



Pengembangan Media Puzzle Berbasis Audio Visual dengan Penguatan Karakter Toleransi pada Subtema “Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku” di Kelas IV SDN Kauman 1 Kota Blitar

Eko Anis Setyorini*, Lilik Bintartik, Sumanto

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: ekoanis97@gmail.com

Paper received: 3-3-2021; revised: 24-3-2021; accepted: 28-3-2021

Abstract

This research and development is to produce a puzzle media based on audio-visual material on the sub-theme "Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku" in class IV SDN Kauman 1 Blitar City that is valid, practical, and interesting. This study uses a research and development model or research and development. The results of audio visual based puzzle media validation obtained a value of 93.3 percent, a very valid category by material experts, media experts and users. For practicality and attractiveness audio visual based media is obtained based on the results of student responses during product trials and field trials. The attractiveness of the media scored 97.3 percent in the very interesting category. Practicality of the media scored 84.4 percent in the category of very practical. So it can be concluded that the audio visual media based puzzle is very worthy used in the learning process in the sub-theme "Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku".

Keywords: audio visual based puzzle; the sub-theme "Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku"; tolerance

Abstrak

Penelitian dan pengembangan ini yaitu menghasilkan media puzzle berbasis audio visual materi pada subtema "Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku" di kelas IV SDN Kauman 1 Kota Blitar yang valid, praktis, dan menarik. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan atau research and development. Hasil validasi media puzzle berbasis audio visual memperoleh nilai 93,3 persen kategori sangat valid oleh ahli materi, ahli media dan pengguna. Untuk kepraktisan dan kemenarikan media puzzle berbasis audio visual diperoleh berdasarkan hasil dari respon siswa pada saat uji coba produk dan uji coba lapangan. Kemenarikan media memperoleh nilai 97,3 persen kategori sangat menarik. Kepraktisan media memperoleh nilai 84,4 persen kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media puzzle berbasis audio visual sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran pada subtema "Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku".

Kata kunci: puzzle berbasis audio visual; subtema "Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku"; toleransi

1. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu interaksi yang terjalin antara guru dengan siswa dalam lingkungan belajar. Menurut Nurseto (2011) pembelajaran merupakan proses interaksi dalam bentuk komunikasi. Pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) saat ini menerapkan pembelajaran kurikulum 2013 yang menggunakan pembelajaran tematik dari kelas satu sampai kelas enam. Majid (2014) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu yang melibatkan siswa secara aktif dalam menggali dan menemukan konsep keilmuan pada proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran tematik di sekolah dasar yaitu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Belajar bermakna merupakan suatu kegiatan

belajar yang secara langsung melibatkan siswa dalam menggali, menemukan, memahami konsep baru dan menghubungkan dengan konsep yang sudah mereka pahami. Pentingnya media belajar bagi siswa SD berhubungan erat dengan teori Piaget yang menyebutkan bahwa siswa SD masih dalam tahap perkembangan operasional kongkrit. Ciri-cirinya yaitu siswa sudah bisa mengolah semua informasi yang mereka dapat akan tetapi masih terbatas pada situasi nyata.

Berdasarkan penjelasan diatas, keberadaan media belajar pada proses pembelajaran tematik dinilai sangat penting. Arief, dkk (2009) menjelaskan bahwa manfaat media belajar diantaranya dapat memperjelas penyajian suatu pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Penggunaan media belajar secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif pada siswa.

Aspek sikap pada pembelajaran kurikulum 2013 menjadi salah satu kualifikasi yang harus dipenuhi atau dicapai oleh siswa selain aspek pengetahuan dan aspek keterampilan dalam jenjang pendidikan. Aspek sikap pada siswa di sekolah dasar dilakukan melalui kegiatan pendidikan karakter. Menurut Sudrajat (2017) pendidikan karakter merupakan segala usaha yang dapat dilakukan untuk mempengaruhi karakter siswa. Salah satu karakter yang perlu dikenalkan pada siswa mulai dari kecil yaitu karakter toleransi. Hal ini berkaitan dengan keragaman yang ada di lingkungan masyarakat.

