



Development of Puzzle Media in Science Learning on Animal Life Metamorphosis Material for Grade III SDN 07 Koto Baru

Yulia Darniyanti¹, Ahmad ilham Asmaryadi² Nur Annisa³

nurannisa22122002@gmail.com, yuliadarniyanti1010@gmail.com, ilhamasmaryadi@gmail.com

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, Indonesia

ABSTRACT

This research is motivated by the problem of students who are less enthusiastic in following the learning process, in the learning process students feel bored and play alone so that they pay less attention to learning and the lack of interesting learning media so that students often feel bored during the learning process. To overcome this, the author tries to develop teaching materials in the form of puzzle learning media with the aim of helping students understand learning materials, especially animal metamorphosis material, adding to the learning media available in schools and producing the development of valid, practical, and effective puzzle media in grade III elementary schools so that it can increase students' interest in learning at SDN 07 Koto Baru. The type of research is research and development (R&D) which uses the ADDIE development model consisting of the analysis stage, the analysis includes material analysis, student needs analysis, and student characteristics analysis. The design stage is the design of the Puzzle learning media, namely the instrument design and framework design. The development stage is the development stage is a validation test. The implementation stage is the implementation stage is carried out for practicality and effectiveness. The evaluation stage is carried out at each stage starting from analysis, design, development, and implementation. that the validity results that have been carried out by the material feasibility validator with an average value percentage of 90% are categorized as very valid, the teaching module feasibility validator with an average value percentage of 97.2% is categorized as very valid, the graphic feasibility validator with an average value percentage of 93.5%, and the language feasibility validator with an average value percentage of 88.1% are categorized as very valid. Thus, the results of the Puzzle Media validity assessment that have been designed by researchers have been averaged with a percentage of 92.1% categorized as very valid, the results of practicality with an average score of 98.7% are categorized as very practical, meaning that puzzle media can be used easily for the learning process while the results of effectiveness with a score of 82.3% are categorized as very practical, meaning that the application can increase students' interest in learning.

Keywords: Puzzle Media, ADDIE development model



PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses belajar mengajar di mana pada zaman sekarang pendidikan berperan sangat penting dalam kehidupan bangsa. Karena, pendidikan merupakan hal penting bagi setiap individu dalam menjalankan kehidupannya untuk dapat menyesuaikan diri dan beradaptasi dengan perkembangan zaman yang semakin canggih dan banyak pembaharuan didalamnya, Pendidikan merupakan salah satu hal yang terpenting dalam kehidupan. Dalam dunia pendidikan kurikulum dapat dijadikan sebagai pedoman atau panduan bagi pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Yulia. Darniyanti, 2023) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran didalam kelas agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan juga masyarakat. Di samping itu pendidikan merupakan usaha untuk membentuk manusia yang utuh lahir dan batin cerdas, sehat, dan berbudi pekerti luhur. Definisi pendidikan dalam arti luas adalah Hidup (Darniyanti, 2023) tanpa adanya pendidikan seseorang tersebut tidak akan memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas, itu sebabnya pendidikan sangat dianjurkan untuk anak-anak Indonesia, agar mereka memiliki pendidikan sampai kejenjang yang lebih tinggi (Apreasta & Darniyanti, 2023).

Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan sesuatu belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa, negara. Pendidik harus bisa memahami kemampuan setiap peserta didik itu berbeda-beda, dan ada beberapa peserta didik yang menyukai pembelajaran sambil bermain, ada juga peserta didik yang menyukai belajar sambil menggunakan media pembelajaran dengan menerapkannya sesuai dengan kurikulum. Jadi pendidikan dan kurikulum tidak dapat dipisahkan karena merupakan tujuan utama dalam pendidikan. Hal ini sangat penting dalam pendidikan karena sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Keberhasilan dan kegagalan suatu proses pendidikan mampu dan tidaknya peserta didik memahami materi pembelajaran, tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan bergantung pada kurikulum yang digunakan. Sehingga kurikulum dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan yang dilakukan peserta didik didalam maupun diluar sekolah (Anggrayni et al., 2024).

Kurikulum merupakan salah satu hal yang tidak bisa dipisahkan dari dunia pendidikan dimasa yang akan datang. Karena kurikulum bagian penting dari proses pendidikan. Pendidikan tanpa kurikulum akan terlihat tidak teratur, selain itu kurikulum adalah salah satu media pencapaian tujuan pendidikan (Imron, 2019) untuk itu kurikulum dimasa depan perlu dirancang dan disempurnakan untuk meningkat mutu pendidikan. Terkait dengan hal tersebut terbentuklah kebijakan untuk meningkat kualitas pendidikan agar tidak ketinggalan zaman, maka dibentuklah kurikulum baru yang diberi nama dengan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang resmi diluncurkan oleh mendikbudristek kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi sebagai kerangka kurikulum yang lebih luas dan berpusat pada materi mendasar serta mengembangkan keunikan dan kemampuan peserta didik (Yulia Darniyanti, Wiwik Okta Susilawati, 2024) salah satu pembelajaran yang ada dikurikulum merdeka yaitu mata pembelajaran IPAS. IPAS itu merupakan gabungan dari pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang diintegrasikan dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Pembelajaran IPAS memiliki peran penting dalam mewujudkan profil pelajar pancasila sebagai gambaran ideal profil pelajar peserta didik Indonesia. Dalam proses pembelajaran IPAS pendidik harus merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, serta mengembangkan pembelajaran tersebut dengan menggunakan media yang menarik, metode

pembelajaran, dan model pembelajaran, yang tepat untuk digunakan. Bagi peserta didik pembelajaran IPAS pembelajaran yang membosankan, sebenarnya pembelajaran IPAS itu menarik dan mudah dimengerti jika menggunakan media yang tepat yaitu media *puzzle*.

