
**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* MATERI SIKLUS AIR UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

Oleh

Icha Febyanita¹⁾ & Dyah Ayu Pramoda Wardhani²⁾

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Raden Rahmat
Malang

Email: [1^{ichafebyanita1@gmail.com}](mailto:ichafebyanita1@gmail.com) & [2^{dyah.ayu.pramoda@uniramalang.ac.id}](mailto:dyah.ayu.pramoda@uniramalang.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini dilakukan karena media yang digunakan dalam proses pembelajaran IPA hanya menggunakan buku dan gambar, sehingga siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan media *puzzle* materi siklus air pada siswa kelas V SD. Jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* siklus air dikatakan valid dengan mendapatkan skor persentase 96% dengan kategori sangat layak tidak perlu revisi dan hasil validasi materi mendapatkan skor 95% dengan kategori sangat layak tidak perlu revisi. Motivasi belajar siswa juga meningkat, hal ini dapat dilihat pada hasil angket motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran mendapatkan skor 36% dengan kategori kurang, sedangkan pada angket motivasi belajar siswa sesudah pembelajaran mendapatkan skor 71% dengan kategori baik. Hasil angket respon siswa mendapatkan skor 75% dengan kategori baik. Hasil peningkatan motivasi belajar siswa pada uji coba kelompok utama mendapatkan skor 35%.

Kata Kunci: Puzzle, Siklus Air & Motivasi Siswa

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara guru dan siswa. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik apabila dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media. Setiap pembelajaran akan membutuhkan media pembelajaran, terutama pada pelajaran IPA, dalam pelajaran IPA sangat dibutuhkan media pembelajaran sebagai penunjang siswa untuk belajar. (Hamalik, 2004: 64) menjelaskan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses dan mutu hasil belajar mengajar. Oleh karena itu guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi, tetapi juga media yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pembelajaran di kelas dapat mencapai tujuan pembelajaran jika seorang guru dapat menerapkan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dengan melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi selama

proses pembelajaran. Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2006: 2) mengatakan bahwa dengan menggunakan media maka pengajaran lebih menarik perhatian pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan akan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, karena siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa, motivasi siswa akan tercipta jika guru dapat mengapresiasi setiap hasil kerja siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SDN 2 Glanggang terdapat latar belakang masalah yaitu metode pembelajaran yang digunakan di SD 2 Glanggang cenderung menggunakan metode ceramah, penggunaan media masih minim, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, kondisi kelas kurang kondusif, dan motivasi belajar siswa berkurang. Maka diambil sebuah penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul

“Pengembangan Media *Puzzle* Pada Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD”.

LANDASAN TEORI

Media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pada proses pembelajaran baik didalam maupun di luar kelas Arsyad (2004: 7). Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Soebachman (2012: 12) media *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar yang dapat melatih tingkat konsentrasi. Sardiman (2012: 85) menyebutkan tiga fungsi motivasi dalam belajar yaitu: (1) Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu motivasi sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang dikerjakan. (2) Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai. (3) Menyeleksi perbuatan, yaitu motivasi menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang bermanfaat.

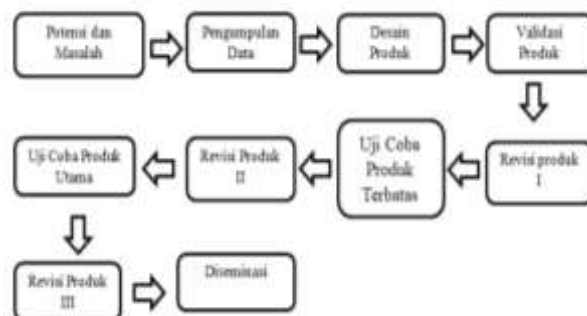
Motivasi belajar merupakan dorongan semangat belajar yang muncul dalam diri maupun dari luar siswa dalam melakukan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2015: 130) *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan suatu produk tersebut. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif. Model penelitian dalam pengembangan media *Puzzle* Siklus Air ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Sugiyono. Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan alur penelitian yang dikembangkan oleh

Sugiyono yang dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 1. Model pengembangan (Sugiyono 2010: 408)



