

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE
MATERI TUBUHKU MATA PELAJARAN IPAS KELAS I
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 AJUNG

Siska Noviyanti¹, Muhammad Suwignyo Prayogo², Lina Dwi Ramadhani³, Natasya Aulia Izzati⁴

¹ UIN Khas Jember. E-mail: siskanoviyanti40@gmail.com

² UIN Khas Jember. E-mail: wignyoprayogo@uinkhas.ac.id

³ UIN Khas Jember. E-mail: linadwi26270@gmail.com

⁴ UIN Khas Jember. E-mail: natasyaauliaizzati34@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL

Submitted : 2024-10-31

Review : 2024-10-31

Accepted : 2024-10-31

Published : 2024-10-31

KATA KUNCI

Media Pembelajaran, Puzzle, Ipas.

Keywords: Learning Media, Puzzle, Ipas.

A B S T R A K

Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis puzzle pada materi Tubuhku untuk siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri (SDN) 2 Ajung dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Media Puzzle dipilih karena dapat membantu siswa mengenal bagian-bagian tubuh manusia secara visual dan interaktif sehingga meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah pengembangan media dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

A B S T R A C T

the purpose writing this article is to develop puzzle based learning media on my body material for grade 1 students of State Elementary School (SDN) 2 Ajung in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS). Puzzle media was chosen because it can help students recognize the parts of the human body visually and interactively so as to increase their active involvement in the learning process. The method used is media development with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluataion).

PENDAHULUAN

Pemahaman tentang tubuh manusia merupakan salah satu sudut pandang mendasar dalam pendidikan anak, khususnya kelas 1 SD. Pada tingkat ini anak mulai memperhatikan dirinya dan lingkungannya. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengingat hampir seluruh bagian tubuh manusia, fungsinya dan pentingnya dalam menjaga kesehatan. Mempelajari bagian-bagian tubuh tidak hanya bertujuan untuk memperoleh informasi anatomi saja, namun juga dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kecenderungan hidup sehat. Anak yang lebih selaras dengan tubuhnya akan lebih

memahami pentingnya menjaga kebersihan dan kesehatan diri yang menjadi landasan tumbuh kembangnya secara optimal.

Untuk mengetahuinya diperlukan strategi pembelajaran yang cerdas dan menyenangkan dimana materi tentang tubuh dapat meningkatkan minat siswa. Media pembelajaran interaktif seperti permainan, gambar, dan latihan langsung terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan meningkatkan informasi. Salah satu media yang tersedia untuk pembelajaran tersebut adalah puzzle yang dapat digunakan untuk menyesuaikan sudut pandang dalam persiapan pembelajaran. Dengan menggunakan media peragaan, pemeran pengganti dapat secara efektif berpartisipasi dalam pengenalan bagian tubuh sekaligus meningkatkan keterampilan mekanik dan kognitifnya.

Namun kenyataannya, banyak guru menghadapi tantangan dalam menyajikan materi dengan cara yang menarik dan mudah dipahami siswa. Strategi pembelajaran yang cerdas dan menyenangkan seringkali diabaikan sehingga membuat siswa kesulitan memahami konsep penting tubuh manusia dan pentingnya menjaga kesehatan tubuh. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya mendukung pemahaman hipotesis, tetapi juga memungkinkan pertemuan pembelajaran yang bermakna dan cerdas.

Media pembelajaran puzzle ini terkenal efektif dalam menggambarkan sebuah inovasi dalam pembelajaran yang telah dicapai dengan cara menarik. Puzzle membantu siswa mempelajari bagian tubuh dengan menyusun gambar. Media pembelajaran berbasis puzzle dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sekaligus memungkinkan pemahaman materi pelajaran lebih dalam. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran pada materi “Tubuhku” mata pelajaran IPAS siswa kelas 1 SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini sering disebut dengan penelitian pengembangan atau R&D (Research and Development). Penelitian pengembangan adalah proses merancang dan mengembangkan produk dunia pendidikan. Saat mengembangkan suatu produk, peneliti perlu memahami secara sistematis model pengembangan yang digunakan berdasarkan pada tahap-tahap pelaksanaan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Tujuan perencanaan dan pengembangan R&D adalah untuk memperluas pengetahuan secara sistematis berdasarkan data empiris dari praktik.