Berdasarkan hasil observasi, di SDN 07 Koto Baru yang telah dilakukan penulis dengan wali kelas III berinisial (A) pada hari jumat, 6 Desember 2024. Permasalahan yang ditemui yaitu peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, Dalam proses belajar peserta didik merasa bosan dan bermain sendiri sehingga kurang memperhatikan pembelajaran, hal ini disebabkan pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang kreatif, Dalam proses belajar peserta didik sering ribut dan bermain sendiri sehingga kurang memperhatikan pembelajaran.

Setelah itu berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan penulis kepada wali kelas III berinisial (A) pada hari senin, 9 Desember 2024, di dapat informasi bahwa permasalahan yang dihadapi oleh guru yaitu pendidik masih belum maksimalnya menggunakan media yang mendukung proses pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik, pendidik belum pernah mengembangkan media yang menarik seperti media *puzzle* yang di butuhkan oleh peserta didik. Hal ini juga dapat ditemukan pada saat PLP di SDN 07 Koto Baru, ditemukan beberapa permasalahan yaitu kurangnya minat peserta didik terhadap pembelajaran IPAS yang diajarkan, dalam satu kelas ada 17 peserta didik yang artinya memiliki karakteristik yang berbeda, siswa dari sebagian besar mengikuti pembelajaran kelas hanya sebagian kecil peserta didik yang mengikuti pembelajaran, sedangkan peserta didik lainnya sibuk dengan kegiatan masing-masing. seperti halnya tampak bermalasan-malasan serta kurang bersemangat, mengobrol dengan teman sebangkunya disaat guru menerangkan pembelajaran, buat usil kepada teman, asyik bermain sendiri dengan mainan yang peserta didik miliki tanpa sepengetahuan guru dan bukti yang lainnya adalah disaat guru bertanya mengenai materi yang terkait peserta didik tidak dapat menjawab dengan tepat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan dalam bahasa Inggris disebut *research and development (R&D)* adalah metode yang menghasilkan sebuah produk dalam bidang keahlian tertentu yang diikuti produk samping serta memiliki efektifitas dari sebuah produk. penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, design, development, implementation, evaluation*) model ADDIE merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pembelajaran individual, mempunyai fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem terhadap pengetahuan dan pembelajaran manusia. Desain pembelajaran ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan masalah nyata. Oleh karena itu, model pembelajaran ADDIE didasarkan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta proses interaktif antar siswa, guru dan lingkungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian pada bab ini menyajikan hasil penelitian mengenai pengembangan media *puzzle* pada pembelajaran IPAS materi Metamorfosis Hidup Hewan kelas III sekolah dasar yang telah dikembangkan, maka diperoleh hasil penelitian dan penjelasan melalui beberapa tahap sesuai dengan prosedur dari pengembangan ADDIE, yaitu: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), pelaksanaan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berikut ini tahapan yang digunakan peneliti sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian pengembangan media *Puzzle* ini. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan peserta didik, analisis guru, analisis kurikulum, analisis peserta didik dan analisis karakteristik peserta didik. Adapun hasil analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan ini dilakukan peneliti dengan melakukan observasi ke SDN 07 Koto Baru dan mewawancarai salah satu pendidik yaitu wali kelas III. Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan angket, yang telah dilakukan, peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran IPAS yang telah diterapkan di kelas III SDN 07 Koto Baru yaitu rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran untuk meningkatkan dan menarik minat peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan hasil tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa perlu dikembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran *Puzzle* yang dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik. Untuk lebih jelas hasil penelitian terlampir pada lampiran.

Dari hasil wawancara dan angket respon pendidik dimana kurikulum yang digunakan pada SDN 07 Koto Baru kurikulum merdeka. Kurikulum yang digunakan pada kelas III adalah kurikulum merdeka. Di mata pelajaran IPAS materi Metamorfosis Hidup Hewan sangat dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dan peserta didik senang dalam mengikuti proses pembelajaran dan sesuai dengan yang dibutuhkan oleh peserta didik.

b) Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan pada kelas tersebut adalah Kurikulum Merdeka dan mata pelajaran yang dipilih pada pengembangan ini, yaitu IPAS dengan materi “Metamorfosis Hidup Hewan”. Pada saat pembelajaran masih terfokus pada buku saja dan media sekedar gambar belum ada kreasi lainnya, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajarannya terfokus pada buku siswa karena kurangnya pemanfaatan dan variasi media dalam proses pembelajaran. Sementara itu, pada materi ini siswa harus lebih mudah dalam memahami materi tersebut. Maka dibutuhkan suatu media pembelajaran berupa *Puzzle* yang mampu membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

c) Analisis Peserta Didik

Analisis ini sangat diperlukan sebelum merancang bentuk dari media pembelajaran IPAS. Analisis ini dijadikan panduan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran *Puzzle*. Saat peneliti melakukan penyebaran angket di kelas III SDN 07 Koto Baru, peserta didik tidak bersemangat untuk melakukan kegiatan pembelajaran baik itu materi maupun dalam bentuk praktek, dikarenakan didalam proses pembelajaran pendidik sangat monoton pada saat menjelaskan pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil angket tersebut peneliti mengembangkan media *Puzzle* yang sudah didesain dengan menarik untuk menumbuhkan keinginan belajar peserta didik supaya pada saat melakukan pembelajaran diharapkan peserta didik sangat aktif dan minat mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

d) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Tahap ini peneliti melakukan observasi dan membagikan angket pada saat akan penyusunan bab I dengan pemberian angket yang berhubungan dengan mata pelajaran IPAS materi “Metamorfosis Hidup Hewan” kelas III SDN 07 Koto Baru. Analisis ini berupa angket yang diberikan kepada peserta didik dapat disimpulkan bahwa peserta didik dalam pembelajaran IPAS, yaitu peserta didik kurang memahami materi

pembelajaran IPAS dikarenakan belum adanya media pembelajaran yang menarik untuk menunjang pembelajaran dan menarik minat peserta didik. Jadi, peneliti mengembangkan Media *Puzzle* pada mata pelajaran IPAS materi “Metamorfosis Hidup Hewan” ini diharapkan dapat mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil tahapan perancangan yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

a. Hasil Rancangan Instrumen Penelitian

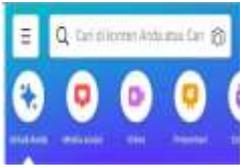
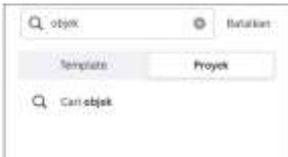
1) Lembar Validasi

Lembar validitas ini terdapat beberapa aspek penilaian yang ditujukan kepada ahli diantaranya, yaitu: aspek komponen kelayakan kegrafikan, Bahasa, materi dan modul Ajar serta skor yang diisi oleh validator. Adapun hasil validitas kelayakan kegrafikan oleh 3 validator dengan rata-rata persentase 93,5% dikategorikan sangat valid, validitas Bahasa oleh 3 validator dengan persentase rata-rata 88,1% dikategorikan sangat valid, validasi materi oleh 3 validator dengan rata-rata 90% dikategorikan sangat valid dan validitas modul ajar oleh 3 validator dengan persentase 97,2% dikategorikan sangat valid. Berdasarkan persentase validitas bahwa media *Puzzle* sudah juga digunakan untuk menilai bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan Media *Puzzle*. Materi yang digunakan oleh peneliti adalah Metamorfosis Hidup Hewan.

2) Merancang Produk

Tahap merancang produk media *Puzzle* didesain dengan beberapa warna yang menarik minat peserta didik, serta petunjuk-petunjuk yang memudahkan Guru dalam menyampaikan materi serta dapat dipahami oleh peserta didik agar proses pembelajaran berjalan dengan tujuan yang dicapai, dan dapat menambah pengetahuan dan minat peserta didik dalam kehidupan sehari-hari untuk lebih jelaya dapat dilihat dibawah ini:

Table 4.1 Media *Puzzle*

	Tahapan pertama donwload aplikasi canva terlebih dahulu di hp android
	Tahapan ke dua klik untuk anda
	Tahapan ke tiga cari objek yg ingin di bikin

	<p>Tahapan ke empat lalu pilih templet warna yg ingin kita buat</p>
	<p>Tahapan ke lima tekan elemen pilih warna yang kita butuhkan</p>
	<p>Tahap ke enam tekan elemen masukan puzzle yang kita butuhkan</p>
	<p>Tahap ke tujuh tekan elemen masukan puzzle ketemplet gambar yang sudah dipilih</p>
	<p>Tahap ke delapan masuk ke elemen dan cari gambar yang diinginkan</p>

	<p>Tahap sembilan masukan gambar yang kita pilih ke <i>puzzle</i> tersebut</p>
	<p>Tahap ke sepuluh jika gambarnya sudah rapi klik ke transparan kita sesuaikan saja dengan ukuran</p>
	<p>Tahapan ke sebelas tekan teks lalu pilih teks yang kita butuh kan</p>
	<p>Tahapan ke dua belas hasil dari pembuatan media <i>puzzle</i> sudah jadi dan siap dipotong-potong menjadi kepingan gambar.</p>

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Validasi Ahli

Validitas media *puzzle* dilakukan pada tahap pengembangan, dimana media *puzzle* yang telah dirancang divalidasi oleh validator ahli dan validator praktis. Bahan ajar direvisi berdasarkan hasil masukan dan sarat dari validator. Berikut adalah uraian dari hasil tahap pengembangam media *puzzle* sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validator Ahli Materi

