

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN (*PUZZLE*) PENDIDIKAN
AGAMA BUDDHA SISWA LOWER *PRIMARY* SEKOLAH SPK
KINDERFIELD SCHOOL DUREN SAWIT DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATERI KELAHIRAN PANGERAN
SIDHARTA GOUTAMA**

Nyaman

nyamansag6@gmail.com

STAB Maha Prajna Jakarta

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya fakta berdasarkan hasil prasurvey pada SDS Kinderfield School Duren Sawit, bahwa pembelajaran yang dilakukan pendidik kurang mengembangkan metode pembelajaran dengan media puzzle pada Pendidikan Agama Buddha sehingga siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Sementara itu Peneliti amati bahwa pendidik di era saat ini sudah sangat beragam kreativitasnya. Peneliti menambahkan salah satu media pendidikan dengan menggunakan puzzle untuk meningkatkan kreatifitas dan semangat siswa dalam proses pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah menerapkan media (*Puzzle*) dalam pembelajaran pendidikan Agama Buddha siswa lower primary kinderfield school Durensawit dalam meningkatkan minat belajar siswa. Alat pengumpul data, meliputi: observasi, test, dan dokumentasi. Dalam pelaksanaan tindakan, ditetapkan siklus I, siklus II, siklus III. yang meliputi tahapan 1). Investigasi model pembelajaran, 2). Perencanaan model pembelajaran, 3). Realisasi dengan melaksanakan dua kali ujicoba dan beberapa test, Validasi, Evaluasi dan Validasi. Dari keempat siklus tersebut mendapatkan hasil buku model puzzle, buku siswa, LKS, RPP dan THB dinyatakan valid, praktis dan efektif dengan tanggapan siswa positif dengan rata-rata 93.50% dan daya serap mencapai 94.05 sampai 100%.

Kata Kunci: *Kajian, Media, Penerapan, Puzzle*

Abstract

This Classroom Action Research (CAR) is based on the pre-survey data obtained from SDS Kinderfield School Duren Sawit, that illustrates how the lacks of learning methods development using puzzle media in learning process given by educators in Buddha ME lesson has caused students to be less enthusiastic or less engaged towards the lesson. In addition, based on what has been observed, educators' creativity in developing methods of teaching has been more varied. The author adds one of the educational media by using puzzles to enhance students' creativity and enthusiasm in the learning process. The purpose of this research is to apply the media (*Puzzle*) in Buddha ME lesson for lower primary students in Kinderfield School in order to improve students' learning motivation. The data collecting tools that are used including: observations, tests, and documentations. Action implementation consists of: cycle I, cycle II, cycle III and cycle IV, with stages as follows: 1). Learning model investigation, 2). Learning model planning, 3). Realization by conducting two trials and several tests, 4) Validation, Evaluation and Validation. The four cycles implemented has produced a puzzle model book, student

book, worksheet, lesson plans and THB that are valid, practical and effective with estimated 93.50% students responded positively and 94.05 to 100% students absorbed the material well.

Keywords: *Study, Media, Implementation, Puzzle*

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan salah satu organisasi Pendidikan yang dapat dikatakan sebagai wadah untuk mencapai tujuan pembangunan Nasional. Keberhasilan tujuan pendidikan di sekolah tergantung pada sumber daya manusia yang ada di sekolah tersebut yaitu Kepala Sekolah, Guru, Siswa, pegawai tata usaha, dan tenaga pendidik lainnya. Selain itu harus didukung pula oleh sarana prasarana yang memadai. Untuk membentuk manusia yang sesuai dengan tujuan pembangunan nasional yang pada hakekatnya bertujuan meningkatkan kualitas manusia dan seluruh masyarakat Indonesia yang maju, modern berdasarkan Pancasila maka dibutuhkan tenaga pendidik yang berkualitas.

Guru memiliki peran yang penting, merupakan posisi strategis dan bertanggung jawab dalam pendidikan nasional. Guru memiliki tugas sebagai pendidik, pengajar dan pelatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Melatih berarti mengembangkan ketrampilan kepada siswa. Sedangkan dalam proses pembelajaran guru merupakan pemegang peran utama karena secara teknis dapat menterjemahkan proses perbaikan system pendidikan dalam suatu kegiatan di kelas.

Guru merupakan salah satu komponen yang dapat menentukan untuk terselenggaranya proses pendidikan. Keberadaan guru merupakan pelaku utama sebagai fasilitator proses belajar siswa. Oleh karena itu kehadiran dan profesionalismenya sangat berpengaruh dalam mewujudkan program pendidikan nasional. Guru harus memiliki kualitas yang cukup memadai, karena guru merupakan salah satu komponen mikro system pendidikan yang sangat strategis dan banyak mengambil peranan dalam proses pendidikan di sekolah. Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2009 (Depdiknas 2009:39) "Tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa (1). Tenaga pendidik bertugas melaksanakan administrasi, pengelolaan, pengembangan, pengawasan, dan pelayanan teknis untuk menunjang proses pendidikan pada satuan pendidikan. (2). Pendidik merupakan tenaga professional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan bimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik di perguruan tinggi."

