
PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLEBOOK* BERBASIS *CARTOONART* PADA TEMA 7 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS IV SD

Dhea Ayu Widyaningrum¹, Galih Yansaputra², Cahyo Apri Setiaji³
¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Purworejo
e-mail: dhea1998326@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media *puzzlebook* berbasis *cartoonart* sebagai pengembangan media pembelajaran, (2) kelayakan media *puzzlebook* sesuai materi pembelajaran, (3) terdapat peningkatan motivasi belajar dan pemahaman konsep dalam proses pembelajaran. Subjek uji coba dari penelitian adalah siswa kelas IV SD yang berjumlah 10 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah melalui angket dan tes. Berdasarkan hasil olah data uji coba angket menggunakan SPSS 25 di atas uji reliabilitas angket yang menunjukkan skor $0,846 > r_{\text{tabel}}0,361$. Pengembangan media *puzzlebook* berbasis *cartoon art* menggunakan model ADDIE yaitu analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan media *puzzlebook* sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian: 1) ahli materi diperoleh rerata skor 41,5 yang termasuk dalam kategori layak, 2) ahli media diperoleh skor 38 yang termasuk dalam kategori cukup layak. Motivasi Belajar meningkat dengan melihat hasil dari uji coba terbatas dengan kategori tinggi 20% dari 5 anak dan uji coba terbatas 70% dari 10 anak. Sedangkan peningkatan pemahaman konsep siswa kategori sangat tinggi yaitu uji coba terbatas 60% dari 5 anak dan uji coba diperuas 40% dari 10 anak. Dengan demikian, media *puzzlebook* efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep.

Kata kunci: *Cartoonart, Karakteristik, Motivasi, Pemahaman, Puzzlebook.*

DEVELOPMENT OF PUZZLEBOOK MEDIA BASED ON CARTOONART ON THEME 7 TO INCREASE LEARNING MOTIVATION AND CONCEPT UNDERSTANDING OF STUDENTS IN CLASS IV SD

Abstract: *This study aims to: (1) produce cartoonart-based puzzlebook media as the development of learning media, (2) the feasibility of puzzlebook media according to learning materials, (3) there is an increase in learning motivation and understanding of concepts in the learning process. The test subjects of the research were 10 graders of fourth grade elementary school. The data collection technique in this development research was through questionnaires and tests. Based on the results of the questionnaire test data using SPSS 25 above the questionnaire reliability test which showed a score of $0.846 > r_{\text{table}}0,361$. The development of cartoon art-based puzzlebook media used the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The results showed the feasibility level of puzzlebook media as a learning medium based on the assessment: 1) material experts obtained an average score of 41.5 which was included in the appropriate category, 2) media experts obtained a score of 38 which was included in the fairly decent category. Learning motivation increased by looking at the*

results of the limited trial with the high category of 20% of 5 children and the limited trial of 70% of 10 children. Meanwhile, the increase in students' understanding of concepts in the very high category, namely the limited trial of 60% of 5 children and the expanded trial of 40% of 10 children. Thus, puzzlebook media is effective to increase learning motivation and understanding of concepts.

Keywords : *Cartoonart, Characteristics, Motivation, Understanding, Puzzlebook.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu cara seseorang untuk mengembangkan potensi dirinya melalui sebuah pengajaran agar lebih bermanfaat. Undang-Undang Permendikbud Nomor 6 Tahun 2019 pasal 1 menjelaskan bahwa satuan pendidikan adalah kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan pada jalur formal, nonformal, dan informal pada setiap jenjang dan jenis pendidikan.

Pada kurikulum 2013 saat ini, siswa diminta untuk aktif dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari cara mereka melakukan tanya jawab, mengemukakan pendapat, tanggung jawab, disiplin serta cara mereka berdiskusi kelompok. Dengan mereka aktif dalam pembelajaran, mereka dapat melatih kemandirian diri mereka sendiri dengan melihat kemampuannya sendiri. Sehingga dalam proses pembelajaran guru hanya sebagai pembimbing, fasilitator dan motivator.

