



PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* PETA TEMA ORGAN GERAK HEWAN DAN MANUSIA MATERI KONDISI GEOGRAFIS INDONESIA KELAS V SD

Afiliasi : Universitas PGRI Palembang

Nora Rizky [✉] (1), Nyiyayu Fahriza Fuadiah(2), Murjainah(3)

Cp: norarizky091199@gmail.com¹

First Received: (18 Maret 2022)

Final Proof Received: (18 Juni 2022)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran untuk siswa kelas VA SD Negeri 12 Muara Pinang hal tersebut dapat diketahui dari hasil wawancara oleh guru kelas VA. Kurangnya media pembelajaran yang diajarkan pada saat proses pembelajaran menyebabkan rendahnya pemahaman siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *puzzle* peta materi kondisi geografis Indonesia yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian yang digunakan dalam model pengembangan 4D yang terdiri dari empat tahapan, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (desain), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian dengan menggunakan rata-rata persentase menunjukkan hasil analisis angket validasi media memperoleh persentase 97,5% dengan kriteria sangat valid dan validasi materi memperoleh persentase 93,75% dengan kriteria sangat valid kemudian hasil analisis angket *one to one* memperoleh 93,33% dengan kriteria sangat praktis, *small group* memperoleh 93,49% dengan kriteria sangat praktis. Selanjutnya, tingkat keefektifan media *puzzle* peta pada *pretest* memperoleh 50,25% dan *posstest* 84,6% mengalami peningkatan 34,35% dari 20 peserta didik. Perbedaan nilai *pretest* dan *posstest* dapat diperoleh N-Gain 0,71 termasuk dalam kategori tinggi. Hasil dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* peta ini valid digunakan dalam pembelajaran tematik. Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan penelitian selanjutnya untuk dapat mengembangkan media *puzzle* peta materi kondisi geografis Indonesia yang berbeda.

Kata kunci: *Media Puzzle Peta, Organ Gerak Hewan dan Manusia, Kondisi geografis Indonesia.*

ABSTRACT

This research was motivated by the low understanding of students in understanding learning materials for class VA SD Negeri 12 Muara Pinang it can be seen from the results of interviews with class VA teachers. The lack of learning media that is taught during the learning process causes students' low understanding in understanding learning materials. This study aims to produce a media puzzle map material for the geographical conditions of Indonesia that is valid, practical, and effective. The research method used in the 4D development model consists of four stages, namely *define*, *design*, *develop*, and *disseminate*. Data analysis techniques were carried out using validity, practicality, and effectiveness. The results of the study using the average percentage showed the results of the media validation questionnaire analysis obtained a percentage of 97.5% with very valid criteria and material validation obtained a percentage of 93.75% with very valid criteria then the results of the one-to-one questionnaire analysis obtained 93.33% with very practical criteria, a small group got 93.49% with very practical criteria. Furthermore, the level of effectiveness of the map puzzle media at the pretest was 50.25% and the post-test was 84.6%, an increase of 34.35% from 20 students. The difference between the pretest and post-test values can be obtained that N-Gain 0.71 is included in the high category. The results can be concluded that this map puzzle media is valid for use in thematic learning. It is hoped that the results of this study can be used as material for further research to be able to develop a puzzle media for material maps of different geographical conditions in Indonesia.

Keywords: *Map Puzzle Media, Organs of Movement of Animals and Humans, Geographical Conditions of Indonesia.*

Copyright © 2022 Nora Rizky, Nyiyayu Fahriza Fuadiah, Murjainah

Corresponding Author:

✉ Email Address: norarizky091199@gmail.com (Bukittinggi, Sumatra Barat – Indonesia)

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang dilaksanakan pada kurikulum 2013 untuk tingkat SD yaitu pembelajaran tematik terpadu, dimana pembelajaran tematik terpadu ini dilakukan mulai dari kelas rendah yaitu kelas I, kelas II, dan kelas III hingga kelas tinggi kelas IV, kelas V, dan kelas VI melalui pendekatan pembelajaran untuk semua mata pelajaran di tema tertentu. Kadir dan Asrohah (2014: 1) mengungkapkan bahwa pembelajaran tematik adalah suatu program pembelajaran yang berangkat dari satu tema atau topik tertentu selanjutnya dideskripsi menjadi berbagai aspek serta ditinjau dari beberapa aspek pada mata pelajaran yang biasa diajarkan di sekolah. Trianto (2015: 171) mengungkapkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah kombinasi dari beberapa cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

Berdasarkan analisis pada Buku Guru kelas V Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 1 Organ Gerak Hewan Pembelajaran 3 berisi muatan Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS. Pada muatan Bahasa Indonesia terdapat topik bahasan ide pokok paragraf, muatan PPKn dengan topik bahasan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila pancasila sedangkan dalam muatan IPS terdapat topik bahasan kondisi geografis Indonesia.

