

**PENGEMBANGAN MEDIA MAGNETIC PUZZLE MUATAN SISTEM
PENCERNAAN SISWA KELAS V SD NEGERI 72 PALEMBANG**

Calista Poethy Nayaki¹, Kabib Sholeh², Sylvia Lara Syaflin³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang,
¹calistapoethynayaki@gmail.com, ²sylvialaras@gmail.com

ABSTRACT

Students' difficulties in understanding the material in IPAS subjects, especially in abstract material, as well as the lack of utilization of learning media on abstract material, are the background of this research. With this background, this research aims to make it easier for students to understand the material. This study aims to produce magnetic puzzle media that is valid and practical. The method used in this research is the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation). The ADDIE model is one of the models in developing a product so that it can be used in the learning process. The results of this study show that students' needs for learning media with an average of three indicators of material difficulty, learning media needs and learning methods obtained a percentage of 73.94%. And three aspects to assess the validity, namely the validity of the media, material and language with a validity value of 88.63% which shows a very valid category. Followed by a one to one evaluation trial which obtained a practicality value of 90.66% and a small group evaluation trial which received a value of 90.2% with a very practical category. Therefore, the development of magnetic puzzle media can be declared valid and practical.

Keywords: digestive system, IPAS, magnetic puzzle media

ABSTRAK

Kesulitan siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran IPAS terutama pada materi yang bersifat abstrak, juga kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada materi yang bersifat abstrak menjadi latar belakang pada penelitian ini. Dengan dilatarbelakangi oleh hal tersebut, penelitian ini bertujuan agar dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media magnetic puzzle yang valid dan praktis. Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation). Model ADDIE menjadi salah satu model dalam mengembangkan suatu produk agar dapat digunakan pada proses pembelajaran. Hasil dari penelitian ini menunjukkan kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran dengan rata-rata tiga indikator kesulitan materi, kebutuhan media pembelajaran dan metode pembelajaran diperoleh persentase sebesar 73,94%. Dan tiga aspek guna menilai kevalidan yakni kevalidan media, materi dan bahasa dengan nilai kevalidan sebesar 88,63% yang menunjukkan kategori sangat valid. Dilanjutkan dengan uji coba one to one evaluation memperoleh nilai kepraktisan sebesar 90,66% dan uji coba small group evaluation yang mendapatkan nilai sebesar 90,2% dengan kategori sangat praktis. Maka dari itu, pengembangan media magnetic puzzle dapat dinyatakan valid dan praktis.

Kata Kunci: IPAS, media *magnetic puzzle*, sistem pencernaan

A. Pendahuluan

Dalam menghadapi era pendidikan yang modern, terdapat tuntutan untuk memperbarui dan meningkatkan mutu pendidikan agar lebih relevan dan responsif terhadap perkembangan zaman. Meningkatnya mutu pendidikan dapat diperoleh bilamana berkualitasnya kegiatan selama proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung, sehingga berguna bagi siswa dalam mencapai aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang sesuai dengan apa yang diharapkan (Magdalena et al., 2021). Sepanjang proses pembelajaran, guru sebisa mungkin membangun dan menjaga keterlibatan siswa agar dapat meningkatkan pencapaian belajar dan mempermudah siswa dalam memahami apa yang dijelaskan oleh guru.

Seiring dengan perkembangan kurikulum, pemahaman yang hendak disampaikan melibatkan isi pembelajaran yang telah diatur dalam kurikulum. Menurut Syaodih (Muis et al., 2022) pada dasarnya guru menjadi pusat pada perencanaan hingga pelaksanaan kurikulum untuk

kelas yang dibimbing. Pernyataan dari Syaodih diteruskan oleh pernyataan Getteng yang menyatakan bahwa guru termasuk kedalam barisan pelaku dalam melakukan pengembangan kurikulum, maka dari itu guru harus berupaya dalam melakukan evaluasi serta penyempurnaan terhadap kurikulum (Muis et al., 2022). Dalam hal ini, proses penyampaian pemahaman ialah salah satu bagian utama pada kegiatan belajar mengajar. Pendidik tidak hanya sekedar menyampaikan informasi, tetapi juga berperan dalam memastikan pemahaman yang diterima oleh siswa. Pada hakikatnya, proses pembelajaran menjadi inti dari seluruh rangkaian proses pendidikan, yang menjadi salah satu perkara pada kegiatan proses belajar mengajar di sekolah ialah, bisa jadi muncul dari siswa itu sendiri, guru, sarana prasarana, media pembelajaran, lingkungan serta faktor lainnya (Sholeh et al., 2019)