Terlepas dari segudang kompetensi guru tersebut, seorang pendidik harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan di dalam kelas, dengan metode pembelajaran yang bervariasi peneliti mengamati masih ada sebagian guru yang kurang mengembangkan media pembelajaran dengan kurangnya pengembangan media pembelajaran maka siswa kurang minat belajar perlunya dorongan dari seorang guru rendahnya minat belajar siswa di Sekolah SPK SD Kinderfield Duren Sawit yang disebabkan oleh media yang digunakan kurang menarik bagi anak. Penelitian bertujuan untuk membantu anak dalam meningkatkan minat belajar melalui permainan puzzle, karena permainan puzzle adalah permainan yang

menarik bagi anak dan dapat melatih kemampuan anak. untuk menumbuhkan minat belajar yang tinggi, tanya jawab dan sebagainya menurut pengamatan peneliti bahawa metode pembelajaran yang masih kurang menarik dengan perkembangan Pendidikan yang sekarang menuju Pendidikan 4.0 abad 21. di sini peneliti akan menerapkan metode pembelajaran yang aktif, menyenangkan serta mampu menyampaikan materi secara langsung kepada peserta didik khususnya di tingkatan *Lower Primary* dengan mengambil media *puzzle* sebagai alat bantu proses pembelajaran. manfaat media *puzzle* adalah dapat melatih nalar atau dapat menggali kreatifitas siswa dalam mengenal jenis-jenis pekerjaan dan dalam pembuatan puisi. Siswa akan lebih mudah Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil belajar dan untuk mengeluarkan ide-idenya menjadi puisi yang menarik. Manfaat bagi guru dalam penggunaan media *puzzle* adalah suatu tindakan inovasi baru karena dalam penggunaan media gambar yang disajikan dalam bentuk *puzzle*.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimanakah Efektivitas media pembelajaran *Puzzle* terhadap minat belajar siswa *Kinderfield*?

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDS *Kinderfield School Duren sawit Jakarta Timur*. Dengan alamat jl. Rawa Domba No 88 Duren sawit Jakarta Timur karena sekolah yang bersangkutan merupakan salah satu SPK SD terbaik di Kota Jakarta Timur dan menggunakan multimedia pembelajaran yang berarti menggunakan lebih dari satu media pembelajaran dalam proses pembelajarannya terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha. Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha disajikan lebih menarik agar dapat meningkatkan keaktifan siswa di kelas. Dengan demikian, peneliti lebih memfokuskan pada siswa dan guru di SPK SD *Kinderfield*.

Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa *Lower Primary* yang berjumlah 8 dan 15 guru orang. Peneliti melakukan uji coba pada kelas *Primary 3 SDS Kinderfield School*. tersebut, Telah dirancang jadwalnya sedemikian semestinya pada semester 1 kelas 3, dengan bekerjasama antara peneliti dan guru kelas pada kelas *Primary 3 SDS Kinderfield School* tahun ajaran 2020 yang hanya berlangsung selama 3 bulan. Uji coba dilaksanakan tanggal 22 September 2020 dengan jumlah siswa 11 orang dan 1 guru pengamat.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri sehingga peneliti harus “divalidasi”. Validasi terhadap peneliti, meliputi; pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki objek penelitian -baik secara akademik maupun logiknya. (Sugiono, 2009:305). Peneliti kualitatif sebagai human instrumen berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya (Sugiono, 2009:306).

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan data dalam suatu penelitian. Pengumpulan data dapat diperoleh dari

hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan/triangulasi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, dokumentasi, dan wawancara.

Sedangkan, Analisis data kualitatif menurut Bognan & Biklen (1982) sebagaimana dikutip Moleong (2007:248), adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceriterakan kepada orang lain. Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa langkah awal dari analisis data adalah mengumpulkan data yang ada, menyusun secara sistematis, kemudian mempresentasikan hasil penelitiannya kepada orang lain. McDrury (Collaborative Group Analysis of Data, 1999) seperti yang dikutip Moleong (2007:248) tahapan analisis data kualitatif adalah sebagai berikut:

- a) Membaca/mempelajari data, menandai kata-kata kunci dan gagasan yang ada dalam data,
- b) Mempelajari kata-kata kunci itu, berupaya menemukan tema-tema yang berasal dari data.
- c) Menuliskan 'model' yang ditemukan.
- d) Koding yang telah dilakukan.

Analisis data dimulai dengan melakukan wawancara mendalam dengan informan kunci, yaitu seseorang yang benar-benar memahami dan mengetahui situasi obyek penelitian. Setelah melakukan wawancara, analisis data dimulai dengan membuat transkrip hasil wawancara, dengan cara memutar kembali rekaman hasil wawancara, mendengarkan dengan seksama, kemudian menuliskan kata-kata yang didengar sesuai dengan apa yang ada direkaman tersebut. Setelah peneliti menulis hasil wawancara tersebut kedalam transkrip, selanjutnya peneliti harus membaca secara cermat untuk kemudian dilakukan reduksi data. Peneliti membuat reduksi data dengan cara membuat abstraksi, yaitu mengambil dan mencatat informasi-informasi yang bermanfaat sesuai dengan konteks penelitian atau mengabaikan kata-kata yang tidak perlu sehingga didapatkan inti kalimatnya saja, tetapi bahasanya sesuai dengan bahasa informan. Abstraksi yang sudah dibuat dalam bentuk satuan-satuan yang kemudian dikelompokkan dengan berdasarkan taksonomi dari domain penelitian. Analisis Domain menurut Sugiyono (2009:255), adalah memperoleh gambaran yang umum dan menyeluruh dari obyek/penelitian atau situasi sosial. Peneliti memperoleh domain ini dengan cara melakukan pertanyaan grand dan minitour. Sementara itu, domain sangat penting bagi peneliti, karena sebagai pijakan untuk penelitian selanjutnya. Mengenai analisis taksonomi yaitu dengan memilih domain kemudian dijabarkan menjadi lebih terinci, sehingga dapat diketahui struktur internalnya.

