



PENGARUH MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KONSEP DAUR HIDUP MAKHLUK HIDUP MURID KELAS IV SDN NOMOR 25 PANAİKANG KECAMATAN BISAPPU KABUPATEN BANTAENG

Widya Hastuti

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar
widyahastuti512@yahoo.com

ABSTRAK

Masalah utama dalam penelitian ini adalah masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, hal ini ditemukan peneliti saat melakukan observasi awal di SDN No. 25 Panaikang kelas IV pada mata pelajaran IPA. Sehingga penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV SDN No. 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng dengan menggunakan media *puzzle* pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen dengan model *one group pre test-post test* yaitu hanya melibatkan satu kelas. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* pada Siswa Kelas VI SDN No. 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI yang berjumlah 22 orang. Penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan dengan interval waktu 2 minggu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kegiatan *pretest* (tanpa menggunakan media), terdapat 14 siswa atau sebesar 63,64 % yang berada pada kategori tidak tuntas dan 8 orang siswa atau 36,36 % yang mengalami ketuntasan. Adapun rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa saat *pretest* hanya mencapai 60. Secara klasikal belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan pada kegiatan *posttest* dengan menggunakan media *puzzle*, terdapat 21 orang siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dengan rata-rata nilai 88,95. Hal ini menandakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA.

Kata Kunci : Hasil Belajar, IPA, Media *Puzzle*

ABSTRACT

The main problem in this research is still the number of students who get value under KKM, this is found by researchers when making initial observations in SDN No. 25 Class IV on IPA subjects. So this research is aimed to improve the learning result of science class IV SDN NO. 25 Panaikang subdistrict Bissappu regency of Bantaeng by using the puzzle media during the learning process takes place. This type of research is pre-experimental research with the model of one group pre test-post test that involving only one class. The purpose of this study to determine student learning outcomes by using the media puzzle of student class VI SDN NO. 25 Panaikang subdistrict Bissappu regency of Bantaeng. Sample in this research is student of class VI which amounted to 22 students. The study was conducted for 5 meetings with a 2 week time interval. Result of research indicate that in pretest activity (without using media), there are 14 students or 63.64 who are in the category is not complete and 8 students or 36.36 % who are thoroughly masked. While the everage learning outcomes obtained by students during pretest only reached 60. Has not classically fulfilled the minimum mastery criteria. Whereas in the posttest activity by using puzzle media, there are 21

students which gets the value of KKM with an average value of 88.95%. This indicates that there is an increase in learning outcomes after treatment. So it can be concluded that the use of puzzle media has a significant effect on the has student learning result of IPA subject.

Keywords: *Learning Outcome, IPA, Media Puzzles*

PENDAHULUAN

Dewasa ini, proses belajar mengajar kebanyakan hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar mengajar. Guru dituntut untuk dapat menciptakan suatu model atau metode pembelajaran sesuai dengan materi pelajarannya dengan baik agar dapat menanamkan rasa percaya diri pada siswa, merangsang siswa untuk semangat belajar, memotivasi siswa, mengembangkan keterampilan berpikir siswa dan meningkatkan pemahaman konsep.

Terkait mengenai hasil belajar peserta didik, berhasil atau tidaknya hal ini tentunya tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar yang merupakan proses transfer ilmu yang dilakukan guru kepada peserta didik. Berdasarkan fakta empiris yang diperoleh melalui observasi awal di SDN 25 Panaikang, jelas terlihat bahwa hasil belajar peserta didik masih jauh dari yang diharapkan, khususnya pada mata pelajaran IPA

(Ilmu Pengetahuan Alam) pada materi daur hidup makhluk hidup.

Hal ini diperkuat oleh daftar nilai siswa yang terdapat di kelas IV SDN 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng saat observasi awal, untuk mata pelajaran IPA ditemukan diantara 22 orang siswa terdapat 13 orang atau sebesar 59,10% yang memperoleh nilai di bawah KKM 70 yakni interval nilai 41-68. Sedangkan siswa yang tuntas hanya 9 orang atau sebesar 40,90 % dengan nilai tertinggi 81. Ini berarti bahwa lebih dari setengah jumlah personil siswa yang ada di kelas IV SDN 25 Panaikang dinyatakan belum memenuhi standar KKM untuk mata pelajaran IPA yang ditetapkan.