Proses pengembangan ini hanya meningkatkan efisiensi kerja. Pendekatan efektif dari model ADDIE berfokus pada implementasi tugas otentik, pemahaman yang kompleks, dan penyelesaian masalah nyata. Dengan cara ini, desain pembelajaran menjadi lebih efektif dalam mengadaptasi lingkungan pembelajaran dengan struktur kelembagaan yang ada.

Langkah-langkah untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Analisis (Analysis)

Tahap analisis penting untuk mengumpulkan informasi yang relevan mengenai masalah dan persyaratan penting untuk melakukan penelitian.

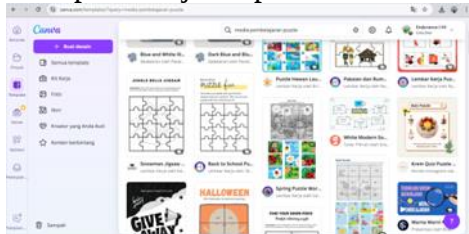
2. Desain (Design)

Aktivitas utama yang dilakukan pada tahap ini yaitu merencanakan struktur atau merancang kerangka untuk pengembangan media, serta menyiapkan beberapa kebutuhan seperti materi yang digunakan, merancang desain media dan cara penggunaannya kemudian dilanjut ke tahap pengembangan. Dalam pembelajaran IPAS materi tubuhku pada siswa kelas 1 SDN 2 Ajung berikut cara membuat media puzzle:

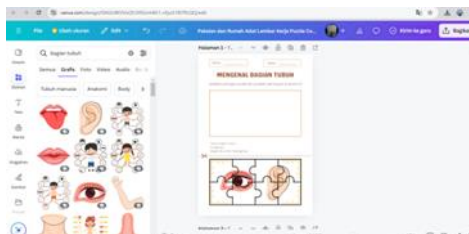
- a. Peneliti membuat akun canva terlebih dahulu, kemudian akan masuk ke menu beranda.



- b. Setelah itu peneliti langsung ke menu template dan mengetik dipencarian yaitu media pembelajaran puzzle.



- c. Setelah muncul pencarian tadi peneliti bisa memilih template mana yang akan digunakan.
- d. Selanjutnya peneliti mengubah template dengan materi yang diinginkan. Seperti contoh berikut:



- e. Kemudian di dalam media puzzle tersebut peneliti juga memberikan soal evaluasi untuk melatih konsentrasi serta daya ingat siswa.

3. Pengembangan (Development)

Pengembangan adalah tahap dimana produk yang sudah direncanakan menjadi kenyataan. Tujuannya adalah untuk membuat dan mengadaptasi media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan. Setelah media selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah bekerja sama dengan guru kelas ataupun dosen yang ahli dibidang tersebut untuk memberikan saran pembuatan media yang sesuai.

4. Implementasi (Implement)

Implementasi mengacu pada langkah-langkah khusus untuk melaksanakan sistem pembelajaran yang telah disiapkan. Konsep terpenting dalam tahap ini adalah menentukan cara yang tepat dalam mengimplementasikan media yang dikembangkan. Produk tersebut kemudian diuji di dalam kelas, dan peneliti juga mencatat kekurangan dan hambatan yang terjadi saat mengimplementasikan produk di kelas.

5. Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap akhir ini peneliti melakukan evaluasi terkait pengembangan produk media yang dikembangkan selama kegiatan pembelajaran. Dalam evaluasi dilakukan tingkat kepantasan pada media. Kegiatan ini dilakukan dengan cara penilaian pendidik dan siswa mengenai kelayakan media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Observasi pembelajaran dilaksanakan di sekolah SDN 2 Ajung kelas 1 pada tanggal 14 Oktober 2024 mulai pukul 07.20 sampai pukul 08.50. Observasi ini dilakukan untuk menguji media pembelajaran yang sudah peneliti buat yaitu media puzzle tubuhku untuk mengetahui seberapa layak media tersebut diterapkan disekolah serta bagaimana tingkat ketertarikan dan pemahaman siswa-siswi kelas 1 SDN 2 Ajung terhadap materi tubuhku dengan media yang sudah peneliti buat.

