

Pengembangan Media *Puzzle* Dengan Metode *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Dan Keaktifan Belajar Pada Materi Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV di SDN Wonorejo 2

Oktavida Istna Ulin Nur Mazidah^{1*}, Fathul Niam^{2*}, Aang Yudho Prastowo^{3*}

¹Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

²Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

³Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: Oktavida97@gmail.com, masniam1116@gmail.com, aangunu@gmail.com

INFOARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 07/01/2022

Direvisi : 23/02/2022

Disetujui : 12/02/2022

Dipublis : 24/03/2022

Katakunci:

*Pengembangan,
Media Puzzle,
Motivasi dan keaktifan Siswa,
Discovery Learning.*

Keywords:

*Development,
Media Puzzles,
Student motivation and activity,
Discovery Learning,*

ABSTRAK

Abstrak: Tinjauan ini dimaksudkan untuk menumbuhkan media pembelajaran permainan *puzzle* untuk melatih keaktifan dan motivasi siswa pada pembelajaran sumber daya alam kelas IV di SDN Wonorejo 2, mengetahui validitas dan efektifitas media, serta mengetahui perbedaan tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat motivasi dan keaktifan siswa dikelas sehingga mempengaruhi hasil belajarnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Puzzle* sumber daya alam sebagai peningkatan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini menggunakan tahapan dari model ADDIE yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data menggunakan angket ahli media, angket ahli materi, angket siswa, dan angket guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat keabsahan dan dikatakan valid: (1) ahli media dan rencana mendapatkan skor 89% dengan sangat valid, (2) ahli materi mendapat skor 92,5% dengan standar sangat valid. Kesimpulan dari hasil penelitian ini untuk media *Puzzle* dapat digunakan dalam pembelajaran IPS khususnya materi sumber daya alam karena sudah mencapai kevalidan.

Abstract: *This review is intended to grow the puzzle game learning media to train student activeness and motivation in learning natural resources for class IV at sdn wonorejo 2, to know the validity an effectiveness of the media, and to know the difference in student understanding levels before and after using the media. This has an impact on the low level of motivation and activeness of students in class so that it affects learning outcomes. This study aims to develop a natural resource puzzle learning media as an increase in students motivation and active learning. This study uses the stages of the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results showed that the level of validity and was said to be valid: (1) media and planning experts got a score of 89% with a very valid score, (2) material experts got a score of 92,5% with a very valid standard. The conclusion from the results of this study for puzzle media can be used in social studies learning, especially natural resource material because it has reached validity.*

PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman,

keterampilan dan nilai-nilai sikap. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas. Belajar dapat dikatakan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu dengan individu yang lain dan individu dengan lingkungannya sehingga individu-individu tersebut mampu berinteraksi dengan lingkungannya (Aunurrahman, 2013). Secara umum Faktor-faktor yang mempengaruhi proses hasil belajar dibedakan menjadi 2 kategori, yaitu faktor internal dan eksternal. Kedua faktor tersebut saling memengaruhi dalam proses individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

Proses pembelajaran didalam kelas terdapat kegiatan belajar mengajar, setiap kegiatan dalam belajar mengajar melibatkan interaksi guru dan siswa. Hal ini guru bertindak sebagai pengajar yang merupakan fasilitator bagi siswa, sedangkan siswa sebagai subyek pembelajaran. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan guru agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Agar tercapainya tujuan belajar ini maka banyak hal yang harus dilakukan dalam proses belajar diantaranya Metode pembelajaran, model pembelajaran, dan media pembelajaran.

Hasil observasi dan wawancara penelitian di kelas IV SDN Wonorejo 2. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ke wali kelas IV, penulis melihat bahwa persentase Pembelajaran IPS tentang materi sumber daya alam ini masih rendah dengan bukti hampir semua siswa belum memahami materi yang disampaikan oleh guru, ini dibuktikan ketika guru bertanya tentang materi yang baru saja diajarkan tetapi siswa tidak bisa menjawab. Siswa juga belum maksimal untuk mengerjakan soal yang telah di berikan guru, karena saat menjawab soal dari guru itu masih kurang tepat dengan jawaban. Selain itu pada pembelajaran IPS tentang materi sumber daya alam ini belum menumbuhkan keaktifan siswa, karena siswa yang aktif mencatat materi pembelajaran hanya siswa tertentu saja, dan yang lainnya lebih tenang dan diam saat mengikuti proses pembelajaran berlangsung. Selain itu pada saat guru menyuruh siswa untuk maju kedepan menjawab pertanyaan dan menjelaskan kembali apa yang telah di pelajari hari ini jika tidak di tunjuk oleh guru belum ada kesadaran diri untuk maju kedepan kelas.