Validator	Hasil $V\frac{f}{n}\times 100\%$	Kategori	Keterangan
Eka Filanasari, M. Pd	$V\frac{21}{28}\times 100\%$ $V=75\%$	Valid dengan sedikit revisi	Dosen FKIP UNDHARI
Feby Kharisma, M. Pd	$V\frac{39}{40}\times 100\%$ $V=97,5\%$	Valid tanpa revisi	Dosen FKIP UNDHARI
Dhara Atika Putri, M. Pd	$V\frac{39}{40}\times 100\%$ $V=97,5\%$	Valid dengan sedikit revisi	Dosen FKIP UNDHARI
Total Keseluruhan	$V\frac{270}{3}\times 100\%$ $V=90\%$	Sangat Valid	

Tabel 4.3 Hasil Vlidator Ahli Modul Ajar

Validator	Hasil $V\frac{f}{n}\times 100\%$	Kategori	Keterangan
M. Anggrayni, M. Pd	$V\frac{35}{36}\times 100\%$ $V=97,2\%$	Valid dengan sedikit revisi	Dosen FKIP UNDHARI
Feby Kharisma, M. Pd	$V\frac{35}{36}\times 100\%$ $V=97,2\%$	Valid tanpa revisi	Dosen FKIP UNDHARI
Dhara Atika Putri, M. Pd	$V\frac{35}{36}\times 100\%$ $V=97,2\%$	Valid dengan sedikit revisi	Dosen FKIP UNDHARI
Total Keseluruhan	$V\frac{270}{3}\times 100\%$ $V=97,2\%$	Sangat Valid	

Tabel 4.4 Hasil Validator Ahli Keagrafikan

Validator	Hasil $V\frac{f}{n}\times 100\%$	Kategori	Keterangan
Eka Filanasari, M. Pd	$V\frac{31}{36}\times 100\%$ $V=86,1\%$	Valid dengan sedikit revisi	Dosen FKIP UNDHARI
Feby Kharisma, M. Pd	$V\frac{35}{36}\times 100\%$ $V=97,2\%$	Valid tanpa revisi	Dosen FKIP UNDHARI
Dhara Atika Putri, M. Pd	$V\frac{35}{36}\times 100\%$ $V=97,2\%$	Valid dengan sedikit revisi	Dosen FKIP UNDHARI
Total Keseluruhan	$V\frac{280,2}{3}\times 100\%$ $V=93,5\%$	Sangat Valid	

Tabel 4.5 Hasil Validator Ahli Bahasa

Validator	Hasil $V\frac{f}{n}\times 100\%$	Kategori	Keterangan
Eka Filanasari, M. Pd	$V\frac{36}{49}\times 100\%$ $V=75\%$	Valid dengan sedikit revisi	Dosen FKIP UNDHARI
Feby Kharisma, M. Pd	$V\frac{45}{48}\times 100\%$ $V=93,7\%$	Valid tanpa revisi	Dosen FKIP UNDHARI

Dhara Atika Putri, M. Pd	$V = \frac{46}{48} \times 100\%$ $V = 95,8\%$	Valid dengan sedikit revisi	Dosen FKIP UNDHARI
Total Keseluruhan	$V = \frac{264,5}{3} \times 100\%$ $V = 88,1\%$	Sangat Valid	

Tabel 4.6 Hasil Rata-Rata Validator Media *Puzzle*

Validator	Hasil $V = \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori	Keterangan
Ahli Materi	$V = \frac{270}{3} \times 100\%$ $V = 90\%$	Sangat Valid	Dosen FKIP UNDHARI
Ahli Modul Ajar	$V = \frac{270}{3} \times 100\%$ $V = 97,2\%$	Sangat Valid	Dosen FKIP UNDHARI
Ahli Kegrafikan	$V = \frac{280,2}{3} \times 100\%$ $V = 93,5\%$	Sangat Valid	Dosen FKIP UNDHARI
Ahli Bahasa	$V = \frac{264,5}{3} \times 100\%$ $V = 88,1\%$	Sangat Valid	Dosen FKIP UNDHARI
Total Keseluruhan	$V = \frac{368,7}{4} \times 100\%$ $V = 92,1\%$	Sangat Valid	

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil validitas yang telah dilakukan oleh validator kelayakan materi dengan persentase nilai rata-rata 90% dikategorikan sangat valid, validator kelayakan modul ajar dengan persentase nilai rata-rata 97,2% dikategorikan sangat valid, validator kelayakan kegrafikan dengan persentase nilai rata-rata 93,5%, dan validator kelayakan bahasa dengan persentase nilai rata-rata 88,1% dikategorikan sangat valid. Dengan demikian, hasil penilaian validitas Media *Puzzle* yang telah dirancang peneliti telah dirata-ratakan dengan persentase 92,1% dikategorikan sangat valid, karena Media *Puzzle* telah disesuaikan dengan materi, CP, TP, dan Modul ajar IPAS sehingga dapat diterapkan di sekolah dasar (SD). Analisis ini dapat dilihat pada lampiran lembar validitas Media *Puzzle* pembelajaran IPAS materi metamorphosis hidup hewan kelas III SDN 07 Koto Baru.