PEMBAHASAN

Acuan dalam proses pengembangan model dan perangkat pembelajaran yaitu uji coba tiga tahap yang meliputi uji ahli, uji empirik terbatas dan uji lapangan yang diawali dengan tahap investigasi awal, dan tahap desain. Adapun uraian rangkaian proses pengembangan model dan perangkat pembelajaran yang dimulai

dari Fase-1 yaitu investigasi awal sampai dengan uji coba tiga tahap adalah sebagai berikut:

1. Fase-1: Investigasi Awal

a. Investigasi Awal Model Pembelajaran

Model Pembelajaran yang dikembangkan adalah Model Pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kecerdasan majemuk dan aktifitas berpikir tingkat tinggi. Model pembelajaran tersebut dikembangkan berdasarkan hasil investigasi awal model pembelajaran yang dilakukan terhadap sekolah yang meliputi: siswa, guru, daya dukung sekolah, dan kurikulum yang digunakan.

Peneliti sebagai tenaga pengajar pada kelas primary menyadari bahwa layanan yang diberikan tidak berbeda dengan kelas reguler umumnya. Metode pengajaran di kelas bagi siswa primary sering kali disamakan dengan metode mengajar bagi siswa lain, padahal karakteristik siswa primary berbeda dengan kebanyakan siswa lainnya. Peneliti dan guru lain hanya memberikan materi-materi yang telah di padatkan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan target waktu yang telah ditetapkan. Pemadatan materi tersebut tanpa mempertimbangkan fokus utama pembelajaran, derajat taksonomi kognitif yang semakin tinggi, bakat yang dimiliki siswa primary dan metode pembelajaran yang sesuai. Percepatan tersebut memberikan akibat berkembangnya berbagai pengetahuan namun tanpa kemampuan yang berarti dikarenakan siswa dipaksa untuk belajar tanpa mengembangkan ide ide mereka. Materi pembelajaran yang diberikan tersebut tidak jauh berbeda dengan kelas reguler pada sekolah yang sama, dan dengan adanya kurikulum yang berdiferensiasi. Secara tidak sadar guru sebenarnya telah memperlakukan kelas akselerasi ini secara tidak adil dalam proses pembelajarannya, jelas layanan/metode yang digunakan di kelas regular belum tentu tepat jika digunakan untuk kelas akselerasi.

b. Investigasi Awal Perangkat Pembelajaran

Kegiatan yang dilakukan meliputi:

- a) Tuntutan pemahaman siswa *primary* terhadap pembelajaran dan pemahaman Pendidikan agama Buddha melalui media *puzzle*.
- b) Kondisi siswa yang meliputi: aktivitas siswa saat pembelajaran, kemampuan pemahaman konsep dan pemecahan masalah.
- c) Kondisi guru.
- d) Analisis kurikulum yaitu, analisis materi (mengidentifikasi, merinci, dan menyusun konsep secara sistematis untuk pengorganisasian materi pelajaran), merumuskan kompetensi dasar terkait pemahaman pendidikan agama Buddha.

Rincian kegiatan yang dilakukan dalam investigasi awal pengembangan perangkat pembelajaran ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel:

Kegiatan Investigasi Awal Pengembangan Perangkat Pembelajaran

No	Nama kegiatan	Hasil/pengamatan yang diperoleh
----	---------------	---------------------------------

1	Analisis awal akhir	Setelah melakukan diskusi dengan guru mitra, guru BK, melakukan kajian K-13 dan mengkaji teori-teori yang mendukung. Selanjutnya mengidentifikasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran Pendidikan agama Buddha yang selama ini ada di kelas <i>Primary</i> di Kinderfield School.
2	Analisis siwa	Mengetahui Karakteristik siswa kelas <i>lower primary</i> yaitu karakteristik kognitif dan karakteristik afektif melalui kajian teori dan berdiskusi dengan guru mitra serta guru BK serta melakukan observasi siswa secara langsung dalam kelas.
3	Analisis materi	Analisis materi Model ini dirancang dapat digunakan untuk setiap materi Pendidikan Agama Buddha. Pada penelitian ini dipilih materi <i>Kelahiran Pangeran Sidharta Goutama</i> disebabkan keterbatasan waktu penelitian dan materi dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman dalam kehidupan sosial untuk mencapai karakter budaya yang diharapkan.
4	Analisis konsep	Analisis konsep Mengidentifikasi konsep-konsep tentang penggunaan berbagai bentuk media <i>puzzle</i> dalam penerapannya dalam pendidikan agama Buddha dengan materi yang diajarkan.
5	Analisis tugas	Merumuskan tugas-tugas yang akan dilakukan siswa selama kegiatan pembelajaran baik itu guru siswa maupun siswa yang bekerja dalam kelompoknya
6	Perumusan tujuan pembelajaran	Merumuskan indikator pencapaian hasil belajar siswa pada materi <i>Kelahiran Pangeran Sidharta Goutama</i> (berupa indikator RPP)
7	Pemilihan media	media Memilih/menentukan media yang tepat untuk penyajian materi pelajaran dengan model media pembelajaran <i>puzzle</i> , melalui berdiskusi dengan para guru siswa.
8	Pemilihan format	Pemilihan format Menentukan bagaimana bentuk perangkat yang akan dikembangkan yaitu: Buku Siswa, LKS, RPP, serta instrumennya yaitu THB, Lembar validasi, Lembar observasi dan Angket.
9	Desain awal	Membuat perangkat pembelajaran Pendidikan agama Buddha Berupa RPP, Buku, Siswa, LKS, Tes Hasil Belajar dan portfolio dengan media <i>puzzle</i> (prototipe-1).
10	Validasi/uji ahli dan praktisi	Untuk mengetahui validitas dari para validator terhadap perangkat pembelajaran yang telah dikembangkan peneliti (prototipe-1).
11	Revisi validasi	Melakukan perbaikan (revisi) terhadap perangkat pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil lkonsultasi dari dosen pembimbing dan saran-saran dari validator
12	Simulasi	Melakukan pengecekan keterlaksanaan perangkat pembelajaran yang akan diterapkan kepada 11 siswa

13	Ujicoba terbatas	Mengujicobakan perangkat pembelajaran pada sampel penelitian yaitu siswa-siswi kelas <i>lower primary</i> .
14	Revisi perangkat	Melakukan perbaikan (revisi) terhadap perangkat pembelajaran berdasarkan hasil uji coba terbatas.

Kegiatan yang dilakukan meliputi a) menganalisis kondisi pembelajaran yang terjadi saat ini, yaitu tentang perangkat yang digunakan oleh guru Pendidikan agama Buddha saat pembelajaran di kelas *lower primary* Kinderfield School. Hal yang terjadi saat ini seluruhnya dikaitkan dengan kemungkinan pengembangan perangkat pembelajaran yang berkaitan dengan mengoptimalkan berpikir tingkat tinggi siswa serta kecerdasan lain yang dimiliki oleh siswa. Untuk itu dilakukan kegiatan Prasarvei dan Praujicoba lapangan. (b) kajian teori-teori pengembangan perangkat yang meliputi:

- 1) Analisis awal akhir, ditujukan untuk menentukan masalah dasar yang diperlukan dalam pengembangan bahan ajar. Pada tahap ini dilakukan telaah terhadap kurikulum Pendidikan Agama Buddha di Kinderfield School Durensawit yang digunakan saat ini, teori-teori pembelajaran yang melandasi Model Pembelajaran Pendidikan Agama Buddha, sehingga diperoleh gambaran pola pembelajaran yang dianggap ideal.
- 2) Analisis siswa, Hal yang dikaji tentang karakteristik siswa yang sesuai dengan rancangan pengembangan bahan ajar. Karakteristik ini meliputi: karakteristik kognitif dan karakteristik afektif, pemilihan media, pemilihan pola interaksi sosial, dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.
- 3) Analisis materi, untuk memilih dan menetapkan, merinci dan menyusun secara sistematis bahan ajar yang relevan untuk diajarkan berdasarkan analisis awal akhir.
- 4) Analisis topik/tugas, untuk mengidentifikasi keterampilan-keterampilan utama yang diperlukan pada K-13 dan menganalisisnya kesuatu kerangka subketerampilan akademis yang akan dikembangkan dalam pembelajaran. Sebagai dasar analisis topik/tugas adalah materi Kurikulum K-13 SDS Kinderfield pada pokok bahasan Kelahiran Pangeran Sidharta Goutama
- 5) Spesifikasi kompetensi, untuk mengkonversikan kompetensi dasar dari analisis materi, dan analisis tugas menjadi sub-sub indikator pencapaian kompetensi dasar yang akan dicapai siswa.

Hasil investigasi awal terhadap perangkat pembelajaran Pendidikan agama Buddha yang digunakan oleh guru-guru *Moral Education* pada kelas, belum menggunakan perangkat pembelajaran yang mengoptimalkan seluruh kecerdasan yang dimiliki oleh siswa. Guru-guru *Moral Education* yang mengajar pada kelas *primary* belum seluruhnya mengembangkan sendiri perangkat pembelajaran seperti buku siswa, dan lembar kerja siswa. Mereka menggunakan buku paket yang di sediakan oleh pengelola program pemerintah, Guru-guru bahkan kesulitan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran media Pendidikan Agama Buddha.

2. Fase-2: Perancangan

Perancangan Model Pembelajaran

Pada tahap ini dirancang Model Pembelajaran *Moral Education* dengan media *puzzle*. Kegiatan yang dilakukan dalam fase perancangan ini meliputi: (1) kajian lanjutan dan menetapkan teori-teori yang melandasi media *puzzle* sebagai media pembelajaran, (2) merancang komponen-komponen model pembelajaran yang didasari teori-teori pendukung media *puzzle* sebagai pembelajaran, (3) memilih format buku model. Kegiatan yang dilakukan dalam merancang komponen-komponen model pembelajaran dengan media *puzzle* meliputi: (a) merancang sintaks pembelajaran yang mengunggulkan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* (b) merancang sistem sosial atau lingkungan belajar, yakni situasi atau suasana dan norma yang mengatur aktivitas, interaksi, dan komunikasi antara siswa dengan siswa yang lainnya, siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung, (c) merancang prinsip reaksi, yaitu memberikan gambaran kepada guru bagaimana memperlakukan siswa sebagai subjek belajar yang memiliki persepsi, imajinasi, perhatian, dan daya nalar serta bagaimana perilaku guru dalam memandang dan merespon setiap perilaku yang ditunjukkan oleh siswa selama pembelajaran, (d) merancang sistem pendukung, yaitu syarat atau kondisi yang diperlukan agar model pembelajaran yang sedang dirancang dapat terlaksana, seperti setting kelas, system instruksional, perangkat pembelajaran, fasilitas belajar, dan media yang diperlukan dalam pembelajaran, (e) merancang dampak dari pembelajaran, baik dampak instruksional maupun dampak pengiring. Dampak instruksional adalah dampak yang merupakan akibat langsung dari pembelajaran, sedangkan dampak pengiring adalah akibat tidak langsung dari pembelajaran.

Pada fase ini peneliti berhasil merancang sebuah model pembelajaran yang meliputi tahap-tahap: (1) memotivasi siswa, (2) Mengorganisasi siswa kedalam kelompok belajar dan membagikan lembaran kerja, (3) Guru menyajikan informasi dan melibatkan siswa dalam memahami dan memprediksi definisi atau konsep, (4) Siswa berdiskusi membuat rangkuman dengan bimbingan guru (5) Guru model melanjutkan PBM dengan bimbingan guru (6) Diskusi dan Negosiasi (7) Evaluasi dan Penghargaan. Selanjutnya tahap-tahap belajar tersebut peneliti jadikan sintaks dari media pembelajaran dengan media *puzzle*.

3. Perancangan Perangkat Pembelajaran

Pada tahap ini dirancang perangkat pembelajaran yang sesuai dengan rancangan model pembelajaran dengan media *puzzle*. Perangkat pembelajaran yang dirancang, yaitu: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Buku Siswa (BS), Lembar Kerja Siswa (LKS), dan Tes Hasil Belajar (THB). Secara operasional, kegiatan yang dilakukan pada fase perancangan perangkat pembelajaran meliputi: (a) mengoperasionalkan komponen-komponen model dalam bentuk perangkat pembelajaran. Rancangan dan penyusunan rencana pembelajaran didasari rancangan dan susunan sintaksis model pembelajaran, (b) pemilihan media, kegiatan ini dilakukan untuk menentukan media yang tepat dalam penyajian materi pembelajaran yang bersumber dari fakta lingkungan (dapat berupa benda konkrit, atau masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa)

dengan prinsip bahwa konsep dan prinsip matematika yang akan disampaikan melekat pada permasalahan yang diajukan pada siswa atau objek-objek abstraksi, dan pemecahan masalah menunjukkan manfaat mempelajari matematika untuk kehidupan siswa, (c) pemilihan format perangkat pembelajaran yang menyangkut desain isi, pemilihan strategi pembelajaran, dan sumber belajar, (d) desain awal, kegiatan desain awal merupakan rancangan awal perangkat pembelajaran yang melibatkan aktivitas guru dan siswa.

4. Fase-3: Realisasi Realisasi

Kegiatan yang dilakukan pada fase-3 ini sebagai lanjutan kegiatan pada fase perancangan. Pada fase-3 ini dihasilkan naskah awal (prototipe-1) Pembelajaran media *puzzle* sebagai realisasi hasil perancangan model tersebut. Kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan naskah awal pembelajaran media *puzzle* meliputi: (1) menyusun sintaks pembelajaran kontekstual, (2) menetapkan sistem sosial, yaitu situasi atau suasana dan norma yang mengatur aktivitas, interaksi, dan komunikasi antara siswa dengan temannya, siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung, (3) menyusun prinsip reaksi pengelolaan, yaitu memberikan gambaran kepada guru memberikan scaffolding serta bagaimana memandang dan merespon setiap perilaku yang ditunjukkan oleh siswa selama proses pembelajaran, (4) menentukan sistem pendukung, yaitu syarat atau kondisi yang diperlukan agar model pembelajaran yang sedang dirancang dapat terlaksana, seperti setting kelas, sistem instruksional, perangkat pembelajaran, fasilitas belajar, dan media yang diperlukan dalam pembelajaran, termasuk menyusun petunjuk penggunaan perangkat pembelajaran, (5) menyusun dampak dari pembelajaran.

Adapun hasil dari fase realisasi model pembelajaran yang diwujudkan berupa buku model Prototipe-1 bagian-bagiannya dapat di deskripsikan sebagai berikut:

Tabel:
Komponen Utama Buku Model Prototipe-1

No	Komponen	Uraian
1	BAB I	Rasional pengembangan pembelajaran media <i>puzzle</i> .
2	BAB II	Teori pendukung pembelajaran media <i>puzzle</i>
3	BAB III	Pembelajaran media <i>puzzle</i> , yang berisikan tentang ciri-ciri dan komponen-komponen pembelajaran media <i>puzzle</i> .
4	BAB IV	Petunjuk pelaksanaan pembelajaran media <i>puzzle</i> .

5. Realisasi Perangkat Pembelajaran

Pada fase-3 ini dihasilkan naskah awal (prototipe-1) perangkat pembelajaran yang sesuai dengan naskah awal pembelajaran media *puzzle*. Perangkat-perangkat pembelajaran yang direalisasikan antara lain: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Buku Siswa (BS), Lembar Kerja Siswa (LKS), dan Tes Hasil Belajar (THB). Adapun gambaran perangkatperangkat pembelajaran tersebut dijelaskan sebagai.

a) Buku Siswa (BS)

Buku Siswa (BS) yang disusun didasarkan pada komponen-komponen pembelajaran media Puzzle (Prototipe-1) terutama komponen system pendukung dan secara khusus terkait dengan LKS dan RPP. Buku ini digunakan sebagai pegangan bagi siswa dalam mempelajari materi pelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas maupun di luar kelas. Buku ini dilengkapi dengan masalah-masalah yang cukup dan setiap masalah dilengkapi dengan pertanyaan arahan yang mengarahkan siswa secara efektif melakukan pemecahan masalah, penemuan konsep dan prinsip dalam Pendidikan agama Buddha terkait materi yang diajarkan.

Komponen utama Buku Siswa (BS) yang disusun, yaitu: (1) Kompetensi Dasar (KD), (2) Indikator pencapaian KD, (3) Pengalaman belajar, (4) Masalah-masalah terkait materi pelajaran yang dilengkapi dengan pertanyaan arahan yang mengorganisasikan siswa memecahkan masalah, dan menemukan berbagai konsep dan aturan dalam matematika, (5) Pada bagian akhir Buku Siswa disajikan masalah-masalah atau soal-soal untuk diselesaikan siswa di dalam dan di luar jam pelajaran sebagai pekerjaan rumah.

b) Lembar Kerja Siswa (LKS)

Lembar Kerja Siswa (LKS) yang disusun didasarkan pada pembelajaran Puzzle (prototype-1) terutama komponen sistem pendukung, dan secara khusus terkait dengan Buku Siswa. LKS ini digunakan siswa sebagai tempat menyelesaikan seluruh masalah yang ada pada Buku Siswa (BS). Pada LKS ini disajikan langkah-langkah serta petunjuk pemecahan masalah dengan tujuan agar siswa melakukan kegiatan pemecahan masalah dan penemuan berbagai konsep dan prinsip secara efektif serta dibagian akhir disajikan soal yang akan diselesaikan siswa sebagai aplikasi konsep dan prinsip matematika yang telah ditemukan. Komponen utama Lembar Kerja Siswa (LKS) yang disusun yaitu: (1) Kompetensi Dasar (KD), (2) Indikator pencapaian KD, (3) Petunjuk penggunaan LKS, dan (4) Sajian langkahlangkah dan petunjuk pemecahan masalah.

c) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun didasarkan pada komponen-komponen Model Pembelajaran Matematika Kontekstual (prototipe-1) terutama sintaks pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran ini digunakan sebagai pegangan guru dalam mengorganisasikan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas untuk setiap pertemuan. Komponen utama RPP yang disusun, yaitu: (1) Standar Kompetensi, (2) Kompetensi Dasar (KD), (3) Indikator Pencapaian KD, (4) Materi Pokok (5) Materi Prasyarat, (6) Fasilitas Pembelajaran, (7) Model, Strategi, dan Pendekatan Pembelajaran, (8) Skenario Pembelajaran, disini diuraikan kegiatan siswa dan guru selama proses pembelajaran, pemberian petunjuk penggunaan fasilitas belajarmengajar, (9) Hasil Belajar, dan (10) Sumber bacaan.

d) Tes Hasil Belajar (THB)

Tes hasil belajar dalam hal ini adalah seperangkat soal-soal yang digunakan untuk mengukur seberapa besar penguasaan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dilaksanakan. Soal-soal tersebut sebagian disajikan dalam kumpulan soal latihan pada buku siswa dan LKS, serta instrument tes

hasil belajar. Dalam perancangan tes hasil belajar dilakukan kegiatan antara lain: (1) Membuat kisi-kisi tes hasil belajar, (2) Merancang masalah-masalah untuk setiap indikator pencapaian KD, (3) Membuat kunci jawaban untuk setiap masalah yang diajukan, (4) Membuat rubrik penskoran.

Instrumen-instrumen kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang telah dirancang pada fase-2 selanjutnya direalisasikan pada fase-3 ini. Kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini adalah merangkum dan merumuskan tujuan pengukuran, aspek-aspek yang diukur, dan menetapkan pertanyaan-pertanyaan pengukuran untuk setiap aspek menjadi satu kesatuan yang utuh sebagai sebuah instrument yang digunakan untuk mengukur kevalidan (buku model, perangkat pembelajaran, dan instrument), menilai keterlaksanaan dan keefektifan pembelajaran media *puzzle* berdasarkan penguasaan teori dan pengalaman ahli dan praktisi, mengobservasi (keterlaksanaan model, aktivitas siswa dan guru, pengelolaan pembelajaran), mengukur hasil belajar siswa, mendata respon siswa dan guru terhadap komponen dan kegiatan pembelajaran.

Pada fase ini, lembar validasi yang direalisasikan ada 7 macam, yaitu: (1) Lembar validasi isi pembelajaran media *puzzle*, (2) Lembar validasi konstruksi pembelajaran media *puzzle*, (3) Lembar validasi rencana pelaksanaan pembelajaran, (4) Lembar validasi buku siswa, (5) Lembar validasi LKS, (6) Lembar validasi angket respon siswa dan guru. Lembar penilaian ahli yang direalisasikan ada 2 macam, yaitu: (1) lembar penilaian keterlaksanaan, dan (2) keefektifan pembelajaran media *puzzle* berdasarkan penguasaan teori dan pengalaman ahli dan praktisi. Lembar observasi yang direalisasikan atau dikonstruksi ada 3 macam, yaitu: (1) Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, (2) Lembar observasi aktivitas siswa dan guru, dan (3) Lembar observasi pengelolaan pembelajaran. Angket yang dikonstruksi pada fase ini ada 2 macam, yaitu: (1) Angket untuk mendata respon siswa dan guru terhadap komponen pembelajaran, dan (2) Angket untuk mendata respon siswa dan guru terhadap kegiatan pembelajaran. Pada tahapan ini juga direalisasikan sebuah tes hasil belajar yang dilengkapi dengan kisi-kisi tes yang terdiri dari kompetensi dasar, indikator, materi, butir tes, dan karakteristik soal.

6. Fase-4: Validasi, Evaluasi, dan Revisi

Melakukan Validasi Meminta pertimbangan ahli Prototipe 1 yang telah peneliti rancang pada fase realisasi sebelumnya di validasi oleh tim ahli (expert judgment). Dalam penelitian ini terdiri dari empat orang validator dengan spesifikasi ahli kurikulum (model/pendekatan pembelajaran), ahli bidang studi dan ahli bahasa. Pertimbangan ini dilakukan secara teoritis tentang kevalidan prototype.

Hasil Validasi Buku model dan Perangkat Pembelajaran Media *Puzzle*:

a. Validasi Ahli Tentang Pembelajaran Media *Puzzle*

Prototype I yang telah peneliti kembangkan dilakukan validasi oleh para validator sesuai bidang keahliannya masing masing. Berdasarkan hasil validasi terhadap buku model dan perangka pembelajaran media *puzzle*

menghasilkan beberapa revisi. Berikut ini hasil analisis penilaian oleh validator terhadap pembelajaran media *puzzle*.

b. Validasi Ahli Tentang Perangkat Pembelajaran

Dilihat dari hasil validasi perangkat pembelajaran pada penelitian ini secara keseluruhan dapat digunakan dengan catatan terdapat sedikit revisi.

7. Melakukan Evaluasi

Melakukan uji coba I dalam praktek pembelajaran Komponen komponen yang divalidasi pada tahap ini meliputi unsur unsur model, perangkat pembelajaran dan instrumen instrumen penelitian pengembangan. Prototype I yang telah direvisi selanjutnya diperbaiki dan disusun ulang berdasar hasil validasi dan revisi yang telah dilakukan. selanjutnya disebut prototype II. Selanjutnya dilakukan uji coba pada kelas Primary 1 SDS Kinderfield School. Proses uji coba yang dilaksanakan bertujuan untuk menemukan kelemahan - kelemahan atau kekurangan terhadap perangkat pembelajaran sehingga mendapatkan sejumlah masukan untuk penyempurnaan perangkat pembelajaran yang peneliti kembangkan. Peneliti melakukan uji coba pada kelas Primary 1 SDS Kinderfield School. tersebut, Telah dirancang jadwalnya sedemikian semestinya pada semester 1 kelas 1, dengan bekerjasama antara peneliti dan guru matematika pada kelas Primary 1 SDS Kinderfield School tahun ajaran 2020 yang hanya berlangsung selama 6 bulan. Uji coba dilaksanakan tanggal 22 Juli 2020 dengan jumlah siswa 15 orang dan 1 guru pengamat. Berikut adalah analisis Hasil Uji coba I:

- a. Aktifitas Siswa
- b. Aktifitas Guru selama pembelajaran
- c. Prestasi belajar siswa
- d. Optimalisasi Aktifitas pembelajaran media *puzzle*
- e. Optimalisasi Kecerdasan linguistik, Kecerdasan interpersonal, Kecerdasan matematis logis
- f. Keterlaksanaan Pembelajaran Media *Puzzle* di Kelas
- g. Efektifitas pembelajaran media *puzzle* di kelas
- h. Keterlaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- i. Penilaian Buku Siswa
- j. Penilaian Lembar Kerja Siswa
- k. Revisi Buku Model dan Perangkat pembelajarannya
- l. Pencapaian Validitas Pembelajaran Media *Puzzle* dan Perangkat
- m. Pencapaian Kepraktisan Media Pembelajaran *Puzzle* dan Perangkat Pembelajaran Penerapan Media *Puzzle*
- n. Pencapaian Keefektifan Media Pembelajaran Media *Puzzle* dan Perangkat Pembelajaran Penerapan Media *Puzzle*.

8. Melakukan uji coba II dalam praktek pembelajaran

Setelah uji coba I dilakukan, menghasilkan beberapa revisi. Hasil revisi dinamakan prototype III, di uji cobakan pada kelas yang berbeda yaitu kelas Siswa *Lower Primary* SDS Kinderfield School pada Term 3. Pelaksanaan uji coba II ini dimaksudkan untuk mendapatkan kembali sejumlah data guna menyempurnakan buku model dan prototipe yang dikembangkan. Sehingga

menghasilkan buku model dan prototipe perangkat pembelajarannya yang final untuk dijadikan buku model dan prototipe perangkat pembelajaran yang mengoptimalkan kecerdasan matematis logis, kecerdasan linguistik, kecerdasan interpersonal dan berpikir tingkat tinggi. Adapun analisis hasil uji coba II diuraikan sebagai berikut adalah analisis hasil uji coba II:

- a. Aktifitas Siswa Pada pelaksanaan uji coba,
 - b. Aktifitas Guru selama pembelajaran
 - c. Prestasi belajar siswa
 - d. Optimalisasi aktifitas pembelajaran media *puzzle*
 - e. Optimalisasi Kecerdasan Matematis Logis, Kecerdasan Linguistik, Kecerdasan Interpersonal.
 - f. Keterlaksanaan media pembelajaran *puzzle* di kelas
 - g. Efektifitas pembelajaran media *puzzle* di kelas
-
- 1) Analisis efektifitas pembelajaran media *puzzle* oleh guru pengamat dan guru.
 - 2) Analisis efektifitas pembelajaran media *puzzle* oleh siswa
- h. Keterlaksanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
 - i. Berdasarkan tabel persentase keterlaksanaan RPP diatas maka dapat disimpulkan item item RPP Penilaian Buku Siswa
 - j. Penilaian Lembar Kerja Siswa
 - k. Revisi Buku Model dan Perangkat pembelajarannya
 - 1) Revisi Buku Model
 - 2) Revisi Buku Siswa
 - 3) Revisi Lembar Kerja Siswa
 - 4) Revisi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
 - l. Pencapaian Validitas pembelajaran media *Puzzle* dan Perangkat Pembelajaran Penerapan media *Puzzle*
 - m. Pencapaian Kepraktisan Media Pembelajaran *Puzzle* dan Perangkat Pembelajaran Penerapan Media *Puzzle*
 - n. Pencapaian Keefektifan Media Pembelajaran Media *Puzzle* dan Perangkat Pembelajaran Penerapan Media *Puzzle*.

PENUTUP

Model pembelajaran Pendidikan agama Buddha dengan menggunakan media *puzzle* dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar di SDS Kinderfield School, dalam upaya mengoptimalkan kecerdasan matematis logis, kecerdasan linguistik, kecerdasan interpersonal dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa. Keunggulan model ini pada pengoptimalan daerah ZPD yang ada pada otak disertai dengan melakukan scaffolding (Slavin, 2008:60) dengan kata lain model ini termasuk aliran konstruktivisme sosial, yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Model media *puzzle* ini selain dapat meningkatkan kemampuan dan kecerdasan siswa, juga membuat siswa lebih aktif dan saling berinteraksi secara sosial dengan teman lainnya sehingga tercipta karakter siswa yang diharapkan.

Prototipe yang dihasilkan dari model pembelajaran media *puzzle* pada penelitian ini dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan agama Buddha terutama untuk pengoptimalan kecerdasan matematis logis, kecerdasan linguistik, kecerdasan interpersonal dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa *Lower*

Primary SDS Kinderfield School. Prototipe yang dihasilkan yaitu Buku siswa, Lembar kerja siswa, Rencana pelaksanaan pembelajaran dan Tes hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianto, S., & Wijoyo, H. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Siswa Berbasis Web di Sekolah Minggu Buddha Vihara Dharmaloka Pekanbaru. *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 1(2), 83-90.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Konseptual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azizy, Al. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Ingatannya*.
- Babayemi, Joshua Olajiire. 2014. *Effects of Crossword-Picture Puzzle Teaching Strategy and Gender on Student's Attitude to Basic Science*. *The International Journal of Science and Technoledge*. Vol. 2, No. 6.
- Djaka, P. Tanpa tahun. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surakarta: Pustaka Mandiri.
- Etika, W. (2019). Manfaat Etika dalam Berwirausaha menurut Pandangan Buddhis. *Jurnal Ilmu Agama Dan Pendidikan Agama Buddha*, 1(1).
- Fadhli, Aulia. 2010. *Koleksi Games Seru & Kreatif untuk Meningkatkan IQ dan ESQ Anak*. Yogyakarta: Pustaka Marwa.
- Hasan, M. Iqbal. 2002. *Pokok-pokok Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hildebrand, Verna. 1986. *Introduction to Early Childhood Education 4th*. New York: Mac Millan Publishing Co.
- Jalaluddin, Rahmat. 1999. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jamil, Sya'ban. 2012. *56 Games untuk Keluarga*. Jakarta: Republika.
- Kountur, Ronny. 2005. *Metode Penelitian untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. Jakarta: PPM.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kusuma. 1987. *Psikodiagnostik*. Yogyakarta: SGPLB Negeri Yogyakarta.
- Latuheru, J.D. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud.
- Moeslichatoen, R. 1999. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Orawiwatnakul, Wiwat. 2013. *Crossword Puzzles as a Learning Tool for Vocabulary Development*. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*. Vol. 11, No. 30.
- Perbowosari, H., Hadion Wijoyo, S. E., SH, S., MH, M., & Setyaningsih, S. A. (2020). Pengantar Psikologi Pendidikan. Penerbit Qiara Media.
- Pranata, J., Wijoyo, H., & Surya, J. (2021). Akulturasi Nilai-Nilai Kearifan Lokal Mengawake Dalam Agama Buddha. *Jurnal Maitreyawira*, 2(1), 58-64.
- Rahmanelli. 2007. *Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional*. *Jurnal Pelangi Pendidikan*, 2 (1), hlm. 23-30.

- Rokhmat, Joni. 2006. *Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan untuk Permainan di TK dan SD*. Jurnal Dinamika Pendidikan, 2 (1), hlm. 45-52.
- Rusman. 2009. *Manajemen Kurikulum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin, Robert E. 2009. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik Edisi ke 8 Jilid 2*. Jakarta: Indeks.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, Paul. 2006. *Filsafat Konstruktivisme*. Jakarta: Kanisius.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Wijoyo, H. (2019). Peranan Lohicca Sutta Dalam Peningkatan Pendidikan Karakter Dosen Di STMIK Dharmapala Riau. JGK (Jurnal Guru Kita), 3(4), 315-322.
- Wijoyo, H., & Nyanasuryanadi, P. (2020). Analisis Efektifitas Penerapan Kurikulum Pendidikan Sekolah Minggu Buddha Di Masa Pandemi COVID-19. JP3M: Jurnal Pendidikan, Pembelajaran dan Pemberdayaan Masyarakat, 2(2), 166-174.
- Wijoyo, H., & Nyanasuryanadi, P. (2020). Etika Wirausaha Dalam Agama Buddha. Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis, 11(2).
- WIJOYO, H., Handoko, A. L., Santamoko, R., & Yonata, H. (2020, October). Peran Agama Dalam Menangkal Cyber Bullying di Kalangan Siswa Sekolah Menengah Pertama Pekanbaru. In Seminar Nasional Penalaran dan Penelitian Nusantara (Vol. 1, No. 1, pp. 35-45).