Hal tersebut diperlukan upaya dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan cara pengajaran menggunakan metode-metode yang menarik siswa dalam belajar, tidak hanya menggunakan metode ceramah saja. Disini penulis memberikan motivasi dengan penggunaan media puzzle untuk materi sumber daya alam, karena jika hanya menggunakan metode ceramah siswa belum mampu menguasai materi. Guru juga harus memotivasi siswa agar lebih giat dalam belajar di rumah ataupun di dalam kelas, dan guru harus mengubah metode dalam pembelajaran supaya tidak membuat siswa bosan. Berdasarkan memotivasi siswa dalam pembelajaran dapat mempengaruhi keaktifan siswa.

Motivasi tidak hanya menjadikan siswa terlibat dalam kegiatan akademik, motivasi juga penting dalam menentukan seberapa jauh siswa akan belajar dari suatu kegiatan pembelajaran atau seberapa jauh menyerap informasi yang disajikan kepada mereka. Siswa yang termotivasi belajar sesuatu akan menggunakan proses kognitif yang lebih tinggi dalam mempelajari materi itu, sehingga siswa itu akan menyerap dan mengedepankan materi itu dengan baik. Tugas penting guru adalah merencanakan bagaimana guru memotivasi siswa, untuk itu sebagai seorang guru disamping menguasai materi juga diharapkan dapat melaksanakan penyajian materi yang sesuai kemampuan dan kesiapan anak, sehingga menghasilkan penguasaan materi yang optimal bagi siswa.

Motivasi sangat penting dalam belajar untuk mencapai prestasi belajar. Karena setiap individu mempunyai kebutuhan atau keinginan. Setiap kebutuhan atau keinginan perlu memperoleh pemenuhan. Dalam batas tertentu upaya memenuhi kebutuhan itu seringkali merupakan tujuan. Bila tujuan tercapai, maka kebutuhan atau keinginan terpenuhi. Sedangkan dorongan untuk memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan itu sendiri merupakan motivasi. Agar belajar dapat mencapai hasil harus ada motivasi. Motivasi berfungsi sebagai motor penggerak aktivitas. Bila motornya tidak ada, maka aktivitas tidak akan terjadi dan bila motornya lemah, aktivitas yang terjadi pun menjadi lemah pula. Setelah motivasi diberikan kepada siswa maka siswa yang termotivasi akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran

Peneliti disini ingin memberikan inovasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis visual dari kertas karton yang di tempelkan dalam bentuk rangkaian *puzzle*. Hana Kres (2013) Kata *puzzle* berasal dari bahasa inggris yang beraarti teka – teki atau bongkar pasang, *puzzle* merupakan media yang dapat dimainkan dengan cara bongkar pasang. Umumnya media *puzzle* ini berfungsi untuk melatih konsentrasi, ketelitian, keaktifan dan kesabaran, memperkuat daya ingat, melatih koordinasi mata dan tangan. Sehingga siswa lebih tertarik untuk aktif dalam mencoba untuk mempraktikkan sendiri susunan *puzzle* tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, untuk media *puzzle* ini bisa membantu siswa dalam pemahaman materi sumber daya alam, karena selain belajar juga bermain dengan permainan *Puzzle* ini. Selain itu media *Puzzle* ini juga melatih keaktifan dan juga motivasi siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh Isna Ari Kusuma tahun 2018 yang berjudul Pengembangan Media *Puzzel* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD. mengatakan hasil validasi ahli desain media dapat dikatakan bahwa desain media pembelajaran *puzzle* yang telah di kembangkan ini memiliki tingkat kevalidan yang sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan jumlah skor pada item pertanyaan 1-15 pada angket yang diberikan oleh validator terhadap media pembelajaran *puzzle* dengan prosentase kevalidan sebesar 89%.

Sesuai hasil penelitian terdahulu diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* mampu memberikan hasil positif pada kegiatan pembelajaran terutama pada motivasi belajar siswa dan prestasi belajar siswa. Pembelajaran dengan media *puzzle* ini memberikan banyak hasil positif daripada menggunakan media yang lain. Sehingga terbukti bahwa dengan adanya media *puzzle* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga prestasi siswa. Perbedaan dari penelitian oleh Isna Ari Kusuma dengan penelitian penulis terletak pada cara penyampiannya. Penulis disini menyampaikan media dengan menggunakan metode *Discovery Learning*, jadi disini siswa yang aktif berperan dalam menggunakan media *Puzzle*.