Permasalahan tersebut tidak terlepas dari pengaruh masih rendahnya kreativitas guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran saat proses belajar mengajar. Padahal media merupakan substansi yang sangat penting sebagai alat komunikasi antara pendidik dan peserta didik.

Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memerlukan media dalam menyampaikan materi yaitu mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Penggunaan media dalam pembelajaran harus memperhatikan kondisi dan minat siswa serta mampu memberikan perasaan santai dan menyenangkan. Hal ini karena pada dasarnya usia siswa sekolah dasar masih merupakan tingkat usia yang berada pada tahap bermain.

Realita sekarang ini menunjukkan bahwa mayoritas anak-anak mengenal Namanya *game* dan senang memainkannya. Namun, kebanyakan dari mereka memainkan *game* hanya bersifat hiburan semata tanpa adanya unsur-unsur Pendidikan di dalamnya. Bagi anak-anak belajar sambil bermain adalah penting. Seorang peneliti pendidikan bernama Peter Kline (Nugrahani, 2007: 36) mengatakan bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan. Pada keadaan seperti itulah, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat memberikan stimulus kepada peserta didik sehingga menghasilkan respon yang baik. Secara otomatis, pengalaman yang diperolehnya pun bukan sekedar

permainan akan tetapi dapat memaknai permainan dan pelajaran yang diberikan, menimbulkan rasa senang dan memungkinkannya mudah memahami pelajaran. Oleh karena itu, penulis merasa media yang berbasis permainan sangat diperlukan dalam menyampaikan materi yang diajarkan terkhusus pada mata pelajaran IPA.

Berhubungan dengan ilustrasi di atas, penulis berinisiatif untuk melakukan sebuah penelitian mengenai media pembelajaran yang akan digunakan saat kegiatan proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA dengan materi daur hidup makhluk hidup. Media yang akan diteliti yaitu media *Puzzle*. Permainan *puzzle* pada umumnya merupakan potongan-potongan yang berisi gambar dan jika digabungkan akan membentuk sebuah gambar lengkap. Hal ini sangat sinkron dengan materi daur hidup makhluk hidup sehingga permainan *puzzle* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa yang melatarbelakangi penulis mengajukan proposal penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Puzzle* terhadap

Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN No. 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng” adalah upaya meningkatkan hasil belajar IPA dengan memberikan pemahaman lebih melalui media *puzzle*. Selain itu, melalui penggunaan media inovatif ini dipandang mampu menghadirkan suasana kondusif yang berpengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *Pre-Experimental Design*, dengan desain yang digunakan adalah *one-grup pretest-posttest design*. Penelitian ini difokuskan pada hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPA, khususnya pada materi konsep daur hidup makhluk hidup dengan menggunakan *puzzle*.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN No. 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng, dengan menggunakan teknik sampling jenuh sehingga yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 22 orang, terdiri atas

10 orang perempuan dan 12 orang laki-laki.

Teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri atas tiga, yaitu observasi, dokumentasi dan tes. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri atas tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap menganalisis data hasil dan pelaporan. Tahap persiapan terdiri atas mengidentifikasi masalah, memilih materi yang akan digunakan dalam penelitian, mengurus perizinan sekolah yang dijadikan tempat penelitian dan membuat RPP yang akan digunakan. Tahap pelaksanaan yaitu melaksanakan kegiatan pembelajaran dan memberikan *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, tahap analisis data hasil dan pelaporan berupa mengumpulkan dan menganalisis hasil pengolahan data serta membuat laporan.

Teknik analisis datanya terdiri atas analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil belajar kognitif antara *pretest* dan *posttest* siswa. Adapun analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis. Teknik

pengujian yang digunakan yaitu uji-t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Namun, sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dengan kriteria pengujian yaitu apabila $X^2 \text{ hitung} \geq X^2 \text{ tabel}$ dengan $dk = (k-1)$ pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ atau 5% maka data dikatakan berdistribusi normal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama lima kali pertemuan, pertemuan pertama dan kedua pemberian materi tanpa menggunakan media *puzzle*, pertemuan ketiga pemberian *pretest*, pertemuan keempat pemberian materi dengan menerapkan penggunaan media *puzzle* serta pertemuan kelima pemberian *posttest*.

