



Pengembangan Media *PUZFOAM (Puzzle Styrofoam)* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Struktur Tumbuhan

Meta Winda Nur Savitri¹, Nurita Primasatya², Wahyudi³

metawns@gmail.com, nuritaprima@unpkediri.ac.id, wahyudi@unpkediri.ac.id

Progam Studi PGSD

Universitas Nisantara PGRI Kediri

Abstract

Out of the observation, it was found that teachers tend to use books as a guide in delivering material. When delivering material, the teacher did not do practicum. As a result, students are less interested in the material being taught because they do not understand the function of plant parts. This study aims to determine the method of how to make media, validity, practicality, and effectiveness of the media. This study used research and development methods or R & D with ADDIE model. The results of the research on media development and students abilities are as follows: 1) At the media validation stage, Puzfoam Media (*Puzzle Styrofoam*) gets a cumulative score of 88.8 very valid information. 2) At the material validation stage, the material questionnaire for plant structure and its functions and the question questionnaire obtained score of 87.5 and 83. The information was very valid so it did not require revision, but there were notes. 3) Based on the data on the results of the media effectiveness test through evaluation questions, the cumulative results of all subjects got 91 results, which means the media effectiveness test is complete. 4) Based on the data from the practicality test of the media through the teacher's practicality questionnaire, the cumulative results of all scores get 90, which means the practicality test of this media is complete and very practical. 5) Based on the results of the students' response questionnaire, a score of 89 (very valid) was obtained which was a very satisfying result.

Keywords: Media Puzfoam, *Puzzle Styrofoam*, Understanding, Function of Plant.

Abstrak

Pada saat melakukan penelitian di SDN Mojooro 4 Kota Kediri ditemukan bahwa guru cenderung menggunakan buku sebagai pedoman dalam menyampaikan materi. Saat penyampaian materi guru tidak melakukan praktikum. Dampaknya siswa kurang tertarik pada materi yang diajarkan karena mereka kurang memahami fungsi bagian-bagian tumbuhan. Penelitian ini berguna untuk mengetahui bagaimana cara pembuatan media, validitas, kepraktisan, dan keefektifan media. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau RnD. Model pengembangannya menggunakan ADDIE. Hasil dari Penelitian pengembangan Media dan kemampuan siswa adalah sebagai berikut : 1) Pada tahap validasi media, Media Puzfoam (*Puzzle Styrofoam*) mendapatkan hasil skor 88.8 keterangan sangat valid. 2) Pada tahap validasi materi, angket materi Struktur tumbuhan berserta fungsinya dan angket soal mendapatkan hasil skor 87.5 dan 83 keterangan sangat valid sehingga tidak memerlukan revisi namun terdapat catatan. 3) Berdasarkan data hasil uji keefektifan media melalui soal evaluasi bahwa hasil komulatif dari seluruh subjek mendapatkan hasil 91 yang berarti uji coba keefektifan media ini tuntas. 4) Berdasarkan data hasil uji kepraktisan media melalui angket kepraktisan guru bahwa hasil dari seluruh skor mendapatkan hasil 90 yang berarti uji coba kepraktisan media ini tuntas dan sangat praktis. 5) Berdasarkan hasil angket respon siswa telah didapatkan hasil skor yaitu 89 (sangat valid) yang merupakan hasil yang sangat memuaskan.

Kata Kunci: Media Puzfoam, *Puzzle Styrofoam*, Pemahaman, Materi Struktur Tumbuhan.

Correspondensi Author: Meta Winda Nur Savitri

PENDAHULUAN

Pendidikan serta pengajaran yaitu sebuah proses yang sadar akan tujuan. Tujuan ini bisa diartikan sebagai sebuah usaha untuk memberikan rumusan hasil yang bisa diharapkan siswa setelah melaksanakan pengalaman belajarnya (Sadirman, 2004). Pada pengalaman pembelajaran haruslah

berkesan serta pemahaman bagi siswa agar mereka dapat memaksimalkan pengetahuan atau ilmu yang mereka dapat saat pembelajaran.

Menurut penulis Mills dalam artikel berjudul *Conseptual Understanding: A Concept Analys. The Qualitative Report* (2016) "Pemahaman merupakan konsep suatu landasan dalam membangun sebuah pengetahuan selanjutnya ke level yang lebih tinggi, dalam penerapan pemahaman konseptual ini mampu melampaui satu topik dalam kurikulum dan memiliki potensi untuk mempengaruhi banyak bidang pendidikan." Dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep bisa kategorikan kemampuan dalam berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan.

Pada materi IPA Struktur tumbuhan, guru diharapkan untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung sehingga dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Siswa lebih tertarik pada materi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran sehingga materi yang disampaikan mampu berkesan untuk mereka. Sementara itu, Gagne' dan Briggs dalam buku *Media Pembelajaran* (Arsyad: 2013) mengatakan bahwa, "secara implisit mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang secara nyata digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari, buku, *tape recorder*, kaset, *video camera*, *video recorder*, *film slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi serta komputer."

Namun, pada kenyataannya pada saat melakukan observasi di SDN Mojoroto 4 Kota Kediri pada tanggal 05 Maret 2020 guru cenderung kurang variatif dalam menggunakan media pembelajaran kreatif. Guru juga cenderung bergantung pada buku sebagai pedoman dalam menyampaikan materi. Pada saat penyampaian materi pun guru hanya sebatas lisan tanpa melakukan praktikum. Dampaknya siswa menjadi kurang tertarik pada materi yang diajarkan karena pembelajaran yang kurang variatif bagi siswa serta pemahaman siswa yang kurang mendalam terhadap materi yang disampaikan karena mereka cenderung kurang paham akan fungsi bagian-bagian tumbuhan.

Dalam mencapai harapan di awal, guru harus lebih banyak mengikuti seminar tentang pengembangan media pembelajaran kreatif. Guru juga perlu memiliki penguasaan kompetensi profesional guru terhadap memahami standar kompetensi dan kompetensi dasar setiap mata pelajaran atau bidang yang dikuasai serta melakukan pengembangan materi pelajaran saat pembelajaran yang juga dengan kreatif dan inovatif. Terutama dalam membuat media sehingga menambah wawasannya tentang media pembelajaran serta mampu memaksimalkan penggunaan benda di sekitar sebagai media kreatif dan edukatif. Contohnya seperti memanfaatkan bahan Styrofoam yang mudah dijumpai dan diolah menjadi media pembelajaran kreatif.

Media pembelajaran kali ini yang akan dikembangkan yaitu dari bahan styrofoam bernama PUZFOAM (*Puzzle Styrofoam*) yang termasuk dalam jenis media visual. Media ini diadaptasi dari permainan menyusun *puzzle* namun nantinya akan dibentuk menyerupai pohon yang dipotong-potong agar siswa bisa menyusunnya menjadi pohon yang sempurna. Pada media *PUZFOAM* ini, dilengkapi oleh penjelasan fungsi dari bagian-bagian struktur tumbuhan. Mulai dari akar yang fungsi utamanya adalah tumbuh ke tanah sehingga berguna untuk memperkuat berdirinya tumbuhan, batang peran utama batang sendiri adalah untuk lewatnya atau mengalirkan air dan garam mineral dari bagian akar ke daun dan lewatnya hasil fotosintesis dari daun ke seluruh bagian tumbuhan, Daun sendiri fungsi utamanya menghasilkan makanan melalui fotosintesis dan mengeluarkan air melalui transpirasi, bunga merupakan alat perkembangbiakan tumbuhan jika penyerbukan pada bunga telah terjadi dan kemudian diikuti pula oleh pembuahan maka bakal buah akan memiliki biji di dalamnya yang berfungsi sebagai calon tumbuhan baru. Saat menggunakan media PUZFOAM diharapkan siswa jauh lebih mudah memahami materi Struktur Tumbuhan. Dengan demikian judul untuk penelitian ini yaitu, **"Pengembangan Media PUZFOAM (*Puzzle Styrofoam*) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Struktur Tumbuhan."**

Berdasarkan kajian diatas bisa diketahui tujuan penelitian ini sebagai berikut : 1) Agar mengetahui cara mengembangkan media *puzfoam (Puzzle Styrofoam)* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi struktur tumbuhan; 2) Agar mengetahui kevalidan media *puzfoam (Puzzle Styrofoam)* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi struktur tumbuhan; 3) Agar mengetahui keefektifan media *puzfoam (Puzzle Styrofoam)* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi struktur tumbuhan; 4) Membuktikan kepraktisan media *puzfoam (Puzzle Styrofoam)* benar-benar mampu memacu pengetahuan siswa untuk lebih memahami materi Struktur Tumbuhan.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian kali ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau RnD (*Research and Development*). RnD adalah metode penelitian yang dipakai guna menghasilkan produk-produk tertentu, dengan didukung menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Model pengembangannya menggunakan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dalam buku Made I Teguh yang berjudul *Model Penelitian Pengembangan*.

1. Tahap I Analisis

Ada tiga tahapan dalam tahap analisis yaitu, 1) menganalisis Kompetensi yang cari kepada peserta didik; 2) menganalisis karakteristik ke peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuannya, keterampilannya, serta sikap yang telah dipunyai peserta didik lalu aspek lain yang terkait; 3) menganalisis materi sesuai dengan standar kompetensi.

2. Tahap II Perancangan

Ada empat unsur yang penting dalam perancangan suatu pembelajaran, yaitu peserta didik, tujuan pembelajaran, metode yang digunakan, serta evaluasi.

3. Tahap III Pengembangan

Aktifitas pengembangan yang pada intinya adalah aktifitas memaknai kualitas desain ke dalam bentuk fisik sehingga aktifitas ini menghasilkan *prototype* produk pengembangan.

4. Tahap IV Penerapan

Hasil dari pengembangan akan diterapkan saat pembelajaran di kelas untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran siswa di antaranya keefektifan, kemenarikan, dan efisiensi untuk pembelajaran.

5. Tahap V Evaluasi

Pada tahap akhir ialah melaksanakan evaluasi yang meliputi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Tahap ini dapat dilihat dari aspek komponen, evaluasi formatif diarahkan pada evaluasi terhadap bagian-bagian tertentu dari objek evaluasi, sedangkan evaluasi sumatif mengarah keseluruhan objek yang evaluasi.

Saat pemilihan model didasari akan pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis serta berpijak kepada landasan teori desain pembelajaran. Model ini ditata secara runtun dengan urutan-urutan aktifitas yang runtut serta upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter pembelajar. Model ADDIE memberi kesempatan untuk melaksanakan evaluasi pada aktivitas pengembangan di setiap tahap. Hal ini memberi hal positif pada kualitas produk pengembangan. Dampak positif yang akan diberikan ialah dengan adanya evaluasi pada setiap tahapan mampu memperkecil tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir model ini. Dengan begitu, semus urutan model ini yaitu evaluasi adalah tahap evaluasi terhadap kesatuan atau keseluruhan produk pengembangan berupa evaluasi formatif dan evaluasi sumatif (Tegeh dkk, 2014).

Selanjutnya adalah teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif mengolah data dari penilaian serta masukan dari ahli media dan ahli materi. Sedangkan untu analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari hasil angket serta hasil tes siswa. Berikut analisis tersebut akan dijabarkan:

1. Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari dua ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Rentang skala penilaian adalah 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan kriteria bahwa semakin besar bilangan yang ditunjuk maka semakin baik. Keterangan dari skala penilaian yaitu 1 = tidak baik, 2 = kurang baik, 3 = cukup baik, 4 = baik, 5 = sangat baik. Data akan dijumlah lalu dibagi tiga agar memperoleh hasil akhir dan kevalidan produk dihitung rata-ratanya.

Table 1 Kriteria Validitas

| Skor Kuantitatif | Skor Kualitatif | Keterangan |
|------------------|--------------------|-----------------------|
| 81-100 | Sangat valid | Tidak perlu revisi |
| 61-80 | Valid | Revisi kecil |
| 41-60 | Cukup valid | Revisi sedang |
| 21-40 | Tidak valid | Revisi besar |
| 1-20 | Sangat tidak valid | Tidak dapat digunakan |

(Sugiyono 2015:166)

Dengan rumus :

$$x = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

X = nilai aspek kevalidan

Σ = Jumlah

a. Kepraktisan

Data kepraktisan ini terdiri dari data kepraktisan uji coba kelompok besar dan didapatkan dari dua penggunaan yaitu guru dan siswa. Kedua data tersebut akan dijumlahkan dan dibagi dua untuk mengetahui hasilnya. Ada juga data yang didapat dari angket kepraktisan, lalu diuji coba terbatas serta luas yang akan dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan kriteria dalam tabel menggunakan rumus :

Table 2 Kepraktisan

| Skor Kuantitatif | Skor Kualitatif | Keterangan |
|------------------|----------------------|-----------------------|
| 81-100 | Sangat praktis | Tidak perlu revisi |
| 61-80 | Praktis | Revisi kecil |
| 41-60 | Cukup praktis | Revisi sedang |
| 21-40 | Tidak praktis | Revisi besar |
| 1-20 | Sangat tidak praktis | Tidak dapat digunakan |

(Sugiyono, 2015:166)

Dengan rumus :

$$x = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

X = nilai aspek kevalidan

Σ = Jumlah

b. Keefektifan

Data efektif dapat diukur menggunakan instrumen tes pada hasil kerja siswa yang diberikan ke siswa setelah menggunakan media *puzfoam* (*Puzzle Styrofoam*). Data efektif diperoleh berasal dari rata-rata hasil belajar siswa dari satu kelas. Jika rata-rata kelas $IV \geq 75$ KKM, media ini dianggap efektif dan jika ≤ 75 KKM maka media ini dianggap kurang efektif dan harus direvisi.

Instrumen tes terdiri dari 10 soal. 5 Pilihan ganda dan 5 uraian. Jika satu soal benar akan mendapatkan 10 poin jika semua benar akan mendapat skor maksimal 100. Berikut rumusnya :

$$\text{Nilai individu} = x = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan :

X = nilai aspek kevalidan

Σ = Jumlah

Untuk rata-rata hasil belajar dalam satu kelas maka digunakan rumus sebagai berikut:

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Mengembangkan Media Puzfoam (*Puzzle Styrofoam*)

Model pengembangan yang dipakai dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dalam buku Made I Teguh yang berjudul *Model Penelitian Pengembangan*.

a. *Analyze*

Langkah pertama adalah melakukan observasi di SDN Mojoroto 4. Pada tahap ini berguna untuk menganalisis permasalahan yang ada di kelas 4 saat pembelajaran IPA pada materi Struktur Tumbuhan. Pada tahap ini peneliti dapat menyimpulkan permasalahan yang terjadi saat pembelajaran berlangsung sehingga peneliti mendapat data analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa guru menggunakan buku sebagai pedoman dalam menyampaikan materi. Selain itu kurangnya pengetahuan akan pemanfaatan bahan di sekitar membuat guru berpikir dalam pembuatan media mahal hingga akhirnya guru kurang berminat dalam mengembangkan media.

b. *Design*

Langkah kedua yaitu mendesain kebutuhan guru yaitu mencari solusi dengan cara mendesain keperluan media yang cocok untuk materi struktur tumbuhan yaitu dengan dibuatnya Media Puzfoam (*Puzzle Styrofoam*).

c. *Development*

Setelah mendesain media, media perlu divalidasi oleh validator media dan validator materi untuk mengetahui apakah media ini cocok dengan materi struktur tumbuhan.

d. *Implementation*

Setelah melakukan validasi pada ahli media dan materi, media diujikan di lapangan secara terbatas untuk mengetahui apakah Media Puzfoam (*Puzzle Styrofoam*) praktis dan efektif digunakan saat pembelajaran.

e. *Evaluation*

Setelah melakukan Media Puzfoam (*Puzzle Styrofoam*) diuji coba terbatas dapat diketahui Media Puzfoam (*Puzzle Styrofoam*) sangat praktis dan efektif digunakan untuk materi struktur tumbuhan.

2. Hasil Validitas

a. Ahli Media

Pada tahap validasi media yang telah dilakukan oleh validator media, guna mengetahui kevalidan Media Puzfoam (*Puzzle Styrofoam*) Penilaian menggunakan rumus sebagai berikut :

$$x = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100 = \dots$$

Keterangan :

X = nilai aspek kepraktisan

Σ = Jumlah

$$x = \frac{80}{90} \times 100 = 88.8$$

Nilai = 88.8 (Sangat Valid)

Pada tahap validasi media yang telah dilakukan oleh validator media, Media Puzfoam (*Puzzle Styrofoam*) mendapatkan hasil skor kumulatif 88.8 yang berada pada rentang 81-100 dengan keterangan sangat valid sehingga tidak memerlukan revisi dan hanya memerlukan tambahan petunjuk penggunaan media saja. Namun pada poin penjelasan petunjuk penggunaan hanya mendapat poin 1 dikarenakan belum adanya petunjuk penggunaan, sehingga peneliti memperbaikinya dengan membuat petunjuk penggunaan media.

b. Ahli Materi

Pada tahap validasi materi terdiri dari validasi materi dan soal yang telah dilakukan oleh validator media, guna mengetahui kevalidan Media Puzfoam (*Puzzle Styrofoam*) Penilaian validasi Materi menggunakan rumus sebagai berikut :

$$x = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100 = \dots$$

Keterangan :

X = nilai aspek kepraktisan

Σ = Jumlah

$$x = \frac{35}{40} \times 100 = 87.5$$

Nilai = 87.5 (Sangat Valid)

Penilaian validasi soal menggunakan rumus sebagai berikut :

$$x = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100 = \dots$$

Keterangan :

X = nilai aspek kepraktisan

Σ = Jumlah

$$x = \frac{25}{30} \times 100 = 83$$

Nilai = 83 (Sangat Valid)

Pada tahap validasi materi yang telah dilakukan oleh validator materi, angket materi Struktur tumbuhan beserta fungsinya dan angket soal mendapatkan hasil skor kumulatif 87.5 dan 83 yang berada pada rentang 81-100 dengan keterangan sangat valid sehingga tidak memerlukan revisi namun terdapat catatan dari validator materi yaitu perlu dikoreksi kembali terkait penulisan indikator dan KD dan soal hendaknya disesuaikan dengan indikator secara keseluruhan.

3. Hasil Uji Coba Keefektifan Media

a. Hasil Uji Pretest

Hasil uji pretest dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui pengetahuan awal siswa.

Penilaian menggunakan rumus sebagai berikut :

$$x = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100 = \dots$$

Keterangan :

X = nilai aspek kepraktisan

Σ = Jumlah

$$x = \frac{292}{600} \times 100 = 48.6$$

Nilai = 48.6

Berdasarkan hasil test pretest sample mendapatkan jumlah nilai rata-rata sebesar 48.6 dimana nilai tersebut terlampaui jauh dari nilai KKM yang sebesar 75

b. Hasil Uji Posttest

Hasil uji posttest dilakukan sesudah menggunakan media Media Puzfoam (*Puzzle Styrofoam*). Hal ini dilakukan untuk mengetahui keberhasilan Media Puzfoam (*Puzzle Styrofoam*).

Penilaian menggunakan rumus sebagai berikut :

$$x = \frac{\sum \text{Skor perolehan kumulatif}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100 = \dots$$

Keterangan :

X = nilai aspek kepraktisan

Σ = Jumlah

$$x = \frac{550}{600} \times 100 = 91$$

Nilai = 91 (Sangat Efektif)

Berdasarkan data hasil uji keefektifan media melalui soal evaluasi bahwa hasil kumulatif dari seluruh subjek mendapatkan hasil 91 yang berarti uji coba keefektifan media ini tuntas dan Media Puzfoam (*Puzzle Styrofoam*) pada materi Struktur tumbuhan dan fungsinya ini sangat efektif digunakan.

4. Hasil Uji Coba Kepraktisan Media

Uji kepraktisan Media Puzfoam (*Puzzle Styrofoam*) pada materi Struktur Tumbuhan Beserta Fungsinya ini berguna untuk mengetahui apakah media ini membantu guru dan siswa dalam mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran.

a. Respon Guru

Penilaian menggunakan rumus sebagai berikut :

$$x = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100 = \dots$$

Keterangan :

X = nilai aspek kepraktisan

Σ = Jumlah

$$x = \frac{36}{40} \times 100 = 90$$

Nilai = 90 (Sangat Praktis)

Berdasarkan data hasil uji kepraktisan media melalui angket kepraktisan guru bahwa hasil kumulatif dari seluruh skor mendapatkan hasil 90 yang berarti uji coba kepraktisan media ini tuntas dan Media Puzfoam (*Puzzle Styrofoam*) pada materi Struktur tumbuhan dan fungsinya ini sangat praktis digunakan sehingga sangat membantu dalam penyampaian materi Struktur tumbuhan dan fungsinya.

b. Respon Siswa

Penilaian menggunakan rumus sebagai berikut :

$$x = \frac{\sum \text{Skor perolehan}}{\sum \text{ skor maksimal}} \times 100 = \dots$$

Keterangan :

X = nilai aspek kepraktisan

Σ = Jumlah

$$x = \frac{187}{210} \times 100 = 89$$

Nilai = 89

Berdasarkan hasil angket respon siswa telah didapatkan hasil skor yaitu 89 di mana skor tersebut berada di rentang 81-100 (sangat valid) yang merupakan hasil yang sangat memuaskan.

5. Spesifikasi Produk

Dalam mengembangkan Media Puzfoam (*Puzzle Styrofoam*) menggunakan aplikasi Photoshop pada bagian desain pohon dan bahan styrofoam sebagai alas dan puzzlenya. Kompetensi dasar yang digunakan adalah menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya dan indikator mengidentifikasi bagian-bagian tumbuh-tumbuhan dan fungsinya. Ada beberapa tahapan yaitu pengumpulan materi, desain pohon mangga, pembuatan fisik Media Puzfoam (*Puzzle Styrofoam*), melakukan uji validasi materi dan uji validasi media lalu yang terakhir adalah uji coba terbatas di kelas IV SDN Mojojoto 4 Kota Kediri.

a. Ukuran

Media Puzfoam (*Puzzle Styrofoam*) memiliki ukuran yang cukup besar. Untuk tinggi ukuran papan styrofoam sendiri berukuran 120 cm dan lebar 60 cm. Sedangkan tinggi keseluruhan media Puzfoam (*Puzzle Styrofoam*) adalah 160 cm. Meskipun berukuran besar media ini dapat dipindah ke tempat lain dengan mudah namun harus tetap menjaga kehati-hatian dalam membawa media ini.

b. Deskripsi Visual

Media Puzfoam (*Puzzle Styrofoam*) tergolong media yang cukup besar dengan tinggi 160 cm dan lebar 60 cm. Papan media Puzfoam (*Puzzle Styrofoam*) sendiri berwarna gradasi kuning dan putih. Di pojok kanan kiri atas terdapat bingkai sudut lalu di tengah atas berupa nama media Puzfoam (*Puzzle Styrofoam*) lalu dibawahnya berupa hiasan berupa kupu-kupu. Setelah itu di bawah kupu-kupu pohon mangga yang menjadi puzzle sehingga siswa akan menyusunnya hingga menjadi pohon yang sempurna.

SIMPULAN

Pada uji kevalidan, ada dua jenis pengujian yaitu uji kevalidan media pembelajaran dan uji kevalidan materi. Pada tahap validasi media yang telah dilakukan oleh validator media, Media Puzfoam (*Puzzle Styrofoam*) mendapatkan hasil skor kumulatif 88.8 keterangan sangat valid. Pada tahap validasi materi yang telah dilakukan oleh validator materi, angket materi Struktur tumbuhan beserta fungsinya dan angket soal mendapatkan hasil skor kumulatif 87.5 dan 83 yang berada keterangan sangat valid sehingga tidak memerlukan revisi namun terdapat catatan. Berdasarkan data hasil uji keefektifan media melalui soal evaluasi bahwa hasil kumulatif dari seluruh subjek mendapatkan hasil 91 yang berarti uji coba keefektifan media ini tuntas. Berdasarkan data hasil uji kepraktisan media melalui angket kepraktisan guru bahwa hasil kumulatif dari seluruh skor mendapatkan hasil 90 yang berarti uji coba kepraktisan media ini tuntas dan sangat praktis. Berdasarkan hasil angket respon siswa telah didapatkan hasil skor yaitu 89 (sangat valid) yang merupakan hasil yang sangat memuaskan. Model pengembangan yang dipakai dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
Jejak pendidikan. 2017. *Pengertian Pemahaman*. <http://www.jejakpendidikan.com> (diakses pada 26 Juni 2020 pukul 22.13 WIB)

- Primasatya, N., & Mukmin, B.A. (2020). Validitas Multimedia interaktif K13 pada materi pecahan sebagai inovasi pembelajaran tematik bagi siswa kelas IV. *Jurnal Math Educator Nusantara (JMEN)*, 6(1), 84-93.
- Rer. Nat, h, Rayandra Asyarm (2011), *Kreatif mengembangkan Media Pembelajaran*, GP.Press. Jakarta.
- Seputar Pendidikan. 2016. *10 Pengertian Hipotesis Menurut Para Ahli (Pembahasan Lengkap)*. <http://www.seputarpengetahuan.co.id> (diakses pada 16 Juni 2020 Pukul 22.57 WIB)
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara. Tim Penyusun Kamus. 1993. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tegeh I Made, dkk. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- W.J.S. Porwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.