Berdasarkan pengamatan awal di SD Negeri 12 Muara Pinang yang dilakukan peneliti guru telah melakukan proses pembelajaran berdasarkan kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran pendekatan tematik terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika, PJOK, PAI dan Bahasa Inggris yang merupakan suatu mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V dan VI. Penggunaan buku tematik di SD Negeri 12 Muara Pinang belum sepenuhnya diterapkan secara maksimal karena dalam pelaksanaannya guru menggunakan bahan ajar lain yang dalam hal ini buku teks untuk menunjang pembelajaran di kelas terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn, IPA, IPS, dan mata pelajaran yang lainnya.

Buku teks adalah salah satu sumber utama yang dibutuhkan guru maupun siswa itu sendiri untuk dijadikan bahan atau sebagai informasi dalam proses belajar mengajar di kelas (Fuadiah, 2017). Lebih lanjut, dari wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas VA dijelaskan bahwa selain penggunaan buku tematik guru juga menggunakan bahan ajar lain dalam hal ini buku teks karena pada dasarnya dengan adanya bahan ajar lain yakni buku teks dapat menambah pengetahuan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, guru sudah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti media gambar peta maupun media globe, pada dasarnya penggunaan media tersebut belum maksimal sehingga siswa belum begitu memahami materi pembelajaran yang dijelaskan hanya sebagian siswa yang memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru dan siswa yang lainnya masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran serta masih kesulitan dalam membaca. Karena itu, diperlukan masukan agar dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa.

Salah satunya adalah media pembelajaran yang bervariasi dan bermanfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan harus disesuaikan dengan kebutuhan pelajaran di kelas dan kebutuhan pembelajar dalam proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran (Murjainah, Arianingrum, dan Arisman, 2019). Media *puzzle* yang menarik dapat membuat minat belajar siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar. Kusuma (2018: 28) mengungkapkan bahwa *puzzle* adalah bentuk teka-teki yang cara menyelesaikannya dengan menyusun potongan-potongan gambar supaya menjadi suatu gambar yang lengkap.



Gambar 1. Gambar media *puzzle* yang digunakan Kusuma (2018)

Berdasarkan hasil penelitian Kusuma (2018) bahwa pengembangan media *puzzle* layak dan sangat valid digunakan oleh siswa materi kenampakan alam daratan dan perairan, *puzzle* kenampakan alam daratan dan perairan berjumlah 12 buah, 5 buah *puzzle* kenampakan alam daratan dan 7 buah *puzzle* kenampakan alam perairan. Media *puzzle* yang digunakan oleh penelitian Kusuma terbuat dari kayu yang berukuran 20×30 cm dan berisi 30 potongan. Dalam proses pembelajaran yang dilakukan dapat membuat siswa lebih memahami dan mengerti materi pembelajaran. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *puzzle* yang lebih menarik dan kreatif lagi, misalnya dari ukuran, warna, tulisan, dan pola potongan *puzzle*, serta bahan dasar yang digunakan.

Pentingnya penelitian ini, penting dilakukan karena pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* dapat membuat siswa lebih aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, peneliti melakukan suatu penelitian dengan mengembangkan media *puzzle* peta Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 1 Organ Gerak Hewan Pembelajaran 3 materi kondisi geografis Indonesia yang diujikan di SD Negeri 12 Muara Pinang.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019: 297).

Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data pada penelitian yang digunakan adalah angket dan tes. Angket yang diberikan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu angket untuk *expert review* (penilaian para ahli) dan angket siswa. Angket *expert review* (penilaian para ahli) yang diberikan bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan media *puzzle* peta dan angket siswa dilakukan pada saat uji coba *one to one* (evaluasi perorangan) dan *small group* (kelompok kecil) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media *puzzle* peta yang akan dikembangkan. Sedangkan tes dilakukan untuk mengetahui tingkat keefektifan suatu media *puzzle* peta yang akan dikembangkan yang terdapat pada Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 1 Organ Gerak Hewan Pembelajaran 3. Tes yang akan digunakan berupa *pretest* dan *posstest* yaitu tes sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle* peta yang dikembangkan. Berikut tabel kisi-kisi instrumen validasi sebagai berikut.