Pernyataan dari (Zunidar, 2019) menekankan bahwa pendidik perlu menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam memberikan pembelajaran, karena strategi dan model

pengajaran pendidikan masa lalu tidak mumpuni untuk dipertahankan dalam pengajaran siswa yang tidak sesuai dengan zamannya. Menurut Wang (Syafli, 2022) pentingnya sumber belajar dalam menjalani proses pembelajaran yang efektif menjadi hal yang berpengaruh besar. Sumber belajar mencakup berbagai materi dan alat permainan yang difungsikan untuk menyampaikan informasi dan mengembangkan berbagai keterampilan siswa, seperti buku referensi, cerita, gambar-gambar, serta sumber daya budaya dalam bentuk buku, narasumber, video tutorial, dan lain sebagainya. Dalam konteks ini, sumber belajar diartikan sebagai segala hal yang berperan mendukung kelancaran proses pembelajaran, termasuk di dalamnya sistem pelayanan, materi pembelajaran, dan kondisi lingkungan.

Dalam keseluruhan proses pembelajaran, pentingnya peranan media sebagai sarana penyampai pesan menjadi jelas. (Wasiyah et al., 2023) telah menyatakan bahwa pembelajaran bukanlah sekadar penyampai informasi dari guru ke siswa, melainkan sebuah proses interaktif yang melibatkan tiga arah

antara guru, siswa, dan bahan ajar. Proses belajar mengajar, yang merupakan inti dari pembelajaran, memerlukan dukungan sarana penyampai pesan ataupun media. Maka dari itu, pemanfaatan media menjadi hal yang harus mendapatkan perhatian khusus dari guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Media tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga sarana yang dapat meningkatkan interaksi dan pemahaman dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket kebutuhan media *magnetic puzzle* dengan siswa SD Negeri 72 Palembang bahwasannya, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPAS dengan persentase sebesar 66.17%. Kebutuhan media pembelajaran sebesar 78.67% serta kebutuhan metode pembelajaran yang bervariasi sebesar 77%. Hal ini diperkuat oleh pernyataan OK sebagai salah satu guru di SD Negeri 72 Palembang, yang menyatakan bahwa mata pelajaran IPAS dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh banyak siswa yang didukung oleh nilai ujian IPAS umumnya lebih rendah dibanding dengan mata pelajaran

yang lainnya. Walaupun sudah menggunakan beberapa media pembelajaran, Ibu OK merasa belum sepenuhnya mencukupi kebutuhan siswa dan materi pembelajaran abstrak. Ibu OK juga menyatakan mengalami kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran yang dikarenakan terbatasnya waktu dan keterampilan. Dari penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwasannya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran IPAS, serta kurangnya media pembelajaran terutama pada materi abstrak. Maka dari itu, dibutuhkan tindakan untuk memperbaiki hal tersebut.

Pandangan Jean Piaget yang menegaskan bahwa anak usia 7 hingga 11 tahun sedang berada di fase operasi konkret (concrete-operational), dimana pada fase ini sudah berkembangnya cara pikir anak secara logis, walaupun belum mumpuni untuk memecahkan masalah-masalah abstrak, namun cara pikir anak sudah berkembang terhadap objek konkret yang nyata (Marinda, 2020). Pada fase ini, anak-anak mengembangkan kemampuan untuk menerapkan pemikiran logisnya pada objek fisik.

Sesuai dengan pernyataan (Juniawan et al., 2023) bahwa salah satu disiplin ilmu yang sering kali memanfaatkan media pembelajaran ialah mata pelajaran IPA. Sehingga siswa membutuhkan pembelajaran yang dapat ia amati secara nyata, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang jika hanya mengandalkan buku teks dan gambar yang ada didalamnya tanpa menggunakan media pembelajaran, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan karena minimnya keterlibatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hal ini dipertegas oleh Agustina (Juniawan et al., 2023) Ilmu Pengetahuan Alam yang menjadi salah satu mata pelajaran yang bersifat dinamis juga terus meluas dengan adanya kemajuan pengetahuan dan teknologi. Dalam pembelajaran IPA, konsep dari Jean Piaget dapat dioptimalkan dengan memberikan pengalaman konkret kepada siswa, sebagai contoh dengan menggunakan media pembelajaran magnetic puzzle. Dengan memberikan siswa media pembelajaran magnetic puzzle yang menggambarkan organ-organ

pencernaan dan proses-proses yang terjadi, mereka tidak hanya melibatkan pemikiran logisnya tetapi juga dapat secara langsung berinteraksi dengan media tersebut.

Pengembangan media magnetic puzzle ini dapat dikatakan cocok dalam meningkatkan keefektifitasan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Seperti yang terjadi pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ana Nur Laili (2021) mengenai pengembangan media puzzle yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis jika digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Mugianto (2022) mengenai pengembangan media puzzle jigsaw dengan hasil yang dinyatakan valid dan efektif, serta adanya peningkatan hasil belajar pada penggunaan media puzzle jigsaw ini.

Untuk mengatasi perihal tersebut, solusi yang bisa peneliti usulkan untuk menyelesaikan permasalahan di SD Negeri 72 Palembang adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang efektif dan efisien agar mempermudah siswa dalam

memahami materi serta menimbulkan minat belajar siswa. Salah satu media yang dapat dikembangkan ialah media yang mampu membantu siswa dalam melakukan pembelajaran secara konkret. Menurut Rahayu dalam (Sirait, 2023) menyatakan bahwa puzzle menjadi permainan yang mampu meningkatkan kreativitas serta meningkatkan daya ingat siswa dikarenakan timbulnya minat serta motivasi ketika siswa mencoba untuk memecahkan masalah. Dengan adanya media pembelajaran puzzle melahirkan suasana belajar yang lebih kondusif karena proses pembelajaran dari sumber belajar kepada siswa menjadi lebih menyenangkan dan efektif serta mampu mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi. Media pembelajaran berbasis puzzle dapat diaplikasikan dalam proses belajar mengajar untuk memberikan kesan pembelajaran yang menarik serta memberikan hal yang positif pada hasil belajar siswa.

B. Metode Penelitian

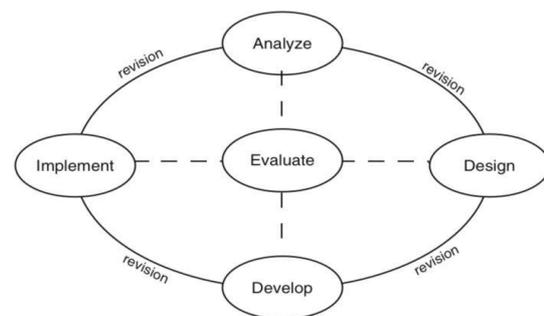
Desain dari penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) atau pun biasanya dikenal dengan metode

penelitian dan pengembangan. Pada penelitian ini akan dikembangkannya suatu media magnetic puzzle yang mencakup materi sistem pencernaan pada mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. Setelah adanya pengembangan media magnetic puzzle ini, akan dilanjutkan dengan validasi oleh para ahli. Setelahnya media *magnetic puzzle* akan diperbaiki yang bertujuan guna menghasilkan produk yang valid agar dapat dimanfaatkan dalam dinamika pembelajaran. Selanjutnya akan dilakukan uji coba terbatas pada media pengembangan tersebut.

Subjek dari penelitian ini ialah validator (ahli media, ahli materi dan ahli bahasa) yang menilai *prototype 1* juga siswa kelas V SD Negeri 72 Palembang untuk uji coba terbatas dari pengembangan media dan objek dari penelitian ini ialah media magnetic puzzle pada materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial Bab 5 Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh, Topik B Mengapa Kita Perlu Makan dan Minum.

Pada penelitian dan pengembangan magnetic puzzle ini memanfaatkan model ADDIE, yang dimana model ini menggunakan

beberapa tahapan yakni analyze, design, development, implementation, and evaluation (Branch, 2009).



Gambar 1. Model ADDIE

Sumber: (Branch, 2009)

Berdasarkan gambar tersebut menunjukkan konsep model ADDIE yang dikemukakan oleh Branch. Prosedur dari penelitian dan pengembangan media magnetic puzzle muatan sistem pencernaan ini sesuai dengan model ADDIE, berikut dengan tahapan/alur penelitiannya:

1. Analyze

Tahap pertama yang dilakukan ialah analisis. Pada tahap ini, analisis dari pengembangan media magnetic puzzle muatan sistem pencernaan ialah melakukan analisis sebagai langkah utama untuk mengembangkan media magnetic puzzle. Tujuan dari tahap analisis ini guna mengidentifikasi adanya

penyebab dari masalah pada proses pembelajaran (Branch, 2009).

2. Design

Tahap selanjutnya ialah desain, pada tahap ini ialah mendesain bagaimana bentuk dari media pembelajaran yang sudah direncanakan.

3. Development

Pada tahap ini, ialah tahap yang biasanya digunakan untuk melakukan pengembangan pada media pembelajaran yang telah dicanangkan sebelumnya. Dengan membuat prototype dari media pembelajaran magnetic puzzle muatan sistem pencernaan sesuai dengan desain sebelumnya. Produk akan di validasi oleh ahli media, materi dan bahasa serta melakukan revisi produk hingga mendapatkan produk yang valid sesuai dengan penilaian para ahli.

4. Implementation

Sebelum memasuki tahap terakhir yaitu evaluasi, hal yang harus dilakukan ialah melakukan uji coba terbatas pada media magnetic puzzle yang telah dinyatakan valid oleh para validator. Media magnetic puzzle ini akan di uji secara One to one Evaluation sebanyak 3 siswa dan Small Group sebanyak 10 siswa di

SD Negeri 72 Palembang, tahap ini dilakukan guna mengetahui kepraktisan dari media magnetic puzzle yang telah dikembangkan.

5. Evaluation

Pada tahap ini sebagai tahap terakhir yaitu evaluasi, setelah mendapatkan saran baik dari validator maupun siswa, peneliti dapat melakukan perbaikan dari media magnetic puzzle muatan sistem pencernaan. Perihal ini bertujuan untuk memperoleh hasil akhir dari media magnetic puzzle yang layak untuk bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan pada penelitian ini diantaranya dengan cara melakukan observasi pada saat pembelajaran berlangsung, wawancara dengan guru dan pengisian angket yang dilakukan oleh siswa untuk mengetahui kebutuhan media *magnetic puzzle*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini memanfaatkan metode penelitian pengembangan atau R&D (Research and Development), penelitian pengembangan media magnetic

puzzle ini memanfaatkan model ADDIE yang tahapannya terdiri dari (Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). ADDIE memiliki prinsip dasar yang dimana bahwa segala kegiatan yang dicanangkan tertuju pada pembinaan siswa kala mengkonstruksi pengetahuan di suatu ruangan pembelajaran, ADDIE digunakan pada pendidikan guna memfasilitasi konstruksi pengetahuan dan keterampilan selama pembelajaran (Branch, 2009).

Tahap awal pada penelitian pengembangan ini ialah tahap analisis yang dimana peneliti melakukan analisis sebagai awalan dari penelitian pengembangan media magnetic puzzle. Langkah ini bertujuan guna mengetahui adanya permasalahan yang menjadi dasar pada pengembangan media magnetic puzzle di SD Negeri 72 Palembang. Pada tahap analisis ini, ditemukan adanya permasalahan dari hasil observasi pada siswa yakni minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, serta siswa yang kesulitan memahami pelajaran dan tidak fokus dalam proses pembelajaran. Siswa seringkali sibuk sendiri seperti mengobrol

ataupun bermain dengan temannya. Hal ini diperkuat dengan angket kebutuhan siswa dengan tiga indikator yang dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa

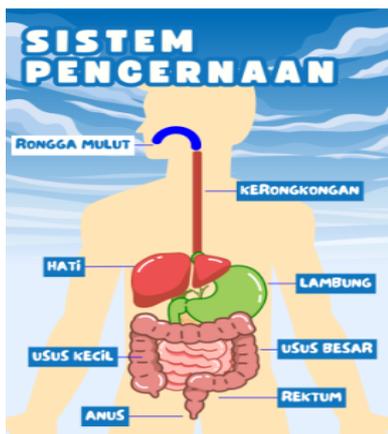
Berdasarkan hasil angket siswa dengan menggunakan sebanyak 3 indikator, yakni indikator kesulitan materi, kebutuhan media pembelajaran dan metode pembelajaran dengan pengisian angket yang dilakukan oleh 24 siswa. Pada indikator kesulitan materi menunjukkan adanya kesulitan siswa dalam menerima pembelajaran IPAS yang diperoleh sebanyak 66.17%. Begitu juga dengan variabel kebutuhan media pembelajaran yang menghasilkan persentase sebesar 78.67% menjawab kebutuhan media pembelajaran yang masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran materi abstrak. Dan pada indikator terakhir menunjukkan persentase sebesar 77% yang dimana siswa membutuhkan

bervariasinya metode pembelajaran agar mempermudah siswa dalam memahami materi. Rata-rata dari ketiga indikator menghasilkan persentase sebesar 73,94% yang menunjukkan adanya kebutuhan dalam proses pembelajaran salah satunya ialah berupa media pembelajaran.

Hal ini diperkuat oleh pernyataan salah satu guru di SD Negeri 72 Palembang Ibu OK, S.Pd., Gr. bahwasannya IPAS memang dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh banyak siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai ujian IPAS yang umumnya lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain, serta tingkat ketertarikan siswa terhadap IPAS yang cenderung rendah. Ia juga menyatakan bahwa adanya perbedaan dalam kemampuan belajar siswa ketika menggunakan media pembelajaran tertentu dan media pembelajaran yang paling efektif dalam membantu siswa memahami materi, terutama pada materi yang bersifat abstrak ialah gambar, foto dan ilustrasi yang dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak serta indografis maupun video. Media pembelajaran yang tersedia saat ini

sudah cukup beragam, media pembelajaran namun belum sepenuhnya mencukupi untuk memenuhi kebutuhan semua siswa dan semua materi abstrak. Guru juga cukup kesulitan dalam mengkreasikan media pembelajaran untuk siswa karena kurangnya waktu dan kurangnya keterampilan, hal ini disebabkan karena banyaknya tanggung jawab guru, sehingga mereka sering tidak memiliki cukup waktu untuk menciptakan media pembelajaran yang berkualitas tinggi.

Setelah melakukan analisis pada tahap sebelumnya, dilanjutkan dengan tahap design. Namun, ada beberapa hal yang perlu disiapkan untuk melaksanakan pengembangan media magnetic puzzle, yakni menyusun GBIM, flowchart dan storyboard. Pada GBIM terdiri dari capaian pembelajaran, kompetensi pembelajaran, materi pokok dan sumber. Fokus materi pokok dalam hal ini ialah sistem pencernaan. Selanjutnya ialah flowchart dengan tujuan untuk mengetahui proses pengembangan media magnetic puzzle agar dapat dipahami dengan mudah. Yang terakhir storyboard, ialah tabel yang berisi deskripsi pengembangan produk.



Gambar 3. Desain Awal

Tahap selanjutnya ialah tahap development, pada tahap ini peneliti akan melakukan pengembangan pada produk dengan tujuan untuk menghasilkan produk serta memvalidasi produk tersebut dengan para pakar yang dipilih untuk menjadi validator (Branch, 2009). Di tahap ini peneliti merealisasikan pengembangan produk media magnetic puzzle yang telah didesain menggunakan aplikasi canva. Lalu produk yang telah didesain akan dicetak menggunakan kertas albatros yang beresolusi tinggi agar menghasilkan cetakan high quality hasil cetak akan dilekatkan dengan plywood yang berukuran 42 x 60 cm, pada bagian gambar organ-organ pencernaan juga dicetak menggunakan kertas albatros. Dan kartu permainan juga didesain menggunakan aplikasi canva namun dicetak secara bolak balik

menggunakan kertas konstruk 260 agar kartu tetap kokoh.

Total hasil data keseluruhan penelitian para validator didapatkan persentase hasil akhir mengenai pengembangan media magnetic puzzle. Berikut ini ialah hasil persentase keseluruhan validator:

Tabel 1. Total Hasil Uji Validitas

No	Keterangan	Skor (%)
1.	Validasi Media	91,47%
2.	Validasi Materi	87,77%
3.	Validasi Bahasa	86,66%
Jumlah		265,9%
Rata-Rata		88,63%

Sumber: Hasil olah data primer (2024)

Dari tabel dapat dilihat total seluruh uji validasi dengan rata-rata nilai sebesar 88,63%, pada validasi media diperoleh nilai 91,47% dengan kategori "Sangat Valid", sedangkan validasi materi dengan nilai 87,77% dan terakhir, validasi bahasa dengan kategori "Sangat Valid" dengan persentase sebesar 86,66%. Jadi, keseluruhan uji validitas memperoleh kategori "Sangat Valid".

Saat media magnetic puzzle dinyatakan valid oleh validator, peneliti melanjutkan ketahap berikutnya yaitu implementasi guna melihat kepraktisannya. Pada tahap implementasi ini ialah tahap untuk

mengimplementasikan media magnetic puzzle yang dikembangkan pada pembelajaran dikelas. Pada tahap ini memiliki tujuan untuk persiapan dalam menerapkan media dalam lingkungan pembelajaran serta terlibat dengan banyak siswa (Branch, 2009). Uji coba dilaksanakan di SD Negeri 72 Palembang pada kelas V yang memanfaatkan uji one to one evaluation dengan 3 orang siswa serta small Group evaluation dengan 10 orang siswa.

Pada uji coba one to one evaluation media magnetic puzzle pada 3 orang siswa kelas V SD Negeri 72 Palembang. Setelah penggunaan media magnetic puzzle untuk mengisi angket dengan mencantumkan nama dan kelas serta memberikan tanggapan setelah menggunakan media magnetic puzzle. Angket yang telah diisi oleh siswa akan dijumlahkan dan dipersentasekan, yang akan disimpulkan praktis atau tidak praktis media magnetic puzzle berdasarkan angket siswa. Berikut hasil dari angket siswa pada tahap one to one evaluation:

**Tabel 2. Hasil Penilaian Angket
One to one Evaluation**

Aspek	Skala Penilaian		
	CH	HN	GL
Pembelajaran	27	30	28
Penyajian	18	16	17
Jumlah	45	46	45
Persentase	90%	92%	90%
Rata-Rata	90,66%		
Kategori	Sangat Praktis		

Sumber: Hasil olah data primer (2024)

Berdasarkan hasil angket respon siswa, diketahui bahwa penilaian rata-rata dari angket respon siswa pada tahap one to one evaluation menunjukkan hasil sebagai berikut, siswa dengan inisial AR memperoleh skor 45 dengan rata-rata 90%, HN memperoleh skor 46 dengan persentase 92%, terakhir GL memperoleh skor 45 dengan rata-rata 90%. Hasil akhir dari ketiga siswa tersebut, diperoleh persentase sebesar 90,66%, yang masuk dalam kategori "Sangat Praktis."

Tahap uji coba terakhir ialah small Group evaluation, peneliti melaksanakan uji kepraktisan ini melakukan uji coba dengan 10 orang siswa kelas V di SD Negeri 72 Palembang. Angket yang telah diisi oleh siswa akan dijumlahkan dan dipersentasekan, yang akan disimpulkan praktis atau tidak praktis media magnetic puzzle berdasarkan

angket siswa. Berikut hasil angket siswa pada tahap small Group evaluation:

Tabel 3. Hasil Penilaian Angket Small Group Evaluation

Aspek	Skala Penilaian									
	SH	MZ	MR	RN	ML	SN	NR	AR	NH	NY
Pembelajaran	28	29	29	28	28	30	29	28	26	26
Penyajian	15	19	15	18	17	18	18	17	17	16
Jumlah	43	48	44	46	45	48	47	45	43	42
Persentase	86%	96%	88%	92%	90%	96%	94%	90%	86%	84%
Rata-Rata	90,2%									
Kategori	Sangat Praktis									

Sumber : Hasil olah data primer (2024)

Berdasarkan hasil angket respon siswa yaitu SH dengan persentase sebesar 86%, MZ sebesar 96%, MR sebesar 88%, RN sebesar 92%, ML sebesar 90%, SN sebesar 96%, NR sebesar 94%, CH sebesar 90%, NH sebesar 86% dan NY sebesar 84%. Jumlah dari keseluruhan nilai dapat disimpulkan bahwa rata-rata dari hasil angket yakni sebesar 90,2% dan dapat dinyatakan "Sangat Praktis".

Tahap akhir dari penelitian ini ialah tahap evaluasi dari pengembangan produk yang dilakukan. Tahap ini ialah hasil dari analisis one to one evaluation dan small Group evaluation pada tabel di atas, persentase yang diperoleh pada angket one to one evaluation

menghasilkan persentase sebesar 90,66% dengan kategori sangat praktis, sedangkan untuk uji coba small Group evaluation didapatkan persentase sebesar 90,2% juga dengan kategori sangat praktis. Namun, dari kepraktisan itu terdapat poin dengan nilai terendah, baik dari sisi one to one evaluation maupun dari sisi small Group evaluation, poin dengan nilai terendah yakni siswa masih sedikit kesulitan dalam memahami teks maupun materi yang ada pada media magnetic puzzle. Sedangkan dengan poin tertinggi, dapat disimpulkan bahwa media magnetic puzzle dapat meningkatkan motivasi ataupun semangat belajar siswa, dengan gambar dan warna yang menarik bagi siswa serta siswa merasakan kesenangan ketika menggunakan media magnetic puzzle yang dikembangkan.

Pembahasan

Berdasarkan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ana Nur Laili (2021) mengenai pengembangan media puzzle yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis jika digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Mugianto (2022)

mengenai pengembangan media puzzle jigsaw dengan hasil yang dinyatakan valid dan efektif, serta adanya peningkatan hasil belajar pada penggunaan media puzzle jigsaw ini. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis dengan memanfaatkan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation. Pada tahap analyze melakukan analisis kebutuhan dengan cara melakukan angket kepada siswa dan wawancara dengan guru kelas V guna mengetahui informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran di SD Negeri 72 Palembang. Setelah itu melakukan penyusunan GBIM (Garis Besar Isi Media), Flowchart dan Storyboard. Dilanjutkan dengan pengembangan media magnetic puzzle, dan mendapatkan validasi dari para ahli. Sehingga dapat melakukan implementasi kepada siswa SD Negeri 72 Palembang dengan menggunakan uji one to one evaluation dan small Group evaluation guna mendapatkan kepraktisan produk. Tahap akhir setelah melakukan uji coba ialah

evaluasi yang berguna untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan dari media magnetic puzzle.

Produk yang diproduksi ialah media magnetic puzzle, media ini mencakup organ-organ sistem pencernaan manusia beserta fungsinya. Media ini juga dilengkapi dengan kotak kartu, pada tampak depan bagian kotak kartu memperlihatkan gambar yang bertulis "SISTEM PENCERNAAN" dan pada tampak belakang kotak kartu memperlihatkan identitas peneliti. Pada kotak kartu berisi kartu dengan total 30 buah, yang diantaranya 2 kartu aturan permainan, 10 kartu jawaban yang berisi keterangan serta gambar begitupun dengan 18 kartu pertanyaan lainnya. Media magnetic puzzle ini memberikan dampak yang baik untuk siswa karena siswa dapat memahami organ apa saja yang terdapat pada sistem pencernaan manusia, beserta fungsi dan letaknya. Media magnetic puzzle juga memberikan siswa kesempatan untuk melakukan kerja tim sehingga dapat membangun chemistry antar siswa dan pembelajaran tidak monoton karena media ini dilengkapi dengan kartu permainan.

Berdasarkan hasil angket siswa dapat disimpulkan bahwa analisis kebutuhan siswa di SD Negeri 72 Palembang dengan menggunakan 3 indikator, yakni kesulitan siswa dalam materi pembelajaran IPAS yang memperoleh 66.17%. Begitupun dengan variabel kebutuhan media pembelajaran 78.67% menjawab kebutuhan media pembelajaran yang masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran materi yang bersifat abstrak. Dan yang terakhir diperoleh persentase 77% yang dimana siswa membutuhkan bervariasinya metode pembelajaran dalam mempermudah siswa dalam memahami materi. Dengan rata-rata ketiga indikator sebesar 73,94% yang menunjukkan adanya kebutuhan dalam proses pembelajaran salah satunya ialah berupa media pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari validasi media magnetic puzzle oleh pakar media yang termasuk dengan kategori "Sangat Valid" serta mendapatkan skor dengan persentase sebesar 91,47%. Hal ini sejalan dengan penelitian Laili yang menghasilkan media puzzle pada materi sistem pencernaan manusia untuk siswa kelas V dengan kevalidan

media sebesar 87.5% dan dinyatakan "Sangat Valid".

Berdasarkan hasil dari validasi materi sistem pencernaan oleh pakar materi yang dinyatakan dengan kategori "Sangat Valid" yang memperoleh skor persentase sebesar 87,77%. Hal ini sejalan dengan penelitian Mugianto yang menghasilkan media puzzle jigsaw pada materi sistem pencernaan siswa kelas V dinyatakan "Sangat Valid" dengan persentase 71.1%.

Berdasarkan hasil dari validasi bahasa pada media magnetic puzzle oleh pakar bahasa yang dinyatakan dengan kategori "Sangat Valid" yang memperoleh skor persentase sebesar 86,66%. Dengan hal ini dapat disimpulkan bahwa validasi media magnetic puzzle secara keseluruhan dinyatakan "Sangat Valid" dengan persentase keseluruhan yaitu

Setelah media magnetic puzzle dikonfirmasi valid oleh para ahli, peneliti melanjutkan dengan pengujian menggunakan metode Evaluasi One to One dan Evaluasi Kelompok Kecil. Pada tahap Evaluasi One to One, uji coba dilakukan dengan melibatkan tiga siswa, sementara tahap Evaluasi Kelompok Kecil melibatkan sepuluh siswa. Hasil

dari Evaluasi One to One menunjukkan persentase sebesar 91,66% yang masuk dalam kategori "Sangat Praktis". Sedangkan, hasil dari Evaluasi Kelompok Kecil memperoleh persentase 90,2% dengan kategori yang sama, yaitu "Sangat Praktis". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media magnetic puzzle memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi dengan skor gabungan dari kedua uji coba tersebut mencapai 90,43%, sehingga dikategorikan sebagai "Sangat Praktis"

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai Pengembangan Media Magnetic puzzle Muatan Sistem Pencernaan Siswa Kelas V SD Negeri 72 Palembang dapat disimpulkan, yang pertama, analisis kebutuhan siswa di SD Negeri 72 Palembang dengan rata-rata ketiga indikator sebesar 73,94% yang menunjukkan adanya kebutuhan dalam proses pembelajaran salah satunya ialah berupa media pembelajaran. Dilanjutkan dengan hasil dari penilaian validasi media magnetic puzzle dengan tiga validator dengan

rata-rata kevalidan sebesar 88,63% dengan kategori sangat valid. Dan yang terakhir ialah uji kepraktisan media yang dilakukan dengan dua uji coba, yakni uji coba one to one evaluation dan small Group evaluation dengan rata-rata sebesar 90,43%. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media magnetic puzzle dapat dinyatakan praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. USA: Springer.
- Fauzen, A., Rooyanti, A., & Desiningkrum, N. (2022, October). *Jurnal Pengembangan Media Crossword Puzzle Materi Perubahan Zat Wujud Benda Kelas V SD Raden Patah Surabaya*. 3(5), 6349-6360.
- Harefa, N. A., & Laoli, B. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Indonesia*. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 981-992.
- Juniawan, E. R., Salsabila, V. H., Prasetya, A. T., & Pita, W. D. (2023, October). *Studi Literatur: Analisis Media Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar*. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(2), 82-94.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021, November). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Tema Perkembangan*

- Teknologi Untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275-282.
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021, March). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 49.
- Marinda, L. (2020, April). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116-152.
- Muis, A. A., Salmiati, Djollong, A. F., Aripail, M., & Arham. (2022, Juny). Pengembangan Guru Kreatif dan Inovatif dalam Meningkatkan Mutu Peserta Didik pada Mata Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Parepare. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(2), 737-758.
- Nasrullah, M., Maharani, O., Rohman, A., Fahyuni, E. F., Nurdyansyah, & Untari, R. S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (1 ed.). (M. T. Multazan, Penyunt.) Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia: UMSIDA Press.
- Sholeh, K., Srinindiati, D., Suriadi, A., Ahyani, N., Suryani, I., Zamhari, A., Idris, M. (2019, December). Nilai-nilai Situs Bersejarah di Sumatera Selatan sebagai Penguat Karakter di SMK PGRI Lahat. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(3), 235-245.
- Sirait, F. N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Matematika. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 17-40.
- Syaflin, S. L. (2022, October). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash pada Materi IPA Sekolah Dasar. 8(4), 1516-1525.
- Wasiyah, Mariati, Fitriana, Y., & Bakara, T. (2023, March). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Aktivitas Mengajar Guru di Kelas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 206-212.
- Zunidar. (2019, July-Desember). Peran Guru dalam Inovasi Pembelajaran. 9(2), 41. *Didik (Analisis Perspektif Pendidikan Islam)*. *Tadris: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, 1(1), 69–80