



## PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE PENA (PENYAKIT MENULAR) KELAS V SEKOLAH DASAR

Asep Ardiyanto<sup>1</sup>, Ferina Agustini<sup>2</sup>, Septi Risqiana Sholeha<sup>3</sup>

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

[ardiyanto.hernanda@gmail.com](mailto:ardiyanto.hernanda@gmail.com)<sup>1</sup>

[ferinaagustini@gmail.com](mailto:ferinaagustini@gmail.com)<sup>2</sup>

[septimahesa34@gmail.com](mailto:septimahesa34@gmail.com)<sup>3</sup>

---

### Artikel Info

---

Koresponden penulis: Asep Ardiyanto  
Email: [ardiyanto.hernanda@gmail.com](mailto:ardiyanto.hernanda@gmail.com)

- Diterima 30 Oktober 2020
- Direview 31 Oktober 2020
- Disetujui 31 Oktober 2020
- Dipublikasi 31 Oktober 2020

Kata Kunci:  
Media Puzzle Pena, PJOK

---

---

### Abstrak

---

*Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan pengembangan media puzzle pena (penyakit menular) untuk kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan oleh Borg & Gall. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 3 Bacem. Sampel yang diamati adalah 19 siswa kelas V. Pengembangan menghasilkan media puzzle pena (penyakit menular) pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang valid dan praktis. Hasil penelitian ini diperoleh melalui hasil validasi ahli media dan ahli materi dengan jumlah rata-rata keidealan yaitu 91,87% untuk hasil validasi media dan 95,31% untuk hasil validasi materi serta hasil tanggapan guru dan siswa terhadap media puzzle pena (penyakit menular) dengan rata-rata keidealan 92,5% untuk hasil tanggapan guru dan 95,5% untuk hasil tanggapan siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran puzzle pena (penyakit menular) untuk kelas V Sekolah Dasar yang dikembangkan termasuk dalam kategori "Sangat Baik" untuk digunakan dalam mata pelajaran PJOK kelas V Sekolah Dasar.*

---

### Abstract

---

This study aims to determine the validity and practicality of developing puzzle pen media (infectious diseases) for grade V elementary schools. This type of research is research and development by Borg & Gall. The population in this study were all fifth grade students of SD Negeri 3 Bacem. The sample observed was 19 students in grade V. Development resulted in a valid and practical media for the puzzle (infectious disease) learning of Physical Education, Sports and Health. The results of this study were obtained through the results of the validation of media experts and material experts with an ideal number of 91.87% for the results of media validation and 95.31% for the results of material validation and the results of teacher and student responses to the pen puzzle media (infectious diseases). with an average ideal of 92.5% for teacher response results and 95.5% for student response results. It can be concluded that the pen puzzle learning media (infectious disease) for grade V Elementary Schools which was developed is included in the "Very Good" category for use in the subject of Physical Education class V Elementary School.

---

### Keywords:

Development, Puzzle Media, Physical Education

---



## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang menarik yang cepat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar salah satunya dengan menggunakan media permainan. Susanto dkk dalam (Husna dkk, 2017: 66-71) menyatakan bahwa permainan adalah media untuk melakukan aktivitas bermain. Selain itu, Marfuatum dan Kun dalam (Husna dkk, 2017: 66-71) juga menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan seluruh alat bantu atau benda yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari guru kepada siswa dalam bentuk materi sehingga dapat diterima dengan menggunakan salah satu atau gabungan alat indra.

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif dapat dilakukan dengan membuat suasana pembelajaran dikelas lebih menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) materi jenis penyakit menular. Guru dapat menggunakan media sebagai perantara untuk menyampaikan

materi, media pembelajaran harus dirancang secara menarik pada proses pembelajaran sehingga perhatian dan minat belajar siswa dapat ditingkatkan, kemampuan siswa yang diharapkan dapat tercapai secara maksimal dengan penggunaan media secara tepat.

Pendidikan kesehatan mempunyai peran yang penting dalam mewujudkan manusia yang sehat. Pendidikan kesehatan dapat diberikan melalui pendidikan formal maupun non formal. Dilingkungan sekolah pendidikan kesehatan dapat dimasukkan dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmanai, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) mata pelajaran lainnya yang relevan. Selain itu, dapat dilakukan melalui program Usaha Kesehatan Sekolah (UKS).

Peneliti memodifikasi bentuk media dengan nama media *puzzle pena* (penyakit menular). Media *puzzle pena* ini merupakan media *puzzle* yang dimodifikasi yang bertujuan untuk menyampaikan materi tentang jenis penyakit menular. Dengan hal itu dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar salah satunya dengan menggunakan media permainan. Oleh karena itu untuk menciptakan proses belajar yang dapat menarik minat dan



motivasi belajar siswa maka guru dapat merancang media pembelajaran yang menarik sehingga proses belajar mengajar tidak membosankan.

### 1. KAJIAN LITERATUR DAN PEGEMBANGAN HIPOTESIS (JIKA ADA)

#### a. Pengembangan

Sukmadinata (2016: 164), mengemukakan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

#### b. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah, perantara atau pengantar”. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima (Arsyad, 2014:3). pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Untuk itu ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media: 1) sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, 2) tepat untuk mendukung isi pembelajaran, 3) praktik, luwes dan bertahan, 4) guru terampil dalam menggunakannya, 5)

pengelompokan sasaran, 6) mutu teknis pengembangan visual

#### c. Puzzle

Jannah (2018 :121) mengartikan bahwa permainan puzzle ini bertujuan untuk melatih anak untuk berfikir kreatif dalam merangkai gambar puzzle yang sudah disiapkan.

Media *Puzzle Pena* merupakan istilah dari media *puzzle* penyakit menular. Media *puzzle* yang terbuat dari bahan triplek yang bergambar mengenai jenis penyakit menular yang dimodifikasi untuk mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) untuk kelas V Sekolah Dasar (SD). *Puzzle pena* (penyakit menular) terdiri dari 12 gambar jenis penyakit menular meliputi penyakit Diare, Demam Berdarah (DB), malaria, influenza, Tuberkulosis (TBC), Cacar Air, Tifus, Campak, Kolera, Panu, Cacingan dan Tetanus.

#### d. PJOK dan ruang lingkup

Wiarso (2015: 2) mengemukakan bahwa Pendidikan jasmani merupakan suatu proses yang bertujuan meningkatkan prestasi manusia melalui aktivitas fisik yang berkaitan dengan pemilihan dan penghalusan kemahiran-kemahiran motorik, pembangunan dan pemeliharaan kecerdasan motorik untuk kesehatan



optimum dan keadaan baik, memperoleh pengetahuan, dan pembangunan sikap-sikap positif terhadap aktifitas fisik. Selanjutnya ruang lingkup pendidikan jasmani di sekolah dasar meliputi: 1) permainan dan olahraga, 2) aktivitas pengembangan, 3) aktivitas senam, 4) aktivitas ritmik, 5) aktivitas air, 6) pendidikan luar kelas, 7) pendidikan kesehatan

e. Penyakit menular

Sayoga (2015: 83-93) membahas beberapa penyakit menular dan tidak menular. Untuk penyakit menular yang banyak diderita oleh anak-anak yaitu: 1) tuberculosis, 2) difteri, 3) flu dan batuk, 4) polio, 5) campak, 6) cacar air, 7) gondongan, 8) demam berdarah, 9) hepatitis, 10) penyakit kaki gajah, 11) malaria

## 2. METODE PENELITIAN

### a. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan yaitu penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang mengembangkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada. Sukmadinata (2016: 164), mengemukakan penelitian dan

pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

### b. Prosedur penelitian dan pengembangan

1. Pengumpulan informasi
2. perencanaan
3. pengembangan draft produk
4. revisi dari ahli media dan ahli materi
5. uji coba produk
6. revisi hasil uji coba produk
7. produk akhir

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *puzzle pena* (penyakit menular) sebagai media pembelajaran PJOK pada materi jenis penyakit menular. Pengembangan media *puzzle pena* (penyakit menular) ini menggunakan metode pengembangan Borg and Gall yang sudah di modifikasi peneliti. Pengembangan media ini didasarkan pada keadaan dilapangan yaitu kurangnya pengembangan media pembelajaran PJOK materi jenis penyakit menular yang dapat menarik perhatian siswa serta kurangnya minat belajar, siswa terlihat bosan dan jenuh selama mengikuti proses pembelajaran. Pengembangan media *Puzzle pena* (penyakit menular) disesuaikan dengan Kurikulum yang digunakan di sekolah yaitu Kurikulum 2013 dengan Kompetensi Dasar 3.9 Memahami konsep pemeliharaan diri dan



orang lain dari penyakit menular dan tidak menular, 4.9 Menerapkan konsep pemeliharaan diri dan orang lain dari penyakit menular dan tidak menular dan indikator 3.9.1 Mengidentifikasi berbagai jenis penyakit menular 3.9.2 Menjelaskan berbagai jenis penyakit menular, 4.9.1 Melakukan praktik pencegahan berbagai jenis penyakit menular terhadap diri sendiri dan orang lain di lingkungan sekitar, 4.9.2 Menggunakan berbagai cara pencegahan berbagai jenis penyakit menular.

Pengembangan media pembelajaran ini setelah menganalisa permasalahan dan mengumpulkan data selanjutnya dilakukan perencanaan produk dengan membuat rancangan produk media *puzzle pena* (penyakit menular). Kemudian dilakukan langkah pengembangan produk yaitu mengembangkan dan membuat produk media *puzzle pena* (penyakit menular). Apabila media *puzzle pena* (penyakit menular) sudah jadi, langkah selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi setelah melalui beberapa revisi kemudian media dinyatakan layak maka langkah selanjutnya yaitu uji coba produk. Dari uji coba produk tersebut peneliti memberikan angket kepada guru dan siswa, apabila hasil angket yang telah disebar mendapatkan hasil sudah layak maka peneliti tidak perlu merevisi. Dengan begitu hasilkan produk akhir berupa media pembelajaran *puzzle pena* (penyakit menular).

## Hasil Validasi Media

Validator, tahap I dan II mengalami kenaikan untuk aspek indikator kesesuaian sebesar 37,5% media sudah sesuai dengan K13. Untuk aspek kelayakan produk kenaikan sebesar 25% dengan revisi menutup semua bahan dasar media. Untuk aspek kontribusi produk mengalami kenaikan 25% dengan perbaikan media ada 12 kantong soal di belakang *box puzzle*. Aspek keunggulan produk ada kenaikan 16,66% dengan media yang berisi 12 jenis gambar dalam 1 *box*. Untuk aspek kesempurnaan produk mengalami kenaikan sebesar 37,5% dengan perbaikan media dapat dimainkan secara individu maupun kelompok.

## Hasil Validasi Materi

Validator, tahap I dan II mengalami kenaikan untuk aspek Indikator kesesuaian sebesar 25% materi sudah sesuai dengan K13 . Untuk Indikator kelayakan kenaikan sebesar 24,95% materi sudah sesuai dengan indikator. Untuk aspek indikator penyajian mengalami kenaikan 37,45% dengan perbaikan materi memasukan semua materi jenis penyakit menular. Aspek indikator kompetensi ada kenaikan 29,17% materi efektif diterapkan dengan kompetensi yang ada.

## Hasil angket tanggapan guru

Penggunaan Media *puzzle pena* (penyakit menular) sebagai media



pembelajaran PJOK bertujuan untuk menambah pemahaman siswa terhadap materi jenis penyakit menular sehingga siswa lebih semangat dan antusias dalam menerima pelajaran. Penggunaan media *puzzle pena* (penyakit menular) dapat diterima oleh guru dalam pembelajaran PJOK sebagai media pembelajaran yang diukur melalui angket tanggapan guru. Angket terdiri dari 10 poin pernyataan dengan skala likert. Secara keseluruhan dari hasil analisis data, persentase rata-rata keberterimaan guru sebesar 92,5% dengan kategori “sangat baik”. Hasil angket menunjukkan bahwa media *puzzle pena* (penyakit menular) dapat diterima guru dengan baik.

#### Hasil angket tanggapan siswa

Penggunaan Media sebagai media *puzzle pena* (penyakit menular) pembelajaran PJOK bertujuan untuk menambah pemahaman siswa terhadap materi jenis penyakit menular sehingga siswa lebih semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan Media *puzzle pena* (penyakit menular) dapat diterima oleh siswa dalam pembelajaran PJOK sebagai media pembelajaran yang diukur melalui angket tanggapan siswa. Angket terdiri dari 20 poin pertanyaan dengan skala guttman rentang skor ( $Y_a=1$ , Tidak=0).

Secara keseluruhan dari hasil analisis data, persentase rata-rata keberterimaan siswa sebesar 95,5% dengan kategori “sangat baik”. Hasil angket menunjukkan bahwa media *puzzle pena* (penyakit menular) dapat

diterima siswa dengan baik dan mampu memudahkan siswa dalam memahami materi penjumlahan, pengurangan dan mengenal bangun datar.

Pengembangan Media *puzzle pena* (penyakit menular) memiliki nilai rata-rata kelayakan dari ahli media sebesar 91,87% dan kelayakan dari ahli materi 95,31% dengan kategori Sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran PJOK kelas V materi jenis penyakit menular berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media *puzzle pena* (penyakit menular) sangat layak dan dapat diterima digunakan sebagai media pembelajaran PJOK kelas V materi jenis penyakit menular.

Media *puzzle pena* (penyakit menular) memenuhi kriteria praktis dengan perolehan tanggapan guru 92,5% yaitu media *puzzle pena* (penyakit menular) mudah dipahami, dapat meningkatkan keaktifan siswa, efisien digunakan di kelas dan dapat digunakan berkali-kali. Perolehan respon siswa sebesar 95,5% yaitu media memiliki warna yang menarik, dapat membuat siswa lebih aktif, siswa lebih semangat dalam belajar dan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dikarenakan materi tersaji secara jelas.

Media *puzzle pena* (penyakit menular) memenuhi kriteria praktis dengan perolehan tanggapan guru 92,5% yaitu media *puzzle pena* (penyakit menular) mudah dipahami, dapat meningkatkan keaktifan siswa, efisien



digunakan di kelas dan dapat digunakan berkali-kali. Perolehan respon siswa sebesar 95,5% yaitu media memiliki warna yang menarik, dapat membuat siswa lebih aktif, siswa lebih semangat dalam belajar dan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dikarenakan materi tersaji secara jelas.

Dari hasil tanggapan guru dan respons siswa media *puzzle pena* (penyakit menular) memenuhi kriteria valid untuk digunakan dengan rata-rata 91,87%. Untuk itu, media *puzzle pena* (penyakit menular) yang peneliti kembangkan dapat digunakan untuk siswa Sekolah Dasar.

Penggunaan media *puzzle pena* (penyakit menular) dalam pembelajaran selain untuk menjadikan siswa lebih bersemangat dalam belajar dan membantu siswa dalam memahami materi pelajaran, media *puzzle pena* (penyakit menular) juga dapat menumbuhkan kepercayaan diri untuk bekerja sama dan bersikap jujur, siswa menjadi antusias dalam menerima pelajaran.

Kelebihan dari media *puzzle pena* (penyakit menular) ini setelah dilakukan uji coba adalah dapat diterima dan mudah digunakan, sangat aman karena berbahan dari triplek yang ringan, kemudian penggunaan *puzzle* bervariasi bukan hanya untuk pembelajaran saja tetapi juga dapat dimainkan secara individu ataupun kelompok menyusun potongan- potongan *puzzle* jenis penyakit menular seperti biasa sehingga lebih ada variasinya. Sedangkan untuk kekurangan

media *puzzle pena* (penyakit menular) adalah media kurang besar jadi pada saat pembelajaran siswa yang duduknya di belakang kurang kelihatan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa:

- a. Media *puzzle pena* (penyakit menular) telah memenuhi kriteria valid sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) materi jenis penyakit menular berdasarkan nilai rata- rata kelayakan sebesar 91,87% untuk hasil ahli media dan untuk ahli materi nilai rata-rata kelayakan 95,31% dengan kategori “Sangat Baik” dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.
- b. Media *puzzle pena* (penyakit menular) telah memenuhi kriteria kebetrimaan sebagai media pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) materi jenis penyakit menular berdasarkan respon dari guru sebesar 92,5% dengan kategori “Sangat Baik” dari hasil penilaian angket tanggapan guru. Respon dari siswa sebesar 95,5% dengan kategori “Sangat Baik” dari hasil penilaian tanggapan siswa. Itu berarti media



*puzzle pena* (penyakit menular) dapat diterima dengan baik oleh guru maupun siswa untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

### c. REFERENSI

Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers

Husna, Nurul, ddk. (2017). *Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 05(01),66-71.

<http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>. Diakses pada tanggal 21 November 2018 pukul 13.50.

Jannah, Aghisni Ika luluil, dkk. 2018. *Asyiknya Bermain Kumpulan Permainan*

*Anak Yang Mencerdaskan*. Yogyakarta: Lontar Mediatama.

Sayoga. 2015. *Pendidikan Kesehatan untuk Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Wiarso, Giri. 2015. *Inovasi Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta : Laksitas.