Berdasarkan uraian diatas penulis mencoba menerapkan salah satu inovasi pembelajaran yaitu media *puzzle*, untuk penggunaan media *puzzle* ini peneliti menggunakan *Discovery Learning* supaya siswa menjadi lebih berperan aktif dalam penggunaan media . (Roestiyah, 2008) mengemukakan bahwa *Discovery Learning* ini adalah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat seperti pada kegiatan diskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri agar anak dapat belajar sendiri. Peneliti memilih metode pembelajaran ini mengkondisikan siswa untuk terbiasa menemukan, mencari, mendiskusikan sesuatu yang berkaitan dengan pengajaran. Berdasarkan penggunaan metode ini siswa lebih aktif dalam memecahkan masalah, sedang guru berperan sebagai pembimbing atau memberikan petunjuk cara memecahkan masalah itu.

Diharapkan media *Puzzle* yang dihasilkan dapat digunakan dengan baik untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar IPS materi sumber daya alam siswa kelas IV SDN Wonorejo 2.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan (*Research and development*). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016, hal. 407). Penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan pengembangan (*Research and development*) ini berorientasi pada produk dalam bidang pendidikan. Adapun kegunaanya adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Jenis penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji produk tersebut. Model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE*. Prosedur pengembangan menurut (Mulyati Ningsih, 2012) berupa 1) *Analyse*, 2) *design*, 3) *Development*, 4) *Implementation* dan 5) *Evaluation*.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Wonorejo 2. SDN Wonorejo 2 ini beralamat di Jl. Bengawan RT 02 RW 01 Desa Wonorejo Kecamatan Talun. Penelitian dilaksanakan di kelas 4 SDN Wonorejo 2 pada pembelajan sumber daya alam.

Dalam penelitian ini ada beberapa karakteristik yang menjadi sasaran penelitian. Penelitian ini penulis lakukan untuk mengembangkan mediapembelajaran *Puzzle*. Media pembelajaran yang

dikembangkan adalah media dalam bentuk permainan *puzzle* yang terbuat dari kayu dan tripleks yang dibuat menjadi sebuah media pembelajaran sederhana yang berfungsi sebagai media pembelajaran pada pembelajaran IPS materi sumber daya alam kelas IV SDN Wonorejo 2.

Produk yang disampaikan dalam penelitiandapat berupabenda (*Hardware*) dan juga sebagai *software*. Dalam penelitian ini, peneliti menghasilkan barang berupa benda (*Hardware*), dan yang barang yang dimaksud adalah berupa media *PUZZLE* yang diperuntukkan untuk siswa kelas 4 SD/MI dalam pembelajaran IPS. Kasus ini tercapai untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dan para ahli percaya bahwa siswa juga siap untuk lebih memahami materi dengan lebih baik.

Adapun validator yang dipilih adalah Bapak Fathul Niam M. Pd selaku dosen universitas Nahdlatul ulama Blitar untuk validator ahli media dan desain, kemudian untuk ahli validator materi yaitu Ibu Dian Ayu Ambarwati S. Pd.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket untuk kevalidan, keefektifan (guru) dan respon siswa dan dokumentasi. Teknik analisis data untuk angket kevalidan ahli materi, dan media serta penilaian keefektifan oleh guru dihitung menggunakan skala *likert* (Sugiono, 2012) dengan rentang 1) Sangat tidak setuju, 2) Tidak Setuju, 3) Setuju dan 4) Sangat Setuju dan untuk respon siswa dihitung menggunakan skala *Guttman* (Muljono, 2013) berupa jawaban tegas YA-TIDAK. Untuk mengukurnya digunakan teknik analisis (Sugiono, 2013) sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = skor rata-rata seluruh aspek atau setiap aspek

$\sum x$ = jumlah skor seluruh aspek yang direspon

N = jumlah skor maksimal

Dasar pengambilan keputusan kevalidan dengan kriteria penilaiannya (Yamasari, 2010) sebagai berikut.