Berdasarkan model pengembangan menurut Sugiyono (2010: 408) tahap desiminasi tidak dilakukan oleh peneliti karena terkendala oleh waktu dan biaya yang terbatas untuk melakukan penelitian dan tidak dimungkinkan untuk melakukan langkah selanjutnya. Desain uji coba dalam penelitian ini merupakan tahap dilaksanakannya evaluasi pengembangan media *Puzzle* Siklus Air melalui beberapa validator yaitu ahli media, ahli materi. Subjek uji coba pada penelitian ini yaitu subjek uji coba kelompok kecil sebanyak 6 siswa dan subjek uji coba kelompok besar dilakukan dalam 1 kelas sebanyak 34 siswa kelas V di SDN 2 Glanggang dengan teknik dan instrumen pengumpulan data yang dilakukan melalui: wawancara, observasi, angket motivasi pembelajaran, angket respon siswa, dan dokumentasi. Adapun data yang dianalisis dalam pengembangan media *Puzzle* Siklus Air ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari nilai angket. Data ini berupa angka yang kemudian dikualitatifkan sehingga dapat disimpulkan keberhasilan media *Puzzle* Siklus Air sebagai media pembelajaran.

Sedangkan data kualitatif berupa saran, kritikan maupun komentar dari validator. Hasil analisis komentar dan saran dijadikan sebagai acuan dalam melakukan revisi produk hasil pengembangan. Keberhasilan penelitian ini diketahui jika hasil belajar siswa mencapai kualifikasi baik yaitu: (a) motivasi siswa dikatakan baik jika memenuhi kriteria skor

≥60% dari seluruh yang terdapat dalam angket penilaian motivasi belajar siswa. (b) respon siswa dikatakan meningkat dalam pembelajaran jika memenuhi kriteria skor ≥66% dari seluruh yang terdapat dalam angket penilaian respon siswa. (c) pengembangan media pembelajaran dikatakan layak jika memenuhi kriteria skor ≥75% dari seluruh yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli media dan ahli materi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara guru dan siswa. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik apabila dalam proses pembelajaran tidak menggunakan media. Munandi (2013: 6) menjelaskan bahwa media adalah sebagai pengantar atau penghubung, yakni mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan suatu hal dari satu sisi ke satu sisi yang lainnya. Guru harus lebih kreatif dalam merancang media pembelajaran agar dapat menarik perhatian dan pemahaman siswa. Oleh karena itu guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi, tetapi juga media yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan pendapat dari Rumakhit (2017) menyatakan bahwa Dengan adanya media pembelajaran dapat mendukung kreatifitas dari guru, siswa juga dapat merasakan bahwa sekolah adalah tempat belajar dan bermain yang indah.

Pembelajaran di kelas dapat mencapai tujuan pembelajaran jika seorang guru dapat menerapkan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dengan melibatkan peserta didik untuk berpartisipasi selama proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pernyataan Husna (2017) bahwa media puzzle dirancang sedemikian rupa agar media yang dikembangkan dapat memotivasi dan membuat siswa terlibat aktif dalam belajar sehingga menghasilkan suatu pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan akan meningkatkan motivasi

siswa dalam belajar, karena siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Agustus-September Tahun 2019 dengan guru kelas V yang berinisial SL di SDN 2 Glanggang pada mata pelajaran IPA ditemukan bahwa; (1) metode pembelajaran yang digunakan di SD 2 Glanggang cenderung menggunakan metode ceramah; (2) penggunaan media masih minim, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam; (3) kondisi kelas kurang kondusif, dan (4) motivasi belajar siswa berkurang. Hal ini dikarenakan sebagian besar guru hanya mengandalkan buku cetak, papan tulis dan gambar. Media tersebut belum memberikan rangsangan yang cukup bagi siswa, sehingga kurang menarik motivasi dan perhatian siswa.

Media *puzzle* dikembangkan melalui beberapa tahap, tahap pertama mencari gambar siklus air dan dicetak menggunakan kertas bontak kilap dan dilaminasi, kemudian membentuk pola bentuk segitiga pada potongan *puzzle*, media *puzzle* terbuat dari kayu Medium Density Fiberboard (papan serat) yang berbentuk persegi panjang dengan ukuran 24 cm x 32 cm x 3 mm. Pada setiap potongan *puzzle* terdapat gambar siklus air yang sudah ditempelkan pada potongan *puzzle*. Gambar *puzzle* dicetak menggunakan kertas bontak kilap dan dilaminasi. Ukuran papan kotak nama *puzzle* siklus air yaitu 1cm x 5cm. Tahap kedua memvalidasikan media *puzzle* kepada ahli media agar media layak digunakan dalam pembelajaran. Tahap validasi, tahap validasi pada penelitian ini dilakukan oleh dosen ahli media pembelajaran dan dosen ahli materi ilmu pengetahuan alam . Skor persentase dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Persentase Validasi Media dan Validasi Materi

| Validasi Ahli | Validasi Ahli Media | Validasi Ahli Materi |
|------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| Persentase Skor | 96% | 95% |
| Keterangan | Sangat layak tidak perlu revisi | Sangat layak tidak perlu revisi |

Hasil uji coba produk pada penelitian ini terdapat 2 kelompok yaitu: uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok utama. Uji kelompok kecil sebanyak 6 siswa dan uji coba kelompok utama seluruh siswa kelas V sebanyak 34 siswa.

Adapun peningkatan angket respon siswa dan angket motivasi belajar siswa pada uji kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil rekapitulasi angket dapat dilihat pada Tabel 2, Tabel 3, dan Tabel 4.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Kelompok terbatas dan Uji Coba Kelompok Utama

| Uji Coba Kelompok terbatas | Uji Coba Kelompok Utama |
|--|---|
| Angket respon siswa uji coba kelompok terbatas 66% | Angket respon siswa uji coba kelompok utama 75% |

Sumber data : Data yang diolah peneliti
Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Pada Uji Coba Kelompok terbatas

| Sebelum | Sesudah |
|---|---|
| Angket motivasi sebelum penggunaan media pembelajaran 34% | Angket motivasi sesudah penggunaan media pembelajaran 68% |

Sumber data : Data yang diolah peneliti

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Pada Uji Coba Kelompok Utama

| Sebelum | Sesudah |
|---|---|
| Angket motivasi sebelum penggunaan media pembelajaran 36% | Angket motivasi sesudah penggunaan media pembelajaran 71% |

Sumber data : Data yang diolah peneliti

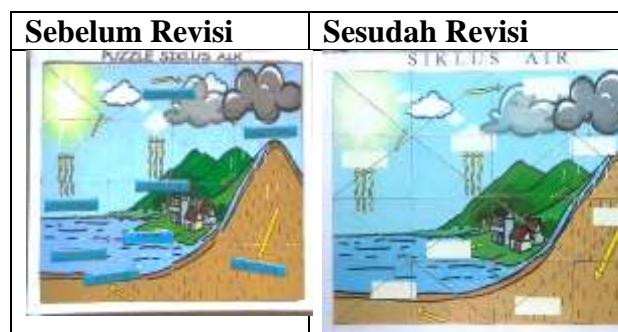
Revisi produk berdasarkan analisis data validasi ahli media dan ahli materi, terdapat beberapa revisi terhadap media Puzzle Siklus Air untuk perbaikan. Hasil revisi sebagai berikut: 1. Ahli Media Berikut ini hasil validasi ahli media beserta saran perbaikan yang diberikan. Hasil rekapitulasi angket dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

| No | Jenis Kesalahan | Saran Perbaikan |
|----|---|--|
| 1. | Gambar stiker kurang merekat pada kayu, tidak ada tempat untuk menempelkan keterangan gambar siklus air | Stiker agar lebih direkatkan lagi pada kayu, diberi tempat untuk menempelkan keterangan gambar proses terjadinya siklus air, media <i>puzzle</i> lebih baik di perpanjang. |

Berikut adalah gambar hasil validasi media *puzzle* siklus air yang terdapat pada Tabel 6.