Tabel 1. kisi-kisi Instrumen Validasi Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Aspek kelayakan kegrafikan	Ukuran media <i>puzzle</i>	1,2
		Desain gambar dasar <i>puzzle</i>	3, 4, 5, 6, 7
		Desain isi media <i>puzzle</i>	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20
Jumlah Butir			20

(Sumber: Modifikasi dari Kriswandi, 2021: 34)

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan silabus	1, 2, 3
		Keakuratan materi	4, 5
		Kemutakhiran materi	6
		Mendorong keingintahuan	7
2	Aspek Kelayakan Penyajian	Teknik penyajian	8
		Pendukung penyajian	9
		Penyajian pembelajaran	10
Jumlah Butir			10

(Sumber: Modifikasi dari Kriswandi, 2021: 35)

Tes ini dilakukan dengan cara *field test* (uji coba lapangan) kepada seluruh peserta didik kelas VA SD Negeri 12 Muara Pinang yang berjumlah 20 peserta didik untuk mengetahui

pretest dan *posstest* yaitu tes sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* peta. Tes yang diberikan kepada peserta didik kelas VA berupa uraian soal yang berjumlah 10 soal berdasarkan pada materi kondisi geografis Indonesia.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian yang digunakan adalah analisis kevalidan, analisis kepraktisan, dan analisis keefektifan. Analisis data kevalidan dilihat dari ahli media dan ahli materi yang sudah divalidasi data yang diperoleh untuk menganalisis data kevalidan diperoleh dari data lembar validasi yang diisi oleh *expert review* (penilaian para ahli) baik ahli materi maupun ahli media, analisis data kepraktisan dilihat dari sejauh mana tingkat kepraktisan penggunaan media *puzzle* peta yang akan dikembangkan dari hasil respon siswa, sedangkan analisis data keefektifan berdasarkan dari tahap *field test* (uji coba lapangan) dilihat dari ketuntasan siswa dalam menggunakan media *puzzle* peta yang telah dikembangkan dilihat dari hasil *pretest* dan *posstest* yakni sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* peta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan media *puzzle* peta menggunakan model pengembangan 4D (*Four D*) yaitu: *define* (pendefinisian), *design* (desain), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

a Tahap *define* (pendefinisian)

Sebelum melakukan analisis peneliti melakukan studi pendahuluan dan wawancara kepada guru kelas VA SD Negeri 12 Muara Pinang untuk mengumpulkan data terkait permasalahan yang dihadapi oleh guru maupun siswa terhadap pembelajaran media. Tahap ini diawali dengan empat tahapan pokok, yaitu berikut ini.

Analisis kurikulum

Berdasarkan kurikulum 2013 pada silabus yang digunakan di sekolah terdapat materi kondisi geografis Indonesia yang sudah termasuk ke dalam pembelajaran tematik yang ada pada kompetensi dasar dan indikator pencapaian pembelajaran yang berfokus pada pembelajaran IPS.

Analisis siswa

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis dengan mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh siswa seperti kurang memahami materi pembelajaran dan kurangnya media pembelajaran yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan karena penyampaian materi pembelajaran dan tingkat pengetahuan atau karakteristik siswa itu sendiri. Dimana tingkat pengetahuan dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang masing kurang dan untuk karakteristik siswa itu sangat berbeda-beda seperti gaya belajar siswa dalam kegiatan proses pembelajaran, minat siswa dalam memperhatikan kegiatan pembelajaran, perkembangan kognitif siswa untuk memahami materi pembelajaran karena tergantung pada tingkat penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang menarik agar dapat mendukung ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

a) Analisis materi, pada tahap ini peneliti melakukan analisis materi berdasarkan kompetensi dasar dan indikator pencapaian pembelajaran yang terdapat pada pembelajaran Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia Subtema 1 Organ Gerak Hewan Pembelajaran 3 pada muatan Bahasa Indonesia, PPKn, dan IPS sesuai dengan silabus yang akan dikembangkan pada media *puzzle* peta. Penelitian ini dilakukan dengan berfokus pada pembelajaran IPS dengan topik bahasan materi kondisi geografis Indonesia dimana dapat dijelaskan bahwa materi kondisi geografis Indonesia dilihat dari luas wilayah Indonesia sebesar 5.193.250 km² dan diantara 6 derajat LU-11 derajat LS, dan 95 derajat BT-141 derajat BT, Indonesia terletak diantara dua benua dan dua samudra, yaitu Benua Asia dan Benua Australia dan

Samudra Hindia dan Samudra Pasifik, keadaan alam Indonesia dibedakan menjadi daratan tinggi yang terdiri bukit, pengunungan, gunung, perbukitan, dan perkebunan sedangkan untuk dataran rendah terdiri dari laut, pantai, sungai, lembah, dan hutan.