Pembelajaran yang baik yaitu dengan adanya media yang menarik dan mudah dipahami. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh hasil yaitu dalam materi tema 7 “Indahnya Keragaman di Negeriku”, Subtema 1 “Keragaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” memiliki kendala: 1) kurangnya pengembangan media pembelajaran pada tema 7, subtema 1, 2) kurangnya kelayakan media pada pembelajaran tematik, 3) motivasi belajar dan pemahaman konsep pada siswa menurun dikarenakan siswa sedikit malas membaca pada bacaan panjang dan kurangnya ketersediaan media pembelajaran.

Tujuan pengembangan media ini agar guru dapat mengembangkan produk media *puzzlebook* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, mengetahui kelayakan pada media pembelajaran dan meningkatnya motivasi belajar dan pemahaman konsep pada siswa kelas IV SD. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa dalam memahami materi dengan baik dan siswa dapat termotivasi dalam belajar.

Media

Media secara khusus dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat rasis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal” Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. (Arsyad,2019; Sundayana 2016)

Puzzlebook

Puzzle adalah sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermainnya yaitu dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar, dengan tujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan siswa dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif pada siswa”. Tujuan puzzle yaitu untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama kelompok, meningkatkan kemampuan siswa mengenal bentuk, melatih dan meningkatkan daya analisis siswa terhadap suatu

masalah”.(Husna, 2017; Jamil 2016)

Produk awal banyak masukan dari dosen validasi. Masukan dari dosen validasi tersebut terkait dengan petunjuk penggunaan media, profil penyusun, daftar isi pada media, biografi penyusun, pemberian nomor pada media dan sampul media *puzzlebook* selanjutnya direvisi. Profil contoh media *puzzlebook* dapat diamati pada Gb 1,Gb 2 dan Gb. 3 sedangkan profil lembar petunjuk penggunaan media dapat dimati pada Gb 4sebagai berikut:



Cartoon Art

Kartun merupakan salah satu acara televisi yang terdapat di semua stasiun televisi”. Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan-pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu”. (Abdullah, 2015; Sadiman 2014)

Motivasi Belajar

“Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertindak laku” menurut. Motivasi merupakan suatu energi dalam diri manusia yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu dengan tujuan tertentu. (B.Uno, 2017; Sani 2013)

Pemahaman Konsep

Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapakan *testee* mampu untuk mengerti, memahami tentang arti atau konsep, situasi, serta fakta yang harus diketahuinnya”. Konsep merupakan sebagai abstraksi mengenai suatu fenomena yang dirumuskan atas dasar generalisasi atas sejumlah karakteristik kejadian, kelompok atau individu tertentu”. (Anas, et,all, 201; Singarimbun dan effendi, 2011)

Karakteristik SD

Masa usia sekolah dasar sering disebut masa intelektual atau masa keserasian bersekolah”. Dimasa itu anak lebih bisa untuk diarahkan dan dididik pada masa sebelum dan sesudahnya. Fase anak mulai tumbuh besar antara usia 6-12 tahun, aspek utama adalah perkembangan sosial dan intelegensi. (Yusuf, 2012; Rahyubi, 2014).

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2015: 297) “penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut”.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian mengacu pada model ADDIE. Data di peroleh dengan teknik wawancara, observasi, angket dan tes serta didukung dengan dokumentasi. Penelitian ini merupakan mengembangkan suatu produk, maka subjek pada penelitian ini adalah pengembangan, ahli media (dosen), ahli materi (dosen dan guru), dan pengguna (siswa SD).

Teknik pengumpulan data (*data collecting*) menjelaskan teknik apa yang digunakan untuk mendapatkan data tentang variabel atau fokus penelitian. Menurut Rahardjo, et, all (2016: 94) menyatakan bahwa “angket merupakan sebuah metode pengumpulan data untuk memahami individu dengan cara memberikan suatu daftar pertanyaan tentang berbagai aspek kepribadian individu”. Skala pengukuran angket motivasi ini menggunakan skala *likert*. Angket ini diberikan dengan lima alternatif jawaban, yaitu alternatif jawaban sangat baik = 5, baik = 4, cukup = 3, kurang baik = 2, sangat kurang baik = 1. Selanjutnya pengambilan data melalui tes berupa soal-soal mengenai materi yang telah dipelajari menggunakan media *puzzlebook* yang digunakan untuk mengetahui penguasaan kompetensi siswa setelah menggunakan media *puzzlebook*.

Analisis data dalam penelitian ini adalah analisis secara deskriptif kuantitatif. Validasi adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Nilai r_{hitung} dicocokkan dengan r_{tabel} *product moment* pada taraf signifikan 5 %. Jika r_{hitung} lebih besar dari $r_{tabel}5\%$ maka butir instrumen tersebut valid. Sebaliknya, jika r_{hitung} lebih kecil dari $r_{tabel}5\%$ maka butir instrumen tersebut tidak valid. Dalam penelitian ini, pengujian instrumen penilaian dilakukan kepada 30 siswa di luar sampel (siswa kelas IV SD Negeri Bayan). pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah item-item dalam instrumen penelitian valid atau tidak.

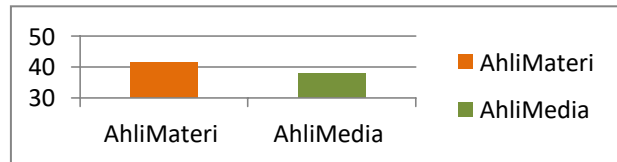
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media *Puzzlebook* Berbasis *CartoonArt*

Pengembangan media *puzzlebook* berbasis *cartoon art* menggunakan model ADDIE, sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Dick dan Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih, (2012: 200-202) terdapat 5 tahapan dalam model ADDIE yaitu tahap analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi. Penggunaan model ADDIE mudah dipahami, mudah di pelajari, terarah dan sangattersruktur. Pengembangan media ini dilakukan pada saat terdapat pandemi covid-19, jadi dalam tahap pelaksanaannya waktu sangat dibatasi. Pelaksanaan penelitian dilakukan sesuai protokol kesehatan yang berlaku, tetap jaga jarak, menggunakan masker, cuci tangan, menggunakan *hand sainetaizer*, menggunakan *face slide*.

2. Kelayakan Media *Puzzlebook* Berbasis *Cartoonart*

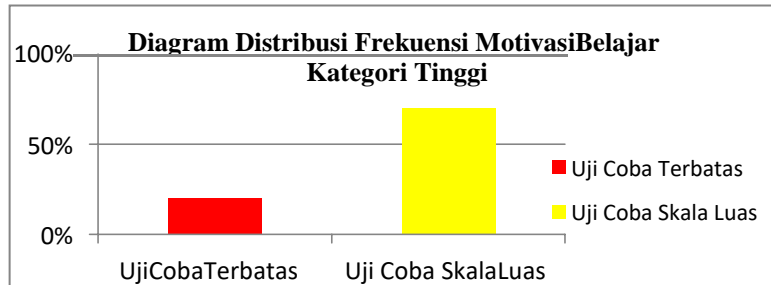
Kelayakan media ditentukan dari hasil rekapitulasi skor validasi ahli materi 41,5 dan ahli media 38 dengan skor rerata 40,5 yang menyatakan bahwa pada setiap aspek dinyatakan valid dan layak. Setelah media dinyatakan layak maka peneliti akan melakukan uji coba terbatas dan uji coba di perluas untuk menentukan apakah dengan menggunakan media *puzzlebook* dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. Berikut diagram hasil kelayakan media *puzzlebook*, sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Kelayakan Media *Puzzlebook* berbasis *Cartoon art*

3. Peningkatan Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Setelah Menggunakan Media *Puzzlebok* Berbasis *CartoonArt*

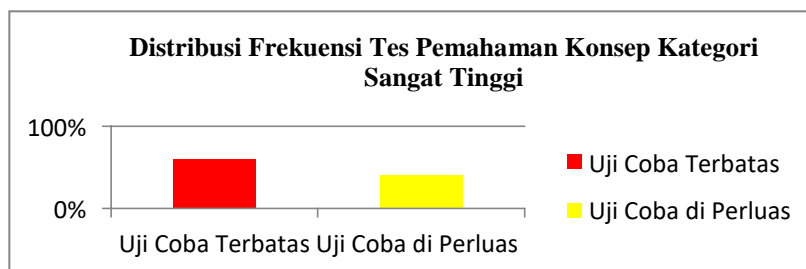
Berdasarkan data hasil rekapitulasi angket dan tes dapat di buat diagram distribusi frekuensi untuk mengetahui presentase peningkatan dari motivasi belajar dan pemahaman konsep, sebagaiberikut:



Gambar 2. Diagram Distribusi Frekuensi Motivasi Belajar Uji Coba Terbatas dan Uji Coba di Perluas

Distribusi frekuensi kuesioner motivasi belajar diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat sebuah kenaikan pada kategori tinggi dengan selisih presentase untuk uji coba terbatas kategori tinggi sebesar 20% dari 5 siswa sampai dengan uji coba di perluas memiliki peningkatan presentase mencapai 70% dari 10 siswa.

Presentase siswa yang memiliki kategori sangat tinggi sebanyak 4 siswa (40%), siswa yang memiliki kategori tinggi sebanyak 5 siswa (50%) dan siswa yang memiliki kategori sangat rendah sebanyak 1 siswa (10%). Data diambil dari 10 siswa yang terdapat di kelas IV. Hal ini merupakan peningkatan motivasi belajar pada siswa yang memuaskan bagi pendidik.



Gambar 3. Diagram Distribusi Frekuensi Tes Pemahaman Konsep Uji Coba Terbatas dan Uji Coba di Perluas.

Distribusi frekuensi kuesioner pemahaman konsep diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat sebuah kenaikan pada kategori sangat tinggi dengan selisih presentase untuk uji coba terbatas kategori tinggi sebesar 3 frekuensi dengan presentase 60% dari 5 siswa sampai dengan uji coba di perluas memiliki peningkatan sebesar 4 frekuensi dengan presentase mencapai 40% dari 10 siswa.

PENUTUP

Simpulan

Pengembangan media *puzzlebook* berbasis *cartoon art* menggunakan model

ADDIE yaitu analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi. Penggunaan model ini sudah di pertimbangan karena model ADDIE mudah dipahami, mudah di pelajari, terarah dan sangat tersruktur. Pendidik melaksanakan pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran yang telah di desain oleh peneliti yaitu media *puzzlebook* berbasis *cartoon art*. *Puzzlebook* ini dapat memberikan sebuah visualisasi yang sangat baik dan menarik. Media *puzzlebook* berbasis *cartoon art* telah melalui tahap validasi dengan melihat kelayakan dari media tersebut.

Kelayakan media ditunjang dari hasil validasi ahli materi (dosen dan guru) dan ahli media (dosen) yaitu dengan memperoleh skor keseluruhan 40,5 yang terletak pada rentang 40-41 kategori layak. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *puzzlebook* berbasis *cartoon art* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada siswa SD kelas IV. Setelah media dinyatakan layak maka peneliti akan melakukan uji coba terbatas dan uji coba di perluas untuk menentukan apakah dengan menggunakan media *puzzlebook* dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa.

Peningkatan motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa kelas IV SD. Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilaksanakan peneliti, dapat disimpulkan bahwa media *puzzlebook* sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar dengan hasil dari uji coba terbatas sebesar 20% (5 siswa) dan uji coba diperluas meningkat sebesar 70% (10 siswa), sedangkan peningkatan pemahaman konsep menyatakan pada uji coba terbatas sebesar 60% (5 siswa) dan uji coba diperluas meningkat sebesar 40% (10 siswa).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan adanya kekurangan yang telah dijelaskan sebelumnya. Media *puzzlebook* berbasis *cartoon art* masih terdapat kelemahan. Oleh karena itu, adanya beberapa saran pemanfaatan, perbaikan dan dikembangkannya produk selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

- a. Pihak sekolah di harapkan meningkatkan dan menambahkan fasilitas media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran disekolah.
- b. Pihak sekolah di harapkan dapat memfasilitasi guru atau tenaga pendidik untuk dilaksanakannya pelatihan pengembangan media pembelajaran agar dapat lebih mudah melaksanakan proses pembelajaran.

2. Guru

- a. Guru sebaiknya dapat mengembangkan media pembelajaran tematik agar lebih menarik dan bervariasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada siswa.
- b. Guru sebaiknya menggunakan media lebih dari satu sehingga anak menjadi lebih aktif, kreatif, inovatif dan percaya diri pada saat proses pembelajaran.

3. Siswa

- a. Siswa sebaiknya tidak berdiskusi sendiri (ngobrol), tidak lelet, tidak merasa jenuh pada saat pembelajaran, seharusnya siswa harus lebih bermawas diri atau lebih aktif dalam menjawab soal atau pertanyaan yang di berikan oleh tenaga pendidik.
- b. Siswa sebaiknya lebih giat, rajin dalam mengerjakan soal, mengerjakan tugas dan menjawab pertanyaan yang di berikan oleh tenaga pendidik dengan percaya diri, sehingga siswa dapat mempertanggung jawabkan tugas yang di berikan

kepadanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Fatikhah. 2015. “ Implementasi Model Pembelajaran Konstektual Berbasis Cartoon Art terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 3 SD Aisyiyah Unggulan Gemolong Tahun 2014/2015”, Surakarta: *Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Ahmadi, Abu. H & Supriyono Widodo. 2013. “*Psikologi Belajar*”, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Al Darda, Ahmad. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Kartun Terhadap Pemahaman Konsep IPS pada Siswa Kelas IV*.
- Anas, Sudjino, 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Arsyad, Azhar. 2019. “*Media Pembelajaran*”, Depok: PT RajaGrafindo Persada. Uno, Hamzah, 2017. “*Teori Motivasi & Pengukurannya Analisis Di Bidang Pendidikan*”, Jakarta: Bumi Aksara.
- Endang Mulyatiningsih. 2012. “*Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*”, Bandung: Alfabeta
- Husna, Nurul, dkk. 2017. “*Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh*”, Aceh: *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol. 05, No. 01, hlm 66-71.
- Jamil, Sya’ban. 2016. “*Permainan Cerdas & Kreatif*”. Jakarta: Penebar Plus. Pranowo. 2014. “*Teori Belajar Bahasa Untuk Guru Bahasa dan Mahasiswa Jurusan Bahasa*”, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahardjo, Susilo, et, all. 2016. “*Edisi Revisi Pemahaman Individu Teknik NonTes*”, Jakarta: PrenadamediaGroup.
- Rahyubi, H. 2014. “*Teori-teori belajar dan aplikasi motorik dan tinjauan kritis*”. Bandung: Nusa Media.
- Sadiman, Arief. 2014. “*Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*”, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2014, Cet.17
- Sani, Rdwan, Abdullah. 2013. *Inovasi Pembelajaran*, Jakarta: Bumi Aksara 2013. Singarimbun, Masri dan Effendi, Sofian (Editor). 2011. “*Metode Penelitian Survey*”. Jakarta: PT Pustaka LP3ES Indonesia.
- Sugiyono. 2015. “*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*”, Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2016. “*Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*”, Bandung: Alfabeta, cv.
- Wahab, Rohmalina. 2016. “*Psikologi Belajar*”, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Yusuf, S.(2012). “*Psikologi perkembangan anak & remaja*”. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Yuliyanto, Nanang. 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016”, Yogyakarta: *Universitas Negeri Yogyakarta*