

PERBANDINGAN PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* DAN MEDIA GAMBAR TERHADAP HASIL BELAJAR IPA PESERTA DIDIK

Rosdiana¹
Ilyas²
Nurlindah³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

e-mail: nurmindah015@gmail.com

ABSTRACT

This study discusses "Comparison of the Use of *Puzzle* Media and Picture Media on Science Learning Outcomes of Class IV Students at Romang Polong Elementary School, Gowa Regency". The aims of this study are 1) to describe the science learning outcomes of fourth grade science students at Romang Polong Elementary School who are taught using puzzle media, 2) to describe the science learning outcomes of fourth grade science students at Romang Polong Elementary School who are taught using picture media, 3) to analyze differences learning outcomes of fourth graders at SDN Romang Polong between those taught by using puzzle media and those taught by using image media. The type of research used in this research is comparative experimental research with experimental methods, which uses a non-equivalent control group design. The population in this study were all fourth graders at SDN Romang Polong, Gowa Regency as many as 87 students. The sample in this study was class IV A with 20 students and class IV B with 20 students. The sampling technique used is a multi-stage random sampling technique. The instrument used to determine student learning outcomes is in the form of a multiple-choice test of 15 numbers. The data analysis technique used is descriptive statistical analysis and inferential analysis. The results obtained in both groups through descriptive statistical analysis, namely, the average learning outcomes of students who are taught using puzzle media is 79.25 while the average learning outcomes of students who are taught using picture media is 71.2. The results of the inferential analysis of the data hypothesis test results after using Puzzle media and picture media with levena test statistics obtained a significance value (2-tailed) of 0.008 and a significance level of 0.05 the significance value obtained was smaller than (0.008 > 0.05), because the significant value is less than 0.05, it can be concluded that there is a significant difference in learning outcomes in class IV A and class IV B.

Keywords: *Puzzle* media, media gambar, learning outcomes.

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang "Perbandingan Penggunaan Media *Puzzle* dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SDN Romang Polong Kabupaten Gowa". Tujuan penelitian ini adalah 1) Mendeskripsikan hasil belajar IPA peserta didik IPA kelas IV SDN Romang Polong yang diajar dengan menggunakan media *puzzle*, 2) Mendeskripsikan hasil belajar IPA peserta didik IPA kelas IV SDN Romang Polong yang diajar dengan menggunakan media gambar, 3) Menganalisis perbedaan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Romang Polong antara yang diajar dengan menggunakan media *puzzle* dan yang diajar dengan menggunakan media

gambar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *eksperimen komparatif* dengan metode *eksperimen* yang menggunakan desain *non equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini yakni seluruh kelas IV di SDN Romang Polong Kabupaten Gowa sebanyak 87 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IV A yang berjumlah 20 peserta didik dan kelas IV B yang berjumlah 20 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik sampel acak beruntun (*Multi-stage Random Sampling*). Instrumen yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik berupa tes pilihan ganda sebanyak 15 nomor. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statisti deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian yang diperoleh pada kedua kelompok tersebut melalui analisis statistic deskriptif yaitu, rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media *puzzle* sebesar 79,25 sedangkan rata-rata hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan media gambar sebesar 71,2. Hasil analisis inferensial hasil uji hipotesis data setelah penggunaan media *Puzzle* dan media gambar dengan statistika levena test diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,008 dan nilai taraf signifikansi 0,05 nilai signifikansi yang di peroleh tersebut lebih kecil dari α ($0,008 > 0,05$), karena nilai signifikan lebih kecil dari α 0.05 maka dapat ditarik kesimpulan maka terdapat perbedaan yang signifikansi terhadap hasil belajar pada kelas IV A dan kelas IV B.

Kata kunci: Media *puzzle*, media gambar, hasil belajar

1) PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pelatihan dan pengajaran, terutama diperuntukkan kepada anak-anak dan remaja, baik di sekolah-sekolah maupun di kampus-kampus, dengan tujuan memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan-keterampilan, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang berlangsung di sekolah dan di luar (U. H. Saidah 2016).