- b) Perumusan tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran pada materi yang dikembangkan yaitu: dengan mengamati gambar, siswa mampu mengetahui letak dan luas wilayah geografis Indonesia dengan benar, siswa mampu mengidentifikasi keadaan alam yang ada di Indonesia dengan benar, dan siswa mampu mengetahui perilaku manusia yang mempengaruhi perubahan alam dengan benar. Pada pembelajaran ini diharapkan siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik, dapat menambah pengetahuan siswa dalam belajar, dan penggunaan media pembelajaran yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Tahap *design* (Desain)

Tahap ini dilakukan dengan pemilihan format materi dan rancangan awal media. Adapun rancangan awal media *puzzle* peta pada materi kondisi geografis Indonesia dilakukan dengan dua tahapan, yaitu: (1) menyiapkan bahan dan alat yang digunakan untuk membuat media *puzzle* peta yang akan dikembangkan. (2) menyusun rancangan awal media *puzzle* peta mulai dari gambar peta kondisi geografis Indonesia, bahan yang digunakan terbuat dari matras *puzzle* anak, pola potongan *puzzle* berisi 24 pola potongan, *puzzle* peta berukuran 40 × 25 cm, tulisan peta dibuat semenarik mungkin, dan petunjuk penggunaan *puzzle* peta kondisi geografis Indonesia.

c. Tahap *develop* (pengembangan)

Berikut ini gambar media *puzzle* peta yang digunakan saat bermain *puzzle* peta, media *puzzle* peta diletakkan diatas meja yang dimainkan secara langsung oleh peserta didik yang sebelumnya telah dibagi menjadi beberapa kelompok.



Gambar 2. Media *Puzzle* Peta

Setelah media *puzzle* peta materi kondisi geografis Indonesia, maka selanjutnya dilakukan validasi oleh validator yaitu 2 validator ahli media dan 2 validator ahli materi. Selanjutnya dilakukan validasi yang dilakukan oleh validator sebagai berikut.

1. Validasi Ahli Media

Dilakukan validasi oleh validator yaitu 2 validator ahli media validator I dan validator II. Hasil yang didapat sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Media

No	Nama Validator	Hasil Persentase
1	Validator I	95%
2	Validator II	96,25%
	Rata-rata	95,62%
	Kriteria	Sangat Valid

Hasil validasi tersebut diperoleh data valid tidaknya produk tersebut yang kemudian dijadikan bahan untuk perbaikan. Komentar dan saran yang diperoleh dari hasil validator akan dijadikan sebagai bahan untuk revisi produk yang lebih baik lagi yaitu sebagai berikut.

1. Hasil validasi oleh validator I sebagai validator ahli media 1 mendapatkan skor 76 dengan persentase 95% kriteria sangat valid dan memberikan saran bahwa media *puzzle* peta layak tanpa revisi, sudah bagus dan layak digunakan untuk uji coba pembelajaran.

2. Hasil validasi oleh validator II sebagai validator ahli media 2 mendapat skor 77 dengan persentase 95,62% kriteria sangat valid memberikan saran dan komentar sebagai berikut.
 - a. Benua Asia dan Benua Australia tidak begitu kelihatan dari gambar ini, dan tidak bisa dibedakan dengan Samudera Hindia dan Samudera Pasifik karena sama-sama berwarna putih dengan tulisan merah. Sejatinya untuk tulisan laut, sungai, samudera dalam peta fontnya harus *italic*/miring dan berwarna biru. Tulisan benua atau daratan fontnya hitam. Alangkah baiknya jika memungkinkan, untuk benua atau daratan selain Indonesia diberi warna abu-abu, sedangkan warna laut atau samudera diberi warna biru muda. Mengapa hal ini penting untuk ditampilkan dalam peta, karena sesuai dengan materi, bahwa letak geografis Indonesia berada diantara dua benua yaitu Benua Asia dan Benua Australia, serta diantara dua samudera yaitu Samudera Hindia dan Samudera Pasifik.
 - b. Berkaitan dengan pembagian zona waktu yang ditampilkan pada media *puzzle*, alangkah baiknya jika ada garis pembagian zona waktu dan revisi penulisan jamnya. Garis pembagian zona waktu menampilkan provinsi mana yang termasuk dalam WIB, WITA, dan WIT, selanjutnya revisi penulisan jam untuk WIB, WITA, WIT mengacu Greenwich Mean Time (GMT), jadi pada bagian bawah peta seharusnya tertulis “WIB = GMT+7”, artinya dari greenwich nambahnya 7 jam, bukan pukul 07.00.

2. Revisi Media Oleh Validator

Hasil validasi media oleh validator I tidak ada revisi. Kemudian hasil revisi validasi media oleh validator validator II didapatkan hasil dengan nilai persentase 96,25% dan setelah melakukan revisian didapatkan nilai 80 persentase 100% dengan kriteria sangat valid dan saran yang diberikan yaitu layak digunakan tanpa revisi. Jadi pada tahap validasi yang telah dilakukan mendapat nilai persentase tinggi sehingga media *puzzle* peta dapat dikatakan sangat valid untuk diujicobakan. Hasil perbaikan yang telah dilakukan peneliti sebagai berikut.

a. Media Sebelum Revisi

Adapun hasil revisian yang diberikan oleh validator II berikut ini.



Gambar 2. Media *Puzzle* Peta Sebelum Revisi

Hasil validasi yang dilakukan oleh validator II sebagai validasi ahli media yang kemudian dijadikan bahan untuk perbaikan. Komentar dan saran yang diperoleh dari validator akan dijadikan sebagai bahan untuk revisi produk yaitu sebagai berikut: (1) Benua Asia dan Benua Australia tidak begitu kelihatan dari gambar ini, dan tidak bisa dibedakan dengan Samudera Hindia dan Samudera Pasifik karena sama-sama berwarna putih dengan tulisan merah. Sejatinya untuk tulisan laut, sungai, samudera dalam peta fontnya harus *italic*/miring dan berwarna biru. Tulisan benua atau daratan fontnya hitam (2) garis pembagian zona waktu menampilkan provinsi mana yang termasuk dalam WIB, WITA, dan WIT, selanjutnya revisi penulisan jam untuk WIB, WITA, WIT mengacu Greenwich Mean Time (GMT), jadi pada bagian bawah peta seharusnya tertulis “WIB = GMT+7”, artinya dari greenwich nambahnya 7 jam, bukan pukul 07.00.

b. Media Setelah Revisi

Adapun hasil setelah diperbaiki sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator II berikut ini.



Gambar 4. Media *Puzzle* Peta Setelah Revisi

Hasil validasi yang dilakukan oleh validator II sebagai validasi ahli media setelah dilakukan revisi terdapat beberapa perbaikan yaitu: (1) Benua Asia dan Benua Australia sudah kelihatan dan sudah diperbaiki menjadi warna biru. Samudera Hindia dan Samudera Pasifik sudah diperbaiki dengan tulisan miring dan berwarna biru muda (2) garis pembagian zona waktu sudah diberi garis pembatas sesuai wilayah Indonesia yaitu ada tiga zona waktu terdiri dari WIB, WITA, dan WIT. Penulisan jam untuk WIB, WITA, dan WIT sudah mengacu mengacu Greenwich Mean Time (GMT), jadi pada bagian bawah peta seharusnya tertulis “WIB = GMT+7”, artinya dari greenwich nambahnya 7 jam, bukan pukul 07.00.

3. Validasi Ahli Materi

Setelah melakukan validasi ahli media selanjutnya dilakukan validasi ahli materi kepada 2 validator yaitu validator I yang merupakan dosen PGSD di Universitas PGRI Palembang dan validator II merupakan guru di SD Negeri 12 Muara Pinang. Validator tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan materi dan soal tes. Hasil yang didapat sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Materi

No	Nama Validator	Hasil Persentase
1	Validator I	72,5%
2	Validator II	92,5%
	Rata-rata	82,5%
	Kriteria	Valid

Komentar dan saran yang diperoleh dari hasil validator akan dijadikan sebagai bahan untuk revisi materi yang akan diujicobakan. Selanjutnya komentar dan saran dari validator yaitu sebagai berikut.

1. Hasil validasi oleh validator I sebagai validator ahli materi 1 memperoleh skor 29 dengan persentase 72,5% kriteria valid dan saran yang diberikan yaitu sesuaikan soal dengan taraf kesukaran, penilaian menggunakan rubrik, jawaban menggunakan pedoman penilaian dan silahkan revisi.
2. Hasil validasi oleh validator II sebagai validator ahli materi 2 memperoleh skor 37 dengan persentase 92,5% kriteria sangat valid dan saran yang diberikan yaitu instrumen materi layak diujicoba.

4. Revisi Ahli Materi

Hasil perbaikan validasi materi yang dilakukan oleh validator I setelah revisi diperoleh memperoleh skor 38 persentase 95% dengan kriteria “Sangat Valid” untuk digunakan tanpa revisi. Kemudian hasil validasi oleh validator ahli materi validator II tidak memberikan revisian. Jadi dapat disimpulkan bahwa skor yang diperoleh dari hasil ke dua validator dapat dikatakan praktis dengan kategori ”Sangat Valid” untuk digunakan tanpa revisi dan dapat diujicobakan dalam pembelajaran.

5. Uji Coba *Prototype*

Pada tahap ini dilakukan dengan tahap *one to one* (evaluasi perorangan) dan tahap *small group* (kelompok kecil). Tujuan dari tahap ini untuk mengetahui tingkat kepraktisan terhadap saran atau komentar media *puzzle* peta yang dikembangkan.

Uji coba *one to one* (evaluasi perorangan) yang diuji coba kepada peserta didik kelas VA SD Negeri 12 Muara Pinang dengan 3 peserta didik sebagai subjek penelitian yang dipilih berdasarkan tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah untuk menghasilkan *prototype*. Tujuan dari tahap ini untuk mengetahui tingkat kepraktisan terhadap saran atau komentar media *puzzle* peta yang dikembangkan. menunjukkan bahwa persentase penilaian lembar angket yang diberikan kepada peserta didik adalah 93,33% dengan kriteria sangat praktis. Sedangkan saran dari peserta didik yaitu media yang digunakan menarik dan materi yang digunakan dapat membuat mereka paham dan tidak membuat mereka bosan dalam belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* peta materi kondisi geografis Indonesia pada tahap *one to one* (evaluasi perorangan) untuk *prototype* dengan kriteria sangat praktis.

Tahap *small group* (kelompok kecil) yang dilakukan kepada peserta didik kelas VA dengan 10 peserta didik sebagai subjek penelitian yang dipilih secara acak/*random*. Hasil lembar angket yang diberikan kepada peserta didik memperoleh skor tertinggi 98,33% dan skor terendah 86,66% dengan kriteria sangat praktis sedangkan rata-rata persentase adalah 93,49% dengan kriteria sangat praktis. Tahap *field test* (uji coba lapangan) yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan media *puzzle* peta dilihat dari hasil *pretest* dan *posstest*.

Tahap *Pretest*

Pada tahap lembar tes soal *pretest* yang diberikan kepada seluruh peserta didik kelas VA dapat diketahui untuk menentukan jumlah penilaian dengan hasil yang diberikan. Adapun hasil lembar soal *pretest* yang sudah diberikan kepada peserta didik kelas VA tidak mencapai target karena hanya 6 dari 20 peserta didik yang mencapai KKM dengan persentase 50,25% sangat tidak baik. Hasil lembar soal *pretest* yang telah diberi penilaian oleh 20 peserta didik kelas VA tujuannya untuk mengetahui apakah peserta didik sebelum melakukan kegiatan pembelajaran sudah memahami materi pembelajaran.

Tahap *Posstest*

Pada tahap lembar tes soal *posstest* yang diberikan kepada seluruh peserta didik kelas VA dapat diketahui untuk menentukan jumlah penilaian dengan hasil yang diberikan. adapun hasil penilaian lembar soal *posstest* terhadap hasil media *puzzle* peta yang telah diberikan kepada peserta didik sudah mencapai target KKM 17 peserta didik dan 3 peserta didik masih belum mencapai KKM dan mendapatkan hasil nilai dengan persentase 84,6% sangat baik. Dari hasil evaluasi *pretest* dan *posstest* dapat dilihat bahwa hasil nilai *pretest* dari peserta didik sebelum kegiatan proses pembelajaran diperoleh persentase 50,25% dengan kriteria tidak baik. Sedangkan untuk hasil *posstest* peserta didik diperoleh sudah mencapai target KKM dengan persentase 84,6% sangat baik.

Berdasarkan analisis hasil lembar kerja peserta didik (LKPD) terdapat peningkatan nilai *pretest* dan *posstest* sebesar 34,35% dari 20 peserta didik. Perbedaan nilai *pretest* dan *posstest* diperoleh N-Gain 0,71 selanjutnya hasil dilihat pada tabel klasifikasi indeks kategori N-Gain $g > 0,70$ termasuk dalam kategori tinggi. Maka, dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posstest* bahwa media *puzzle* peta yang telah dikembangkan memiliki tingkat keefektifan sehingga tidak perlu dilakukan perbaikan terhadap media *puzzle* peta.

d. Tahap *disseminate* (penyebaran)

Pada tahap ini untuk dapat menyebarluaskan produk pengembangan baik ke guru maupun ke siswa-siswa lainnya. Berikut media *puzzle* peta yang digunakan saat uji coba oleh peserta didik secara berkelompok dan dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.



Gambar 5. Media *Puzzle* Peta

PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran sehingga dapat menentukan tingkat keberhasilan dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa serta dapat mendorong terjadinya proses belajar yang terencana, bertujuan, dan terselesaikan Suryani, Setiawan, dan Putria (2018: 2-4). Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media *puzzle* peta materi kondisi geografis Indonesia yang valid, praktis, dan efektif.

Media *puzzle* peta materi kondisi geografis Indonesia mempelajari kondisi geografis Indonesia yakni luas wilayah Indonesia sebesar 5.193.250 km² dan letak geografis Indonesia di antara 6 derajat LU-11 derajat LS, dan 95 derajat BT-141 derajat BT, Indonesia terletak diantara dua benua dan dua samudra, yaitu Benua Asia dan Benua Australia dan Samudra Hindia dan Samudra Pasifik, keadaan alam Indonesia dibedakan menjadi daratan tinggi yang terdiri bukit, pengunungan, gunung, perbukitan, dan perkebunan sedangkan untuk dataran rendah terdiri dari laut, pantai, sungai, lembah, dan hutan. Melalui penggunaan media *puzzle* peta materi kondisi geografis Indonesia siswa dapat mengetahui makna kondisi geografis Indonesia, keadaan alam di Indonesia, luas dan letak wilayah Indonesia berdasarkan peta, dan pulau-pulau besar yang ada di Indonesia. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian dan pengembangan yang relevan oleh penelitian Kusuma (2018) hasil penelitian dan teknik pengumpulan data lembar angket validasi ahli media dan validasi ahli materi. Hasil dari pengembangan media *puzzle* pada mata pelajaran IPS memperoleh persentase rata-rata 89% dengan kriteria sangat valid dan untuk validasi ahli materi memperoleh persentase rata-rata 89% dengan kriteria sangat valid.

Keefektifan media *puzzle* peta yang dikembangkan dalam penelitian ini dilakukan oleh seluruh peserta didik kelas VA yang berjumlah 20 peserta didik dengan memberikan 10 soal uraian yang dikerjakan oleh peserta didik untuk mendapatkan nilai data keefektifan, sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung peneliti memberikan lembar soal *pretest* terlebih dahulu kepada peserta didik, tujuannya untuk mengetahui materi pembelajaran sebelum intruksi pembelajaran dimulai. Adapun hasil lembar soal *pretest* yang sudah diberikan kepada peserta didik kelas VA tidak mencapai target karena hanya 6 dari 20 peserta didik yang mencapai KKM. Selanjutnya, hasil penilaian lembar soal *posstest* terhadap hasil media *puzzle* peta yang telah diberikan kepada peserta didik sudah mencapai target KKM 17 peserta didik dan 3 peserta didik masih belum mencapai KKM.

Dari hasil evaluasi *pretest* dan *posstest* dapat dilihat bahwa hasil nilai *pretest* dari peserta didik sebelum kegiatan proses pembelajaran diperoleh hasil yang tidak baik dan belum mencapai target KKM karena pada dasarnya siswa masih belum memahami materi pembelajaran dan belum menggunakan media *puzzle* peta pada saat sebelum peneliti memberikan materi pembelajaran. Sedangkan untuk hasil *posstest* peserta didik diperoleh hasil yang sangat baik dan sudah mencapai target KKM karena peserta didik sudah memahami materi dan sudah menggunakan media *puzzle* peta yang telah diajarkan oleh peneliti pada saat kegiatan proses pembelajaran. Artinya terdapat peningkatan nilai *pretest* dan *posstest* yang telah diberikan kepada 20 peserta didik. Perbedaan nilai *pretest* dan *posstest* diperoleh N-Gain selanjutnya hasil dilihat pada tabel klasifikasi indeks kategori N-Gain termasuk dalam kategori tinggi. Maka, dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posstest* bahwa media *puzzle* peta yang telah dikembangkan memiliki tingkat keefektifan.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian dan pengembangan yang relevan dilakukan oleh Malinda (2019) hasil penelitian pengembangan media pembelajaran Matematika pada *pretest* 65,83 dan rata-rata nilai *posstest* untuk mengetahui kemampuan belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran memperoleh nilai rata-rata 0,71 dengan kriteria tinggi dan produk yang telah dikembangkan selanjutnya menyebarluaskan media pembelajaran berbasis *Autoplay Media Studio 8* dengan menggunakan blog.

Media *puzzle* peta yang telah dikembangkan ini memiliki kelebihan dan kekurangan yaitu media *puzzle* peta menarik dan memotivasi siswa dalam proses kegiatan pembelajaran karena memiliki gambar peta yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik untuk mempelajari

materi pembelajaran dan bahan yang digunakan berbeda dengan bahan media *puzzle* peta yang lainnya, serta peserta didik tertarik karena penggunaan media *puzzle* peta dengan cara permainan dan media *puzzle* peta membantu memudahkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar karena memiliki gambar yang mampu membuat daya ingat belajar peserta didik lebih melalui gambar peta dengan *puzzle*. Hal ini sesuai dengan pendapat Ristiani, B, Arisanti, dan Rende (2021) bahwa pembelajaran yang tidak membosankan dan menarik perhatian siswa akan mempengaruhi tujuan belajar yang akan dicapai ditandai dengan hasil belajar siswa. kekurangan media *puzzle* peta yang telah dikembangkan dalam pengembangan ini yaitu media *puzzle* peta yang dikembangkan dalam pengembangan ini masih terdapat kekurangan dalam materi pembelajaran karena hanya memuat satu materi pembelajaran yang dapat digunakan pada satu kali pertemuan pada saat kegiatan proses pembelajaran dan warna pada media *puzzle* peta dengan bahan yang digunakan masih kurang sesuai karena seharusnya untuk bahan *puzzle* itu berwarna putih agar lebih sesuai dengan desain dan bahan yang digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 12 Muara Pinang kelas VA dengan menggunakan media *puzzle* peta materi kondisi geografis Indonesia, maka dapat diperoleh kesimpulan berikut ini.

