

# PENERAPAN MEDIA PUZZLE UNTUK PEMAHAMAN MATERI DAUR HIDUP HEWAN DI SEKOLAH DASAR DENGAN PENDEKATAN SAINS-EDUTAINMENT

Safrina Junita<sup>1)</sup> dan Haris Munandar<sup>2)</sup>

<sup>1),2)</sup>STKIP Bina Bangsa Getsempena

Email: [safrinajunita@gmail.com](mailto:safrinajunita@gmail.com)

## **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi di beberapa sekolah dasar di Aceh Besar dan Banda Aceh bahwasanya siswa kelas IV SD masih memiliki kemampuan yang rendah dalam mendeskripsikan dan menjelaskan langkah-langkah daur hidup hewan. Selain itu, guru juga tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran konsep daur hidup hewan. Tujuan penelitian ini adalah menerapkan media pembelajaran *puzzle* untuk pemahaman siswa terhadap materi daur hidup hewan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penerapan media *puzzle* pada pokok bahasan daur hidup hewan dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD 69 terhadap materi tersebut. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai hasil belajar siswa pada *posttest* dengan persentase 87,5% siswa termasuk dalam kategori "Tuntas". Sedangkan pada *pretest* hanya 10,3% yang dinyatakan "Tuntas". Hasil angket menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media *puzzle* sangat tinggi dengan persentase 89,4% siswa menyatakan termotivasi dengan penggunaan media pembelajaran *puzzle*.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Daur Hidup Hewan, Puzzle

## **Abstract**

*This research was motivated by observations in several elementary schools in Aceh Besar and Banda Aceh that the fourth grade students of elementary school still had a low ability to describe and explain the steps in the life cycle of animals. In addition, the teacher also does not use the media in the learning process of animal life cycle concepts. The purpose of this study is to apply puzzle learning media to students' understanding of animal life cycle material. The results of the study indicate that the results of the application of media puzzles on the subject of animal life cycle can increase the understanding of fourth grade students of SD 69 on the material. This is evidenced by the acquisition of the value of student learning outcomes in the posttest with the percentage of 87.5% of students included in the category "Completed". While at pretest only 10.3% were declared "Completed". The results of the questionnaire showed that students' learning motivation towards the use of puzzle media was very high with the percentage of 89.4% of students stated motivated by the use of puzzle learning media.*

**Keywords:** Learning Media, Animal Life Cycle, Puzzle

## **PENDAHULUAN**

IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala alam, baik yang menyangkut makhluk hidup maupun benda mati. Pembelajaran IPA pada prinsipnya, merupakan suatu kegiatan yang utuh untuk membekali siswa agar mempunyai

pengetahuan (mengenai berbagai cara) dan keterampilan (cara mengerjakan) yang dapat membantu siswa untuk memahami gejala alam secara mendalam. Pada silabus IPA SD kelas IV tercantum beberapa kompetensi inti dan kompetensi dasar yang menjadi acuan dalam proses belajar

mengajar. Salah satu kompetensi dasar yang harus dicapai oleh siswa kelas IV adalah mendeskripsikan daur hidup berbagai hewan di lingkungan sekitar, misalnya kecoa, nyamuk, kupu-kupu, kucing dan lain-lain. Siswa harus mampu memahami dan mendeskripsikan daur hidup hewan dengan benar.

Namun, fakta yang terjadi berdasarkan hasil observasi di beberapa sekolah dasar di Aceh Besar dan Banda Aceh (hasil observasi peneliti dan data yang diperoleh oleh mahasiswa PGSD STKIP BBG yang melaksanakan PPL/Praktek Pengalaman Lapangan di SD), siswa kelas IV SD masih memiliki kemampuan yang rendah dalam mendeskripsikan dan menjelaskan langkah-langkah daur hidup hewan. Selain itu, guru juga tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran konsep daur hidup hewan. Hal ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa kurangnya pemahaman siswa kelas IV SD terhadap materi daur hidup hewan (Chamidah, 2014; Yulina, 2013). Hal ini terjadi karena proses pembelajaran kurang memberi pengalaman yang menarik bagi siswa, pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centred*) sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dan terkesan pasif dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan Zubaidah (2016) menceritakan bahwa minat siswa dalam mempelajari pokok bahasan daur hidup hewan masih kurang, selama pembelajaran banyak disaksikan peserta didik yang kurang memperhatikan. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa merebahnya kepala di bangku, mengantuk, bicara dengan teman sebangku serta melakukan aktifitas yang tidak berhubungan dengan

pembelajaran yang diikuti. Saat dikonfirmasi sehubungan dengan indikator di atas, siswa mengatakan kurang minat belajar IPA karena membosankan, apalagi harus menghafal konsep-konsep secara verbalitas.