Pendidikan didapatkan dan dilakukan dimana saja baik dalam lingkungan sekolah, keluarga, maupun dalam masyarakat namun hal penting yang perlu diperhatikan bagaimana memberikan pendidikan yang baik dan benar serta berkualitas. Pendidikan pada saat ini mulai berkembang seiring berkembangnya ilmu pengetahuan. Pendidikan merupakan suatu keharusan bagi manusia karena pada hakikatnya manusia lahir dalam keadaan tidak berdaya dan tidak langsung dapat berdiri sendiri, memelihara dirinya sendiri (Uyo Sadulloh, 2010).

Perspektif pendidikan sebagai salah satu dari fungsi Negara yaitu di mana Negara berperan dengan kontrol yang kuat terhadap kebijakan-kebijakan dan praktek-praktek dalam pendidikan, maka dari itu tidaklah sulit bagi Negara untuk memposisikan pendidikan sebagai fungsi Negara (Muhammad Ali (2017). Artinya suatu negara sangat berperan terhadap pendidikan yang ada dalam negara tersebut karena dengan pendidikanlah suatu negara dikatakan maju atau tertinggal.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang pendidikan Nasional dinyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Mohammad Ali, 2009).

Pendidikan merupakan sebagai suatu sistem, tidak lain dari suatu totalitas fungsional yang terarah menuju pada satu tujuan. Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia merupakan suatu sistem pendidikan nasional yang telah diatur dalam Undang-Undang RI No. 2 Tahun 1989. Dalam Undang-Undang tersebut telah dirumuskan tujuan pendidikan nasional yaitu sebagai suatu cita-cita bagi segenap bangsa Indonesia. Adapun intisari dan tujuan pendidikan nasional itu adalah untuk membentuk manusia/masyarakat Indonesia yang “paripurna” dalam pengertian yaitu selaras, serasi, dan seimbang dalam pengembangan atau mengolah jasmani dan rohani (Syaiful Bahri Djamarah, 2014)

Pendidikan menjadi salah satu aspek penunjang kehidupan manusia atau keberlangsungan hidup manusia, artinya pendidikan disini memiliki kedudukan yang tinggi di mana dengan pendidikan manusia akan mengenali dan mengembangkan potensi dirinya, memiliki pemahaman yang baik tentang Agama dan kehidupannya, bahkan dengan pendidikan pula derajat seorang hamba bisa diangkat oleh Allah swt.

Pendidikan tidak berjalan atau terlaksana begitu saja, semua butuh persiapan seperti adanya sarana dan prasarana dalam suatu pendidikan, perencanaan yang matang, sistem pendidikan yang dapat menuntun arah pendidikan itu nantinya, serta upaya-upaya lain yang dilakukan untuk mengantarkan tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan. Allah yang menciptakan manusia dan telah memberikan petunjuk yang sangat jelas dalam Al-Quran tentang tata cara mendidik manusia dalam keadaan sebaik-baiknya, jika setiap pendidik menjadikan al-Quran sebagai pedoman dalam mendidik maka lahirlah generasi-generasi terbaik yang cerdas, berakhlak mulia, serta memiliki kapasitas sosial yang baik yang dilandasi pengabdian yang tulus hanya kepada Allah swt (Rosdiana, 2017).

Pekerjaan mendidik mengandung makna sebagai proses kegiatan menuju ke arah tujuannya, karena pekerjaan tanpa tujuan yang jelas akan menimbulkan suatu ketidak menentuan dalam prosesnya. Pekerjaan mendidik yang bersasaran pada hidup psikologis manusia terdidik yang masih berada pada taraf perkembangan, maka tujuan merupakan faktor yang paling penting dalam proses kependidikan, dengan adanya tujuan yang jelas, materi pelajaran dan metode-metode yang dipergunakan, mendapat corak dan isi serta potensial yang sejalan dengan cita-cita yang terkandung dalam tujuan pendidikan. Suatu pendidikan ujung-ujungnya pasti akan mengarah kepada tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya prosesnya pun pasti akan menyesuaikan dengan tujuan tersebut seperti halnya dalam pemilihan model, metode, media dan unsur-unsur lainnya yang mendukung.

Pendidikan di dalamnya terdapat pendidik dan pembelajaran yang mempunyai tujuan dan arah yang jelas yang akan dicapai, namun perlu kita ketahui bahwa sebelum pendidik melakukan proses pembelajaran pendidik harus melakukan perencanaan-perencanaan terlebih dahulu agar pembelajaran

nantinya bisa tersusun atau tertata dengan baik sehingga dapat memudahkan pendidik dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran didalamnya melibatkan beberapa komponen yang mendukung serta menunjang kelancaran kegiatan tersebut seperti guru, siswa, metode, model, lingkungan, media, sarana dan prasarana pembelajaran yang saling terkait atau memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lainnya (Jamil Suprihatinningrum, 2012).

Agar pendidikan mengalami kemajuan saat ini maka perlu melakukan perbaikan dipenggunaan media. Menurut Patman Patmonodewo, kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, yang menghibur dan dapat dinikmati oleh anak-anak maupun orang dewasa. Permainan *puzzle* memiliki urgensi yang besar dalam mengembangkan imajinasi dan pemikiran yang inovatif di dalam diri manusia (Sri Widyanarti, 2013) dengan adanya media *puzzle* dapat meningkatkan daya kreatifitas peserta didik, memperkuat daya ingat, serta mampu bekerja sama dengan kelompoknya, sehingga proses pembelajaran peserta didik lebih aktif dan cepat dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

Menurut sadirman, dkk. Bentuk umum dari media gambar terangkum dalam pengertian media grafis. Media grafis adalah suatu media berbasis visual yang terdiri dari simbol-simbol, gambar, titik, garis untuk menggambarkan dan merangkum suatu ide dan peristiwa. Media gambar adalah suatu perantara yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dapat dinikmati dimana-mana (Arief S Sadirman dkk, 2011).

Berbicara tentang pembelajaran yang memiliki banyak sekali definisi, penelitian ini lebih memfokuskan pada pembelajaran IPA. Mata pelajaran IPA berfungsi untuk mempelajari gejala alam, baik yang menyangkut makhluk hidup maupun benda mati. Prinsip IPA diajarkan untuk membekali peserta didik agar mempunyai pengetahuan (mengenai berbagai cara) dan keterampilan (cara mengerjakan) yang dapat membantu peserta didik untuk memahami gejala alam secara mendalam. Materi IPA, peserta didik harus mempelajari dengan detail karena materinya fakta dalam kehidupan sehari-hari. Guru harus lebih tekun dalam menerangkan dan menjelaskan materi-materi tersebut kepada peserta didiknya.

Kegiatan pembelajaran, guru mata pelajaran IPA menggunakan berbagai macam model, metode, dan media pembelajaran yang menghendaki keterlibatan dan peran aktif peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar di kelas. Keterlibatan peserta didik secara utuh sangat berpengaruh dan memiliki peranan penting agar kegiatan pembelajaran dapat mencapai tujuan. Adanya keseriusan belajar peserta didik secara optimal akan menentukan tingkat pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal

sejumlah materi pelajaran tertentu, untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.

Realitanya menunjukkan bahwa hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam sebagian besar peserta didik kelas IV SDN Romang Polong Kabupaten Gowa masih rendah. Hal ini tercermin dari sikap kurang aktifnya peserta didik dalam menanggapi guru yang sedang mengajar di depan kelas, sikap bermain-main saat pelajaran berlangsung, dan sikap acuh terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, perlu adanya suatu inovasi baru untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi yang seharusnya, yaitu dengan menggunakan media *puzzle* dan media gambar dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dapat menumbuhkan rasa ingin belajar dalam dirinya dan dapat menjadikan penilaian hasil belajar yang memuaskan. Peserta didik SD/MI menyukai pembelajaran yang apabila ada unsur bermain di dalamnya.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik dengan judul “Perbandingan Penggunaan Media *Puzzle* dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN Romang Polong Kabupaten Gowa.” Adapun rumusan masalah yang ada pada penelitian ini ialah: 1). Bagaimana hasil belajar IPA kelas IV SDN Romang Polong Kabupaten Gowa yang diajar dengan menggunakan media *puzzle*, 2). Bagaimana hasil belajar IPA kelas IV SDN Romang Polong Kabupaten Gowa yang diajar dengan menggunakan media gambar, 3). Apakah terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Romang Polong Kabupaten Gowa antara yang diajar dengan menggunakan media *puzzle* dan yang diajar dengan menggunakan media gambar.

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah: 1). Mendeskripsikan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN Romang polong Kabupaten Gowa yang diajar dengan menggunakan media *puzzle*. 2). Mendeskripsikan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN Romang Polong Kabupaten Gowa yang diajar dengan menggunakan media gambar. 3). Menganalisis perbedaan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Romang Polong antara yang diajar dengan menggunakan media *puzzle* dan media gambar.

2) METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen komparatif dengan metode eksperimen. Penelitian dilaksanakan di SDN Romang Polong Kabupaten Gowa. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu/eksperimen kuasi (*quasi experimental design*) dengan bentuk *nonivalent control group design*. Bentuk desain eksperimen ini merupakan jalan keluar *true experiment design* yang sulit dilaksanakan. Desain ini mempunyai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Desain eksperimen semu bentuk *non-equivalent control group design* dapat digambarkan sebagai berikut: *One- group Pretest-Posttest Design*. Pemilihan sampel pada model penelitian ini, sebelum diberikan perlakuan terlebih dahulu diberikan *pretest*. (Sugiyono, 2015).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik yang ada di SDN Romang Polong Kabupaten Gowa dengan jumlah peserta didik 87 orang. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *Multiple Random Sampling*. (Sulaiman Saat dan Siti Mania, 2019) sehingga terpilihlah sampel dengan jumlah 40 orang.

Metode pengumpulan data dan instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah Hasil Belajar. Tes Hasil Belajar digunakan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar kepada para peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis statistik deskriptif untuk memberikan gambaran terhadap hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada kelompok *eksperiment₁* dan *eksperiment₂* analisis statistik inferensial berupa uji normalitas, uji homogenitas dan hipotesis.

3) HASIL TEMUAN

Hasil temuan pada penelitian ini Terkait dengan hasil data dari hasil belajar peserta didik maka dapat diketahui skor maksimum yang diperoleh sebelum dilakukan perlakuan pada kelas eksperimen 1 (IV A) adalah 60, sedangkan skor terendah adalah 41 dan skor rata-rata yang diperoleh adalah 51,9 dan termasuk dalam kategori rendah, dengan standar deviasi 6,19. Skor maksimum yang diperoleh setelah dilakukan perlakuan pada kelompok eksperimen 1 (IV A) adalah 93, sedangkan skor terendah adalah 69 skor rata-rata yang diperoleh adalah 79,25 dengan selisih sebanyak 27,35.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil *pretest* dan *posttest* pada Kelas Eksperimen 1(IV A) dengan menggunakan media *puzzle*

Statistik	Nilai statistic	
	Pretest	Posttest
Nilai terendah	41	69
Nilai tertinggi	60	93
Nilai rata-rata	51,9	79,25

Berdasarkan hasil *pretes* dan *posttes* pada kelompok eksperimen 1 (IVA) diperoleh nilai rata-rata hasil belajar IPA meningkat setelah dilakukan perlakuan, yakni nilai rata-rata pretest adalah 51,9 sedangkan nilai rata-rata *posttes* adalah 79,25 dengan selisih sebanyak 27,35.