Hasil validasi media dan validasi materi sesudah dilakukan revisi terhadap media *puzzle* peta yang telah dikembangkan dapat dinyatakan “Sangat Valid”. Hasil respon peserta didik pada media *puzzle* peta tahap *one to one* (evaluasi perorangan) dan *small group* (kelompok kecil) terhadap media *puzzle* peta yang dikembangkan dapat dinyatakan “Sangat Praktis” untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil *field test* (uji coba lapangan) terhadap media *puzzle* peta yang dilakukan pada tahap *pretest* dan *posstest* bahwa media *puzzle* peta yang telah dikembangkan memiliki tingkat keefektifan dengan kategori tinggi berdasarkan pada tabel klasifikasi indeks kategori N-Gain sehingga tidak perlu dilakukan perbaikan terhadap media *puzzle* peta.

Saran

Hasil penelitian dan pengembangan media *puzzle* peta pada materi kondisi geografis Indonesia di SD Negeri 12 Muara Pinang terdapat beberapa saran yang diberikan kepada peneliti sehingga dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut.

1. Bagi Pendidik

Media *puzzle* peta diharapkan dapat dimanfaatkan dan dipergunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran tematik khususnya untuk mata pelajaran IPS pada materi kondisi geografis Indonesia untuk dapat dijadikan sebagai bahan dasar untuk meningkatkan kreativitas dalam membangun suasana belajar yang dapat menyenangkan bagi peserta didik.

2. Bagi Peserta Didik

Media *puzzle* peta yang digunakan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu pada pembelajaran tematik khususnya untuk mata pelajaran IPS materi kondisi geografis Indonesia dan peserta didik diharapkan dapat mempergunakan media *puzzle* peta dengan baik.

3. Bagi Sekolah

Media *puzzle* peta yang telah dikembangkan kepada peserta didik diharapkan dapat dipergunakan sebagai salah satu bahan ajar untuk sarana dan prasarana sebagai media pembelajaran yang bervariasi dan dapat membantu dalam proses pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pada saat melakukan penelitian dan pengembangan media *puzzle* peta pada materi kondisi geografis Indonesia merasa masih ada kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan terhadap materi pembelajaran dan pemilihan warna yang digunakan pada media *puzzle*. Harapan peneliti bagi penelitian selanjutnya yang akan mengembangkan media *puzzle* peta yaitu sesuaikan pemilihan bahan dasar dengan pemilihan warna yang akan digunakan supaya dapat

lebih kreatif dan inovatif lagi sehingga media *puzzle* peta yang akan dikembangkan akan lebih menarik lagi untuk peserta didik.

REFERENSI

- Asrohah, H., & Kadir, A. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Fuadiah, N. F. (2017). Hypothetical learning trajectory pada pembelajaran bilangan pecahan berdasarkan teori situasi didaktis di sekolah dasar. *Masharafa, volume 6, nomor 1*. doi: <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i1.290>.
- Kusuma, I. A. (2018). *Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang*. Skripsi S1 (diterbitkan). Malang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Kriswandi, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Puzzle pada Mata Pelajaran Mahfudzot di Kelas VII Madrasah Tsanawiyah An-Najah Sengeti Kabupaten Muaro Jambi*. Skripsi S1 (ditebitkan). Jambi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
- Malinda, A. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Autoplay Media Studio 8 SMA Kleas X*. Skripsi S1 (diterbitkan). Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Murjainah, Aryaningrum, Kiki., fsn Arisman. (2019). Pengaruh Penggunaan Edmodo dengan Metode *Blended Learning* terhadap *Softskill* Disiplin Mahasiswa Pendidikan Geografi. *Jurnal Swarnabhumi, 4 (2), 80-86*. doi: <http://dx.doi.org/10.31851/swarnabhumi.v4i2.3207>
- Ristiani, R., B. A., Arisanti, W. O., & Rende, A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 68 Timbala. *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Sekolah Dasar, 3(2), 140*. doi: <http://dx.doi.org/10.36709/jipsd.v3i2.23568>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto. (2015). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.