

Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPA Tentang Alat Pencernaan Manusia Melalui Media Puzzle

Ernawati

SDN 3 Jaten
ern4mei82@gmail.com

Article History

received 3/12/2020

revised 17/12/2020

accepted 31/12/2020

Abstract

In the learning process can not be separated from the ability of teachers in using creative and innovative learning media in order to provide stimulus to students to be more active in following the learning process. Monotonous teaching and learning process can have an impact on students who do not have learning motivation and impact on low student learning outcomes. This research aims to find out the improvement of students' learning outcomes on IPA material about human digestive devices through the medium of puzzles. Based on observations in the process of learning IPA material human digestive equipment, one of the obstacles is the lack of understanding of students about digestive device material. This study uses the medium of puzzle of human digestive devices. This research is expected to be useful for the improvement and improvement of the implementation of IPA learning. Based on the results of observations and discussions obtained that: through the use of puzzle media can improve the results of learning IPA about the human digestive devices.

Keywords: *Learning outcomes, puzzles, human digestive devices*

Abstrak

Didalam proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar dapat memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Proses belajar mengajar yang monoton dapat berdampak pada siswa tidak memiliki motivasi belajar dan berimbas pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi IPA tentang alat pencernaan manusia melalui media puzzle. Berdasarkan pengamatan dalam proses pembelajaran IPA materi alat pencernaan manusia, salah satu kendalanya adalah kurangnya pemahaman siswa tentang materi alat pencernaan. Penelitian ini menggunakan media puzzle alat pencernaan manusia. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan pelaksanaan pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil pengamatan dan pembahasan diperoleh bahwa: melalui penggunaan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar IPA tentang alat pencernaan manusia pada siswa.

Kata kunci: *Hasil belajar, puzzle, alat pencernaan manusia*



PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan proses belajar mengajar yang monoton dapat berdampak pada siswa tidak memiliki motivasi belajar dan berimbas pada rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari media pembelajaran yang digunakan guru terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh kemampuan dalam berbagai hal diantaranya: upaya memanfaatkan media dalam aktivitas pembelajaran sebagai sumber-sumber untuk belajar. Proses pemanfaatan media pembelajaran merupakan suatu keputusan yang diambil oleh pembelajar (guru) yang didasarkan pada desain atau rancangan pembelajaran. Oleh sebab itu, prinsip pemanfaatan perlu dikaitkan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa (Miftah, 2014).

Proses pendidikan melibatkan banyak hal meliputi subjek yang dibimbing (peserta didik), orang yang membimbing (pendidik), interaksi antara peserta didik dengan pendidik (interaksi edukatif), kearah mana bimbingan ditunjukkan (tujuan pendidikan), pengaruh yang diberikan dalam bimbingan (materi pendidikan) (Tirtahardja, 2005). (Sarini et al., 2018). Pembelajaran yang efektif, efisien dan hasil belajar siswa yang optimal akan tercapai jika semua komponen yang terlibat melaksanakan perannya dengan baik. Dalam kajian ini terkhusus pada penggunaan media pembelajaran berupa puzzle dalam pembelajaran IPA materi alat pencernaan manusia. Hal ini karena mata pelajaran IPA memegang peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. IPA melatih siswa untuk berfikir logis, rasional, kritis, dan kreatif. Selain itu mata pelajaran IPA juga memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan intelektual anak.

Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh proses belajar yang diciptakan guru. Guru yang mampu memfasilitasi siswa serta mampu memberikan proses pembelajaran yang menarik dan secara tidak langsung akan memberikan stimulus atau rangsangan kepada siswa untuk lebih aktif memperhatikan pembelajaran. (Lestari & Irawati, 2020)

Pembelajaran IPA di SD masih mengalami hambatan. Hambatan – hambatan yang ada selama ini yang diduga menyebabkan hasil belajar siswa masih rendah ini diantaranya (1) motivasi siswa belajar kurang; (2) media pembelajaran yang terbatas; (3) sarana dan pra sarana kurang memadai; (4) latar belakang keluarga siswa yang berbeda-beda; dan (5) guru belum menemukan cara yang tepat dalam membangun pemahaman awal siswa dalam mempelajari IPA. (Sutrisno & Siswanto, 2016). Oleh karena itu peran guru sangat penting didalam proses perancangan pembelajaran. Sriningsih (2009) yang menjelaskan bahwa Media dan sumber belajar merupakan faktor yang harus dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran. (Elan et al., 2017). Melalui penggunaan media pembelajaran, penanaman konsep, prinsip, dan hukum IPA akan menghasilkan pembelajaran yang efektif. (Widiyatmoko & Pamelasari, 2012).

Dalam penelitian ini rumusan masalahnya adalah bagaimana kemampuan guru dalam merancang rencana dan melaksanakan pembelajaran IPA yang tidak monoton melalui media puzzle, peningkatan kemampuan anak dalam mengenal alat pencernaan manusia melalui media puzzle. Menurut Soebachman (2012: 12) media puzzle adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar yang dapat melatih tingkat konsentrasi. (Sobron et al., 2020). Sedangkan tujuan dari penelitian ini yaitu mendeskripsikan kemampuan guru dalam merancang rencana pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran melalui media puzzle, meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal alat pencernaan manusia melalui media puzzle.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan pembelajaran IPA menurut kajian dari Depdiknas (2006 : 2) yaitu adalah sebagai berikut :

- a. Menguasai konsep IPA dan keterkaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

- b. Memiliki keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan, gagasan tentang alam sekitar.
- c. Mampu menggunakan teknologi sederhana yang berguna untuk memecahkan suatu masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Mengenal dan memupuk rasa cinta terhadap alam sekitar sehingga menyadari kebesaran dan keagungan Tuhan Yang Maha Esa.

Menurut *Kemp dan Dayton* (Siti Rohayati 2005: 31) mengemukakan 8 dampak positif dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- a. penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku
- b. pembelajaran lebih menarik
- c. pembelajaran lebih interaktif
- d. lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat
- e. kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan
- f. pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana saja
- g. sikap positif siswa dapat ditingkatkan
- h. peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Dengan media pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya siswa dapat semakin banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan demonstrasi, memerankan, dan lain-lain (Nana Sudjana dan Rivai, 1992 : 2).

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa peranan media pembelajaran penting dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan daya pemahaman/keterserapan mereka terhadap materi pembelajaran sehingga hasil belajarnya akan meningkat.

Kata puzzle berasal dari bahasa Inggris = teka – teki atau bongkar pasang. Puzzle adalah media permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak dengan cara bongkar pasang, merangkai, dan menggabungkan beberapa potongan-potongan gambar menjadi suatu bentuk gambar yang utuh dan sempurna (Suraji, 2014: 203). Sedangkan menurut Putra (2013: 50) pengertian puzzle adalah salah satu permainan yang dapat mengasah kemampuan rekonstruksi (menyusun dan merangkai kembali) pada diri anak.

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pengertian puzzle adalah salah satu media pembelajaran edukatif jenis permainan yang mencerdaskan sehingga dapat merangsang dan mengasah kemampuan siswa dengan cara menyusun beberapa potongan - potongan pasangan gambar menjadi suatu bentuk sempurna dan utuh.

Penggunaan media puzzle bertujuan sebagai berikut:

- a. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk memahami konsep.
- b. Memberikan pengalaman yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat siswa untuk belajar.
- c. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu sehingga siswa tertarik untuk menggunakan media tersebut.
- d. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan oleh siswa (Fattahillah, 2013: 2).

Permainan puzzle berfungsi untuk :

- a. Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran.
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan
- c. Melatih logika
- d. Memperkuat daya ingat
- e. Mengenalkan anak pada konsep hubungan

- f. Dengan memilih gambar/ bentuk, dapat melatih berfikir matematis (menggunakan otak kiri)

Manfaat Puzzle yaitu :

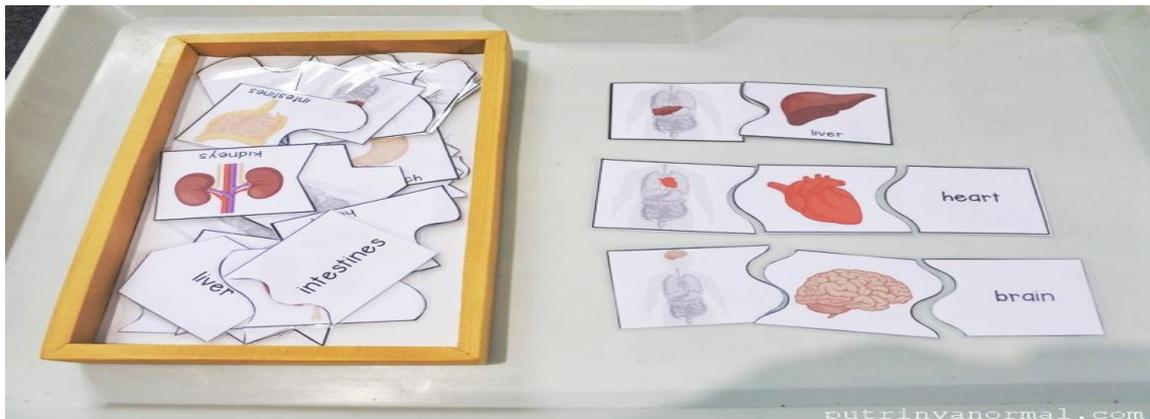
- a. Mengasah otak. Dengan puzzle, kecerdasan otak kanan anak akan terlatih karena melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan. Hal itu dikarenakan anak harus mencocokkan potongan-potongan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh.
- c. Melatih nalar. Puzzle dalam bentuk gambar akan melatih nalar karena anak menyimpulkan di mana letak bagian-bagian yang sesuai dengan logika.
- d. Melatih kesabaran. Kesabaran akan terlatih karena saat menyusun puzzle dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
- e. Menambah pengetahuan. Puzzle ini, anak-anak akan mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar tentang bagian-bagian manusia, alam sekitar dan lain-lain (Iskandar, 2009: 43).

Kegiatan yang dimainkan dalam pembelajaran ini yaitu siswa akan menyusun dan merangkai potongan-potongan puzzle yang sudah disiapkan. Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan puzzle sebagai salah satu media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

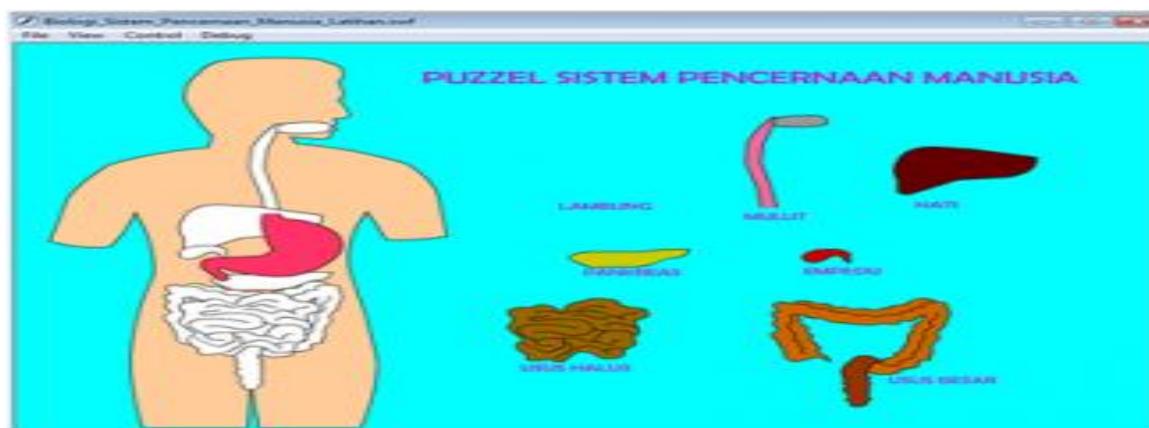
- a. Kelebihan dari puzzle, antara lain:
 - 1) Melatih konsentrasi siswa, ketelitian, dan kesabaran.
 - 2) Melatih berimajinasi dan menyimpulkan.
 - 3) Melatih daya ingat siswa.
 - 4) Meningkatkan semangat belajar siswa.
 - 5) Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri).
 - 6) Menumbuhkan interaksi dan kerjasama antar siswa.
 - 7) Mengembangkan kapasitas anak dalam mengamati dan melakukan percobaan.
 - 8) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
- b. Kekurangan dari puzzle, antara lain:
 - 1) Membutuhkan waktu yang lama.
 - 2) Media ini membuat siswa hanya ingin bermain-main karena asik dengan susun menyusun puzzle.
 - 3) Media puzzle lebih menekankan pada indera penglihatan (visual).
 - 4) Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk pembelajaran.
 - 5) Gambar kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar.
 - 6) Menuntut kreativitas pengajar.
 - 7) Kelas menjadi kurang terkendali.

Aspek yang dapat dikembangkan melalui penyusunan puzzle adalah sebagai berikut:

- a. Menanamkan jiwa kompetisi sehat. Dengan mengemas permainan ini maka siswa akan berusaha merangkai puzzle dengan prosedur tertib dan dalam waktu yang cepat. Prosedur yang tertib dan disepakati maka inilah yang membuat jiwa sportif tumbuh.
- b. Mengembangkan gerak motorik halus. Dengan sering merangkai puzzle ini, tangan anak akan berkembang motorik halus. Terlebih lagi jika siswa diajarkan membuat puzzle dari kardus. Siswa akan mendapatkan banyak pelajaran untuk mengembangkan motorik halus, seperti melepas dan merangkai kembali.
- c. Meningkatkan kecerdasan visual. Dengan mengamati secara detail rangkaian potongan puzzle dan merangkainya, maka anak akan terlatih ketajaman visualnya.
- d. Meningkatkan kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain. Melalui menyusun puzzle hubungan antar anak akan terbangun semakin erat (Suyadi, 2010: 320-321).



Gambar 1. Puzzle Organ Pencernaan Manusia



Gambar 2. Puzzle Sistem Pencernaan Manusia

SIMPULAN

Peningkatan hasil belajar siswa pada materi IPA tentang alat pencernaan manusia melalui media puzzle merupakan salah satu keberhasilan penggunaan media pembelajaran. Selain itu penerapan pembelajaran menggunakan media puzzle memberikan nuansa baru dalam pembelajaran yang menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar dan hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Supratiknya (2012 : 5) mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar-mengajar tentang mata pelajaran tertentu.(- & Widayanti, 2014).

Hal ini senada dengan apa yang diungkapkan Gagne (1984) dalam buku Strategi belajar mengajar, bahwa belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Dari pengertian belajar tersebut, terdapat tiga atribut pokok (ciri utama) belajar yaitu : proses, perubahan tingkah laku dan pengalaman.

Guru dituntut untuk selalu mengembangkan kreativitasnya, dalam hal ini dengan penggunaan media dalam pembelajaran dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran positif dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, karena hasil kajian ini dapat menjadi pertimbangan bagi sekolah untuk meningkatkan prestasi belajar IPA dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran.

Siswa memperoleh pelajaran IPA yang lebih menarik, menyenangkan, dan memungkinkan dirinya untuk memahami materi IPA sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- , W., & Widayanti, L. (2014). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49), 32–35. <https://doi.org/10.22146/jfi.24410>
- Elan, E., Muiz L, D. A., & Feranis, F. (2017). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 66–75. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7168>
- Lestari, D. G., & Irawati, H. (2020). Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiry. *Bioma*, 2(2), 51–59.
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v2i1.11>
- Sarini, N. K., Sudana, D. N., & Riastini, P. N. (2018). Hasil Belajar Ipa Kelas IV SD di Gugus II Santalia Melalui Tutor Sebaya. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 94. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i2.15486>
- Sobron, A. N., Titik, S., & Meidawati, S. (2020). Jurnal Inovasi Penelitian. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 1–4.
- Sutrisno, V. L. P., & Siswanto, B. T. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif Smk Di Kota Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 111. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.8118>
- Widiyatmoko, A., & Pamelasari, S. D. (2012). Pembelajaran berbasis proyek untuk mengembangkan ALAT peraga IPA dengan memanfaatkan bahan bekas pakai. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 1(1), 51–56. <https://doi.org/10.15294/.v1i1.2013>