

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZGAM TERHADAP
KETRAMPILAN BERPIKIR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Aidah Adawiah

Galuh Kartika Dewi

Endang wahju Andjariani

Email: aidahnurdiana@gmail.com

STKIP PGRI SIDOARJO

ABSTRAK

Penelitian ini membahas mengenai keterampilan berpikir siswa dengan menggunakan media pembelajaran puzgam pada kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media puzgam terhadap ketrampilan berpikir, pengaruh terhadap ketrampilan berpikir siswa dan aktivitas siswa pada pembelajaran tematik. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian yaitu *Research And Development*, dengan menggunakan desain *control group pre-test* dan *post-test*. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan dua tahap yaitu pemberian soal tes *pre-test* dan *post-test* dengan subjek berjumlah 12 siswa dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, dikarenakan adanya keterbatasan peneliti untuk melakukan penelitian di era pandemi *Covid19*. Teknik dan pengumpulan data dengan menggunakan validasi ahli, observasi, dan tes tulis yang terdiri dari *pre-test* dan *post-test*. Hasil penelitian menunjukkan media puzgam layak digunakan dengan presentase ahli materi dan media berturut-turut 4,3 dan 4,0. Data hasil tes siswa untuk mengetahui pengaruh dianalisis dengan menggunakan statistika uji-t pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ sehingga hasil yang diperoleh nilai t_{hitung} (24,112) t_{tabel} (2,570) maka H_1 ditolak dan H_0 diterima. Selain itu didukung dari nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima. Teknik analisis data yang berupa analisis observasi siswa pada kelas eksperimen dengan perolehan nilai rata-rata secara keseluruhan yaitu 87,5% termasuk dalam kategori sangat aktif, sedangkan pada kelas kontrol dengan rata-rata secara keseluruhan yaitu 62,5% tergolong cukup aktif.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Puzgam, Ketrampilan Berpikir

ABSTRACT

This study discusses the thinking skills of students using puzgam learning media in grade IV elementary schools. This study aims to determine the influence of students' thinking skills, the appropriateness of puzgam media on students' thinking skills and responses. The use of puzgam learning media in grade IV of elementary school. This research uses a research type, namely Research and Development, using a control group design pre-test and post-test. The subjects in this study were students of grade IV Elementary School with two stages, namely giving pre-test and post-test questions with 15 students from the experimental class and the control class, because of the limitations of researchers to conduct research in the Covid19 pandemic era. Techniques and data collection using observation, and a written test consisting of pre-test and post-test. Student test results data

to determine the effect were analyzed using the t-test statistic at a significant level of $\alpha = 0.05$ so that the results obtained were $t_{\text{count}} (24.112) > t_{\text{table}} (2.570)$ then H_1 was rejected and H_0 was accepted. In addition, it is supported by the Sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ then H_1 is rejected and H_0 is accepted. The data analysis technique is in the form of analyzing student observation data in the experimental class with an overall average score of 87.5% including the very active category, while the control class with an overall average of 62.5% is classified as quite active.

Keywords: Cooperative Model, Scramble, Thinking Skills

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pembentukan kepribadian manusia, yang memungkinkan tumbuh dan berkembangnya semua potensi dan sumber daya yang dimiliki oleh seseorang. Peranan pendidikan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Guru mempunyai tanggung jawab atas segala sesuatu yang terjadi di dalam kelas untuk membantu proses perkembangan siswa. Dalam proses pembelajaran keterampilan berpikir sangat diperlukan. Keterampilan berpikir yang dimiliki oleh siswa akan mempengaruhi seluruh kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Keterampilan berpikir merupakan keterampilan dalam menggabungkan pengetahuan, dan keterampilan-keterampilan yang memungkinkan seseorang untuk dapat memecahkan suatu masalah yang ada. Menurut Kwek (dalam Rusyana, 2014: 2) Berpikir diakibatkan karena adanya situasi keraguan atau masalah yang timbul. Berpikir merupakan aktivitas psikologis dalam suatu proses yang dialami untuk digunakan memecahkan masalah dalam situasi yang dihadapi. Menurut Edward de Bono (dalam Rusyana, 2014: 1) Keterampilan berpikir ini memungkinkan melihat berbagai perspektif untuk memecahkan masalah dalam situasi tertentu.

Media pembelajaran sangat berperan dalam proses pembelajaran. Disamping itu media juga merupakan bahan ajar yang diperlukan pada siswa untuk memahami inti dari pembelajaran. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis pada siswa. Media juga sangat berpengaruh dalam mengembangkan teknik yang digunakan oleh seorang guru. Selanjutnya mengamati perkembangan kognitif

anak didik, yang berkaitan dengan perkembangan kognitif seperti baca tulis, mengenal angka, sains, konsep mengelompokkan, dan meningkatkan kreativitas. Kelima bidang pengembangan tersebut diberi stimulasi agar perkembangannya optimal sehingga anak akan mendapatkan ketrampilan hidupnya. Salah satu perkembangan kognitif di atas meningkatkan kreativitas sangatlah penting dalam kehidupan anak didik dan secara tidak langsung dapat meningkatkan prestasi belajar anak didik di tingkat pendidikan selanjutnya. Salah satu media pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap ketrampilan berpikir siswa yaitu media pembelajaran *Puzzle* (Mulyasa 2004:6).