Berdasarkan hal di atas, maka penulis berinisiatif untuk menerapkan sebuah media pembelajaran pada pokok bahasan daur hidup hewan berupa media *puzzle*. Media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang di atas nampan atau bingkai (tempat memainkan potongan-potongan *puzzle*). Melalui pembelajaran dengan media *puzzle* siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa melakukan kegiatan bermain sambil belajar, dengan aktivitas tersebut siswa akan lebih mengingat materi yang dipelajari dan berdampak pada peningkatan hasil belajar. Psikolog Jean Piaget (dalam Suheni, 2011) menyatakan bahwa "anak SD terutama pada usia 7 sampai 12 tahun terutama yang duduk di kelas IV, berada pada tahap operasional kongkret yang memiliki ciri berpikir kemampuan mengklasifikasikan sesuatu objek yang diperoleh melalui pengamatan langsung". Karakteristik siswa SD yang suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang besar dan mudah terpengaruh oleh lingkungannya menjadi alasan peneliti untuk mendesain lingkungan belajar yang menyenangkan bagi siswa. Melalui program bermain sambil belajar siswa belajar dari pengalaman bermainnya, sehingga muncul kreatifitas dari pengalaman bermain. Untuk itu penulis menciptakan bentuk permainan yang kreatif dalam penyampaian materi pembelajaran yang disajikan dengan pendekatan *sains-edutainment*.

Pendekatan *science-edutainment/ sains-edutainment* menurut Taufik, dkk (2014) adalah pembelajaran IPA yang menghibur dan menyenangkan yang melibatkan unsure ilmu/sains, proses penemuan (inkuiri) dan permainan yang mendidik. Pendekatan *sains-edutainment* di dalamnya memuat pembelajaran IPA yang dalam proses pembelajarannya tanpa menggunakan rumus dan praktik untuk menemukan konsep dari materi pelajaran dilakukan dalam bentuk permainan yang mendidik. Diharapkan dengan menggunakan media pembelajaran pendekatan *sains-edutainment* dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa dalam belajar IPA, karena: 1) membuat peserta didik gembira dan membuat belajar menjadi terasa lebih mudah, 2) mendesain pembelajaran dengan media permainan edukatif untuk memperkuat pemahaman materi, 3) komunikasi yang efektif dan penuh keakraban, 4) menyampaikan materi pelajaran yang dibutuhkan dan bermanfaat, 5) menyampaikan materi yang sesuai dengan usia dan kemampuan peserta didik, 7) memberikan penghargaan (*reward*) atau hadiah sebagai motivasi agar peserta didik dapat lebih berprestasi lagi.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *pre-experiment* dengan *pre-test and post-test group design* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Desain tersebut digambarkan seperti Gambar berikut.

**O<sub>1</sub> X O<sub>2</sub>**

**Gambar 1.** Rancangan *pre-test and post-test group design* (Arikunto, 2010)

X : *Treatment* / Perlakuan

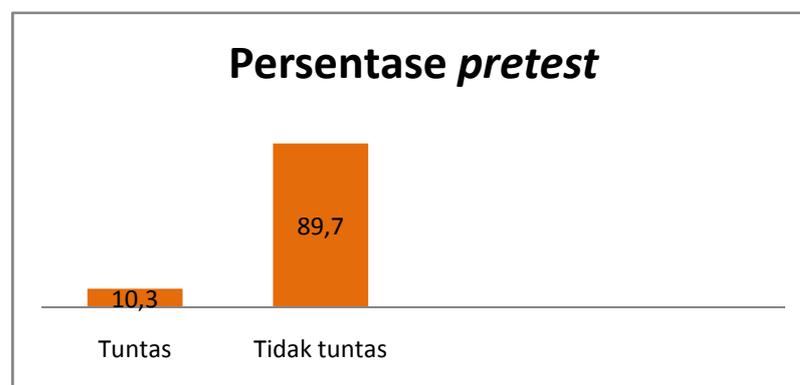
O<sub>1</sub> : Hasil observasi sebelum *Treatment*

O<sub>2</sub> : Hasil observasi sesudah *Treatment*

Adapun subjek Penelitian ini dilaksanakan di SD 69 Banda Aceh yang berjumlah sebanyak 32 orang siswa. Instrumen yang digunakan untuk penelitian ini adalah instrument pemahaman siswa yang berupates tentang materi yang telah disampaikan dengan menggunakan media pembe-lajaran *puzzle*.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

