki sesuai logika.
- 7) Melatih kecerdasan anak
- 8) Melatih anak agar tambah kreatif dalam berkarya.

b. Tujuan Media *Puzzle*

Adapun beberapa tujuan menurut Nisak (2011:110) sebagai berikut:

- 1) Membentuk jiwa kerja sama pada siswa
- 2) Siswa dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan
- 3) Menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa
- 4) Melatih kecerdasan logis metamis siswa
- 5) Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa
- 6) Melatih strategi dalam berkerja sama antar siswa
- 7) Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa
- 8) Menghibur para siswa dikelas

c. Manfaat Media *Puzzle*

Adapun manfaat menurut Suciaty (2010:78) sebagai berikut:

- 1) Mengasah otak
- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan
- 3) Melatih nalar
- 4) Melatih kesabaran

Dari beberapa pendapat teori mengenai fungsi, tujuan dan manfaat maka dapat disimpulkan bahwa *puzzle* adalah sebagai alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya.

Berikut pandangan Edgar Dale (Ulfayana, 2018:18-19) mengenai pengaruh cara belajar terhadap kemampuan mengingat dan hasil belajar, jika individu belajar pada apa yang dibaca maka pengaruhnya terhadap ingatan hanya sebesar 10%. Jika dia belajar pada apa yang didengarnya maka ingatannya akan meningkat menjadi 20%. Strategi membaca dan mendengar keduanya menghasilkan kemampuan mendefinisikan, menggambarkan, dan menjelaskan. Jika individu belajar pada apa yang dilihat, seperti melihat gambar atau video, cara itu mempengaruhi kemampuan mengingat menjadi 30%. Jika apa yang dilihatnya itu disertai suara yang dapat didengar maka akan meningkat menjadi 50%. Strategi melihat dan mendengar dapat diimplementasikan dengan melihat pertunjukan akan mendorong kemampuan mendesain, menciptakan atau menilai. Jika yang dipelajari itu diucapkan dan ditulis maka akan mempengaruhi peningkatan ingatan hingga 70%. Strategi yang bisa dikembangkan dalam mengikuti pembelajaran dengan desain kolaborasi. Sedangkan jika apa yang dipelajari itu dipraktikkan atau dilakukan maka ingatan akan naik 90%. Strategi yang tepat untuk mengetahui kemampuan nyata. Seperti halnya dengan belajar dengan mengucapkan dan menulis, yang terakhir ini juga mendorong kemampuan belajar tingkat tinggi; analisi, desain, mencipta dan menilai.

Usaha-usaha untuk membuat pelajaran abstrak menjadi lebih konkrit terus dilakukan, dalam usaha itu Edgar Dale membuat klasifikasi 11 tingkat pengalaman belajar dari yang paling konkrit sampai ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama “Kerucut Pengalaman Edgar Dale”



Bagan 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Ulfayana, 2018)

Pada gambar di atas akan diuraikan setiap pengalaman belajar dalam teori kerucut pengalaman Edgar Dale sebagai berikut:

1. Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitas sendiri. Siswa mengalami, merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan.

2. Pengalaman tiruan adalah pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya.
3. Pengalaman melalui drama, yaitu pengalaman yang diperoleh dari kondisi dan situasi yang diciptakan melalui drama (peragaan) dengan menggunakan skenario yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
4. Pengalaman melalui demonstrasi adalah teknik penyampaian informasi melalui peragaan. Pengalaman melalui demonstrasi siswa hanya melihat peragaan orang lain.
5. Pengalaman wisata, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui kunjungan siswa kesuatu objek yang ingin di pelajari.
6. Pengalaman melalui pameran adalah usaha untuk menunjukkan hasil karya. Melalui pameran siswa dapat mengamati hal-hal yang ingin dipelajari seperti karya seni baik seni tulis, seni pahat, atau benda-benda bersejarah dan hasil teknologi modern dengan berbagai cara kerjanya.
7. Pengalaman melalui televisi merupakan pengalaman tidak langsung sebab televisi merupakan perantara.
8. Pengalaman melalui gambar hidup dan film. Gambar hidup atau film merupakan rangkaian mati yang diproyeksikan pada layar dengan kecepatan tertentu.
9. Pengalaman melalui radio, gambar. Pengalaman melalui media ini sifatnya lebih abstrak sebab hanya mengandalkan salah satu indra saja yaitu indra pendengaran.

10. Pengalaman melalui lambang-lambang visual seperti grafik, gambar, atau bagan. Siswa dapat lebih memahami berbagai perkembangan atau struktur melalui bagan dan lambang visual lainnya.
11. Pengalaman melalui lambang verbal, merupakan pengalaman yang sifatnya lebih abstrak. Sebab, siswa memperoleh pengalaman hanya melalui bahasa baik lisan maupun tulisan.

Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale (Ulfayana, 2018:18) itu memberikan kesimpulan bahwa pengetahuan itu diperoleh melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin konkret pengetahuan diperoleh dan semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan siswa.

Jadi, teori kerucut pengalaman Edgar Dale dalam (Ulfayana, 2018) merupakan usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran menurut tingkatannya dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak, penggunaan media ditujukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar sehingga siswa dapat meningkatkan kemampuan mengingat dan hasil belajarnya.

2.2.3 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Menurut Hamzah. B Uno (Ahmad Fauji, 2011) karakteristik siswa adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa yang terdiri dari minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar kemampuan berfikir, dan kemampuan awal yang dimiliki. Dengan melihat perbedaan-perbedaan itu rupanya dalam

belajar juga dituntut individualisasi agar diperoleh hasil belajar yang optimal. Permasalahan yang timbul adalah bagaimana mengakomodasi perbedaan karakteristik individu dalam pembelajaran. Permasalahan berikutnya adalah komponen-komponen pembelajaran yang mana saja dapat diadaptasikan dengan karakteristik individu yang amat beragam.

Menurut Piaget dalam (Fatimah Ibda, 2015:34) tahap perkembangan kecerdasan kognitif pada usia 7-11 tahun tahap operasional konkrit dapat digambarkan pada terjadinya perubahan positif ciri-ciri negatif tahap preoperasional, seperti dalam cara berfikir egosentris pada tahap operasional konkrit menjadi berkurang, ditandainya oleh disentrasi yang benar, artinya anak mampu memperlihatkan lebih dari satu dimensi secara serempak dan juga untuk menghubungkan dimensi-dimensi itu satu sama lain. Menurut Piaget, anak pada tahap ini mengerti masalah konservasi karena mampu melakukan operasi mental yang dapat dibalikkan. Kedati kemampuan penalaran, pemecahan masalah dan logika telah berkembang tetapi pemikiran masih terbatas pada operasi konkrit. Pada tahap ini anak dapat mengkonservasi kualitas serta dapat mengurutkan dan mengkasifikasikan objek secara nyata. tetapi belum dapat memahami tentang abstraksi, proposisi hipotesis, sehingga anak mengalami kesulitan untuk menyelesaikan masalah yang bersifat abstrak.

2.3 Kerangka Berfikir

Siswa kelas 4 Sekolah Dasar beberapa diantaranya masih belum mampu diajak untuk bernalar sehingga media ini dirancang untuk mempermudah

siswa memahami materi pada tema 6 sub tema 1 pembelajaran 1 dan pembelajaran 2 secara konkret.

Media ini memberikan kesempatan siswa untuk mendapatkan pengalaman langsung menyusun dan mengidentifikasi proses perkembangan makhluk hidup, media *puzzle* yang akan digunakan oleh peneliti yaitu media yang menggunakan gambar-gambar makhluk hidup daur hidup seperti gambar kupu-kupu yang akan disusun oleh siswa sesuai urutan gambar tersebut. Adapun gambaran dari uraian tersebut adalah:

Bagan 2.2 Kerangka Berfikir



BAB III

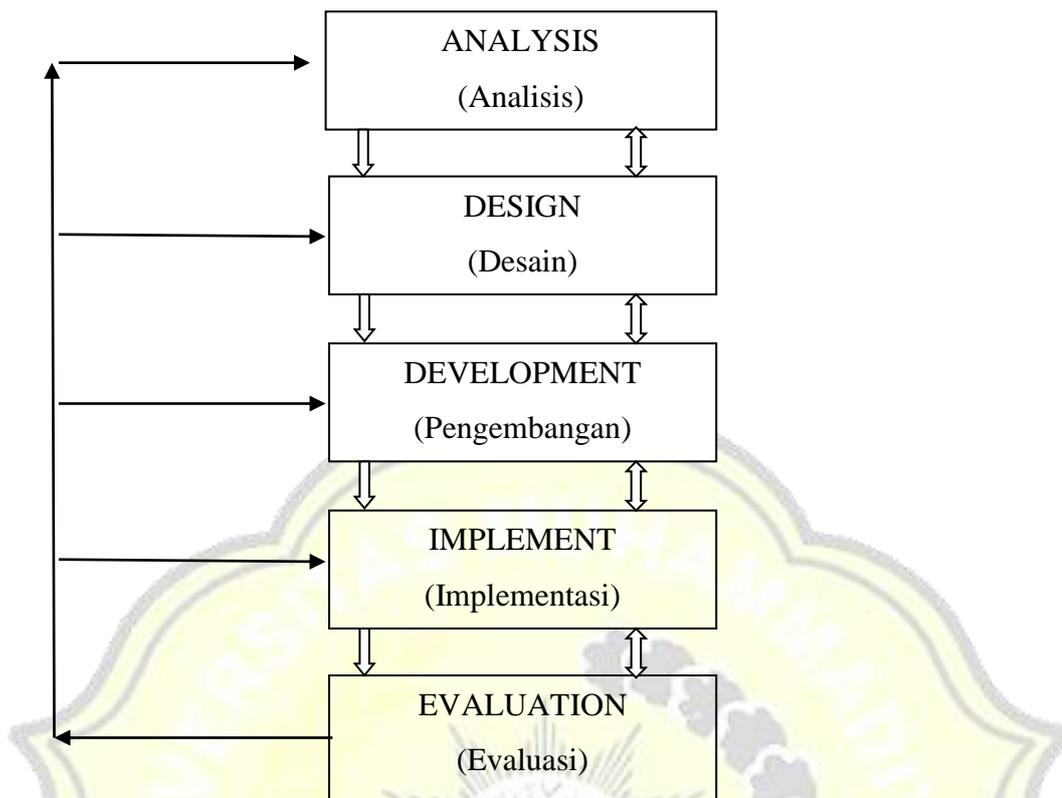
METEDOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Sugiyono (2013:297) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi di masyarakat luar, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Pada umumnya, proses penelitian pengembangan mencakup pendahuluan tentang produk atas hasil perencanaan, revisi produk berdasarkan pendapat dari ahli materi dan ahli media, uji coba produk dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE

Pertimbangan penggunaan model ini, karena model ADDIE sederhana dan terstruktur secara sistematis serta mudah dipelajari. Gumentari dan dkk (2016:286-288) model ADDIE (*Analysis-Desain-Develop-Implement-Evaluate*) adalah salah satu model desain pembelajaran yang lebih bersifat generik. ADDIE dikembangkan oleh Reiser (2001) dan Molenda (2003). Dalam penelitian menggunakan model ADDIE dapat dilihat pada bagan dibawah ini:



Bagan 3.1 model pengembangan ADDIE

Sebagaimana dapat dilihat dalam bagan 3.1 Model Pengembangan ADDIE menggunakan lima tahap pengembangan. Kelima tahap-tahap pengembangan yang dimaksud dijelaskan sebagai berikut:

1. *Analysis* (analisis)

Analisis berkaitan dengan upaya melakukan *needsassessment* (kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analysis*).