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh peneliti di kelas IV Sekolah Dasar dapat diketahui bahwa proses pembelajaran cukup baik tetapi masih terlihat ketrampilan berpikir siswa masih rendah. Guru menyampaikan materi pembelajaran hanya mengacu pada buku tema dan proses pembelajaran konvensional. Pada saat proses pembelajaran berlangsung masih terdapat siswa kurang paham dalam materi yang telah disampaikan, dan pemahaman bahasanya kurang. Sehingga kurangnya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran menyebabkan ketrampilan berpikir siswa rendah. Dalam proses pembelajaran sering terlihat siswa kurang aktif dalam bertanya karena siswa masih kurang memahami terhadap materi yang telah disampaikan, sehingga dalam ketrampilan berpikir siswa sangat rendah.

Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV bahwa dalam keterampilan berpikir siswa masih tergolong rendah dikarenakan siswa kurang paham dari materi yang disampaikan, dan pemahaman bahasa kurang, dari permasalahan tersebut dapat dilihat dari hasil penugasan maupun hasil ulangan yang didapatkan. Oleh karena itu masih banyak siswa yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dari keseluruhan siswa kelas 4 sebanyak 35 siswa, terdapat 16 siswa (35%) yang mencapai KKM dan sebanyak siswa 19(65%) yang belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa ketrampilan berpikir siswa dalam pembelajaran masih kurang, sehingga dalam proses pembelajaran guru harus menerapkan media pembelajaran. Yang mampu melibatkan siswa sehingga siswa bisa berperan aktif dan proses pembelajaran menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, media pembelajaran puzgam dapat membuat siswa lebih aktif dan selain itu media pembelajaran ini menyenangkan karena dapat belajar sambil bermain. Media pembelajaran ini juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa. Siswa akan belajar meningkatkan kecepatan berpikirnya dalam pemahaman dan kurang lancar siswa terhadap materi pelajaran. Dengan keaktifan siswa di saat pembelajaran, keterampilan berpikir akan meningkat. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap keterampilan berpikir siswa kelas IV pada tema 3, dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Puzgam Terhadap Keterampilan Berpikir Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Dari latar belakang di atas, maka masalah yang diangkat dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah media puzzle bergambar yang dikembangkan layak digunakan terhadap keterampilan berpikir siswa pada tema 3 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar?
2. Apakah media puzzle bergambar berpengaruh terhadap keterampilan berpikir siswa pada tema 3 subtema 1 kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana aktivitas siswa menggunakan media pembelajaran puzgam ?

B. METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research And Development*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode pengembangan untuk mengetahui signifikansi pengaruh media pembelajaran puzgam terhadap keterampilan berpikir siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran ini nantinya akan mengetahui sejauh manakah pengaruh media pembelajaran puzgam terhadap keterampilan berpikir siswa kelas IV Sekolah Dasar.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Kelayakan Media Pembelajaran Puzgam Terhadap Keterampilan Berpikir Siswa

Penelitian ini merupakan penelitian R&D yang bertujuan untuk mengembangkan media *PUZGAM* yang digunakan dalam pembelajaran tema 3 kelas IV SD. Langkah-langkah pengembangan media dengan model *Research and Development* (R&D) menurut Sugiono yang digunakan dalam penelitian pengembangan media ini meliputi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain media, validasi media, revisi media, uji coba media, dan revisi media.

Berdasarkan lembar validasi media memperoleh skor sebesar 43. Setiap butir soal memiliki nilai yang berbeda. Jika skor rata-rata (*mean*) validasi 4,2 sampai kurang dari 5, maka media *PUZGAM* dikategorikan sangat valid. Dari data perhitungan hasil validasi media diatas, dapat diketahui memperoleh nilai sebesar 4,3 maka dari itu media *PUZGAM* dikategorikan valid. Jika nilai yang diperoleh 3,4 sampai 4,2 maka media dapat dikategorikan valid. Dengan kategori cukup valid media memperoleh nilai 2,6 sampai 3,4, sedangkan dengan nilai 1,8 sampai 2,6 media dapat dikategorikan kurang valid, dan yang terakhir dengan nilai 0 sampai 1,8 media dapat dikategorikan tidak valid.

Hasil validasi materi menunjukkan nilai sebesar 4,0 dengan kategori valid sehingga media layak digunakan dan media menarik serta media tidak perlu direvisi. Media dapat dikatakan sangat layak karena nilai rata-rata (*mean*) validasi berada pada rentan nilai 4,2 sampai kurang dari 5 pada rentan ini media *puzgam* dikategorikan sangat valid. Jika skor rata-rata (*mean*) berada pada rentan nilai 3,4 sampai 4,2 maka media dapat dikategorikan valid, dengan nilai 2,6 sampai 3,4 maka media dikategorikan cukup valid, sedangkan dengan nilai 1,8 sampai 2,6 maka media dikategorikan kurang valid, dan yang terakhir dengan nilai 0 sampai 1,8 maka media dikategorikan tidak valid.

