

PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE KUBUS “PAK RANDO” PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SDN BACIRO YOGYAKARTA

DEVELOPMENT OF “PAK RANDO” CUBE PUZZLE FOR SOCIAL STUDIES LEARNING

Oleh : Putri Winsi Wardani, UNY
wardhani.winsi123@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa Media Puzzle Kubus yang layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono dalam sembilan langkah, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain produk, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan data statistik deskriptif. Hasil akhir validasi ahli materi dan media mendapat skor rata-rata 4.69 dan 5. Hasil uji coba produk dan uji coba pemakaian mendapat skor rata-rata 4.73 dan 4.61. Dengan demikian, Media Puzzle Kubus untuk Pembelajaran IPS layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SD.

kata kunci : pengembangan media, puzzle kubus

Abstract

This research aim at producing a prope Cube Puzzle media that can be use in learning process. This research used Borg & Gall model that was adapted by Sugiyono by using nine steps, 1) potential problem, 2) data accumulation, 3) product design, 4) design validation, 5) dsign revision, 6) product experiment, 7) product revision, 8) operational field testing, 9) operational product revision. The data collecting techniques in this research used observation, interview, questionnaire, and documentation. The data analysis used descriptive statistic. The validation material expert result obtain an average score of 4.69 and 5. The product experiment and the field testing result obtained an average score of 4.73 and 4.61. As the result of this research, cube puzzle media is good for social studies learning medias as the learning process applied in 4th grade of elementary school.

keywords: media development, cube puzzle

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan berguna bagi manusia. Tidak ada seorang pun di dunia ini yang terlahir serta merta memiliki kecakapan dan keterampilan dalam memecahkan masalah dalam hidupnya tanpa melalui proses pendidikan. Pendidikan dilakukan melalui proses belajar dengan berpikir mengenai diri dan lingkungan di sekitarnya. Berpikir merupakan sebuah proses yang menghasilkan pengetahuan, yang berasal dari serangkaian pemikiran dalam mengikuti

jalan pemikiran tertentu hingga akhirnya sampai pada sebuah kesimpulan berupa ilmu.

Salah satu contoh disiplin ilmu adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). “IPS adalah cabang disiplin ilmu pendidikan yang mengkaji tentang teori, metode, dan praktik keilmuan pendidikan ilmu-ilmu sosial dan humaniora secara terintegrasi” (Farisi, 2013). Pembelajaran IPS merupakan sesuatu yang penting dan harus dimengerti oleh siswa guna mewujudkan bangsa seutuhnya, sebagaimana tercantum dalam tujuan

pendidikan nasional yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh di sekolah khususnya sekolah dasar dengan tujuan mendidik dan membekali peserta didik dengan seperangkat pengetahuan, moral, nilai, sikap, dan keterampilan dalam mempelajari mengenai diri dan lingkungan di sekitarnya dan mengembangkan potensi diri siswa melalui pemberian pengalaman dengan memahami lingkungan sosial masyarakat sekitar (Solihatini dan Raharjo, 2012: 1-3). Pengembangan potensi diri siswa akan berjalan efektif apabila guru mampu menggunakan metode dan media yang tepat, sesuai dengan pendapat Daryanto (2016: 4) media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kehadiran media sangat penting untuk menunjang pembelajaran IPS di sekolah dasar mengingat pada pembelajaran IPS terdapat materi yang dirasa abstrak dan banyak hafalan serta usia anak pada fase operasional konkret.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SD N Baciro Yogyakarta, guru menggunakan metode ceramah yang dikombinasikan dengan metode lain seperti tanya jawab dengan siswa, penugasan, dan diskusi dalam menyampaikan Tema 5 Palawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan materi kerajaan di Indonesia. Pembelajaran menggunakan bahan ajar buku pendamping tematik dengan tidak menggunakan buku tema. Belum terdapat media permainan yang

melibatkan siswa dalam pembelajaran, guru sesekali menggunakan media LCD untuk menyampaikan materi dari referensi buku lain. Siswa terlihat kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran ditunjukkan dengan kegiatan yang siswa lakukan di luar proses pembelajaran seperti asyik bermain sendiri, melamun, mengobrol dengan teman membahas hal yang tidak terkait dengan materi pembelajaran IPS, bahkan mengantuk. Melalui wawancara dengan wali kelas IV diungkapkan bahwa siswa memiliki kesulitan dalam pembelajaran IPS karena materi yang banyak dan bersifat hafalan dan juga karakteristik siswa dengan minat baca yang tergolong rendah menjadikan kurangnya antusias terhadap isi topik bahasan IPS yang dipelajari.

Terbaiknya penggunaan media disebabkan berbagai alasan, seperti terbatasnya waktu untuk persiapan mengajar dan sulit mencari media yang sesuai. Pembelajaran IPS Tema 5 Pahlawanku Subtema 1 Perjuangan Para Pahlawan materi kerajaan di Indonesia mengalami keterbatasan media dikarenakan peristiwa yang sudah lampau dan hanya bisa disusun dari peninggalan yang masih ada hingga kini serta pengaruhnya pada kehidupan masyarakat sekarang.

Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah penggunaan media puzzle. Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan yang telah diisi siswa, 100% menjawab bahwa mereka suka menggunakan media permainan untuk pembelajaran IPS dan 70% siswa tertarik memilih permainan puzzle sebagai media belajar. Dengan menggunakan media puzzle,

siswa dapat terlibat secara langsung dalam penggunaan media. Sri Rahayu (2016) berpendapat bahwa puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreatifitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya minat dan motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah. Puzzle merupakan salah satu jenis media visual yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) menurut Sugiyono (2017) dengan acuan model pengembangan Borg & Gall (1989).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 13 Maret 2019 di SD Juara Yogyakarta dan 14 Maret 2019 di SD N Baciro Yogyakarta.

Target/Subjek Penelitian

Target/Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV sekolah dasar.

Prosedur

Penelitian ini mengacu pada prosedur penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2017: 407) yang diadaptasi dari model pengembangan oleh Borg dan Gall (1989: 775) yang terdiri dari sepuluh langkah. Karena keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya peneliti hanya menggunakan 9 dari 10 langkah yang dirumuskan. Berikut penjelasan dari 9 langkah yang digunakan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran puzzle kubus.

1. Potensi dan Masalah

Research and Development (R&D) dapat berawal dari adanya potensi dan masalah. Data tentang potensi dan masalah dapat berawal dari isu, pengalaman, maupun dokumentasi orang lain.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, dilanjutkan tahap pengumpulan data untuk mengumpulkan informasi. Tahap pengumpulan data berguna bagi peneliti untuk menemukan faktor-faktor yang menimbulkan permasalahan (kebutuhan-kebutuhan di lapangan) sehingga diperlukan sebuah pengembangan.

3. Desain Produk

Berlandaskan hasil survey di lapangan selanjutnya peneliti menyusun rancangan pembuatan media sebagai berikut:

- 1) menentukan KD,
- 2) menentukan materi,
- 3) membuat indikator,
- 4) menentukan tujuan pembelajaran,
- 5) menentukan media yang akan dikembangkan
- 6) membuat desain produk, dan
- 7) cara penggunaan.

4. Validasi Desain

Media Puzzle Kubus "PAK RANDO" yang telah didesain dan dikembangkan kemudian divalidasi oleh beberapa pakar, yaitu ahli materi dan ahli media. Setiap ahli diminta untuk menilai media yang dikembangkan agar mengetahui kelebihan dan kekurangan dari media.

5. Revisi Desain

Setelah produk Pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” divalidasi dan diberi masukan oleh para ahli, maka dilakukan perbaikan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Produk pengembangan selanjutnya akan dilakukan uji coba.

6. Uji Coba Produk

Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” yang sudah divalidasi oleh para ahli dan telah diperbaiki oleh peneliti dapat dilakukan uji coba produk dengan mengambil sampel terbatas kepada siswa dengan kemampuan yang berbeda. Uji coba produk dilakukan untuk menilai Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” sebagai media yang dikembangkan.

7. Revisi Produk

Kegiatan revisi atau perbaikan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” sebagai produk yang dikembangkan ini dilakukan apabila dalam uji coba produk masih terdapat kekurangan berdasarkan analisis data hasil uji coba. Revisi ini dilakukan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan agar lebih baik. Setelah produk direvisi kemudian dilakukan uji coba pemakaian.

8. Uji Coba Pemakaian

Produk yang telah diperbaiki pada tahap revisi produk dilakukan uji coba kembali guna mengetahui kevalidan media sebagai produk yang dikembangkan. Uji coba pemakaian dilakukan pada kelas kelompok besar dengan jumlah siswa lebih banyak dibanding tahap uji coba produk. Siswa diberikan angket respon terhadap media puzzle sebagai produk yang dikembangkan pada akhir uji coba.

9. Revisi Produk Tahap Akhir

Revisi produk Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” pada tahap ini dilakukan apabila produk yang diujicobakan pada kelas kelompok besar masih mempunyai kekurangan dan kelemahan sehingga perlu dilakukan revisi untuk menghasilkan produk akhir Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” yang siap dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Penelitian pengembangan ini dilakukan hanya sampai pada tahap kesembilan yaitu revisi produk tahap akhir.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen berupa pedoman observasi, pedoman wawancara, dan angket divalidasi oleh ahli sebelum digunakan di lapangan. Observasi dan wawancara dilakukan untuk menggali informasi kebutuhan di kelas IV SD N Baciro Yogyakarta agar dapat dianalisis kebutuhannya. Angket digunakan untuk mendapat data dari ahli materi, ahli media, dan siswa. Angket responden yang peneliti gunakan adalah skala likert dengan lima alternatif jawaban. Dokumentasi dalam penelitian ini berbentuk silabus, rpp, rekap data, dan gambar foto digunakan untuk mengumpulkan data kemudian ditelaah.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Data yang dianalisis berupa data instrumen kelayakan dari ahli materi dan ahli media, serta angket respon siswa. Data kuantitatif diperoleh dari

menghitung rata-rata skor total setiap komponen Data kualitatif diperoleh dari mengubah rata-rata skor total menjadi bentuk kriteria sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang dengan berpedoman pada pengkategorisasian menurut Widoyoko (2017: 238).

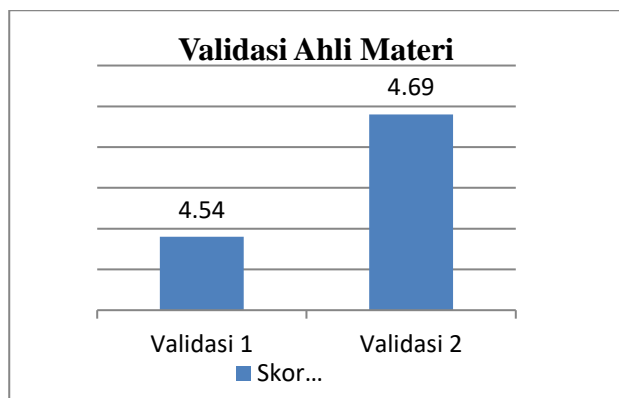
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan sebuah media pembelajaran puzzle kubus berdasarkan 9 langkah dari 10 langkah menurut Sugiyono (2017: 407) dengan acuan model pengembangan Borg and Gall (1989). Pengembangan produk awal terdiri dari empat tahap pengembangan yaitu tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, dan validasi desain. Potensi dari penelitian ini adalah ketersediaan media pembelajaran yang dapat membantu dan menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Masalah yang ditemukan di lapangan berdasarkan hasil observasi, wawancara kepada guru dan siswa, serta angket analisis kebutuhan adalah belum tersedia media pembelajaran berupa permainan yang melibatkan siswa dalam penggunaannya untuk menunjang pembelajaran IPS. Guru belum menggunakan media bervariasi dalam menyampaikan pembelajaran sehingga anak kurang antusias terhadap pembelajaran khususnya IPS. Hal ini ditunjukkan dengan kegiatan yang siswa lakukan di luar proses pembelajaran seperti asyik bermain sendiri, melamun, membahas hal yang tidak terkait pembelajaran, bahkan mengantuk.

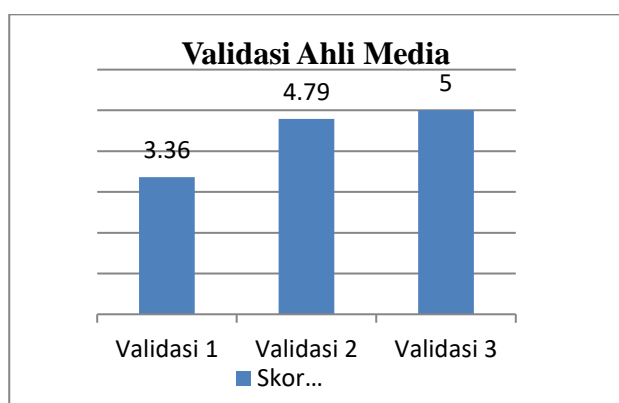
Kegiatan pengumpulan data awal ini dilakukan dengan observasi pada saat pembelajaran berlangsung. Wawancara kepada guru dan pengisian angket analisis kebutuhan oleh siswa mendukung dan memperkuat data yang telah didapatkan peneliti saat observasi.

Berlandaskan hasil survey di lapangan, tahap selanjutnya peneliti menyusun rancangan pembuatan media. Beberapa hal yang diperhatikan dalam menyusun rancangan pengembangan media adalah sebagai berikut: 1) menentukan KD, 2) menentukan materi, 3) membuat indikator, 4) menentukan tujuan pembelajaran, 5) menentukan media yang akan dikembangkan, 6) membuat desain produk, dan 7) cara penggunaan.

Setelah Media Puzzle Kubus "PAK RANDO" dibuat, produk divalidasi yang bertujuan untuk menilai kelayakan sebelum diujicobakan di lapangan. Pada tahap ini meliputi validasi materi dan validasi media yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil dari validasi materi mendapatkan skor rata-rata 4.54 pada validasi tahap pertama dan 4.69 pada validasi tahap kedua, kemudian dilanjutkan validasi media melalui tiga tahap dengan rata-rata skor validasi pertama 3.36 dengan kriteria "cukup", rata-rata skor validasi kedua 4.79 dengan kriteria "sangat baik", dan rata-rata skor validasi ketiga 5 dengan kriteria "sangat baik".



Gambar 1. Diagram Hasil Validasi Materi



Gambar 2. Diagram Hasil Validasi Media

Media dapat dikatakan layak apabila mendapat skor minimal 3,42 dengan kategori baik (Widoyoko, 2017: 141). Berikut adalah hasil Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” setelah melalui tahap validasi ahli.



Gambar 3. Tampilan Puzzle Kubus “PAK RANDO”

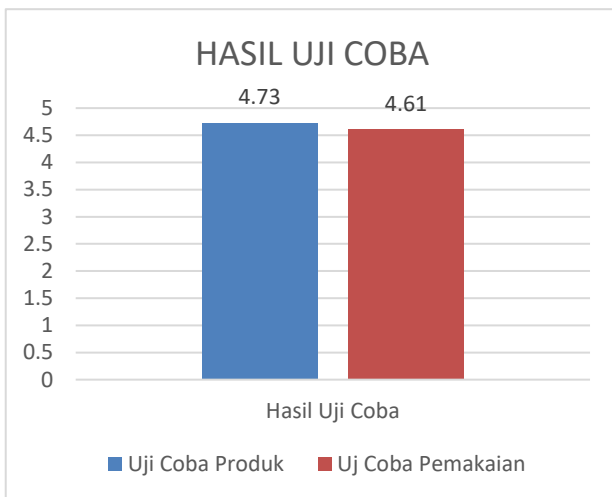


Gambar 4. Satu set Puzzle Kubus “PAK RANDO”

Satu set Puzzle Kubus “PAK RANDO” terdiri dari box, puzzle kubus, buku panduan penggunaan untuk pendamping, dan kartu evaluasi. Box dibuat dengan bahan baku kayu pinus, hal ini dikarenakan serat kayu pinus yang bagus dari segi estetika dan masa yang tidak terlalu berat. Puzzle kubus dibuat dari kayu sukun, dipilih karena masa yang ringan dan permukaan kayu yang halus. Buku panduan penggunaan, *sticker*, dan kartu evaluasi didesain menggunakan aplikasi *Adobe Creator* dan *CorelDraw X*. Desain kemudian dicetak masing-masing dengan *sticker* menggunakan kertas *sticker vinyl doff*, buku panduan penggunaan dan kartu evaluasi menggunakan kertas *Ivory 210gr*.

Setelah validasi ahli selesai, peneliti melanjutkan pada tahap uji coba. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba produk dan uji coba pemakaian. Uji coba produk dilaksanakan dengan sampel terbatas sejumlah 12 siswa SD Juara Yogyakarta pada tanggal 13 Maret 2019. Hasil dari uji coba produk mendapat skor rata-rata 4.73 yang termasuk dalam kriteria “sangat baik”. Siswa memberikan komentar yang positif terhadap media puzzle kubus “Pak Rando”.

Uji coba pemakaian dilaksanakan setelah uji coba produk, dengan melibatkan seluruh siswa kelas IV SD N Baciro Yogyakarta yang berjumlah 28. Uji coba pemakaian dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2019. Hasil uji coba pemakaian mendapat skor rata-rata 4,61 yang termasuk dalam kriteria “sangat baik”.



Gambar 5. Diagram Hasil Uji Coba

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” telah diuji kelayakannya melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan perolehan rata-rata skor 4.69 dari ahli materi yang termasuk dalam kategori “sangat baik” dan rata-rata skor 5 dari ahli media yang termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Setelah Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” dapat dikatakan layak dari segi materi dan media, dilanjutkan tahap uji kelayakan di lapangan sebanyak dua kali yaitu uji coba produk dan uji coba pemakaian. Uji coba produk yang dilaksanakan di SD Juara Yogyakarta dengan menggunakan sampel terbatas sejumlah 12 siswa berkemampuan berbeda memperoleh

rata-rata skor 4.73 yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Uji coba pemakaian dilaksanakan dengan subjek coba seluruh siswa kelas IV SD N Baciro Yogyakarta memperoleh rata-rata skor 4.61 yang termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, disimpulkan bahwa Pengembangan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” dapat dikatakan “layak” digunakan sebagai media Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, terdapat saran yang diberikan sebagai berikut: (1) Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” diharapkan dapat menjadi alternatif untuk mengatasi keterbatasan media permainan yang digunakan dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV sekolah dasar; (2) Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” diharapkan dapat menjadi inovasi media yang penggunaannya melibatkan siswa dalam pembelajaran IPS siswa kelas IV sekolah dasar; (3) Media Puzzle Kubus “PAK RANDO” diharapkan dapat memudahkan dan memotivasi siswa dalam belajar IPS dengan cara menyenangkan; (4) Diharapkan terdapat penelitian lebih lanjut mengenai keefektifan Media Puzzle Kubus “PAK RANDO”.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Farisi, M.I. (2013). *Pendidikan IPS sebagai Disiplin Ilmu Terintegrasi Berparadigma*

Plural. Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan
Jilid III, No. 1.

Rahayu, S. (2016). *Naskah Publikasi Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Gambar Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA – Biologi SMP*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Solihatin, E. dan Raharjo. (2012). *Cooperative Learning: Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Widoyoko, E. P. (2017). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.