Selanjutnya analisis deskriptif hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik di SDN Romang Polong Kabupaten Gowa, skor maksimum yang diperoleh sebelum dilakukan perlakuan apada kelas eksperimen 2 (IV B) adalah 57, sedangkan skor terendah adalah 33 dan skor rata-rata yang diperoleh adalah 44,5 dengan standar deviasi 7,60. Skor maksimum yang diperoleh setelah dilakukan perlakuan

pada kelompok eksperimen 2 (IV B) adalah 8, sedangkan skor terendah adalah 53, skor rata-rata yang diperoleh adalah 71,2 dengan standar deviasi 7,83.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil *pretest* dan *posttest* pada Kelas Eksperimen 1(IV A) dengan menggunakan media *puzzle*

	Nilai statistic	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Nilai terendah	33	53
Nilai tertinggi	57	87
Nilai rata-rata	44,5	71,2

Berdasarkan hasil *pretes* dan *posttes* pada kelompok eksperimen 1 (IV B) diperoleh nilai rata-rata hasil belajar IPA meningkat setelah dilakukan perlakuan, yakni nilai rata-rata *pretest* adalah 44,5 sedangkan nilai rata-rata *posttes* adalah 71,2 dengan selisih sebanyak 26,7.

Setelah melakukan analisis deskriptif selanjutnya dilakukanlah uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Berikut ini uji normalitas hasil belajar peserta didik di SDN Romang Polong Kabupaten Gowa menggunakan rumus yang digunakan pengujian normalitas one sample Kolmogorov-Smirnov tes, yang dihitung dengan menggunakan aplikasi *SPSS versi 21 for Windows* dengan menggunakan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test					
		Pretest Hasil belajar dengan media <i>puzzle</i>	Posttest Hasil belajar dengan media <i>puzzle</i>	Pretest Hasil belajar dengan media Gambar	Posttest Hasil belajar dengan media Gambar
	N	20	20	20	20
Normal Parameters ^a	Mean	52.10	79.00	44.50	71.70
	Std. Deviation	7.100	7.334	8.224	9.217
Most Extreme Differences	Absolute	.217	.193	.208	.163
	Positive	.155	.193	.208	.101
	Negative	-.217	-.154	-.169	-.163
Kolmogorov-Smirnov Z		.971	.865	.930	.729
Asymp. Sig. (2-tailed)		.303	.443	.353	.663
a. Test distribution is Normal.					

Berdasarkan tabel 3 hasil uji normalitas data hasil belajar IPA dengan menggunakan media *puzzle* dan media gambar dengan teknik one sample *Kolmogorov-Smirnov* tes signifikansi sebesar α 0.05. dimana nilai signifikansi dari hasil belajar *pretest* dengan media *puzzle* diperoleh sebesar 0,303. Hasil belajar *posttest* dengan media *puzzle* diperoleh sebesar 0,443. Hasil belajar *pretest* dengan media gambar diperoleh sebesar 0,353. Hasil belajar *posttest* dengan media gambar diperoleh sebesar

0,663. Karena nilai signifikansi yang di peroleh tersebut lebih besar dari $\alpha > 0.05$, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data berdistribusi normal.

Berikut ini dilakukan uji homogenitas terhadap hasil belajar peserta didik di SDN Romamng Polong Kabupaten Gowa. Perhitungan uji homogenitas dengan menggunakan bantuan *SPSS Versi 21* dilakukan pada hasil *posttest* kedua kelompok eksperimen, dimana dalam penelitian ini digunakan rumus statistika Levene Test. Criteria dalam pengujian homogenitas, apabila nilai uji levene \leq nilai table atau nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa populasi dalam kelompok bersifat homogenya atau memiliki kesamaan. Berikut hasil uji homogenitas dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
hasil_belajar			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.432	1	38	.515

Berdasarkan tabel 4 hasil uji homogenitas data setelah penggunaan media *Puzzle* dan media gambar dengan statistika levena test diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,515 dan nilai taraf signifikansi 0,05 nilai signifikansi yang di peroleh tersebut lebih besar dari α ($0,515 > 0.05$), karena nilai signifikan lebih besar dari $\alpha 0.05$ maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data bersifat homogen atau memiliki kesamaan.

Pengujian Hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui dugaan sementara yang dirumuskan dalam hipotesis penelitian menggunakan uji dua pihak dengan derajat kesalahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 5% atau $\alpha = 0,05$.