2. Pengaruh Media Pembelajaran Puzgam Terhadap Keterampilan Berpikir Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran puzgam terhadap keterampilan berpikir siswa kelas IV Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil analisis output Uji Paired *Samples* T-Test bahwa hasil instrument penilaian *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dapat diketahui nilai t_{hitung} sebesar 24,112 sehingga $t_{hitung} (24,112) > t_{tabel} (2,570)$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima. Selain itu didukung dari nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,005$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima yang artinya ada perbedaan antara kedua varians data *pre-test* dan *post-test* tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data kedua varians *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen yaitu “berpengaruh dalam penggunaan media pembelajaran puzgam terhadap keterampilan berpikir siswa”.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran, ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir siswa. Dapat dilihat dari hasil tes setelah diberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran puzgam. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada pengaruh keterampilan berpikir siswa di kelas eksperimen dengan penggunaan media pembelajaran puzgam. Nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen yaitu 80,5, sedangkan nilai rata-rata *pre-test* yaitu 60,16. Sehingga dapat dilihat pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran puzgam mengalami peningkatan yang cukup banyak. Setelah penggunaan media pembelajaran puzgam ini, siswa terlihat lebih memahami materi yang diajarkan dan lebih aktif dalam proses pembelajaran. Jadi media pembelajaran puzgam ini lebih efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

3. Aktivitas Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Terhadap Keterampilan Berpikir Siswa

Berdasarkan penelitian ini, peneliti mengambil data di kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui aktivitas belajar siswa selama proses

pembelajaran berlangsung. Hasil data dari aktivitas siswa yang diamati oleh pengamat yaitu oleh teman sejawat, menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran tematik dengan Subtema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku pada pembelajaran ke-1 dengan menerapkan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran puzgam tergolong aktif dari pada menggunakan pembelajaran konvensional yang tergolong cukup aktif.

Hal ini ditunjukkan dengan perolehan rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 87,5% yang tergolong aktif. Pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran puzgam ini mempunyai keterkaitan yang positif dapat terlihat ketika siswa dalam kesiapan mengikuti pelajaran, ketika siswa menyimak penjelasan guru, ketika siswa aktif bertanya pada saat kegiatan belajar mengajar, dan ketika siswa merespon tugas yang diberikan oleh guru. Sehingga proses pembelajaran menjadi semakin lebih baik sesuai dengan yang diharapkan dan siswa telah terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan perolehan rata-rata pada kelas kontrol sebesar 62,5% yang tergolong cukup aktif. Pembelajaran yang dilakukan di kelas kontrol, ketika siswa cukup siap ketika mengikuti proses pembelajaran, cukup berantusiasnya siswa ketika menyimak penjelasan guru, siswa cukup aktif dalam bertanya saat kegiatan belajar mengajar, dan siswa cukup merespon tugas yang diberikan oleh guru.

Media pembelajaran puzgam ini cocok digunakan untuk pembelajaran pada Tema 3 Subtema hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku pembelajaran 1, karena dapat membuat siswa menjadi aktif dalam kesiapan mengikuti pelajaran, siswa menyimak penjelasan guru, siswa aktif dalam bertanya, dan siswa merespon tugas yang diberikan oleh guru saat proses pembelajaran, dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

D. KESIMPULAN

1. Kelayakan Media Pembelajaran Puzgam Terhadap Keterampilan Berpikir Siswa Untuk melihat kelayakan media dapat dilihat dari hasil presentase hasil lembar validasi media yang memperoleh presentase 4,3 dinyatakan valid dan

dari hasil lembar validasi materi yang memperoleh presentase 4,0 dinyatakan valid.

2. Adanya pengaruh dari media pembelajaran puzgam terhadap keterampilan berpikir siswa kelas IV Sekolah Dasar, dapat dibuktikan bahwa nilai hasil uji hipotesis diperoleh hasil instrument penilaian *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} (24,112) t_{tabel} (2,570) maka H_1 ditolak dan H_0 diterima. Selain itu didukung dari nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima yang artinya ada perbedaan antara kedua varians data *pre-test* dan *post-test* tersebut.
3. Aktivitas siswa di kelas eksperimen dapat ditunjukkan dengan perolehan rata-rata sebesar 87,5% yang tergolong aktif, sedangkan rata-rata perolehan pada kelas kontrol sebesar 62,5% yang tergolong cukup aktif. Dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran puzgam siswa lebih aktif dan siswa lebih berantusias dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Mulyasa, E. 2006. *Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusyna, Adun. 2014. *Keterampilan Berpikir: Pedoman dan Acuan Peneliti Keterampilan Berpikir*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, cv.
- Sumantri, Mohammad & Yatimah, Durotul. 2015. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.