2. *Design* (desain)

Pada tahap desain, kita melakukan dua hal. Pertama, kita harus merumuskan tujuan penelitian yang harus berfilisofi SMART (*specific, measurable, applicable, realistic, dan time bound*).

3. *Development* (pengembangan)

Pengembangan adalah proses mewujudkan *blue-print* alias desain yang sudah ditetapkan diawal untuk menjadi kenyataan. Salah satu langkah penting dalam tahap pengembangan ini uji coba sebelum diimplementasikan.

4. *Implementation* (implementasi)

Implementasi adalah langkah nyata untuk menerapkan sistem yang sedang atau sudah kita buat. Artinya, pada tahap ini semua yang telah dikembangkan diset sedemikian rupa sehingga idealnya harus sesuai dengan peran atau fungsinya agar dapat diimplementasikan.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi adalah suatu proses untuk melihat apakah model yang sedang atau telah dibangun berhasil, dan sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap diatas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap diatas itu dinamakan evaluasi karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

3.2 Prosedur Pengembangan

Pada umumnya, proses penelitian pengembangan mencakup pendahuluan tentang produk atas hasil perencanaan, revisi produk berdasarkan pendapat dari ahli materi dan ahli media, uji coba produk dan penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE

Dalam tahap ADDIE ini peneliti melakukan penelitian sampai tahap *implementasi* atau sampai tahap uji kelompok kecil dikarenakan adanya virus

corona dimana pemerintah meliburkan semua sekolah supaya tidak ada yang terkena dengan virus yang mematikan ini dan keterbatasan masalah. Tahapan-tahapan tersebut antara lain:

3.6.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum meliputi kurikulum yang diterapkan di SD . Peneliti melakukan penyesuaian isi materi yang akan dimuat dalam media pembelajaran dan konteks pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif (*Student Center*).

b. Analisis kebutuhan siswa

Meliputi analisis terhadap media yang benar-benar dibutuhkan siswa yang akan menjadi sarana pengembangan media.

c. Analisis karakteristik siswa

Analisis ini merupakan tahap peneliti untuk mengetahui karakteristik siswa bersifat konkrit yang menjadi dasar peneliti menyusun media yang akan dikembangkan.

3.6.2 Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi tiga tahap berikut :

a. Perancangan desain produk

Penelitian dimulai dengan merancang desain produk pembelajaran dengan konsep sesuai dengan materi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.

b. Pengumpulan dan pemilihan referensi.

Pada tahap ini peneliti pilih dan gunakan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran.

c. Menyusun Instrumen Penilaian media pembelajaran

Pada tahap ini, peneliti mulai membuat instrumen penilaian produk. Instrumen penilaian pada penelitian ini berupa angket yang ditunjukkan untuk ahli materi (Dosen dan Guru Kelas IV) dan siswa sebagai sasaran implementasi produk.

3.6.3 Tahap pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini, kegiatan yang dilakukan adalah :

a. Pembuatan Produk

Berdasarkan desain produk yang telah dirancang, kemudian dilakukan pembuatan produk. Semua komponen telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi satu kesatuan produk yang utuh dengan alat-alat pendukung pada media pembelajaran.

b. Validasi

Pada tahap ini produk awal divalidasi oleh ahli materi (Dosen dan Guru) dan ahli media (Dosen dan guru). Hasil validasi berupa komentar, saran, dan masukan yang dijadikan sebagai dasar untuk melakukan revisi I terhadap produk yang dikembangkan.

c. Revisi I

Pada tahap ini produk direvisi berdasarkan komentar, saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media.

3.6.4 Tahap implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini, kegiatan yang dilakukan meliputi:

a. Uji kelompok kecil

Pada tahap ini produk diujicobakan kepada 3 siswa Sekolah Dasar Negeri 31 Mataram. Pada tahap ini juga dibagikan lembar angket respon siswa untuk mengetahui penilaian siswa mengenai produk yang dikembangkan.