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan program SPSS versi 21 yaitu teknik independent sampels t tes, teknik ini digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data/sampel yang independent atau tidak berhubungan.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test								
Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
				95% Confidence Interval of the Difference				
				Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
F	Sig.	T	Df					

hasil_bel	Equal									
ajar	variances	.432	.515	2.784	38	.008	7.300	2.622	1.992	12.608
	assumed									
	Equal									
	variances not			2.784	36.677	.008	7.300	2.622	1.986	12.614
	assumed									

Berdasarkan tabel 5 hasil uji hipotesis data setelah penggunaan media *Puzzle* dan media gambar dengan statistika levena test diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,008 dan nilai taraf signifikansi 0,05 nilai signifikansi yang di peroleh tersebut lebih kecil dari α ($0,008 > 0.05$), karena nilai signifikan lebih kecil dari α 0.05 maka dapat ditarik kesimpulan maka terdapat perbedaan yang signifikansi terhadap hasil belajar pada kelas IV A dan kelas IVB.

4) PEMBAHASAN

Puzzle adalah permainan teka-teki atau bongkar pasang yang menghibur dan dapat dinikmati oleh anak-anak maupun orang dewasa. Permainan *puzzle* memiliki urgensi yang besar dalam mengembangkan imajinasi dan pemikiran yang inovatif di dalam diri manusia. Manusia dipaksa untuk berkonsentrasi dan menggunakan daya pikirnya secara maksimal agar dapat menyelesaikannya. Bahkan manusia membutuhkan kadar tertentu dari imajinasi supaya dapat memahami dan menangkap dimensi-dimensi *puzzle* (teka-teki) tidak lain adalah pertanyaan tidak biasa yang membutuhkan pemikiran yang tidak lazim dan tidak langsung agar bisa dijawab dengan benar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelas IV SDN Romang Polong Kabupaten Gowa sebagai kelas eksperimen 1 yang belajar dengan media *Puzzle* selama 2 kali pertemuan diperoleh data dari hasil belajar IPA melalui analisis statistik deskriptif dengan jumlah 15 soal pilihan ganda, yang berkaitan dengan mata pelajaran IPA pokok bahasan daur hidup hewan. Maka peneliti melakukan pengujian analisis deskriptif pretest hasil belajar dengan menggunakan media *Puzzle* sehingga diperoleh nilai maximum 60 dan nilai minimum 41, dengan rata-rata yang di peroleh ialah 51,9, serta diperoleh nilai standar deviasinya adalah 6,19. Adapula pengujian analisis deskriptif posttest hasil belajar dengan menggunakan media *Puzzle* sehingga diperoleh nilai maximum 93 dan nilai minimum 69, dengan rata-rata yang di peroleh ialah 79,25 serta diperoleh nilai standar deviasinya adalah 7,34.

Adapun frekuensi dan presentase *pre-test* hasil belajar IPA dengan menggunakan media *puzzle* menunjukkan bahwa frekuensi tertinggi dengan presentase 35% berada pada interval 57-60, frekuensi 4 merupakan frekuensi sedang dengan presentase 20% adapula pada interval 41 – 44, 49-52 dan 53-56 berada pada frekuensi terendah dengan presentase 15%. Sedangkan distribusi frekuensi dan presentase *post-test* hasil belajar IPA menunjukkan bahwa frekuensi tertinggi dengan presentase

40% berada pada interval 69-73, frekuensi 5, 4 dan 2 dengan presentase 25%, 20% dan 10% adapula frekuensi 1 berada pada frekuensi terendah dengan presentase 5%.