Tabel 1. Distribusi dan Persentase Skor *Pretest* Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN No. 25 Panaikang

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 - 54	Sangat Rendah	6	27,27 %
2	55 - 64	Rendah	4	18,18 %
3	65 - 74	Sedang	6	27,27 %
4	75 - 84	Tinggi	4	18,18 %
5	84 - 100	Sangat Tinggi	2	9,10 %
Jumlah			22	100 %

Adapun rata-rata skor hasil belajar IPA konsep daur hidup

Hasil analisis penelitian terdiri dari dua yaitu hasil analisis yang menggunakan statistika deskriptif dan hasil analisis yang menggunakan statistika inferensial.

1. Hasil Analisis Statistika Deskriptif

Setelah dilakukan penelitian maka diperoleh rata-rata skor hasil belajar IPA konsep daur hidup tanpa menggunakan media *puzzle (pretest)* adalah 60 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 86 dan skor terendah 40. Jika skor tes hasil belajar IPA siswa tanpa menggunakan media dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan presentase yang disajikan pada Tabel 1.

mahluk hidup dengan menggunakan media *puzzle*

(*posttest*) adalah 88,59 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 100 dan skor terendah 60. Jika skor hasil belajar IPA siswa menggunakan media

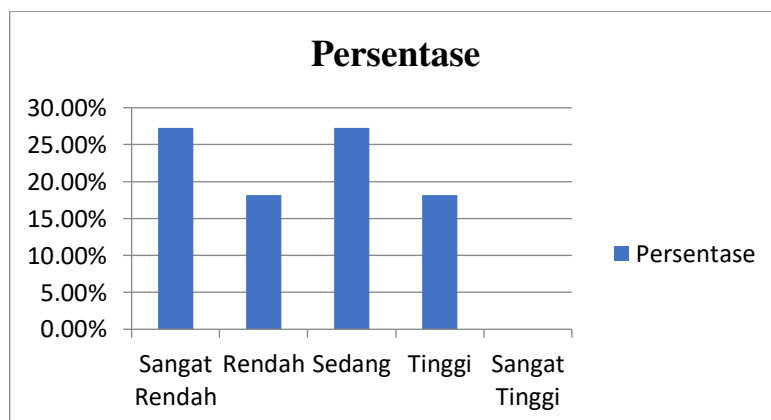
dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi dan Persentase Skor *Posttest* Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN No. 25 Panaikang

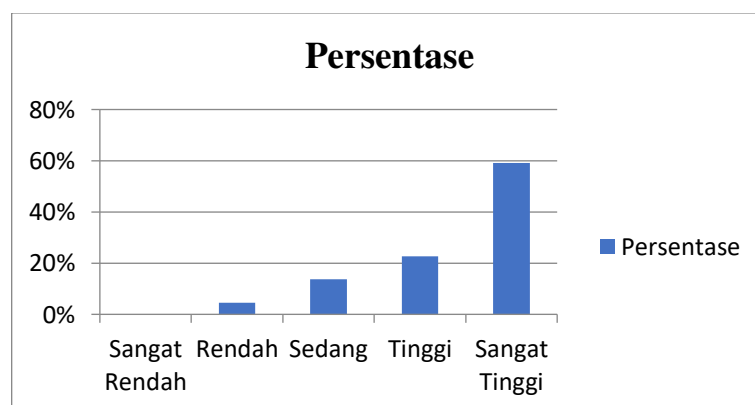
No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 - 54	Sangat Rendah	0	0 %
2	55 - 64	Rendah	1	4,54 %
3	65 - 74	Sedang	3	13,63 %
4	75 - 84	Tinggi	5	22,72 %
5	84 - 100	Sangat Tinggi	13	59,10 %
Jumlah			22	100 %

Berdasarkan Tabel 1 dan Tabel 2 di atas, jika disajikan dalam

bentuk diagram maka akan tampil seperti berikut:



Gambar 1. Diagram Persentase Skor *Pretest*



Gambar 2. Diagram Persentase Skor *Posttest*

Selanjutnya, persentase berlangsung sebanyak 3 kali hasil observasi aktivitas siswa pada pertemuan dapat dilihat pada tabel saat proses belajar mengajar berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Data Observasi Siswa di Kelas (Proses Belajar Mengajar)

No	Komponen	Pertemuan					Rata rata	Persen-tase
		I	II	III	IV	V		
1	Murid yang hadir	22	22	22	22	22	22	100 %
2	Murid yang mem-perhatikan materi	16	18		21		18,3	83,18 %
3	Murid yang aktif m-engerjakan soal latihan yang diberikan	16	19		22		19	86,36 %
4	Murid yang masih m-ebutuhkan bimbi-ngan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan	6	3	P R E	1	P O S	3,33	15,13 %
5	Murid yang aktif m-engajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis	18	20	T E S	21	T T E	19,67	89,40 %
6	Murid yang mengerjakan aktivitas lain di kelas, selama proses belajar mengajar berlangsung	6	3	T	2	S T	3,6	16,36 %
7	Murid yang keluar masuk kelas	3	1		0		1,3	5,90 %

2. Hasil Analisis Statistik Inferensial

Kriteria pengujian adalah H_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, dan H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan H_1 diterima. Hasil analisis data menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$

yaitu $4,27 > 1.72074$, dengan hasil *pre-test*, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 60 yang tergolong dalam kategori rendah. Sedangkan nilai rata-rata hasil *post test* adalah 88,59 yang menandakan bahwa hasil setelah diberi

perlakuan meningkat dengan rentang yang begitu besar. Maka hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Pembahasan

Media *puzzle* memberikan pemahaman lebih kepada siswa terhadap materi karena media ini memberikan kebebasan siswa untuk menggunakannya secara mandiri. Berdasarkan hasil *pretest*, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 60 dengan kategori sangat rendah 27,72%, kategori sedang sebesar 18,18%, kategori tinggi sebesar 27,27% dan kategori sangat tinggi berada pada presentase 9,10%. Hasil presentase tersebut memberi gambaran bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan media tergolong dalam kategori rendah.

Selanjutnya, nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 88,59 dengan kategori sangat rendah yaitu 0%, kategori rendah 4,54%, kategori sedang 13,63%, kategori tinggi 22,72% dan kategori sangat tinggi sebesar 59,10%. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diberi perlakuan meningkat dengan rentang yang begitu besar.

Hasil pengujian hipotesis juga diperoleh bahwa penggunaan media *puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan karena mampu meningkatkan hasil belajar IPA di kelas IV SDN 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng. Penerapan media *puzzle* dapat merangsang pemikiran siswa dan menghilangkan tekanan atau memberikan rasa rileks dalam menerima pelajaran. Selain itu, dapat pula membangun keterampilan sosial terlihat dari proses penyusunan potongan-potongan *puzzle* yang dilakukan dengan cara berdiskusi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SDN 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng tepatnya di kelas IV mata pelajaran IPA konsep daur hidup makhluk hidup tentang pengaruh penggunaan media *puzzle*, adapun kesimpulannya yaitu Media *puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA. Hal ini berdasar pada data-data yang diperoleh setelah diadakan penelitian. Hasil analisis data menunjukkan

bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,27 > 1.68195$, dengan hasil *pre-test*, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 60 yang tergolong dalam kategori rendah. Sedangkan nilai rata-rata hasil *post test* adalah 88,59 yang menandakan bahwa hasil setelah diberi perlakuan meningkat dengan rentang yang begitu besar.

SARAN

Dari hasil penelitian, diajukan beberapa saran dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, antara lain :

1. Disarankan kepada guru khususnya guru IPA agar menggunakan media *puzzle* dalam proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini bertujuan agar siswa nyaman dan senang dalam proses belajar mengajar yang dilakukan.
2. Mempermudah dalam pencapaian kompetensi dasar diharapkan kepada guru untuk lebih mengoptimalkan penggunaan metode dan memilih metode yang relevan dengan pembahasan materi pelajaran.
3. Bagi peneliti yang berminat melakukan penelitian lebih lanjut, diharapkan mencermati

keterbatasan penelitian ini sehingga penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Nugrahani, R. (2007). Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang, Semarang.