Penelitian dan pengembangan ini yaitu, siswa kelas IV SDN Kauman 1 Kota Blitar dipilih menjadi tempat sasaran penelitian karena pada saat kegiatan observasi terdapat suatu potensi dan masalah yang ditemukan. Kegiatan wawancara dengan Bapak Fauzan selaku guru kelas IV SDN Kauman 1 Kota Blitar, diperoleh informasi pada subtema “Indahnya Persatuan dan Kesatuan di Negeriku” belum tersedia media belajar yang sesuai. Potensi yang ditemui saat kegiatan observasi yaitu anak-anak kelas IV dalam proses pembelajaran sangat senang dan antusias jika menggunakan media belajar bernuasa permainan. Siswa kelas IV juga senang menonton materi dalam bentuk audio visual/video yang ditayangkan di layar LCD.

Hasil dari wawancara dan observasi tersebut, memberikan sebuah ide inovasi untuk mengembangkan media belajar bernuasa permainan yang ditulis dalam penelitian dengan judul: Pengembangan Media Puzzle Berbasis Audio Visual Dengan Penguatan Toleransi Pada Subtema “Indahnya Persatuan Dan Kesatuan Negeriku” di Kelas IV SDN Kauman 1 Kota Blitar. Puzzle merupakan media permainan. Pemilihan media puzzle sangat sesuai dengan karakter anak SD yang masih suka bermain. Sehingga media puzzle dapat meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran. Media puzzle berbasis audio visual dengan penguatan karakter toleransi juga dilengkapi dengan barcode. Barcode merupakan kumpulan garis yang memiliki ketebalan berbeda dengan fungsi dapat menyimpan materi secara praktis. Menurut Rohman (2015) puzzle merupakan jenis permainan teka-teki dengan ciri-ciri memasang potongan-potongan gambar atau kata-kata untuk membentuk hasil yang utuh. Saat proses menggabungkan potongan tersebut membuat siswa bergerak aktif dan berfikir kreatif. Dengan demikian tujuan pengembangan media puzzle berbasis audio visual yaitu dapat meningkatkan antusias siswa dalam proses pembelajaran.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Terdapat sembilan langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian media puzzle berbasis audio visual. Langkah-langkah

penelitian yang digunakan mengacu pada modifikasi Borg and Gall (dalam Sugiono, 2016) yaitu meliputi: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, dan (9) revisi produk. Subjek penelitian dan pengembangan adalah siswa kelas IV SDN Kauman 1 Kota Blitar. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara, dan angket. Jenis data yang diperoleh yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket untuk ahli media, ahli materi, dan pengguna. Data kualitatif diperoleh melalui saran, masukan, dan respon dari ahli media, ahli materi, dan pengguna.

Data kuantitatif yang diperoleh diolah dengan menggunakan rumus validasi yang merujuk pada Akbar (2013) sebagai berikut:

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

Vah = validasi ahli

Tse = total skor yang diperoleh

Tsh = total skor yang diharapkan

Hasil perhitungan yang diperoleh dimaknai pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Kategorisasi Hasil Validasi

Tingkah pencapaian%	Kategori	Keputusan Uji
85,01 - 100,00	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi
70,01 - 85,00	Cukup valid	Dapat digunakan, namun perlu revisi kecil
50,01 - 70,00	Tidak valid	Boleh digunakan dengan revisi besar
01,00 - 50,00	Sangat tidak valid	Tidak boleh digunakan

(Sumber: Akbar, 2013:14)

Untuk aspek kemenarikan dan kepraktisan media diperoleh dari hasil angket yang sudah diisi oleh siswa. Angket menggunakan skala Guttman. Menurut Sugiono (2016: 139) skala Guttman memberikan jawaban “ya” dan “tidak” dengan skor 1 pada jawaban “ya” dan skor “0” pada jawaban tidak. Data kemudian diolah dengan menggunakan rumus yang merujuk dari (Arikunto, 2010) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