b. Revisi Produk

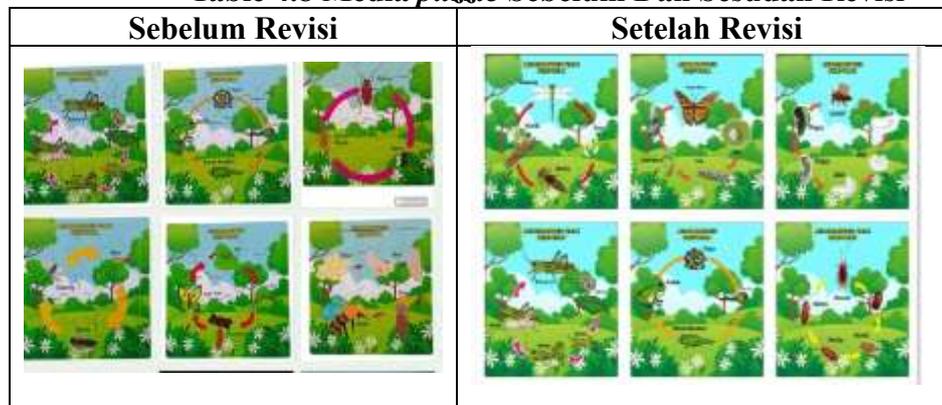
Produk yang diuji cobakan direvisi berdasarkan masukan dan saran dari validator sebelum diterapkan ke sekolah dasar. Berikut ini adalah masukan dan saran dari validator, yaitu sebagai berikut:

Table 4.7 Masukan dan Saran Validator

Validator	Masukan dan Saran	Tindak Lanjut
Eka Filahana Sari, M. Pd	-Perbaiki desain gambar hewan metamorfosis	Sudah diperbaiki
M. Anggrayni, M. Pd	-Kompetensi Inti -Profil pelajar Pancasila -Target peserta didik -Tujuan pembelajaran -Kegiatan Pembelajaran	Sudah diperbaiki
Febi Kharisna, M. Pd	-	Sudah diperbaiki
Dhara Atika Putri, M. Pd	-	Sudah diperbaiki

Berdasarkan hasil dari validator, dua validator memberikan masukan dan saran, Setelah peneliti melakukan revisi produk sesuai saran dari validator maka, peneliti menampakan proses pembelajaran dan mengganti sesuai masukan dan saran dari validator.

Table 4.8 Media *puzzle* Sebelum Dan Sesudah Revisi



Berdasarkan tabel di atas, media *Puzzle* mata pelajaran IPAS setelah dan sebelum direvisi dipaparkan dalam tabel berikut.

4. Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN 07 Koto Baru dengan jumlah peserta didik yaitu 17 orang. Produk yang dikembangkan akan dinilai oleh wali kelas III Aria Widiastuti S.Pd dan peserta didik kelas III. Penyajian data praktikalitas pada uji coba produk Media *Puzzle* mata pelajaran IPAS untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang telah dibuat oleh peneliti, dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 4.9 Data Praktikalitas Pendidik

Praktisi	Hasil $P \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori	Keterangan
Aria Widiastuti, S. Pd	Hasil $P \frac{27}{28} \times 100\%$ $P=96,4\%$	Sangat Praktis	Wali Kelas III SDN 07 Koto Baru

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang diisi oleh praktisi Aria Widiastuti, S.Pd dari wali kelas III SDN 07 Koto Baru dengan persentase 96,4% dikategorikan sangat praktis.

Table 4.10 Data Praktikalitas Peserta Didik

No	Praktisi	Hasil $P \frac{f}{n} \times 100\%$	Kategori	Keterangan
1.	Abdul Rahman	Hasil $P \frac{28}{28} \times 100\%$ $P=100\%$	Sangat Praktis	Siswa
2.	Amad bian	Hasil $P \frac{28}{28} \times 100\%$ $P=100\%$	Sangat Praktis	Siswa
3.	Andini	Hasil $P \frac{28}{28} \times 100\%$ $P=100\%$	Sangat Praktis	Siswa
4.	Aji	Hasil $P \frac{28}{28} \times 100\%$ $P=100\%$	Sangat Praktis	Siswa
5.	Arkan	Hasil $P \frac{28}{28} \times 100\%$ $P=100\%$	Sangat Praktis	Siswa
6.	Faiza	Hasil $P \frac{28}{28} \times 100\%$ $P=100\%$	Sangat Praktis	Siswa
7.	Gibran	Hasil $P \frac{28}{28} \times 100\%$	Sangat Praktis	Siswa

		$P=100\%$		
8.	Indri	Hasil $P_{28}^{28} \times 100\%$ $P=100\%$	Sangat Praktis	Siswa
9.	Lutfia	Hasil $P_{28}^{28} \times 100\%$ $P=100\%$	Sangat Praktis	Siswa
10.	Micha	Hasil $P_{28}^{100} \times 100\%$ $P=100\%$	Sangat Praktis	Siswa
11.	Najwa	Hasil $P_{28}^{28} \times 100\%$ $P=100\%$	Sangat Praktis	Siswa
12.	Raga	Hasil $P_{28}^{28} \times 100\%$ $P=100\%$	Sangat Praktis	Siswa
13.	Shino Yuki	Hasil $P_{28}^{26} \times 100\%$ $P=92,8\%$	Sangat Praktis	Siswa
14.	Yuki Oltila	Hasil $P_{28}^{28} \times 100\%$ $P=100\%$	Sangat Praktis	Siswa
15.	Wahid	Hasil $P_{28}^{26} \times 100\%$ $P=92,8\%$	Sangat Praktis	Siswa
16.	Wahyu	Hasil $P_{28}^{28} \times 100\%$ $P=100\%$	Sangat Praktis	Siswa
17.	Zikri	Hasil $P_{28}^{26} \times 100\%$ $P=92,6\%$	Sangat Praktis	Siswa
Jumlah		Hasil $P_{17}^{1.678} \times 100\%$ $P= 98,7\%$	Sangat Praktis	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang telah diisi yaitu dari peserta didik kelas III SDN 07 Koto Baru berjumlah 17 orang dengan persentase 98,7% dikategorikan sangat praktis.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Uji coba Efektivitas