Tabel 1. Persentase Tingkat Kevalidan

Persentase	Tingkat Kevalidan	Keterangan
01,00-50,00%	Sangat Tidak valid	Tidak dapat digunakan
50,01-70,00%	Tidak valid	Dapat digunakan dengan revisi besar
70,01-85,00%	Valid	Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
85,01-100%	Sangat Valid	Dapat digunakan tanpa revisi

Dasar pengambilan keputusan keefektifan dengan kriteria penilaiannya (Yamasari, 2010) sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Keefektifan

Tingkat Ketercapaian (%)	Kategori	Keputusan Uji
85,01 – 100	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01 – 85,00	Cukup valid	Dapat digunakan dengan revisi kecil
50,1 – 70,00	Kurang valid	Dapat digunakan dengan revisi besar
01,00 – 50,00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = skor rata-rata seluruh aspek atau setiap aspek

$\sum x$ = jumlah skor seluruh aspek yang direspon

N = jumlah skor maksimal

Dasar pengambilan keputusan dengan kriteria tingkat motivasi sebagai berikut (Kusuma, 2018).

Tabel 3. Kriteria tingkat motivasi siswa

Presentase(%)	Kriteria
75-100	Sangat tinggi
50-74,9	Tinggi
25-49,9	Sedang
0-24,9	Rendah

Selanjutnya pengukuran peningkatan motivasi siswa dengan rumus (Sugiono, 2016) sebagai berikut.

Keterangan :

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100 \%$$

- P = skor rata-rata seluruh aspek atau setiap aspek
- $\sum x$ = jumlah skor seluruh aspek yang direpson
- N = jumlah skor maksimal

Dasar pengambilan keputusan dengan kriteria tingkat keaktifan belajar siswa sebagai berikut (Kusuma, 2018).

Tabel 4. Kriteria tingkat keaktifan belajar siswa

Presentase(%)	Kriteria
75-100	Sangat tinggi
50-74,9	Tinggi
25-49,9	Sedang
0-24,9	Rendah

Uji lapangan

Sebelum dilakukan uji coba lapangan, penting untuk mengarahkan pendahuluan yang mendasari untuk memutuskan validasi produk yang telah dibuat. Untuk menemukan validasi media pembelajaran permainan *Puzzle* ini harus dicoba oleh para ahli yaitu ahli media dan desain dan juga ahli materi.

Sedangkan sasaran dari media ini adalah siswakeselas IV SDN Wonorejo 2. Setelah melakukan uji coba dalam penelitian ini, peneliti dapat mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan media yang akan dibuat, sehingga bisa melakukan revisi media agar produk yang dihasilkan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini telah menghasilkan media *Puzzle* Materi Sumber daya alam untuk Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV di SDN Wonorejo 02 Kabupaten Blitar dengan prosedur pengembangan ADDIE (Mulyatiningsih, 2012) sebagai berikut. Tahap *analyze* ini dilakukan sebagai pertimbangan penyusunan media yang meliputi analisis kurikulum berupa Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan Materi. Selanjutnya analisis kinerja berupa permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran dilakukan dengan wawancara guru kelas IV yaitu mengenai penggunaan media yang belum maksimal dan rendahnya motivasi dan keaktifan belajar siswa dan terakhir analisis kebutuhan yang dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa *Puzzle* materi sumber daya alam. Tahap *design* ini yang menghasilkan rancangan media *Puzzle* yang terdiri dari papan permainan, gambar, dan macam sumber daya alam dikemas didalam media. Tahap *development* ini dilakukan proses pembuatan media *Puzzle* mulai dari membuat papan permainan hingga gambar yang akan di taruh di *Puzzle* Tahapan yang dilakukan adalah membuat papan permainan. Selanjutnya melakukan uji validasi untuk mengetahui kevalidan terhadap media. Validator *Puzzle* terdiri dari 2 ahli berupa ahli materi dan media.

Berdasarkan penilaiannya dapat dilihat nilai persentase kevalidan secara keseluruhan yang disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil perhitungan ahli materi

No	Indikator	Jumlah skor
1	Kesesuaian materi dengan pembelajaran	4
	Kejelasan materi	3
	Kelengkapan materi	4
	Kesesuaian pengemasan materi	4
	Kesesuaian materi untuk menumbuhkan motiva sisiswa	3
	Kesesuaian materi untuk menumbuhkan keaktifan siswa	4
	Penggunaan struktur kalimat yang sesuai dengan siswa	4
2	Penggunaan istilah bahasa yang jelas	4
	Kesesuaian penggunaan Bahasa	4
	Ejaan yang sesuai dengan EYD	3
Total skor		37

dengan menggunakan rumus : $P = \frac{\sum X}{N} \times 100$ jika dihitung maka : $P = \frac{37}{40} \times 100$
 $P = 0,925 \times 100$
 $P = 92,5\%$

Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi, dikatakan bahwa media pembelajaran *Puzzle* yang telah dibuat memiliki tingkat kevalidan yang sangat signifikan besar. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya skor pada soal 1-10 pada angket yang di berikan validator terhadap media pembelajaran *Puzzle* yaitu sebesar 92,5%.