Tabel 6. Gambar Hasil Validasi Media Puzzle Siklus Air



2. Ahli Materi

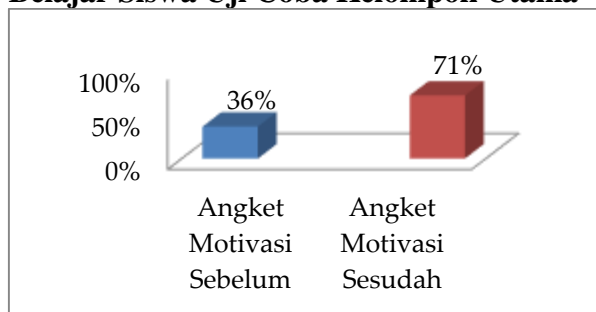
Berikut ini hasil validasi ahli materi beserta komentar yang diberikan. Hasil rekapitulasi angket dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

| No | Komentar |
|----|---|
| 1. | Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan indikator pembelajaran |
| 2. | Materi siklus air agar lebih dilengkapi |

Berikut gambar diagram rerata peningkatan motivasi siswa sebelum pembelajaran dan sesudah pembelajaran pada uji coba kelompok utama:

Gambar 2. Diagram Angket Motivasi Belajar Siswa Uji Coba Kelompok Utama



PENUTUP

Kesimpulan

- Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan bahwa: Kelayakan media *puzzle* siklus air berdasarkan hasil validasi ahli materi mendapatkan persentase 95% dengan kriteria sangat layak tidak perlu revisi. Hasil validasi media mendapatkan persentase 96% dengan kriteria sangat layak tidak perlu revisi. Hasil uji coba kelompok terbatas mendapatkan hasil bahwa respon siswa terhadap media *puzzle* siklus air dinyatakan tuntas 66%, sedangkan hasil uji coba kelompok utama mendapatkan hasil bahwa respon siswa terhadap media *puzzle* siklus air dinyatakan tuntas 75%.
- Berdasarkan hasil motivasi belajar siswa yang diukur menggunakan angket respon siswa, angket motivasi sebelum dan angket

motivasi sesudah pembelajaran. Hasil uji coba kelompok terbatas hasil angket motivasi sebelum belajar mendapatkan skor 34%, sedangkan angket motivasi sesudah pembelajaran mendapatkan total skor 68%. Hal ini dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa sangat baik. Hasil persentase peningkatan motivasi belajar siswa pada uji coba kelompok terbatas yaitu mendapatkan skor 34%. Sedangkan hasil uji coba pada kelompok utama mendapatkan hasil angket motivasi sebelum belajar dengan total skor 36%, angket motivasi sesudah pembelajaran dengan total skor 71%. Hal ini dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa sangat baik. Hasil persentase peningkatan motivasi belajar siswa pada uji coba kelompok utama yaitu mendapatkan skor 35%.

Saran

Demi keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pendidikan, maka dari pengalaman yang telah didapat selama melakukan penelitian di kelas V SDN 2 Glanggang, peneliti memberikan saran antara lain sebagai berikut: 1) Bagi Lembaga, diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa ketika proses pembelajaran, dan meningkatkan kreatifitas guru dalam menggunakan berbagai macam media pembelajaran di kelas; 2) Bagi Pembaca, diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan tentang berbagai jenis penelitian, salah satunya jenis penelitian R&D (Research and Development) yang dapat dijadikan sebagai referensi penulisan skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.M, Sardiman. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [2] Arsyad,A.(2004).*Media Pembelajaran*.Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [3] Hamalik,O.(2004). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.

-
- [4] Husna, Nurul. (2017). Pengembangan Media *Puzzle* Materi Pencemaran Lingkungan Di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 66-71
- [5] Junita. (2018). Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Pemahaman Materi Daur Hidup Hewan Di Sekolah Dasar. (Online) <https://repository.stkipgetsempena.ac.id/handle/738>. Diakses pada tanggal 6 Januari 2020
- [6] Lutfiyani. (2016). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Media *Puzzle* di Kelas III SD Negeri Kepek. (Online) <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd/article/download/1946/1675>. Diakses pada tanggal 6 Januari 2020
- [7] Munandi, Yudhi.(2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Permata Putri Media.
- [8] Rumakhit, Nur. (2017). Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis Dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017. *Jurnal simki pedagogia*, 1(2), 1-4
- [9] Samwatowa, Usman. (2009). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks.
- [10] Soebachman, A.(2012). *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. IN Azna Books: Yogyakarta.
- [11] Sudjana, N dan Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- [12] Sugiyono. (2015). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- [13] Sugiyono.(2010).*Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta