

## **Penerapan *Direct Instruction Model* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SDN Mangunharjo 12 Melalui Media Puzzle**

**Ani Anjarwati<sup>1</sup>, Deka Matsusitha<sup>2</sup>, Firna Nahwa Fariyah<sup>3</sup>, Khofifah Dewi Hanafi<sup>4</sup>, Lailatul Fitriyah<sup>5</sup>, Siti Maryam<sup>6</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Panca Marga, Probolinggo, Indonesia  
e-mail: [anianjarwati.upm@gmail.com](mailto:anianjarwati.upm@gmail.com), [dekamatsusitha25@gmail.com](mailto:dekamatsusitha25@gmail.com), [fariyahfirna@gmail.com](mailto:fariyahfirna@gmail.com),  
[khofifahdewihanafi@gmail.com](mailto:khofifahdewihanafi@gmail.com), [lailatul306@gmail.com](mailto:lailatul306@gmail.com), [merrymerot12@gmail.com](mailto:merrymerot12@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*This research is motivated by the many implementations of media or learning tools that do not attract students attention. Currently, The 21st century skills are called The 4C (critical thinking, creativity, collaboration and communication). Creativity or being creative is a skill needed in learning in the 21st century. This study aims to develop students' motivation when studying science on the topic "Human Digestive System" by using a direct learning model in the form of a puzzle at SDN Mangunharjo 12 Probolinggo City. This research uses a descriptive qualitative approach using data collection techniques in the form of treatment and documentation. The subjects of this study were students of SDN Mangunharjo 12, totalling 25 students. The data analysis technique used was data collection and recapitulation. Sampling used student response questionnaire techniques and pre-test. The data source for this research is secondary data obtained from various available information, which is designed to meet the expectations and information needs of researchers. Based on the research results, the results obtained from the application of the "Direct instruction" learning model by using a puzzle tool as a means of transferring knowledge to students have become an innovation for teachers and prospective teachers to explain teaching materials and materials to their students, so that students will feel very comfortable and happy, because they use interesting learning tools, and make it easier for students to learn and digest the material that has been conveyed by teachers and prospective teachers.*

**Keywords:** *Direct Learning; Concrete Media; Learning Motivation*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini di latar belakang oleh banyaknya implementasi terhadap media atau alat pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa. Saat ini, keterampilan abad 21 disebut The 4C (berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi dan komunikasi). Kreativitas atau menjadi kreatif merupakan keterampilan yang dibutuhkan dalam pembelajaran di abad 21 ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan motivasi belajar siswa ketika belajar IPA pada topik "Sistem Pencernaan Manusia" dengan menggunakan model pembelajaran langsung berbentuk puzzle di SDN Mangunharjo 12 Kota Probolinggo. Penelitian ini mengaplikasikan pendekatan kualitatif deskriptif dengan memanfaatkan teknik akumulasi data yang berupa treatment dan

dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah siswa SDN Mangunharjo 12 yang berjumlah 25 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah akumulasi data dan rekapitulasi. Pengambilan sampel menggunakan teknik angket respon siswa dan pre-test. Sumber data penelitian ini adalah data sekunder yang diperoleh dari berbagai informasi yang tersedia, yang dirancang untuk memenuhi harapan dan kebutuhan informasi peneliti. Berdasarkan hasil penelitian, hasil yang diperoleh dari penerapan model pembelajaran “Direct instruction” dengan menggunakan alat puzzle sebagai alat transfer ilmu kepada siswa telah menjadi suatu inovasi bagi guru dan calon guru untuk menjelaskan pengajaran. materi dan materi kepada siswanya, sehingga siswa akan merasa sangat nyaman dan senang, karena menggunakan perangkat pembelajaran yang menarik, dan lebih memudahkan siswa dalam mempelajari dan mencerna materi yang telah disampaikan oleh guru dan calon guru.

**Kata kunci:** Pembelajaran Langsung; Media Puzzle; Motivasi Belajar

## 1. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan utama dalam mempersiapkan bahan daya insan yang bertaraf untuk menjamin pembangunan berkelanjutan suatu negara yang mapan. Peningkatan mutu pendidikan di Indonesia dicirikan pada peningkatan dalam aspek pendidikan yang dilaksanakan oleh pemerintah. Dimulai dari pembiayaan, pengembangan model pembelajaran, menambah kemudahan dari infrastruktur pendidikan hingga perbaikan kurikulum. Kurikulum memang sudah beberapa kali mengalami perubahan sebelum dikembangkannya kurikulum 2013. (Handayani dan Abdi, 2020).

Direct Instruction adalah model pendidikan teladan dimana guru bertindak sebagai panutan dan membimbing siswa dalam memahami informasi dasar yang berkaitan dengan keterampilan dan konsep dasar. (Lestari, 2022)

Motivasi belajar sangat erat hubungannya dengan prestasi yang didapat

oleh masing-masing siswa. Dorongan belajar merupakan sugesti alias ketertarikan agar menggapai keberhasilan belajar diperoleh secara internal maupun eksternal. Dorongan belajar yang semampai akan menggampangkan siswa agar bersemangat mencapai hasil belajar yang memuaskan. Tidak hanya untuk mendorong siswa menyadari proses belajar, tetapi juga bagaimana siswa dapat memahami hasil belajar yang ingin dicapainya. (Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. 2021)

Puzzle merupakan gambar yang dibagi menjadi beberapa bagian gambar dengan tujuan mengasah kecerdasan, menggembleng ketekunan dan belajar kecaakapan membagi. Lebih lanjut, perangkat puzzle bisa diartikan dengan pertunjukan edukatif, sebab selain digunakan buat bermain, serta untuk menajamkan pikiran serta menempa mental serta tempo manual. (Aftika, 2020)

Pembelajaran Ilmu Alam di pendidikan rendah harus bergerak membuntuti rentetan

periode, sebab pelatihan yang apik yaitu pelatihan yang konsisten bertumbuh dari waktu ke waktu. Pendidikan di kala 21 alias di kala sirkulasi *industry* 4.0 bersamaan dengan teknologi elektronik dan keterampilan belajar di kala 21. Perkembangan di kala sirkulasi *industry* 4.0 dikenali dengan transformasi teknologi. Sirkulasi kongsi serta menghendaki modifikasi pada pendidikan. Transfigurasi sangat diperlukan pada pendidikan, karena perubahan di bidang pendidikan amat dibutuhkan di sirkulasi kongsi 4.0. Pada pelajaran kala 21, kemahiran yang perlu dimiliki tiap perseorangan disebut dengan the 4C's yang berarti (*critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication*) (Anjarwati et al., 2022).

Keterampilan kala 21 atau 4C mencakup beberapa kemahiran yaitu bertafakur artistik (*creative thinking*), keterampilan bertafakur krusial serta keterampilan penguraian ihwal (*criticial thinking and problem solving*), korespondensi (*communication*), dan kooperasi (*collaboration*). (Partono et al., 2021)

Berdasarkan hasil pengkajian Dwiqi et al., (2020), menampakkan bahwasannya bahan berlatih yang dipakai pengajar tiggal memakai perangkat lawas, ibarat bahan asuh cetak (buku diktat). Aspek ini disebabkan karena guru kurang mamou dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai.

Selain itu, minimnya inovasi media pembelajaran yang dipakai pengajar

memicu hasil berlatih murid menjadi kurang maksimal, dorongan berlatih murid berkurang, serta murid cepat pasai saat mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Penelitian sebelumnya oleh Monica, Ricky, & Estuhono (2021) juga mencatat bahwa pemakaian perangkat pelajaran di setiap topik pelajaran masih kurang maksimal. Hal tersebut mengakibatkan keterampilan 4C yang dimiliki oleh siswa tidak dapat terealisasikan dengan baik.

Sejalan dengan hasil penelitian Meliwati (2021), mengatakan seseorang yang tertarik pada suatu objek akan lebih memperhatikan pada jangka itu. Lebih lanjut, dibutuhkan korelasi yang apik selang murid serta pengajar. Apabila apik, lantas hasil berlatih siswa juga apik, tetapi apabila korelasi kurang apik lantas mengakibatkan hasil berlatih tidak baik.

Berdasarkan hasil pre test pada siswa kelas V SDN Mangunharjo 12, dorongan berlatih murid lagi minim. Aspek itu tercermin semenjak masih banyaknya murid yang belum memahami mata pembelajaran tersebut. Dari pembahasan tersebut, bisa diambil kesimpulan bahwa penentuan pola serta perangkat pelajaran yang dilakukan guru lagi belum sesuai dan berinovasi. Maka dari itu, dibutuhkan pola dan perangkat pelajaran yang lebih inovatif untuk mengungguli aspek itu. Pada aspek ini, pola pelajaran sinambung dan penggunaan perangkat Puzzle cocok digunakan dalam pelajaran IPA pada system pencernaan manusia.

## 2. Metode

Penelitian ini memakai ancangan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan obyek secara utuh pada saat peneliti berada di lapangan. Teknik reklamasi data yang dipakai pada pengamatan ini berwujud *treatment* serta pengarsipan. Subyek pengamatan ini terdiri dari 29 siswa SDN Mangunharjo 12 Kota Probolinggo dengan murid laki-laki sebesar 14 anak dan murid perempuan sebesar 15 anak. Teknik analisis data yang dipakai adalah pengumpulan data serta rekapitulasi. Pengambilan sampel memakai teknik angket respon siswa dan pre-test, dimana semua jumlah populasi dijadikan semua sampel. Sumber data pengamatan ini yaitu data sekunder yang diambil melalui berbagai informasi yang telah ada yang tujuannya untuk melengkapi kebutuhan informasi peneliti.

Langkah-langkah dalam penelitian dilakukan mulai dari: (1) memberikan pre-test kepada siswa sebelum memulai pembelajaran; (2) menjelaskan prosedur dalam menggunakan media pembelajaran yang hendak digunakan; (3) siswa diminta untuk menyusun sistem pencernaan pada manusia dengan benar sesuai dengan prosedur yang telah dijelaskan (4) siswa mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas.

Alat dan bahan yang dipakai untuk merancang perangkat pembelajaran yaitu; (1) Gunting; (2) Lem dan Double Tape; (3) Penggaris; (4) Penghapus; (5) Kertas Karton; dan (6) Kertas Manila.

## 5. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil *treatment* pada siswa kelas V SDN Mangunharjo 12, diketahui bahwa separuh banyak murid

belum banyak memahami materi sistem pencernaan manusia pada muatan IPA dikarenakan pelajaran yang sifatnya umum serta berpusat di guru.

Hasil belajar murid pada pengamatan ini dihitung melalui hasil penilaian berlandaskan pra ujian dan setelah ujian. Hasil pra ujian siswa rata-rata mendapatkan nilai 60 dikarenakan siswa masih kurang memahami materi tentang sistem pencernaan pada manusia. Selain itu media pembelajaran yang diberikan guru masih bersifat satu arah. Kurangnya media pembelajaran yang interaktif juga membuat siswa masih merasa kebingungan dalam mempelajari materi dengan apik yang bisa menolong menumbuhkan tekad belajar murid.

Maka untuk memperbaikinya, dibutuhkan pola pelajaran serta perangkat pelajaran yang berinovasi. Dalam hal ini, pola pelajaran langsung serta media puzzle cocok digunakan dalam kegiatan pelajaran IPA bagian sistem pencernaan manusia.

Sebelum penelitian dilakukan, instrumen penilaian berupa pre-test disusun dan dipersiapkan terlebih dahulu oleh peneliti. Pre-test tersebut dibagikan kepada murid supaya memahami sepanjang mana kecakapan murid saat menangkap pelajaran tentang sistem pencernaan manusia pada pembelajaran IPA.



Gambar 1. Siswa menyelesaikan soal pre-test

Setelah memberikan pre-test kepada siswa, kemudian peneliti memberikan media puzzle kepada siswa berupa potongan gambar susunan sistempencernaan manusia untuk disusun dengan benar sesuai urutan.



Gambar 2. Siswa Menyusun puzzle sistem pencernaan pada manusia

Setelah siswa menyusun potongan sistem pencernaan manusia kemudian peneliti meminta siswa untuk mempresentasikan hasilnya di depan kelas.



Gambar 3. Siswa mempresentasikan hasil kerjanya

Setelah siswa menyusun puzzle dan mempresentasikannya di depan kelas, siswa diminta untuk mengisi angket respon untuk mengetahui seberapa minat dan motivasi belajar mereka saat pembelajaran dengan menggunakan media puzzle.

Angket Respon Siswa

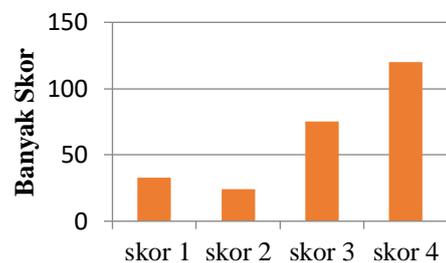


Diagram Angket Respon Siswa

Berdasarkan angket respon siswa yang sudah diberikan, bisa disimpulkan bahwa banyak siswa yang motivasi belajarnya mengalami peningkatan pada saat pembelajaran menggunakan media puzzle. Dikarenakan media puzzlesangat menarik untuk digunakan sehingga bisa membantu mereka dalam mempelajari dan mengingat materi serta siswa merasa senang dan tidak merasa jenuh pada saat pembelajaran.

Hal yang sama didukung oleh temuan Kholifah. (2021), Instruksi Langsung adalah model pembelajaran yang berpusat pada guru yang mendukung pembelajaran siswa tentang pengetahuan prosedural yang deklaratif dan terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dalam pola kegiatan bertahap, langkah demi langkah. Terjaga dalam eksplorasi Kurniawati. (2017) menunjukkan bahwa tingkat penyelesaian teka-teki siklus I sebesar 48 persen dan tingkat penyelesaian teka-teki siklus II sebesar 80 persen telah meningkatkan hasil belajar pelajaran akuntansi siswa secara signifikan. siswa telah memenuhi pedoman puncak. Sangat mungkin beralasan bahwa pembelajaran membantu tipe puzzle diterapkan secara efektif dan dapat lebih mengembangkan hasil belajar dari siswa eksekutif di siswa.

Terjaga dalam eksplorasi Kurniawati. (2017) menunjukkan bahwa tingkat penyelesaian teka-teki siklus I sebesar 48 persen dan tingkat penyelesaian teka-teki siklus II sebesar 80 persen telah meningkatkan hasil belajar pelajaran akuntansi siswa secara signifikan. siswa telah memenuhi pedoman puncak. Sangat mungkin beralasan bahwa pembelajaran membantu tipe puzzle diterapkan secara efektif dan dapat lebih mengembangkan hasil belajar dari siswa eksekutif di siswa.

Menurut Karya, (2021) temuan penelitian juga mengungkapkan peningkatan hasil belajar yang sama. bahwa pembelajaran puzzle adalah “suatu jenis pembelajaran kooperatif di mana beberapa anggota kelompok bertanggung jawab atas sebagian materi pembelajaran dan mampu mengajarkan bagian itu kepada anggota kelompoknya.” Model pembelajaran membantu tipe teka-teki membuat siswa bekerja sama dengan siswa individu dalam lingkungan partisipasi bersama dan memiliki banyak peluang untuk menangani data dan mengembangkan kemampuan relasional lebih lanjut.

Sehingga dengan memanfaatkan model teka-teki dalam pembelajaran kartu coret papan menunjukkan peningkatan hasil belajar. Menurut penelitian Fatya dari tahun 2021, hasil Aktivitas Hasil Belajar dengan Penerapan Model Konstruksi Langsung pada Materi Pokok Sistem Informasi pada siklus I menunjukkan peningkatan sebesar 6%, sedangkan nilai rata-rata siswa meningkat sebesar 15% menjadi 86,25 pada siklus II.

Selain itu, penelitian Sururuni'mah (2017) “Penerapan Model Pembelajaran

Kooperatif Puzzle dengan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Fisikawan Siswa Pada Pokok Bahasan Getaran dan Gelombang” menemukan bahwa hasil belajar siswa meningkat sebesar 20,76 persen bila model pembelajaran kooperatif puzzle digunakan dengan strategi pembelajaran berbasis masalah.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari *treatment* saat pelajaran memakai pola pelajaran langsung yang menampakkan adanya pertumbuhan motivasi belajar siswa, di bawah hasil *treatment* peneliti di SDN Mangunharjo 12 Pobolinggo:

1. Siswa sangat antusias saat materi yang dipaparkan dijelaskan dengan menggunakan media puzzle.
2. Siswa menunjukkan antusiasnya pada saat menempelkan gambar organ-organ ke dalam media puzzle yang telah disediakan oleh peneliti.
3. Rasa keingintahuan siswa menjadi meningkat sehingga membuat siswa lebih aktif dalam bertanya apabila tidak mengetahui di mana letak suatu organ tertentu.
4. Siswa menjadi lebih aktif berdiskusi mengenai materi sistem pencernaan yang akan di jelaskan kembali kepada teman sebayanya di kelas.
5. Siswa dapat menjelaskan kembali materi sistem pencernaan dengan sempurna setelah menyusun organ-organ ke media puzzle.

Dapat dilihat dari hasil *treatment* yang dilakukan, menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan model pembelajaran langsung yang menggunakan media puzzle, siswa dengan mudah memahami materi serta bisa menjelaskan materi dengan sempurna saat mempresentasikannya di depan kelas.

#### 4. Simpulan dan Saran

Berlandaskan hasil pengamatan dan ulasan mengenai Penerapan Direct Instruction Model melewati sokongan Media Puzzle pada pelajaran IPA topik Sistem Pencernaan Manusia di tingkat V SDN Manguharjo 12 kota Probolinggo, kemudian peneliti menarik kesimpulan yaitu bisa menumbuhkan dorongan belajar dan hasil berlatih murid. Pada aspek ini dibuktikan dari hasil angket respon yang dikasikan peneliti mengenai rasa semangat dan curiositas murid jadi bertumbuh.

Model pembelajaran *Direct Instruction* memanfaatkan perangkat puzzle layak dipakai sebagai alat penolong dalam mencurahkan ilmu pada murid dan menjadi suatu inovasi bagi pengajar dan calon pengajar untuk menjelaskan materi dan alat asuh kepada murid, sehingga murid akan merasa anteng dan girang karena memakai perangkat pelajaran yang menarik dan menyenangkan.

#### Daftar Pustaka

- Aftika, S. N. (2020). Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN Ragunan 012. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Tarbiah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah: Jakarta.
- Anjarwati, A., Qomariyah, R. S., Putri, M. K., Rohman, A. P. E., & Royyana, M. D. (2022, August). Integrasi pendekatan Steam-Project Based Learning (PjBL) untuk

meningkatkan kreativitas siswa kelas V SDN Sukabumi 2 Probolinggo. In *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)* (Vol. 1, No. 1, pp. 1031-1038).

- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Sd Kelas V. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 8(2), 33–48.
- Fatya, A. I., Nurdiniah, S. H., & Sholahuddin, A. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BERBASIS FLASH UNTUK PEMBELAJARAN REAKSI ASAM BASA DI KELAS XI SEKOLAH MENENGAH ATAS: UJI COBA DI SMAN 4 BANJARMASIN. *Prosiding Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1).
- Handayani, N. P. R., & Abadi, I. G. S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Langsung Berbantuan Media Gambar Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu*, 25(1), 120-131.
- Karya, S. S., & Kuala, K. B. (2022). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA OPERASI PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PECAHAN MELALUI MODEL DIRECT INSTRUCTION DIVARIASI DENGAN NUMBERED HEADS

- TOGETHER DI KELAS V SDN SEMANGAT KARYA BATOLA. *Jurnal Pahlawan* | Vol, 18(01).
- Kholifah, N., & Irawan, E. (2021). Komparasi Kemampuan Menggali Informasi Menggunakan Model Direct Instruction Berbantuan Video Pembelajaran dan Model Kooperatif Tipe puzzle Berbasis Feedback pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(3), 364-374.
- Kurniawati, R., Riyadi, R., & Sujadi, I. (2017). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe puzzle Dan puzzle Berbantu Media Flash Padmateri Dimensi Tiga Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Kelas Xi Smk Di Kabupaten Sragen Tahun Ajaran 2015/2016.
- Lestari, I. P. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Arends Dengan Pendekatan Direct Instruction Terhadap Habits of Mind dan Self Awareness Matematis Peserta Didik Kelas VIII SMP/MTS. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Tarbiah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Raden Intan: Lampung.
- Meliwati, M. (2021). Implementasi Pembelajaran Langsung Pendekatan Problem Posing dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang. *Jurnal Kiprah*, 9(2), 82-89.
- Monica, R., Ricky, Z., & Estuhono. (2021). Pengembangan Modul Ipa Berbasis Model Research Based Learning Pada Keterampilan 4c Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4470-4482.
- Partono, Wardhani, H. N., Setyowati, N. I., Tsalitsa, A., & Putri, S. N. (2021). Strategi Meningkatkan Kompetensi 4c (Critical Thinking, Creativity, Communication, & Collaborative). *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 14(1), 41-52.
- Sururumni'mah, S. M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) Dengan Media Kartu Aksara Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Peserta Didik Kelas IV MI Wajib Belajar Hidayatut Thullab Kamulan Durenan Trenggalek.
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. (2021). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar siswa di masa pandemi covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 90-101.