Tabel 6. Hasil perhitungan ahli media

No	Indikator	Jumlah skor
	Kesesuaian media dengan pembelajaran	3
	Pemilihan bahan, ukuran, dan bentuk sesuai dengan karakteristik siswa	4
1	Desain tampilan sudah menarik	3
	Ilustrasi gambar sesuai dengan perkembangan anak	4
	Tata letak simbol / gambar sudah tepat	3
	Ketahanan media	3
	Aturan permainan yang jelas	4
2	Kemenarikan media	4
	Kelengkapan media pembelajaran	4
Total skor		32

dengan menggunakan rumus : $P = \frac{\sum X}{N} \times 100$ jika dihitung maka : $P = \frac{32}{36} \times 100$
 $P = 0,88 \times 100$
 $P = 89\%$

Berdasarkan hasil dari validasi ahli media, dikatakan bahwa media pembelajaran *Puzzle* yang telah dibuat memiliki tingkat kevalidan yang sangat signifikan besar. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya skor pada soal 1-9 pada angket yang di berikan validator terhadap media pembelajaran *Puzzle* yaitu sebesar 89%.

Tabel 7. Hasil Kevalidan Angket Ahli

No	Aspek Penilaian	Persentase kevalidan	Kriteria
1	Ahli Materi	92,5%	Sangat Valid
3	Ahli Media	89%	Valid

Berdasarkan tabel 7 menunjukkan hasil validasi ahli materi dengan persentase 92,5% ber kriteria sangat valid dan media diperoleh 89% ber kriteria valid, jadi kesimpulannya bahwa *Puzzle* valid dan dapat digunakan.

Tahap *implementation* uji lapangan ini dilakukan untuk mengetahui penilaian keefektifan guru, dan peningkatan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Untuk mengetahuinya, peneliti memberikan angket keefektifan pada guru kelas IV dengan hasil yang disajikan dalam tabel 8 sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Penilaian Keefektifan Ahli materi

No	Pernyataan	Hasil sko	Keterangan
1	Kemudahan mempelajari untuk materi	80%	Efektif
2	Kelengkapan materi	75%	Efektif
3	Kesesuaian media dengan KI KD	80%	Efektif
4	Kemudahan penggunaan petunjuk permainan	75%	Efektif
5	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan karakteristik siswa	75%	Efektif
6	Kesesuaian penggunaan kata sesuai ejaan yang Berlaku	80%	Efektif
7	Kesesuaian pemilihan desain warna, gambar, dan tulisan	100%	Sangat efektif
8	Kesesuaian pemilihan ukuran gambar dan Tulisan	100%	Sangat efektif
9	Pemilihan bentuk media sesuai karakteristik siswa	100%	Sangat efektif
10	Pemilihan ukuran media sesuai karakteristik siswa	100%	Sangat efektif
11	Pemilihan bahan sesuai karakteristik siswa	100%	Sangat efektif
12	Kemampuan media menciptakan suasana menyenangkan	100%	Sangat efektif
13	Kemampuan media meningkatkan keaktifan	75%	Efektif
14	Kemampuan media meningkatkan motivasi	75%	Efektif
15	Kesesuaian soal evaluasi dengan materi	75%	Sangat efektif
Jumlah		1.290%	
Hasil Rata-rata		86%	Sangat efektif

Hasil persentase penilaian keefektifan guru diperoleh rata-rata 86% sehingga media *Puzzle* dapat dikatakan sangat efektif digunakan.

Selanjutnya tahap uji coba pada siswa kelas IV berjumlah 12 siswa untuk mengetahui peningkatan motivasi dan keaktifan belajar dengan 12 siswa menggunakan angket pra uji coba dan angket pasca uji coba dengan menggunakan media *Puzzle*. Hasil dari angket pra uji coba dan pasca uji coba siswa menggunakan media *Puzzle* dibandingkan sehingga dapat diketahui skor peningkatan motivasi dan keaktifan belajar siswa.

Hasil rekapitulasi angket tingkat motivasi siswa disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 9. Rekapitulasi Angket Motivasi Belajar Siswa

No	Pernyataan	Pra uji coba		Pasca uji coba		Peningkatan
		Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase	
1	Selalu memperhatikan penjelasan guru	11	73%	14	93%	20%
2	Selalu ingin tahu hal-hal baru	12	80%	15	100%	20%
3	Mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh	10	67%	13	87%	10%
4	Berusaha menjawab soal yang sulit	10	67%	14	93%	26%
5	Tidak malu jika melakukan kesalahan atau gagal	11	73%	13	87%	24%
6	Mudah mengingat materi dengan menggunakan media	12	80%	15	100%	20%
7	Senang mengikuti pelajaran menggunakan media	11	73%	15	100%	27%
8	Mengerjakan soal tanpa bantuan orang lain	10	67%	14	93%	26%
9	Tidak cepat bosan	9	60%	14	93%	33%
10	Mengerjakan tugas tepat waktu	8	53%	15	100%	47%
Jumlah		104	693%	142	946%	253%
Rata-rata			69,3%		94,6%	25,3%

Berdasarkan tabel 9 menunjukkan hasil peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV telah mengalami peningkatan dengan persentase skor 94,6% dibandingkan dengan skor persentase pada angket pra uji coba, yang mana mengalami peningkatan sebesar 25,3% yang dikategorikan sedang.

Sehingga dapat dikatakan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

Sedangkan untuk hasil rekapitulasi angket tingkat keaktifan belajar siswa disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 10. Rekapitulasi Angket Keaktifan Belajar Siswa

No	Pernyataan	Pra uji coba		Pasca uji coba		Peningkatan
		Jumlah	Presentase	Jumlah	Presentase	
1	Memperhatikan penjelasan guru	8	53%	15	100%	47%
2	Membantu teman yang kurang faham	8	53%	15	100%	47%
3	Senang melakukan diskusi	9	60%	15	100%	40%
4	Berani menyampaikan pendapat	8	53%	14	93%	30%
5	Dapat memecahkan masalah tanpa bantuan orang lain	10	66%	14	93%	27%
6	Dapat memecahkan masalah dengan bantuan orang lain	9	60%	15	100%	40%
7	Bertanya jika belum faham dengan materi	10	66%	14	93%	27%
8	Bertanya jika mendapatkan soal yang sulit	10	66%	15	100%	44%
9	Dapat menjawab pertanyaan dalam media	8	53%	15	100%	47%
10	Senang menanggapi jawaban teman	7	46%	15	100%	54%
Jumlah		87	576%	147	979%	403%
Rata- rata			57,6%		97,9%	40,3%

Berdasarkan tabel 10 menunjukkan hasil peningkatan keaktifan belajar siswa kelas IV telah mengalami peningkatan dengan persentase skor 97,9% dibandingkan dengan skor persentase pada angket pra uji coba, yang mana mengalami peningkatan sebesar 40,3% yang dikategorikan sedang. Sehingga dapat dikatakan bahwa media *mosbee* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Tahap *Evaluation* pada tahap ini dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan catatan dan saran dari validator dan guru. Hasil catatan dan saran validator materi berupa rapikan stiker pada gambar *puzzle* kemudian gambar di perjelas lagi supaya tidak blur.

PEMBAHASAN

Dalam perbaikan media pembelajaran permainan *Puzzle* untuk bekerja pada pemahaman siswa tentang pembelajaran IPS materi sumber daya alam kelas IV SDN Wonorejo 2. Dalam informasi dari validasi para ilmuwan yang diperoleh dari validator utama ahli media dan desain dan ahli materi. Penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk berupa *Puzzle* untuk meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa pada materi sumber daya alam di SDN Wonorejo 02 Kabupaten Blitar. Tahap pengembangan media *Puzzle* berawal dari tahapan analisis. Langkah analisis meliputi (1) *Analyse* kurikulum yaitu menganalisis kompetensi Inti dan kompetensi Dasar. Kompetensi dasar yang digunakan yaitu 3.2 Menggali informasi tentang sumber dan bentuk energi yang disajikan dalam bentuk lisan, tulisan, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. (2) *Analyse* kinerja dilakukan untuk memperoleh permasalahan yang dihadapi di SDN Wonorejo 02 selama proses pembelajaran berupa kurangnya pemanfaatan media yang mampu menumbuhkan motivasi dan keaktifan belajar siswa sehingga mengakibatkan turunnya hasil belajar siswa, dan (3) Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai peningkatan kualitas dan variasi media pembelajaran serta motivasi dan keaktifan belajar siswa terhadap materi sumber dan bentuk energi.

Pada tahapan *design* peneliti merancang media *Puzzle* dengan menentukan materi berupa macam-macam sumber daya alam, selanjutnya merancang prototype yang dibuat dari kayu dan tripleks. Tahapan selanjutnya *Development*. Pada tahap ini terdapat dua tujuan penting yang dicapai yaitu (1) pembuatan media yang dikembangkan dengan menggunakan kayu dan tripleks dan (2) melakukan uji validasi yang bertujuan apakah media yang dikembangkan valid digunakan untuk diterapkan dalam pembelajaran. Draf media yang sudah jadi dikonsulkan kepada ahli materi dan media untuk mendapatkan validasi dari penilaian kevalidan dan saran perbaikan.

Validasi dilakukan dengan menunjukkan produk awal yang telah dikembangkan beserta instrument penilaiannya kepada ahli materi dan ahli media. Berdasarkan penilaian ahli materi telah mendapatkan kriteria valid dan penilaian ahli media telah mendapatkan sangat valid. Sehingga Kesimpulan dari keseluruhan validasi adalah *Puzzle* materi sumber daya alam dapat digunakan sebagai

media/alat yang mempermudah penyampaian materi dalam pembelajaran siswa kelas IV SDN Wonorejo 02 Kabupaten Blitar. Sesuai dengan pendapat dari (Yaumi, 2018) bahwa media pembelajaran diartikan sebagai segala bentuk alat maupun peralatan fisik yang dibuat dengan perencanaan tertentu untuk membantu mempermudah penyampaian suatu pesan atau informasi dan dapat membangun suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik.

Implementation yaitu dalam tahap ini dilakukan uji coba lapangan pada siswa kelas IV SDN Wonorejo 02 dengan jumlah siswa 12. Tahap ini dilakukan uji keefektifan media pada guru telah mendapatkan hasil dengan kriteria sangat efektif, sehingga kesimpulannya media *Puzzle* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap implementasi juga dilakukan pengukuran peningkatan motivasi dan keaktifan belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi dan keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan termasuk dalam kriteria sedang. Kesimpulannya media *Puzzle* dikatakan dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar siswa pada saat media digunakan dalam pembelajaran di SDN Wonorejo 02 Kabupaten Blitar. Peningkatan motivasi siswa sesuai dengan pendapat dari (Hamdu, 2011) bahwa motivasi belajar pada diri siswa dianggap sangat penting dalam proses pembelajaran. Setiap kegiatan pembelajaran harus mengandung motivasi yaitu sebagai pendorong dan merupakan keinginan siswa agar dapat berperan aktif, kreatif, efektif dan menarik dalam proses belajar di kelas, sehingga dengan meningkatnya motivasi juga akan berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa.

Setelah informasi validasi didapat, analis melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan reaksi dan ide yang telah diberikan oleh validator utama pembelajaran tema, validator ahli media dan desain dan ahli materi. Setelah melakukan peningkatan atau koreksi, skor validasi diperoleh diberikan oleh, ahli media dan desain mendapat skor tingkat 91,7% dengan ukuran yang sangat valid, dan ahli = kelayakan media pembelajaran *Puzzle* pada pemahaman siswa tentang pembelajaran IPS untuk kelas IV SDN Wonorejo 2.

Langkah terakhir *Evaluation* yaitu proses yang dilakukan untuk memberikan saran dan masukan terhadap media *puzzle* yang dikembangkan berdasarkan penilaian oleh ahli materi, para ahli bahasa dan ahli media.

SIMPULAN

Dalam kemajuan media pembelajaran permainan *Puzzle* untuk bekerja pada keaktifan siswa tentang pembelajaran IPS materi sumber daya alam kelas IV SDN Wonorejo 2.

Informasi validasi didapat, analis melakukan perbaikan atau revisi sesuai dengan reaksi dan ide yang telah diberikan oleh validator utama ahli media dan desain dan ahli materi. Setelah melakukan peningkatan atau koreksi, skor validasi diperoleh diberikan oleh ahli media dan desain mendapat skor tingkat 91,7% dengan ukuran yang sangat valid, dan ahli materi memperoleh skor tingkat 95% dengan langkah-langkah yang sangat sesuai. Kemudian untuk peningkatan motivasi mendapatkan skor 94,6% dan peningkatan keaktifan mendapat skor 97,9%. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Puzzle* pada pemahaman siswa tentang pembelajaran IPS materi Sumber daya alam untuk kelas IV SDN Wonorejo 2.

SARAN

Mengingat catatan selama awal dari hasil perbaikan yang telah selesai, peneliti memberikan beberapa ide untuk ditingkatkan pemanfaatan media pembelajaran untuk permainan *Puzzle* Ide ini termasuk Media pembelajaran permainan *Puzzle* hanya dibatasi pada topik pembelajaran materi sumber daya alam, alangkah lebih baiknya diciptakan di pembelajaran IPS dengan materi sumber daya alam. Batasan materi yang disajikan pencipta dalam media pembelajaran Permainan *Puzzle*. Pencipta benar-benar mempercayai ilmuwan apalagi memiliki pilihan untuk menambah referensi media pembelajaran yang tumbuh, misalnya, memperluas jumlah pertanyaan dan skating/area pada *Puzzle*, sama seperti menambah daya tarik rencana media pembelajaran *Puzzle* membuatnya sangat menarik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, saya memohon kepada Allah Swt, untuk setiap rahmat. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing I, dan dosen pembimbing II yang dengan kesabaran dan ketelitiannya membimbing peneliti dari awal sampai selesai penelitian, Suami, Sangat berterima kasih kepada Anda atas cinta yang melimpah yang telah Anda berikan sejak masuk di pendidikan ini. Terima kasih banyak atas semua bantuannya suamiku, baik secara fisik maupun etika. Pekerjaan ini Kupersembahkan untuk suamiku, sebagai bentuk penghargaan saya untuk setiap penebusan dosa dan usaha suami saya sehingga saya bisa sampai pada tujuan saya. Ibuku, terima kasih kepada anda atas

cinta dan kasih sayang yang melimpah yang telah anda berikan sejak masuk pendidikan ini. Terima kasih banyak atas semua bantuannya Ibu, baik secara fisik maupun etika. Pekerjaan ini Kupersembahkan untuk Ibuku Siti Khotimah, sebagai bentuk penghargaan saya untuk setiap penebusan dosa dan usaha Ibu saya sehingga saya bisa sampai pada tujuan saya, Anakku tersayang, tidak ada waktu yang paling berharga dalam hidup saya terpisah dari satu sama lain. Bagaimanapun, ketika itu di dekatnya terkadang membuat emosi, namun ketika kita jauh kita saling merindukan satu sama lain. Sangat berterima kasih kepada Ananda untuk energi yang saya dapat, saya percaya ini adalah permulaan kesuksesan yang saya dapat sehingga saya dapat menularkan energi positif ini kepada ananda. Bapak Rektor dan para Dosen serta para staf di lingkungan Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, tanpa beliau-beliau semua tujuan ini tidak akan sampai, terima kasih tak terhingga saya persembahkan kepada semua pihak, dan permintaan maaf saya yang sebesar-besarnya atas perilaku saya yang kurang berkenan dihati semuanya terutama para Bapak Ibu Dosen. Dan semoga ilmu yang saya dapat bisa saya manfaatkan sebaik-baiknya. Semua Sahabat di Tempat Tercinta Ucapan terima kasih juga saya persembahkan untuk semua teman-teman PGSD angkatan 2017 di Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Sangat berkesan kepada kalian semua untuk Kenangan yang kita jalin setiap hari, untuk tawa yang kita miliki, dan untuk ketabahan yang belum pernah terjadi sebelumnya. Sampai sekolah 4 tahun telah menjadi lebih indah. Semoga menit-menit indah itu akan selalu menjadi kenangan terindah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Branch, R. M. (2009). *Intructional Design- the ADDIE Approuach*. New York: Springer
- Dwi Ratih. 2018. *Pengaruh pembelajaran discovery learning terhadap kemampuan pemecahan masalah*. Skripsi. Bandar Lampung.
- Humairoh. *Metode discovery learning*. Jember: Fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan.2014.
- Kusuma, Isna Ari. (2018). *Pengembangan Media Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*. (online), (<http://etheses.uin-malang.ac.id/13385/1/14140022.pdf>), diakses pada 16 September 2021, pukul 18.30.
- Sudijono, Anas (2005). *Pengantar Evaluasi Pendidikan* Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sugiyar, dkk (2009). *Pembelajaran Tematik*. Surabaya: Aprinta
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sukiman (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : PT Pustaka Insan Mandani, Anggota IKAPI
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmmedia Buana Pustaka.
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Edisi Pertama. Jakarta: Kencana
- Widyoko, Eko Putro. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Yaumi, Muhamad. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Zainal, Aqib. 2014. *Model-model, media dan strategi pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: