

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* MENGGUNAKAN MODEL  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW* PADA  
PEMBELAJARAN IPA SISWA KELAS IV SD N.060934  
KWALA BEKALA MEDAN JOHOR  
T.P. 2022/2023**

***DEVELOPMENT OF PUZZLE MEDIA USING THE JIGSAW TYPE  
COOPERATIVE LEARNING MODEL IN SCIENCE LEARNING  
TO STUDENTS OF CLASS IV SD N.060934KWALA  
BEKALA MEDAN JOHOR T.P. 2022/2023***

Nora Lince Pohan<sup>(1)</sup>, Eka Kartika Silalahi<sup>(2)</sup>, <sup>(1,2)</sup>Universitas Quality (<sup>(1,2)</sup>Prodi PGSD  
FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos  
12345, Indonesia)

Penulis Korespondensi: <sup>1</sup>[norapohan52053@gmail.com](mailto:norapohan52053@gmail.com),  
<sup>2</sup>[ekakartika@universitasquality.ac.id](mailto:ekakartika@universitasquality.ac.id)

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan adalah untuk mendeskripsikan prosedur dalam mengembangkan media *puzzle* sehingga menghasilkan produk pengembangan media *puzzle* yang dapat digunakan untuk peserta didik kelas IV SD pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya serta mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan dari media yang dikembangkan. Berdasarkan data hasil penelitian, diperoleh bahwa penilaian dari validator terhadap pengembangan media *puzzle* dengan hasil persentase 95% oleh ahli media dengan kategori sangat valid, dari ahli materi diperoleh persentase 91,6% dengan kategori sangat valid. Uji kepraktisan yang dilakukan di SD N.060930 Kwala Bekala, memperoleh persentase 81,71 % yang dikategorikan sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE memenuhi kategori sangat valid dan sangat praktis, sehingga dapat direkomendasikan untuk digunakan di sekolah.

*Kata Kunci: Media Puzzle, Model Kooperatif Tipe Jigsaw, Penelitian dan Pengembangan*

**Abstract**

*The purpose of the development research conducted was to describe the procedure for developing puzzle media so as to produce puzzle media development products that can be used for fourth grade elementary school students in natural science subjects about plant parts and their functions as well as knowing the level of validity and practicality of the media developed. Based on the research data, it was found that the validator's assessment of the development of puzzle media with a percentage of 95% by media experts was in the very valid category, from material experts the percentage was*



*91.6% in the very valid category. The practicality test conducted at SD N.060930 Kwala Bekala obtained a percentage of 81.71% which was categorized as very practical. It can be concluded that the puzzle learning media developed using the ADDIE model meets the very valid and very practical categories, so it can be recommended for use in schools.*

*Keywords: Media Puzzle, Jigsaw Cooperative Model, Research And Development*

## **PENDAHULUAN**

Pendidik sangat penting dalam mengembangkan potensi siswa yang dapat dilakukan dengan berbagai cara, dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, memberikan kesempatan untuk bermain dan beraktivitas, menciptakan suasana aman dalam diri siswa, kegiatan pembelajaran bukanlah hanya didominasi oleh guru tetapi siswa. Guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing, pengarah dan motivator.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan mata pelajaran bukan hanya sekedar teori namun lebih menekankan pada proses di mana kita harus menemukan konsep dan mengaitkannya dengan pengalaman yang sudah kita alami sehingga dapat menerapkan teori IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran seharusnya memperhatikan faktor siswa selaku subjek belajar dan memilih media dan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih aktif sehingga pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru. Namun pada kenyataannya saat ini, sebagian besar guru di sekolah dasar masih menggunakan pembelajaran ceramah untuk menerangkan pelajaran kepada siswa. Pembelajaran tersebut menyebabkan siswa kurang antusias terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran di sekolah memerlukan pembelajaran yang tepat dalam bentuk media pembelajaran guna menumbuhkan keinginan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar, maka dibutuhkan media yang tepat dan perlu adanya pengembangan pada media yang masih sederhana. Oleh karena itu, dilakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran *puzzle* pada kelas IV SD N. 060934 Kwala Bekala Medan Johor.

Media *puzzle* merupakan media pembelajaran berupa permainan menyusun

gambar yang memudahkan guru saat menyampaikan pelajaran kepada peserta didik agar mereka aktif, antusias dan lebih termotivasi ketika belajar serta menciptakan pembelajaran yang bermakna. Media *puzzle* membangun semangat peserta didik untuk menyelesaikan permainan karena media tersebut menarik dan mengajak siswa untuk menyesuaikan potongan gambar *puzzle*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah suatu kegiatan belajar kelompok dengan cara bekerja sama mencari anggota dari kelompok lain. *Jigsaw* dirancang dengan tujuan memberikan kesempatan belajar yang adil kepada setiap siswa dan juga memberikan kesempatan yang sama agar setiap siswa terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga ia akan menjadi ahli dibidangnya.

## **BAHAN DAN METODE**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan (Research and Development) yaitu suatu metode penelitian yang dengan menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut untuk dapat menghasilkan produk tertentu. Produk yang dihasilkan kemudian diuji kevalidan dan keefektifannya agar dapat berfungsi sesuai tujuan yang diharapkan.

Produk yang dikembangkan memerlukan prosedur penelitian yang berbeda. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang berupa permainan yang dinamakan *puzzle*. Model penelitian dan pengembangan ini dilakukan berdasarkan model ADDIE menurut pengembangan oleh Reiser dan Molenda. Model ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*. (Anafi, K., dkk, 2021 : 434).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Uji coba produk media *puzzle* diujikan pada kelompok kecil dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi permasalahan awal ketika media digunakan. Uji coba dalam kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 5 April 2023 bertempat di SD Negeri 060934 pada kelas IV A dengan jumlah 6 siswa. Penilaian pengembangan media pembelajaran *puzzle* dilaksanakan berdasarkan angket dari uji coba produk kepada 6

responden dengan 10 aspek penilaian angket uji coba diperoleh data bahwa semua responden kategori yang sama yaitu kategori sangat baik, dengan persentase yang diperoleh yaitu: responden I 87%, responden II 95%, responden III 90%, responden IV 95 %, responden V 95% dan responden VI 95%. Berdasarkan hasil penilaian siswa dari angket uji coba produk pada kelompok kecil dari 6 peserta didik kelas IV A, dapat dijelaskan bahwa uji coba produk media *puzzle* bagian tumbuhan dan fungsinya dinyatakan kategori sangat valid.

Berdasarkan hasil validasi ahli media tahap I diperoleh hasil bahwa dari 6 aspek penilaian validasi media memperoleh hasil persentase 75 % pada masing-masing aspek yang dinilai dengan kategori layak. Pada bagian catatan angket validasi media yang menyatakan bahwa dalam pemilihan warna media sudah bagus. Namun, penilaian tersebut juga menyatakan bahwa pada media terdapat revisi yaitu warna dan bentuk pohon pada media yang masih kurang sesuai.

Berdasarkan validasi ahli media tahap II, diperoleh hasil bahwa dari 6 aspek penilaian yang meliputi; kemudahan penggunaan media dengan persentase 100% termasuk dalam kategori sangat layak digunakan, kemampuan media menambah pengetahuan dengan persentase 100% termasuk dalam kategori sangat layak digunakan, kemenarikan tampilan dengan persentase 75% termasuk dalam kategori layak digunakan, kemenarikan warna dengan persentase 100% termasuk dalam kategori sangat layak digunakan, pengoperasionalan memperoleh persentase 100% termasuk dalam kategori sangat layak digunakan, kesesuaian media yang digunakan mendapat persentase 100% termasuk dalam kategori sangat layak digunakan.

Berdasarkan hasil penilaian ahli media tersebut diperoleh hasil akhir validasi materi dengan persentase 95%. Dengan demikian, media *puzzle* ini dinyatakan sangat layak digunakan. Adapun dari penilaian ahli media tersebut terdapat beberapa catatan yakni tampilan media sudah bagus, tidak mudah rusak sehingga bisa digunakan berulang dan pemilihan warna sudah menarik.

Berdasarkan hasil validasi validator dalam lingkup materinya yakni; kesesuaian materi dengan KI dan KD dengan persentase 75% kategori layak digunakan, kemutakhiran materi dengan persentase 91,6% kategori sangat layak digunakan,

menambah pengetahuan dengan persentase 100% kategori sangat layak digunakan, menambah pembelajaran dengan persentase 100% kategori sangat layak digunakan. Dari hasil penilaian ahli materi tersebut diperoleh rata-rata persentase validasi sebesar 91,6%, dengan demikian materi pelajaran IPA untuk media *puzzle* ini dinyatakan sangat layak digunakan. Hasil data angket respon peserta didik terhadap media *puzzle*, diperoleh nilai rata-rata 81,71 %. Maka, kriteria kepraktisan media *puzzle* IPA materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dikategorikan sangat praktis dengan keterangan dapat digunakan tanpa revisi.

## **KESIMPULAN**

1. Kevalidan media *puzzle* berdasarkan hasil penilaian validator terhadap pengembangan media *puzzle* yang dikembangkan memperoleh persentase 95% oleh ahli media dengan kategori sangat layak digunakan. Validasi ahli materi diperoleh persentase rata-rata 86,6% dengan kategori sangat layak digunakan. Maka, media pembelajaran *puzzle* yang dikembangkan memiliki kualitas sangat valid, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran dan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya sehingga tujuan pembelajaran pun tercapai maksimal.
2. Kepraktisan media *puzzle* yang dikembangkan telah dinyatakan praktis berdasarkan hasil perbandingan nilai siswa yang mendapat peningkatan nilai yang tinggi dan sedang. Berdasarkan hasil post test juga dapat dinyatakan bahwa 17 dari 22 peserta didik memperoleh hasil berdasarkan data angket respon peserta didik terhadap media *puzzle* yang dikembangkan, diperoleh persentase 81,71 %. Maka, kriteria kepraktisan media *puzzle* IPA materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya dikategorikan sangat praktis .

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anafi, K. Wiryokusumo, I. Leksono, I. P. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and development*, 9(4), 433-438.
- Azizah, D. Yogica, R. Selaras, G.H. Fuadiyah, S. 2022. Validitas Media Pembelajaran



- Powerpoint Interaktif Dilengkapi Crossword Puzzle Tentang Materi Jaringan Tumbuhan Untuk Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 137-146.
- Defi, R. , Abidin, Z. dan Susilaningih. 2021. Pengembangan Media Puzzle Game Materi Gaya untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*, 4(4), 329-426.
- Febyanita, I. dan Wardhani, D.A., 2020. Pengembangan Media Puzzle Materi Siklus Air untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal inovasi penelitian*, 1(6), 1205-1210.
- Ismiyatun, Paudi, R. I. dan Tureni, D.,2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di kelas IV Inpres 2 Ambesia Kecamatan Tomini. *Jurnal kreatif tadulako online*, 4(6), 119-132.
- Kumalasan, M. P. 2018. Keprktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JPBD)*, 2(1), 1-11.
- Rambe, A. H., Harahap, N.D. , 2021. Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Karakteristik Hidup Hewan di Kelas IV SDN 106814 Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan. *SEJ (School Education Journal)*, 11(.3). 289-294.
- Sukarmini, N., Suharsono, N dan Sudarma, I.K, 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Manggis. *E-journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 6.