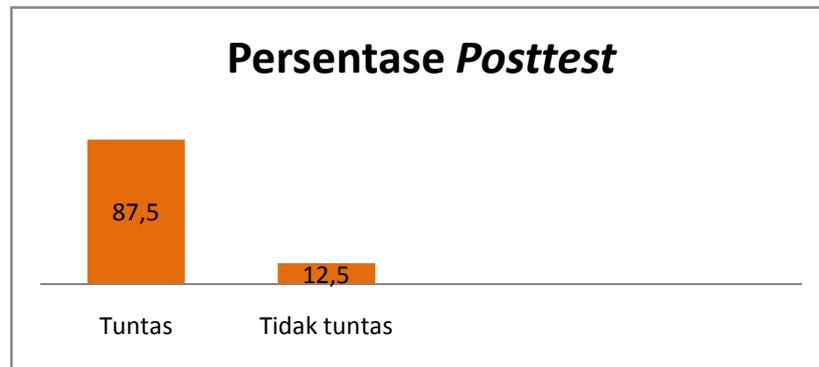
Hasil belajar siswa dapat dilihat pada perolehan nilai *pretest* dan *posttest* seperti pada Grafik berikut:



**Gambar 2.** Grafik Hasil *pretest*

Berdasarkan perolehan nilai hasil belajar siswa pada pretest, maka dapat dilihat bahwa hanya 3 siswa yang termasuk kategori "Tuntas" atau sebanyak 10,3% berdasarkan KKM sebesar 70,

sedangkan 89,7% siswa lainnya masih belum tuntas, ini menunjukkan bahwa siswa di kelas IV SD 69 belum memahami tentang materi daur hidup hewan



Gambar 3. Grafik Hasil *posttest*

Berdasarkan perolehan nilai hasil belajar siswa pada *posttest*, persentase 87,5% siswa termasuk dalam kategori "Tuntas". Ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada materi daur hidup hewan dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD 69 terhadap materi tersebut. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Pradanti (2017) yang menyatakan bahwa adanya pengaruh penggunaan media *puzzle* yang dikembangkan dengan rata-rata nilai

kelas IV *pre-test* belum mencapai KKM, yaitu 63,75 dan ketuntasan hanya mencapai 33,3%. Rata-rata nilai kelas IV *post-test* sudah mencapai KKM, yaitu 80,8 dan ketuntasan mencapai 75%. Peneliti juga memberikan angket kepada siswa untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* pada materi daur hidup hewan. Hasil evaluasi media *puzzle* untuk motivasi belajar siswa terangkum pada Grafik berikut:



Gambar 4. Grafik Motivasi Belajar Siswa

Gambar 4 menunjukkan bahwa hasil motivasi belajar siswa terhadap media *puzzle* sangat tinggi yaitu 89,4% siswa menyatakan termotivasi dengan

penggunaan media pembelajaran *puzzle*. Hal ini dapat dilihat dari persentase tiap-tiap indikator yaitu pada indikator hasrat dan keinginan 91%, indikator

dorongan dan kebutuhan dalam belajar 91%, indikator harapan 87%, indikator

kegiatan menarik dalam belajar 89% dan indikator penghargaan 89%.

**Tabel 1. Hasil Tanggapan Motivasi Siswa Terhadap Media *Puzzle***

No	Indikator Motivasi	Tanggapan (%)	
		Setuju	TidakSetuju
1.	Hasrat dan keinginan	91	9
2.	Dorongan dan kebutuhan dalam belajar	91	9
3.	Harapan	87	13
4.	Kegiatan menarik dalam belajar	89	11
5.	Penghargaan	89	11
<b>Jumlah</b>		<b>447</b>	<b>53</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>89,4</b>	<b>10,6</b>

### **SIMPULAN**

1) Hasil penerapan media *puzzle* pada pokok bahasan daur hidup hewandapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SD 69 terhadap materi tersebut. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai hasil belajar siswapada posttest denganpersentase 87,5% siswa

termasuk dalam katagori "Tuntas". Sedangkan pada pretest hanya 10,3% yang dinyatakan "Tuntas".

2) Hasil motivasi belajar siswa terhadap media *puzzle* sangat tinggi yaitu 89,4% dan siswa menyatakan termotivasi dengan penggunaan media pembelajaran *puzzle*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. (Edisi.Revisi), Jakarta : Rineka Cipta
- Chamidah dan Mintohari. (2014). Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA Kelas I DI SDN SIDOTOPO III/50 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2 (1): 1-8
- Pradanti, R. E. (2017). Pengembangan Media *Puzzle* Materi Daur Hidup Beberapa Hewan Di Lingkungan Siswa Kelas IV SDN Kalibatur, *Artikelskripsi Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 1 (2).
- Taufik, dkk. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema “Konservasi” Berpendekatan *Science-Edutainment*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 3 (2): 140-145
- Yulina, Ulfa. (2013). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Daur Hidup Hewan Menggunakan Media *Circle Carton* pada Siswa Kelas IV SDN Sempol 04 Kecamatan Pagak Kabupaten Malang. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 1 (2): 32-39
- Zubaidah. (2016). Peningkatan Kemampuan Mendeskripsikan Daur Hidup Hewan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1 (1): 70-75