P = Persentase Skor

$\sum X$ = Jumlah Skor

N = Jumlah Skor Maksimal

Hasil perhitungan yang diperoleh dimaknai pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Kategorisasi Hasil Validasi

Tingkah pencapaian%	Kategori	Keputusan Uji
$76 \leq P \leq 100$	Sangat praktis/menarik/toleransi	Dapat digunakan tanpa revisi
$51 \leq P \leq 75$	Cukup praktis/menarik/toleransi	Dapat digunakan, namun perlu direvisi kecil
$26 \leq P \leq 50$	Kurang praktis/menarik/toleransi	Boleh digunakan dengan revisi besar
$0 \leq P \leq 25$	Tidak praktis/menarik/ toleransi	Tidak boleh dipergunakan

Sumber: Yamasari (dalam Yuliana, 2017)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Hasil penelitian yang diperoleh dipaparkan pada tabel hasil validasi produk oleh ahli materi, ahli media, pengguna, dan data respon siswa terhadap kemenarikan, kepraktisan, dan penguatan karakter toleransi pada produk.

Tabel 3. Hasil Validasi Produk

No	Aspek	Persentase Penilaian Validator (%)			Rata-Rata (%)	Kategori
		Ahli Media	Ahli Materi	Pengguna		
1	Tampilan	100	-	-	100	Sangat Valid
2	Penyajian	100	-	75	87.5	Sangat Valid
3	Video	-	100	100	100	Sangat Valid
4	Bahasa	75	-	-	87.5	Sangat Valid
5	Sikap Toleransi	75	100	100	91.6	Sangat Valid
6	Komunikatif	75	100	100	91.6	Sangat Valid
7	Materi	-	100	100	100	Sangat Valid
Jumlah		425	400	475	658,2	Sangat Valid
Rata-rata		85	100	95	94	
Kategori Validitas		Cukup Valid	Sangat Valid	Sangat Valid	Sangat Valid	
Keterangan		Revisi Kecil	Tidak Revisi	Tidak Revisi	Tidak Revisi	

Berdasarkan hasil validasi produk oleh ahli media diperoleh nilai 85% dengan kategori cukup valid, sehingga diperlukan revisi kecil. Saran dari ahli media yaitu memberikan keterangan terkait simbol-simbol, dan gambar yang memang tidak sesuai dengan pokok bahasa/materi tidak perlu dicantumkan. Tujuan pemberian keterangan pada simbol yaitu untuk memudahkan siswa dalam mengartikan simbol yang terdapat pada peta.

Berdasarkan hasil validasi produk oleh ahli materi diperoleh nilai 100% dengan kategori sangat valid, sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Saran dari ahli materi yaitu materi tidak hanya disimpan dalam bentuk barcode saja tetapi juga disimpan dalam bentuk DVD. Hal ini bertujuan apabila terjadi kerusakan pada barcode materi tetap bisa ditayangkan.

Berdasarkan hasil validasi produk oleh pengguna diperoleh nilai 95% dengan kategori sangat valid, sehingga dapat digunakan tanpa revisi. Saran dari pengguna yaitu potongan puzzle pada media terlalu kecil sehingga perlu dibesarkan untuk mempermudah siswa dalam menggunakannya.

Tabel 4. Data Respon Siswa Hasil Uji Coba Produk

No.	Aspek	Persentase Penilaian Respon Peserta Didik (%)		Rata-Rata (%)	Kategori
		Uji Coba Kelompok Kecil	Uji Coba Lapangan		
1.	Kemenarikan	100	94,6	97,3	Sangat Menarik
2.	Kepraktisan	88,7	80	84,3	Sangat Praktis
3.	Penguatan Karakter Toleransi	94,3	96	95,2	Sangat Toleransi

Berdasarkan data respon siswa terhadap kepraktis, kemenarikan, dan penguatan karakter toleransi pada produk dapat diketahui pada saat uji coba lapangan. Pada uji coba produk, diperoleh kemenarikan produk 100% dengan kategori sangat menarik sehingga produk dapat digunakan tanpa revisi. Pada uji coba pemakaian, diperoleh kemenarikan produk 94,6% dengan kategori sangat menarik sehingga produk dapat digunakan tanpa revisi. Rata-rata nilai kemenarikan media puzzle berbasis audio visual yaitu 97,3 kategori sangat menarik sehingga produk dapat digunakan tanpa revisi.