Penyajian data efektivitas pada uji coba produk media *Puzzle* mata pelajaran IPAS materi metaorfosis hidup hewan kelas III SDN 07 Koto Baru berguna untuk mengetahui keefektifan media yang telah dibuat oleh peneliti, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Data Uji Coba Media Puzzle

No	Nama	Jumlah betul	Skor maks	Nilai	KKTP	Keterangan
1.	Abdul Rahman	18	20	90	70	Tuntas
2.	Amad Bian	13	20	65	70	Tidak Tuntas
3.	Andini	20	20	100	70	Tuntas
4.	Aji	13	20	65	70	Tidak Tuntas
5.	Arkan	20	20	100	70	Tuntas
6.	Faiza	18	20	90	70	Tuntas
7.	Gibran	16	20	80	70	Tuntas
8.	Indri	20	20	100	70	Tuntas
9.	Lutfia	18	20	90	70	Tuntas
10.	Micha	16	20	80	70	Tuntas
11.	Najwa	18	20	90	70	Tuntas
12.	Raga	17	20	85	70	Tuntas
13.	Shino Yuki	12	20	60	70	Tuntas
14.	Yuki Oltila	20	20	100	70	Tuntas
15.	Wahid	17	20	85	70	Tuntas
16.	Wahyu	20	20	100	70	Tuntas
17.	Zikri	13	20	65	70	Tidak Tuntas

Tabel 4.12 Hasil Data Uji Coba Media *Puzzle*

No	Kriteria	Jumlah	Presentase
1	Tuntas	14	82,3%
2	Tidak Tuntas	3	17,7%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa minat belajar peserta didik telah mencapai KKM, ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 82,3% dikategorikan sangat efektif. Sedangkan ketidak tuntas hasil belajar peserta didik dengan rata rata 17,7% di kategorikan tidak efektif. Sehingga media *puzzle* mata pelajaran IPAS dapat diterapkan di dalam proses pembelajaran. Hasil analisis peserta didik semuanya tuntas 14 orang dan yang tidak tuntas berjumlah 3 orang dengan jumlah peserta didik 17 orang, jumlah peserta didik yang tuntas 14 orang dibagi jumlah peserta didik 17 orang dikali 100 hasilnya 82,3%.

Dalam KBBI efektivitas didefinisikan daya guna, keaktifan, serta adanya kesesuaian dan tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* sangat efektif artinya dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

Pembahasa

Pengembangan media *puzzle* mata pelajaran IPAS materi metamorphosis hidup hewan yang telah dilaksanakan, peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: analisis (Analyze), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation).

Paparan pembahasan mengenai hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, akan dijelaskan lebih lanjut terutama yang berkaitan dengan validitas, praktikalitas dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk lebih jelasnya di jelaskan sebagai berikut :

Validitas Media *Puzzle* Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis Hidup Hewan

Tahap perancangan (design) meliputi perancangan terhadap media *Puzzle* yaitu rancangan instrumen dan rancangan desain. Tahap pengembangan (development) yaitu tahap pengembangan dilakukannya uji validitas oleh ahli. Pengembangan produk media *puzzle* agar dapat memenuhi kriteria valid, yaitu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di kelas III SDN 07 Koto Baru mata pelajaran IPAS pada materi metamorphosis hidup hewan. Pengembangan media *Puzzle* dapat memenuhi kriteria efektif yaitu mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Hasil dari validitas media *Puzzle* ini diisi oleh tiga validator materi, tiga validator modul ajar, tiga validator kegrafikan dan tiga validator Bahasa. dengan aspek yang dinilai, yaitu aspek materi (isi), aspek modul ajar, aspek kegrafikan dan aspek bahasa. Berdasarkan hasil dari 4 validator ahli media *Puzzle* didapatkan jumlah persentase 92,1% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil persentase validitas media *Puzzle* tersebut menyatakan bahwa penggunaan media *Puzzle* telah memenuhi kriteria valid untuk digunakan pendidik dan peserta didik sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Yuni Sahara & Vitoria, (2023) yang menyatakan bahwa Produk dinyatakan valid apabila skor penilaian dari validator ahli media dan ahli materi tergolong minimal kategori baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan media *Puzzle* dapat digunakan. Selanjutnya, media *Puzzle* tetap dilakukan revisi, dikarenakan hasil akhir dari validator yaitu dua validator memberikan keputusan bahwa media *Puzzle* sangat valid tanpa revisi dan dua validator memberikan keputusan valid dengan revisi. Setelah melakukan perbaikan maka, media *Puzzle* dikategorikan sangat valid artinya media *Puzzle* sudah benar, tepat dan sudah sesuai dengan isi, modul ajar, kegrafikan dan Bahasa. Ada juga penelitian menurut Wibowo & Mufidah, (2022) dengan hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa, (1) Tingkat kelayakan hasil uji coba pengembangan media *puzzle* dari ahli media diperoleh rata rata

98,9% dengan kategori sangat valid/sangat baik sedangkan dari ahli materi diperoleh rata-rata 93,2% dengan kategori sangat baik.

Selanjutnya ada juga menurut Arisandi & D.B. Kt. Ngr. Semara Putra, (2022) dengan hasil penelitian review ahli isi mata pelajaran memperoleh kriteria sangat baik dengan skor (80%), review ahli desain pembelajaran memperoleh kriteria sangat baik dengan skor (90%). hasil review ahli media pembelajaran memperoleh kriteria sangat baik dengan skor (90%) dan hasil uji perorangan memperoleh kriteria sangat baik dengan skor (90%) dan (e) hasil uji coba kelompok kecil memperoleh kriteria baik dengan skor (87,2%). Dari beberapa menurut para 3 peneliti diatas dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* yang peneliti kembangkan dapat digunakan dan diterapkan kepada peserta didik.

Praktikalitas Media *Puzzle* Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis Hidup Hewan

Tahap pengembangan dari model ADDIE selanjutnya yaitu, tahap implementasi (implementation) yaitu tahap uji coba praktikalitas terhadap respon pendidik dan peserta didik. Uji praktikalitas di uji cobakan pada pendidik dan peserta didik, uji coba pada pendidik yaitu Ibu Aria Widiastuti, S. Pd dengan skor sebesar 96,4% memperoleh nilai rata-rata dengan jumlah tuntas 27 dibagi jumlah skor 28 dikali 100 jadi hasilnya 98,7% dengan jumlah tuntas 27 dibagi jumlah skor 28 dan dikali 100 jadi hasilnya 98,7% dengan kategori sangat praktis. Selanjutnya uji praktikalitas diberikan kepada 17 orang peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 98,7%. Hal ini sejalan dengan penilaian yang dilakukan oleh Yuni Sahara & Vitoria, (2023) yang menyatakan bahwa rodud dinyatakan praktikal apabila aktifitas siswa selama pembelajaran tergolong minimal kategori baik, dan respon siswa tergolong positif.

Selanjutny ada juga menurut peneliti Apriani et al., (2025) dengan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik, nilai rata-rata dari persentase kelayakan 88%, dalam memahami konsep metamorfosis melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Media pembelajaran *puzzle* ini di desain dengan mengintegrasikan unsur unsur STEAM untuk meningkatkan keterampilan kolaboratif, berpikir kritis, dan pemecahan masalah peserta didik. Dari penulis menunjukkan media *puzzle* berbasis STEAM ini yang layak berdasarkan hasil dari ahli materi dan media, serta memperoleh respon positif dari peserta didik dan guru. Penerapan media ini menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik yang signifikan, dibuktikan dengan perbedaan nilai pretest dan post-test Selain itu, media ini juga dinilai mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Sehingga pengembangan media *puzzle* berbasis STEAM pada materi metamorfosis dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ada juga menurut Arisandi & D.B. Kt. Ngr. Semara Putra, (2022) dengan hasil review ahli media pembelajaran memperoleh kriteria sangat baik dengan skor (90%) dan hasil uji perorangan memperoleh kriteria sangat baik dengan skor (90%) dan (e) hasil uji coba kelompok kecil memperoleh kriteria baik dengan skor (87,2%). Maka, media permainan kartu bergambar ini layak digunakan dalam pembelajaran IPA khususnya materi mengenai siklus hidup hewan kelas IV SD.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* yang peneliti kembangkan sangat praktis dan sudah bisa digunakan oleh pendidik dan peserta didik di Sekolah Dasar. Selain itu media *Puzzle* juga sudah dilengkapi dengan bentuk, warna dan gambar yang sesuai dengan materi yang menarik minat peserta didik untuk belajar.

Efektivitas Media *Puzzle* Mata Pelajaran IPAS Materi Metamorfosis Hidup Hewan

Tahap pengembangan dari model ADDIE selanjutnya yaitu, tahap evaluasi (evaluation) dengan melakukan uji efektivitas kepada peserta didik kelas III SDN 07 Koto Baru. Uji efektivitas media *Puzzle* dilihat dari hasil belajar peserta didik. Dimana lembar

efektivitas tersebut berupa tes yang berisi-soal-soal, berdasarkan uji efektivitas yang telah dilakukan di kelas III SDN 07 Koto Baru yaitu dengan nilai rata-rata 82,3% dengan kategori sangat efektif. Hasil analisis peserta didik yang tuntas 14 orang dan tidak tuntas 3 orang dengan jumlah 17 orang, jumlah peserta didik yang tuntas 14 orang di bagi jumlah peserta didik 17 orang dikali 100 hasilnya 82,3% berkategori sangat efektif.

Hal ini sejalan dengan penelitian Yuni Sahara & Vitoria, (2023) yang menyatakan bahwa Produk dinyatakan efektif apabila minimal 85% siswa mencapai ketuntasan belajar individu. Apabila telah memenuhi kriteria valid, praktikal, dan efektif, maka *Puzzle* Bilangan dinyatakan sesuai untuk pembelajaran perkalian dan pembagian di kelas II. Ada juga menurut peneliti Wibowo & Mufidah, (2022) dengan hasil uji perorangan memperoleh kriteria sangat baik dengan skor (90%) dan (e) hasil uji coba kelompok kecil memperoleh kriteria baik dengan skor (87,2%). Maka, media permainan kartu bergambar ini layak digunakan dalam pembelajaran IPA khususnya materi mengenai siklus hidup hewan kelas IV SD. Selanjutnya ada juga menurut Saifuddin Amin & Prirahayu A, (2021) Pembelajaran dikatakan berhasil apabila rata rata kelas mencapai minimal 85%. Keaktifan belajar Ilmu Pengetahuan Alam pada siklus 1 ada 5 peserta didik atau 27,78%, sedangkan pada siklus 2 ada 16 peserta didik atau 88,89% yang berhasil dari 18 peserta didik secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan peserta didik yang tuntas dengan KKM 70. Dengan demikian penggunaan media *puzzle* pada materi daur hidup hewan mata pelajaran IPA sangat tepat dilaksanakan bagi peserta didik kelas IV SDIT Al Uswah Pamekasan.

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* mata pelajaran IPAS Materi Metamorfosis hidup hewan kelas 3 sekolah dasar dapat meningkatkan minat peserta didik. Selanjutnya media *Puzzle* sudah bisa dinyatakan sangat valid, sangat praktis dan sangat efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas 3 Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media *puzzle* mata pelajaran IPAS materi metamorfosis hidup hewan pengumpulan data dan penyajian data kelas III SDN 07 Koto Baru, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media *puzzle* mata pelajaran IPAS materi metamorphosis hidup hewan dengan menggunakan model ADDIE dapat diuji cobakan di kelas III SDN 07 Koto Baru.
2. Rancangan desain media *puzzle* mata pelajaran IPAS materi metamorphosis hidup hewan dibantu dengan canva.
3. Validitas media *puzzle* mata pelajaran IPAS materi metamorphosis hidup hewan yang dinilai oleh validator berjumlah 4 orang, dengan kategori penilaian yaitu materi, modul ajar, bahasa dan kegrafikaan. Hasil dari penilaian menunjukkan bahwa media *puzzle* mata pelajaran IPAS materi metamorfosis hidup hewan memperoleh persentase 92,1% dikategorikan sangat valid. media *puzzle* mata pelajaran IPAS materi metamorphosis hidup hewan layak untuk digunakan dan sesuai ketentuan SDN 07 Koto Baru.
4. Praktikalitas yang dinilai dari angket praktikalitas pendidik terhadap media *puzzle* mata pelajaran IPAS materi metamorfosis hidup hewan yang berjumlah 1 orang pendidik dan peserta didik kelas III SDN 07 Koto Baru. Dari hasil lembar instrumen praktikalitas peserta didik mendapat persentase 92,6% dikategorikan sangat praktis, selanjutnya dari penilaian praktisi Aria Widiastuti, S.Pd dari wali kelas III SDN 07 Koto Baru mendapat persentase 96,4% dikategorikan sangat praktis, artinya media *puzzle* mata pelajaran IPAS sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik.
5. Efektivitas yang dinilai dari hasil tes akhir belajar peserta didik berupa soal, memperoleh persentase 82,3% dikategorikan sangat efektif, sehingga dapat dikatakan media *puzzle* mata

pelajaran IPAS materi metamorfosis hidup hewan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di SDN 07 Koto Baru.

Daftar Pustaka

- Anggrayni, M., Darniyanti, Y., & Amal, I. (2024). Pengembangan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SDN 07 Sitiung. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 17302–17324.
- Apriani, S. F., Raharjo, T. J., Handoyo, E., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Pengembangan Media Puzzle pada Materi Metamorfosis untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 3. 8, 15–18.
- Arisandi, I. M. A., & D.B. Kt. Ngr. Semara Putra. (2022). Media Permainan Kartu Bergambar Mengenai Siklus Hidup Hewan Siswa Kelas IV SD. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(1), 85–95. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i1.47757>
- Darniyanti, A. &. (2023). Pengembangan E-Lkpd Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Elemen Membaca Dalam Kurikulum Merdeka Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 857–869. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1567>
- Darniyanti, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iv Sdn 07 Sitiung. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 60–72. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1533>
- Imron, 2016. (2019). Menggagas Perencanaan Kurikulum Menuju Sekolah Unggul. *Imron, 2016*, 3(1), 29–54. <https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v3i1.497>
- Saifuddin Amin, A., & Prirahayu A, M. (2021). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 4 Di Sdit Al Uswah Pamekasan. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 2(2), 217–224. <https://doi.org/10.32806/jkpi.v2i2.89>
- Wibowo, A., & Mufidah, I. (2022). Media Puzzle Daur Hidup Hewan Untuk Menstimulasi Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(2), 661–669. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i2.1848>
- Yulia Darniyanti¹, Wiwik Okta Susilawati², N. S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PINTAR UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SEKOLAH DASAR. 09(September).
- Yuni Sahara, E., & Vitoria, L. (2023). *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik Pengembangan Media Puzzle Bilangan untuk Pembelajaran Perkalian dan Pembagian di Sekolah Dasar*. 7.