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk memperoleh kelayakan produk yang dikembangkan. Uji coba produk meliputi :

3.6.5 Desain Uji Coba

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kevalidan dari produk yang dibuat yang nantinya validasi oleh ahli materi dan ahli media. Kepraktisan produk dari uji kelompok kecil yang dibagikan lembar angket siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran

3.6.6 Subjek Uji Coba

Subjek penelitian dalam penelitian ini meliputi ahli materi dan ahli media, 3 orang siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 31 Mataram pada uji coba kelompok kecil. Objek uji coba yang diteliti adalah kualitas media pembelajaran yang meliputi aspek ketertarikan, aspek visualisasi media.

3.4 Jenis Data

Jenis data berdasarkan sifatnya dapat dikategorikan kedalam dua jenis data yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif (yang berupa kalimat-kalimat atau kata) data kuantitatif (yang berbentuk angka). Data kuantitatif

dapat dikelompokkan berdasarkan cara mendapatkannya yaitu data diskrit dan data kontinum. Berdasarkan sifatnya, data kuantitatif terdiri dari data rasio, interval, nominal dan ordinal.

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kata-kata, bukan dalam bentuk angka. Data kualitatif diperoleh melalui berbagai macam tehnik pengumpulan data misalnya wawancara, analisis dokumen, diskusi terfokus, atau observasi yang telah dituangkan dalam catatan lapangan (transkrip). Bentuk lain dari data kualitatif adalah berupa gambar yang diperoleh melalui pemotretan atau rekaman video.

Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau bilangan, sesuai dengan bentuknya, data kuantitatif dapat diolah atau dianalisis menggunakan tehnik perhitungan matematika atau statistik.

Dalam penelitian ini, terdapat dua bentuk data yang diperoleh antara lain sebagai berikut :

- 1) Data mengenai proses pengembangan media pembelajaran sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan, termasuk masukan berupa kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi. Data ini berupa data kualitatif
- 2) Data tentang kelayakan media pembelajaran dalam penelitian yang berupa data penilaian tentang media pembelajaran dari para ahli materi, ahli media dan siswa kelas IV dalam bentuk Angket.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media melalui lembar angket kemudian dianalisis menggunakan tehnik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Tehnik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah

data berbentuk kata-kata dari hasil validasi ahli materi, ahli media, dan siswa. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk angka (skor) yang diperoleh melalui angket. Hal ini untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran

a. Analisis data kelayakan materi, media pembelajaran

Adapun teknik analisis data hasil validasi ahli dilakukan dengan cara:

- 1 Menghitung skor validasi dari hasil validasi ahli menggunakan rumus

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Total Skor Validator}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

- 2 Hasil validitas yang telah diketahui persentasenya dapat dicocokkan dengan kriteria validitas seperti yang disajikan
- 3 Menghitung kelayakan media dan respon siswa

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{Total Skor Validator}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3.1 Aspek Penilaian Ahli Materi

No	Skor	Kriteria validitas
1	81% - 100 %	Sangat layak
2	61% - 80 %	Layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	21% - 40%	Kurang layak
5	0 % - 20%	Sangat kurang layak

(Eka Wulandari, 2018:55)

Berdasarkan tabel 3.5 aspek penilaian ahli materi, jika skor 81%-100% maka kriteria sangat layak, skor 61%-80% kriteria layak, 41%-60% kriteria cukup layak, 21%-40% kriteria kurang layak, 0%-20% kriteria sangat kurang layak.

Tabel 3.2 Aspek Penilaian Ahli Media

No	Skor	Kriteria validitas
1	81% - 100%	Sangat layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup layak
4	21% - 41%	Kurang layak
5	0% - 20%	Sangat kurang layak

(Eka Wulandari, 2018:55)

Berdasarkan tabel 3.6 aspek penilaian ahli media, jika skor 81%-100% maka kriteria sangat layak, skor 61%-80% kriteria layak, 41%-60% kriteria cukup layak, 21%-40% kriteria kurang layak, 0%-20% kriteria sangat kurang layak.

Tabel 3.3 Aspek Penilaian respon siswa

No	Skor	Kriteria validitas
1	81% - 100%	Sangat layak
2	61% - 80 %	Layak
3	41% - 60 %	Cukup layak
4	21% - 40 %	Kurang layak
5	0% - 20%	Sangat kurang layak

(Eka Wulandari, 2018:55)

Berdasarkan tabel 3.7 aspek penilaian respon siswa, jika skor 81%-100% maka kriteria sangat layak, skor 61%-80% kriteria layak, 41%-60% kriteria cukup layak, 21%-40% kriteria kurang layak, 0%-20% kriteria sangat kurang layak.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa angket. Sugiyono, (2010: 199) mengatakan bahwa angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis pada responden untuk dijawab.

Angket kelayakan media pembelajaran menggunakan skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang baik, sangat kurang baik (Eko Putro Widoyoko, 2017: 155). Selanjutnya agar diperoleh data kuantitatif, maka kelima alternatif jawaban diberi skor yaitu Sangat baik = 5, baik = 4, cukup = 3, kurang baik = 2, sangat kurang baik = 1.

Berikut beberapa angket yang digunakan dalam penelitian ini :

a. Angket untuk ahli materi

Angket ini digunakan untuk mengetahui tentang kevalidan materi fungsi pada media *puzzle*.

Tabel 3.4 Aspek Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	No. Pernyataan
Materi		
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	1,2,3
2	Kebenaran konsep	4
3	Kesesuaian materi	5
4	Kesesuaian contoh yang diberikan	6
Pembelajaran		
5	Tujuan pembelajaran	7

6	Kejelasan indikator pembelajaran	8
7	Motivasi	9
8	Kesesuaian media pembelajaran yang diberikan untuk memperjelas materi	10

Berdasarkan tabel 3.2 aspek penilaian ahli materi dalam aspek ini dibagi menjadi dua aspek, aspek materi dan aspek pembelajaran dan banyak pertanyaan 10. Aspek penilaian ahli materi ini untuk mengetahui tentang kevalidan materi.

b. Angket untuk ahli media

Angket ini digunakan untuk memperoleh data berupa kualitas produk ditinjau aspek rekayasa media dan komunikasi visual. Berikut aspek penilaian media oleh ahli media

Tabel 3.5 Aspek Penilaian Ahli Media

No	Aspek	No. Pernyataan
Pembelajaran		
1	Kesesuaian media dengan KD dan tujuan pembelajaran	1
2	Penggunaan Bahasa	2,3
3	Manfaat media	4
4	Kejelasan penyajian materi	5
Visualisasi Media		
5	Kebergunaan	6
6	Efisiensi media	7,8
7	Pemilihan ukuran huruf	9
8	Warna	10
9	Tata letak	11

10	Gambar	12,13
11	Desain	14,15,16,17

Berdasarkan tabel 3.3 aspek penilaian ahli media dalam aspek ini ada dua aspek, aspek pembelajaran dan aspek visualisasi media dan banyak pertanyaan 17. Aspek penilaian ahli media ini untuk mengetahui kevalidan media.

c. Angket untuk siswa

Angket ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran. Adapun kisi-kisi angket respon siswa belajar siswa sebagai berikut:

Tabel 3.6 Aspek Respon Siswa

No	Aspek	No. Pernyataan
Ketertarikan		
1	Motivasi siswa	1,2
2	Penggunaan media	3,4
3	Manfaat media	5
Visualisasi Media		
4	Efesiensi media	6
5	Warna	7
6	Tata letak	8
7	Gambar	9,10

Berdasarkan tabel 3.4 aspek respon siswa dalam aspek ini ada dua aspek, aspek ketertarikan dan aspek visualisasi media banyak pertanyaan

10. Aspek respon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran.