Berdasarkan data respon siswa terhadap kepraktisan produk dapat diketahui pada saat uji coba produk, diperoleh kepraktisan produk 88,7% dengan kategori sangat praktis sehingga produk dapat digunakan tanpa revisi. Pada uji coba pemakaian, kepraktisan produk diperoleh 80% dengan kategori sangat praktis sehingga produk dapat digunakan tanpa revisi. Rata-rata nilai kepraktisan media puzzle berbasis audio visual yaitu 84,3 kategori cukup menarik sehingga produk dapat digunakan namun perlu revisi kecil.

Berdasarkan data respon siswa terhadap penguatan karakter toleransi dapat diketahui pada uji coba produk, diperoleh nilai 94,3% kategori sangat toleransi sehingga produk dapat digunakan tanpa revisi. Pada uji coba pemakaian, untuk penguatan sikap toleransi diperoleh 96% kategori sangat toleransi sehingga produk dapat digunakan tanpa revisi. Rata-rata nilai untuk penguatan karakter toleransi pada media puzzle berbasis audio visual yaitu 95,2% kategori sangat toleransi sehingga produk dapat digunakan tanpa revisi.

Sedangkan data kualitatif berupa saran dari siswa dan guru selaku sebagai pengguna. Pada saat uji coba produk saran dilakukan pada teknik penggunaan, besarnya produk media yang berukuran A3 dengan jumlah siswa yang menggunakan media sejumlah 3 siswa dianggap tidak sebanding. Pengguna merekomendasikan dalam menyusun media puzzle sebaiknya digunakan untuk 10-13 siswa. Saran pada saat uji coba pemakaian yaitu pada ukuran media. Media yang berukuran A3 terlalu besar untuk siswa kelas IV. Siswa dalam membawa media

terlihat sulit dan kurang praktis. Pengguna merekomendasikan mengubah ukuran media menjadi ukuran A4 digunakan untuk 4 siswa.

3.2. Pembahasan

3.2.1. Validitas Media *Puzzle* Berbasis *Audio Visual* dengan penguatan Karakter Toleransi pada subtema *Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku di Kelas IV SDN Kauman 1 Kota Blitar*

Media *puzzle* berbasis *audio visual* divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru sebagai pengguna. Validitas pada produk meliputi tujuh (7) aspek penilaian. Yaitu materi, tampilan, penyajian, video, bahasa, sikap toleransi, dan komunikatif.

3.2.1.1. Kevalidan Produk Menurut Ahli Materi

Kevalidan media *puzzle* berbasis *audio visual* dinilai oleh ahli materi. Validitas produk meliputi aspek materi, video, penguatan sikap toleransi, dan komunikatif. Aspek video memperoleh nilai 100% kategori sangat valid. Terdapat tiga deskriptor penilaian. Meliputi; kesesuaian video dengan materi, kesesuaian video dengan tingkat berpikir anak, dan menarik untuk ditonton. Materi dalam video mengacu pada KD 3.2 dan 4.3 muatan IPS pada Permendikbud tahun 2016. Video disimpan dalam bentuk tampilan barcode. Cara mengakses video dengan cara scan barcode atau melalui DVD.

Aspek materi terdiri dari tiga deskriptor penilaian. Yaitu kesesuaian materi dengan KD, keterkaitan konsep materi dengan perkembangan anak, dan kesesuaian antara tujuan pembelajaran dengan KD. Aspek materi memperoleh nilai 100% kategori sangat valid. Keputusan uji dapat digunakan tanpa revisi. Materi yang terdapat pada media *puzzle* berbasis *audio visual* yaitu keragaman kebudayaan dan keragaman ekonomi.

Materi keragaman kebudayaan menampilkan video tarian-tarian daerah yang ada di Provinsi Jawa Timur. Terdapat 31 video tarian-tarian daerah di Provinsi Jawa Timur. Materi keragaman ekonomi di Provinsi Jawa Timur menjelaskan sumber daya alam potensial daerah di Provinsi Jawa Timur. Setelah mengetahui sumber daya potensial tersebut dapat mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan di masing-masing daerah di Provinsi Jawa Timur. Konsep perkembangan berpikir anak siswa SD masih dalam tahap operasional kongkrit. Ciri-cirinya siswa mengerti dan sudah bisa mengolah semua informasi yang mereka peroleh tetapi masih terbatas pada situasi nyata. Oleh sebab itu, dalam mentransfer materi kepada siswa diperlukan media belajar yang dapat berfungsi mengvisualisasikan suatu materi agar tidak bersifat abstrak. Arief, dkk (2009) menjelaskan bahwa manfaat media belajar diantaranya dapat memperjelas penyajian suatu pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Penggunaan media belajar secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif pada siswa.

Aspek penguatan karakter toleransi memperoleh nilai 100% kategori sangat valid. Deskriptor aspek penguatan sikap toleransi yaitu media *puzzle* mendorong siswa mengamati keragaman yang ada di lingkungan sekitar, media *puzzle* mendorong siswa untuk mengerti sikap yang diperlukan dalam keberagaman, dan media *puzzle* mendorong siswa mengerti cara menjaga keberagaman di lingkungan. Menurut Kosim (2011) karakter merupakan kepribadian dan toleransi merupakan sikap saling menghargai adanya perbedaan. Sehingga sikap toleransi

adalah kepribadian seseorang yang tercermin dari sikap yang mampu menghargai adanya perbedaan. Tujuan aspek penguatan karakter toleransi dalam media puzzle berbasis audio visual yaitu mengenalkan pada siswa sejak dini tentang pentingnya sikap toleransi terhadap adanya perbedaan atau keragaman. Keragaman yang sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari seperti keragaman ekonomi, budaya, etnis, dan agama.

Aspek komunikatif memperoleh nilai 100% kategori sangat valid. Deskriptor aspek komunikatif yaitu berdiskusi dengan teman, berperan aktif dalam menyusun media, dan bertanya pada guru. Aspek komunikatif dalam media media puzzle bertujuan untuk memunculkan sikap aktif, tanggap dan berani mengungkapkan pendapat pada diri siswa. Menurut Lisa, dkk (2018) sikap komunikatif dalam pembelajaran di sekolah dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam berdiskusi kelompok yang menuntut siswa untuk bisa berkomunikasi dengan siswa lainnya dalam diskusi tersebut sehingga tercipta suasana yang aktif.

Saran dan masukan dari ahli materi yaitu materi audio visual tidak disimpan pada barcode saja tetapi juga disimpan menggunakan DVD. Hal ini bertujuan apabila terjadi kerusakan pada barcode materi tetap bisa ditayangkan.

3.2.1.2. Kevalidan Produk Menurut Ahli Media

Kevalidan media puzzle berbasis audio visual yang dinilai oleh ahli media meliputi lima (5) aspek. Yaitu aspek tampilan, penyajian, bahasa, komunikatif, dan karakter toleransi. Aspek tampilan memperoleh nilai 100% kategori sangat valid. Deskriptor dari aspek tampilan meliputi ketepatan pemilihan warna, ketepatan pemilihan ukuran huruf, dan ketepatan pemilihan gambar. Tampilan media puzzle berbasis audio visual yaitu peta provinsi jawa timur dengan dua jenis yaitu satu puzzle berisi materi keragaman kebudayaan dan satu puzzle berisi materi keragaman ekonomi. Desain media menggunakan template fullcolour yang dapat menarik siswa untuk menggunakannya. Jenis huruf yang digunakan pada desain tampilan media adalah comic sans MS berukuran 12 pt.

Aspek penyajian memperoleh nilai 100% kategori sangat valid. Deskriptor penyajian meliputi kesesuaian ukuran media A3 dengan siswa SD, media menarik untuk dimainkan, dan kesesuaian media dengan materi. Media puzzle berbasis audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang bersifat kongkrit. Desain peta dicetak dengan menggunakan jenis kertas sticker yang berukuran 30 cm × 24 cm. kertas sticker yang digunakan kedap air dan tidak mudah terkelupas, sehingga media dapat digunakan berulang kali.

Aspek bahasa memperoleh nilai 75% kategori cukup valid. Terdiri dari tiga deskriptor yaitu kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir anak, kata baku sesuai dengan EYD, dan pemilihan kata tidak menimbulkan makna ganda. Ahli media mengatakan bahwa untuk deskriptor kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir anak dapat diganti dengan deskriptor kesesuaian video dengan tingkat berpikir anak. Hal ini berkaitan dengan penyajian materi dalam bentuk audio visual bukan dalam bentuk teks.

Aspek komunikatif memperoleh nilai 75% kategori cukup valid. Aspek komunikatif meliputi berdiskusi dengan teman kelompok, berperan aktif dalam menyusun media, dan bertanya pada guru. Komunikatif merupakan suatu sikap aktif dalam kegiatan bersosialisasi. Ahli media kurang setuju dengan deskriptor bertanya pada guru. Deskriptor ini dapat

mengurangi sikap komunikatif antara sesama siswa dan lebih berpedoman pada pendapat guru. Hal ini tidak sesuai dengan proses pembelajaran saat ini yang menggunakan kurikulum 2013 dengan ciri-ciri siswa diajak untuk mencari tahu bukan diberi tahu. Menurut majid (2014: 80) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang melibatkan siswa secara aktif menggali dan menemukan konsep keilmuan.

Aspek penguatan sikap toleransi memperoleh nilai 75% kategori cukup valid. Deskriptor sikap toleransi yaitu media puzzle mendorong siswa mengerti tentang keragaman, media puzzle mendorong siswa mengerti sikap yang diperlukan dalam keberagaman, dan media puzzle mendorong siswa mengerti cara menjaga keberagaman. Ahli media berpendapat bahwa untuk deskriptor “sikap siswa yang diperlukan dalam keberagaman” dengan “deskriptor cara menjaga keberagaman” memiliki maksud yang sama. Sehingga perlu adanya penambahan variasi deskriptor lain.

Saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media yang pertama pada desain tampilan media perlu adanya penambahan keterangan pada simbol-simbol peta untuk memudahkan pemahaman siswa. Kedua, masukan diberikan pada gambar ikon yang tidak sesuai dengan materi tidak perlu dicantumkan.

3.2.1.3. Kevalidan Produk Menurut Pengguna

Validasi pengguna menilai mengenai aspek materi, video, penyajian, penguatan sikap toleransi, dan komunikatif. Aspek yang dinilai oleh pengguna merupakan gabungan dari aspek validasi ahli materi dan ahli media. Aspek materi, video, sikap toleransi, dan komunikatif memperoleh nilai 100% kategori sangat valid. Keputusan uji dapat digunakan tanpa revisi. Pengguna berpendapat bahwa tampilan *fullcolour* pada desain media dapat menarik minat siswa untuk menggunakannya. serta pemilihan media bernuansa permainan mendapat apresiasi dari guru karena dapat digunakan sambil bermain. Saat menggunakan media dapat menstimulus siswa untuk bergerak, berpikir, dan memunculkan sikap komunikatif.

Aspek penyajian memperoleh nilai 75% kategori cukup valid. Keputusan uji dapat digunakan, namun perlu revisi kecil. Pengguna memberikan masukan pada kepingan *puzzle* yang berukuran kecil membuat siswa sulit dalam menyusunnya. Sehingga diperlukan untuk memperbesar ukuran kepingan *puzzle* agar memudahkan dalam penggunaan media sehingga dapat dirasakan manfaat penggunaan media oleh siswa. Menurut Sudjana & Rivai (2010: 2) fungsi media pembelajaran yaitu kegiatan siswa akan menjadi lebih bermakna dan aktif tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi juga melakukannya.

3.2.2. Kemerarikan dan Kepraktisan Media *Puzzle* Berbasis *Audio Visual* dengan penguatan Karakter Toleransi pada subtema Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku di Kelas IV SDN Kauman 1 Kota Blitar

Kemerarikan dan Kepraktisan media *puzzle* berbasis *audio visual* dengan penguatan karakter toleransi pada subtema “Indahnya Persatuan dan Kesatuan Negeriku” di Kelas IV SDN Kauman 1 Kota Blitar dinilai berdasarkan angket siswa. Rata-rata penilaian kemerarikan mencapai 97,3% dan kepraktisan mencapai 84,3%. Penilaian siswa tersebut masuk dalam kategori sangat menarik dan sangat praktis dengan keputusan uji produk dapat digunakan tanpa revisi.

Kemenarikan media *puzzle* berbasis *audio visual* mencapai 97,3% masuk kategori sangat praktis. Hal ini sudah cukup baik dibandingkan dengan penelitian sebelumnya oleh Wahyuni (2010) dengan judul penelitian pemanfaatan media *puzzle metamorphosis* dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Sawunggaling 1/382 Surabaya dengan nilai 83,33% dengan kriteria sangat menarik. Kemenarikan meliputi tiga deskriptor penilaian dalam bentuk pertanyaan yaitu (1) apa menurutmu media *puzzle* berbasis *audio visual* menarik? (2) apa kamu suka tampilan media *puzzle* berbasis *audio visual*? (3) apa saat menggunakan media *puzzle* berbasis *audio visual* ini membuat kalian senang saat kegiatan belajar?

Pada uji coba produk, kemenarikan media *puzzle* berbasis *audio visual* diperoleh nilai 100%. Masuk dalam kategori sangat menarik. Sehingga keputusan uji media dapat digunakan tanpa revisi. Pada uji coba pemakaian, kemenarikan media *puzzle* berbasis *audio visual* diperoleh nilai 94,6%. Masuk dalam kategori sangat menarik. Keputusan uji media dapat digunakan tanpa revisi. Respon siswa terhadap media *puzzle* berbasis *audio visual* yaitu sangat positif. Siswa pada saat kegiatan pembelajaran terlihat sangat menyenangkan dan sangat aktif karena media mengandung unsur permainan.

Kepraktisan media *puzzle* berbasis *audio visual* mencapai 84,4% masuk kategori sangat praktis. Terdapat tiga deskriptor penilaian dalam bentuk pertanyaan untuk aspek kepraktisan sebagai berikut; (1) Apa media *puzzle* berbasis *audio visual* ini mudah digunakan? (2) Apa kamu ingin menggunakan media ini lagi? (3) Apa kamu paham dengan materi yang terdapat pada media *puzzle* berbasis *audio visual*?. Media *puzzle* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV yang dapat memotivasi siswa untuk antusias dan aktif dalam proses pembelajaran. Materi yang disimpan dalam bentuk *barcode* dan DVD sangat memudahkan pengguna. Sehingga hal ini sangat sesuai dengan deskriptor kemudahan dalam menggunakan media.

Pada uji coba produk, kepraktisan media *puzzle* berbasis *audio visual* memperoleh nilai 88,7% masuk kategori sangat praktis. Keputusan uji media dapat digunakan tanpa revisi. Pada uji coba pemakaian, kepraktisan media *puzzle* berbasis *audio visual* memperoleh nilai 80% masuk kategori cukup praktis. Keputusan uji media dapat digunakan namun perlu sedikit revisi. Meskipun begitu tetap dilakukan revisi pada media untuk mempermudah penggunaan media. Kegiatan revisi dilakukan pada ukuran media. Perubahan ukuran media diperoleh dari saran pengguna. Ukuran media A3 kurang sesuai dengan siswa kelas IV SD. Siswa dalam membawa media terlihat sulit dan kurang praktis. Sehingga ukuran diubah menjadi A4 atau 38 x 24 cm. Pada saat kegiatan uji coba siswa terlihat sangat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dan tertarik dengan media *puzzle* berbasis *audio visual*.

4. Simpulan

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *puzzle* berbasis *audio visual* dengan penguatan karakter toleransi pada siswa kelas IV SDN Kauman 1 Kota Blitar yang sangat valid, sangat menarik, dan sangat praktis. Validitas produk sebesar 93,3% berdasarkan rata-rata penilaian oleh ahli materi, ahli media, dan pengguna. Kepraktisan produk sebesar 84,3% berdasarkan respon siswa. Kemenarikan produk sebesar 97,3% berdasarkan respon siswa. Maka media *puzzle* berbasis *audio visual* dikatakan sangat valid, sangat menarik, dan sangat praktis, sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

Daftar Rujukan

- Ainiyah, N. (2013). Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Agama Islam. *Al-Ulum*, 13(1), 25-38.
- Akbar, S. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arief, S. (2009). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aroya. (2013). Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Calistung Peserta Didik Pendidikan Keaksaraan Fungsional Tingkat Dasat di UPTD SKB Kabupaten Trenggalek. *Jurnal Unesa*.
- Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2011). *Media pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Devi, Chintia. (2016). *Pengembangan Media Card dalam Metode Index Card Match pada Tema "Cita-Citaku" Kelas IV di SDN Pakunden 1 Kota Blitar*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FIP UM.
- Haryanto, dkk. (2015). Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo. *Jurnal Jasmani*, 25(1), 123-128.
- Jati, K., dkk. (2017). Dampak Penambangan Minyak Tradisional Terhadap Kondisi Sosial Ekonomi dan Lingkungan Hidup (Studi Kasus Desa Ledok Kecamatan Sambing Kabupaten Blora). *GeoEco*, 3(1).
- Kemendikbud. (2016). *Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kosim, M. (2012). Urgensi Pendidikan Karakter. *KARSA: Journal of Social and Islamic Culture*, 19(1), 84–92.
- Lisa, dkk Lisa, dkk. (2018). Hubungan Antara Sikap Komunikatif Sebagai Bagian dari Pengembangan Karakter dengan Kompetensi Inti Pengetahuan IPS. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 121-128.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ningrum, dkk. (2016). Peran Industri Pengolahan Tembakau Dalam Perekonomian Dan Penyerapan Tenaga Kerja Di Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur. *Habitat*, 26(3), 173-182.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1).
- Oktafiani, D. (2016). *Upaya Meningkatkan Sikap Percaya Diri Dan Prestasi Belajar Ips Melalui Permainan Crossword Puzzle Dengan Media Video Di Kelas IV SDN Karanglo* [PhD Thesis]. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Presiden Republik Indonesia. (2017). *Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 Tentang Pengutan Pendidikan Karakter (PPK)*. Jakarta: Presiden Republik Indonesia.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Rohman, I. (2015). *Arabic Puzzle Book Pengembangan Media Interaktif Untuk Keterampilan Membaca Bagi Siswa Kelas IV MI Di Kota Semarang* [PhD Thesis]. Universitas Negeri Semarang.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sarinah. (2019). *Ilmu Sosial Budaya Dasar (di Perguruan Tinggi)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Setiadi, M. (2011). *Ilmu Sosial dan Budaya Dasar*. Jakarta: Fajat Interpretatama Offset.
- Sudjana. N & Rivai.A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter? *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1).
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sutarto, A. (2009). *Reog dan Ludruk: Dua Pusaka Budaya dari Jawa Timur yang Masih Bertahan*. Makalah untuk Jelajah Budaya: Pengenalan Budaya Lokal Sebagai Wahana Peningkatan Pemahaman Keanekaragaman Budaya, Javanologi, Yogyakarta.

- Tumijan, dkk. (2007). *Super 100! Aku Juara Kelas SD/MI Kelas 6*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wahyuni, N. (2010). Pemanfaatan media puzzle metamorfosis dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Sawunggaling I/382 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(2).
- Yuliana, R. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Pendekatan PMRI pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Untuk SMP Kelas IX. *Jurnal Pendidikan Matematika-S1*, 6(1), 60-67.