Observasi diawali dengan pertemuan kepala madrasah sambil dan penyerahan surat permohonan izin untuk observasi yaitu kepada Bapak Qosim, mengenai pelaksanaan observasi kelas dan bagaimana cara mengkondisikan kelas. Peneliti kemudian diperkenalkan untuk mewawancarai guru mata pelajaran kelas 1 SDN 2 Ajung. Wawancara kemudian dilakukan sesuai dengan latar belakang pelaksanaan observasi pada mapel IPAS. Hasil wawancara pra observasi peneliti masuk ke kelas sebagai penyusun artikel jurnal dan sebagai peneliti dengan guru mata pelajaran IPA kelas 1 di SDN 2 Ajung yaitu Ibu Rofi'ati. Kendala yang beliau alami saat mengajarkan materi tubuhku di kelas 1 adalah sebagian besar siswa dapat memahami apa yang dijelaskan oleh ibu Rofi'ati, namun ketika siswa dites ulang dan diberi pertanyaan masih kebingungan menjawab karena bu Rofi'ati selama ini tidak pernah membuat media pembelajaran hanya mengandalkan dari buku LKS. Keluhan dari bu Rofi'ati tidak banyak hanya saja karena ini yang dibahas adalah materi tubuhku pertanyaan siswa siswi kelas 1. Jadi anak-anak kebingungan manfaat bagian tubuh bagian atas bagian tengah dan bagian bawah serta anak-anak pun kurang paham beberapa fungsi bagian tubuh serta penasaran bagaimana menjaga kebersihan dan kesehatan pada tubuh. Apalagi mereka juga muncul pertanyaan yang sulit dijawab oleh bu Rofi'ati terkait materi tubuhku. Melihat media yang sudah peneliti buat ibu Rofi'ati memberikan apresiasi dan mengizinkan peneliti masuk ke kelas 1 untuk mengimplementasikan media puzzle materi tubuhku.

Peneliti memulai dengan salam sebagai pembuka dan menanyakan kabar kepada siswa-siswi kelas 1. Setelah itu peneliti perkenalan diri satu-satu mulai dari nama lengkap, nama panggilan, alamat rumah, dan status sebagai mahasiswi UIN Khas Jember Semester 5. Setelah 3 mahasiswi UIN Khas Jember ini memperkenalkan diri lalu bergantian siswa-siswi kelas 1 yang menyebutkan nama panggilannya satu-satu mulai dari bangku pojok belakang sampai bangku depan. Kami pun menjelaskan materi tubuhku terlebih dahulu mulai dari pemateri pertama Lina, pemateri kedua yaitu Siska, dan pemateri ketiga yaitu Tasya. Peneliti menjelaskan materi tubuhku diantaranya yaitu mengenalkan bagian-bagian tubuh seperti kepala, tangan dan jari, kaki dan jari kaki, dan perut, mengenalkan juga fungsi masing-masing bagian tubuh, cara merawat tubuh. Melalui powerpoint bergerak yang sudah ditampilkan pada proyektor. Dan respon siswa-siswi kelas 1 sangat tertarik melihat powerpointnya bergerak. Karena pas mereka ditanya selama ini media yang diberikan ibu Rofi'ati sebagai guru mata pelajaran IPAS kelas 1 ketika menyampaikan materi sebatas dari buku LKS yang ada, jadi kadang mereka bosan.

Ketika kami menyampaikan materi alhamdulillah mereka semua diam dan mendengarkan. Karena perhatian mereka juga berfokus pada powerpoint yang sudah dibuat dari kelompok kami. Powerpoint kartun yang bisa bergerak seperti video dan ada materi tubuhku. Para siswa- siswi kelas 1 juga pas ditanya terkait tubuhku masih bisa menjawab. Contohnya apakah ada yang sudah faham dengan bagian-bagian tubuh, fungsi merawat tubuh dan menjaga kebersihan tubuh? Mereka menjawab kompak sudah. Dan suasana itu yang membuat mereka agak sedikit rame dikelas dan tertawa terutama yang laki-laki. Tapi kami berusaha mengkondisikan kelas agar mereka tidak rame.

Kami sebagai peneliti juga bertanya umur mereka kebanyakan berapa dan menjawab ada yang 7 ada yang 8 tahun. Setelah semua menjelaskan materi, kami mengajak siswa-siswi kelas 1 untuk menyanyikan lagu tentang tubuhku menggunakan nada “Naik delman”. Mereka sangat senang dan kompak dalam menyanyikan lagu tersebut. Yang dimana sebelumnya siswa-siswi tersebut bosan ketika hanya dijelaskan materi saja. Setelah bernyanyi, kami pun langsung menguji coba media puzzle tubuhku yang telah kami buat. Pertama kami menggunakan strategi talking stick dengan cara mengoper bolpoin dari depan ke samping sampai lagu “Balonku Ada 5” selesai, yang memegang bolpoin ketika lagu berhenti maka deret bangku tersebut yang maju dan itu akan menjadi kelompok awal yang memainkan media papan kartu tersebut. Strategi talking stick tersebut kami lakukan sampai semua deret bangku mendapat kesempatan untuk memainkan puzzle secara bergantian antara kelompok 1 sampai dengan kelompok 3. Mulai dari mereka sangat antusias untuk memainkan puzzle. Hasilnya akan dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Permainan Puzzle Tubuhku

Kelompok	Benar	Salah
1	4	0
2	2	2
3	1	3

Berdasarkan tabel tersebut, didapatkan data bahwa kemampuan mereka sama rata yaitu tidak ada yang terlalu pintar dan juga tidak ada yang terlalu bodoh. Jujur kami sebagai peneliti sangat senang karena dari penjelasan materi menggunakan power point tadi sempat ramai, namun mereka tetap bisa menjawab dan mengerjakan semua bahkan sampai banyak yang menjawab benar. Kami bertiga merasa bangga dan turut senang karena apa yang telah kami jelaskan tidak sia-sia dan dapat dipahami oleh seluruh siswa-siswi kelas 1.

Setelah selesai, kami membacakan hasil dari permainan puzzle mulai dari kelompok 1-3. Dan setelah itu kami memberikan apresiasi berupa reward dengan tujuan agar mereka lebih semangat lagi dalam belajar. Siswa-siswi kelas 1 sangat senang, gembira dan bahagia karena mendapatkan apresiasi berupa reward dari kami dan mereka kompak mengucapkan terima kasih kepada kami. Di akhir sebelum penutup kami memberikan motivasi kepada siswa-siswi kelas 1 yaitu semangat belajarnya, semoga bisa lulus dengan nilai terbaik. Dan selesai dokumentasi, kebetulan waktu sudah berakhil bel berbunyi waktu istirahat kami berpamitan kepada siswa-siswi kelas 1 dengan ditutup salam.

SIMPULAN

Hasil penelitian di SDN 2 Ajung pada siswa-siswi kelas 1 menurut kami sudah cukup efektif. Karena menurut kami mereka memiliki kemampuan memahami materi dengan baik dan sempurna. Karena media yang kami gunakan yaitu media digital berupa power point bergerak dan juga media puzzle tubuhku. Tentu saja hal itu sangat bermanfaat untuk membantu siswa-siswi kelas 1 memahami materi tubuhku sangat cepat. Harapan kami sebagai peneliti yang melakukan observasi di kelas 1 adalah semoga guru-guru bisa meniru media yang telah kami buat yaitu power point bergerak dan media papan. Bisa juga media menarik lainnya seperti video animasi kartun, powerpoint interaktif, game edukasi, kuis dan sebagainya. Jadi tidak berfokus pada buku LKS atau buku paket saja bisa darimedia menarik lainnya yang membuat siswa-siswi tidak bosan. Dan juga guru tidak hanya memberi materi saja tetapi disela-sela pembelajaran mengajak siswa-siswi ice breaking atau bermain, bernyanyi, agar mereka tidak bosan dan jenuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Nizar, F. H. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam. Jipai: Jurnal pascasarjana UIN Sunan Gunung Djati.
- R, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Tubuh Manusia. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.
- Rofi'ati. Guru Mata Pelajaran IPAS Kelas 1 SDN 2 Ajung. Wawancara Tatap Muka di Kantor Guru. (Sabtu , 18 Oktober 2024 pukul 08.00 WIB).
- Saputra, H. (2022). Pentingnya Media Interaktif dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Tubuh Manusia. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.