Sesuatu dapat dikatakan sebagai media apabila dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dengan tujuan-tujuan pembelajaran dan pendidikan. Menurut Sudjana & Rivai “Media gambar adalah media yang mengkombinasikan pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelas IV SDN Romang Polong Kabupaten Gowa sebagai kelas eksperimen 1 yang belajar dengan media gambar selama 2 kali pertemuan diperoleh data dari hasil belajar IPA melalui analisis statistik deskriptif dengan jumlah 15 soal pilihan ganda, yang berkaitan dengan mata pelajaran IPA pokok bahasan daur hidup hewan. Maka peneliti melakukan pengujian analisis deskriptif pretest hasil belajar dengan menggunakan media gambar dengan diperoleh nilai maximum 57 dan nilai minimum 33, dengan rata-rata yang di peroleh ialah 44,5. Adapula analisis deskriptif posttest hasil belajar dengan menggunakan media gambar dengan diperoleh nilai maximum 87 dan nilai minimum 53, dengan rata-rata yang di peroleh ialah 71,2.

Selanjutnya frekuensi dan presentase *pre-test* hasil belajar IPA dengan menggunakan media gambar menunjukkan bahwa frekuensi tertinggi dengan presentase 30% berada pada interval 38-42, frekuensi 5 dan 4 dengan presentase 25% pada interval 53-57 dan 20% pada interval 33-37 dan pada frekuensi 3 dan 2 dengan presentase 15% dan 10% dengan interval 43-47 dan 48-52. Sedangkan frekuensi dan presentase *post-test* hasil belajar IPA di atas menunjukkan bahwa frekuensi tertinggi dengan presentase 30% berada pada interval 60-66 dan 74-80, frekuensi 5 dan 2 dengan presentase 25%, 10%. adapula frekuensi 1 berada pada frekuensi terendah dari interval 53-59 dengan presentase 5%.

Telah dikemukakan sebelumnya bahwa untuk pengujian hipotesis digunakan rumus uji-t. Syarat yang harus dipenuhi dari pengujian hipotesis adalah data yang diperoleh berdistribusi normal dan mempunyai variansi yang homogen. Oleh karena itu sebelum melakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalisasi bertujuan untuk melihat apakah data tentang hasil belajar IPA tidak menyimpang dari distribusi normal atau tidak sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah kedua kelompok berasal dari populasi yang homogen atau tidak.

Selanjutnya berdasarkan hasil uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara penggunaan media *puzzle* dan penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPA peserta didik Kelas IV SDN Romang Polong Kabupaten Gowa diperoleh hasil uji hipotesis nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,008 dari nilai taraf signifikansi 0,05 nilai signifikansi yang di peroleh tersebut lebih kecil dari α ($0,008 > 0,05$), karena nilai signifikan lebih kecil dari α 0.05 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikansi terhadap hasil belajar pada kelas IV A yang menggunakan media *puzzle* dan kelas IV B yang menggunakan media gambar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan antara yang diajar dengan menggunakan media *puzzle* dan yang diajar dengan menggunakan media gambar terlihat bahwa keterampilan menjawab soal siswa mengalami peningkatan setelah penerapan media *puzzle*. Hal tersebut terlihat dari hasil tes belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan yang diajar menggunakan media *puzzle* memperoleh peningkatan sebesar yakni nilai rata-rata pretest adalah 51,9 sedangkan nilai rata-rata *posttes* adalah 79,25 dengan selisih sebanyak 27,35.

Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan yang diajar menggunakan media gambar memperoleh peningkatan sebesar nilai rata-rata pretest adalah 44,5 sedangkan nilai rata-rata *posttes* adalah 71,2 dengan selisih sebanyak 26,7. Peneliti menemukan beberapa permasalahan seperti peserta didik mengalami kesulitan ketika mencari potongan *puzzle*, dan peserta didik mengalami kesulitan ketika menyusun potongan-potongan *puzzle*. Berdasarkan pengamatan yang peneliti lihat pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dan media gambar tergolong baik. Meskipun demikian, terdapat beberapa kekurangan dan perlu adanya perbaikan seperti merubah cara bermain, menambahkan potongan gambar baru.

Adapula pada penelitian lain, salah satunya pada penelitian yang dilakukan oleh Sri Rahayu dan Sofyan Anif, dengan judul “Perbandingan Hasil Belajar Biologi Melalui Pembelajaran Spelling *Puzzle* dan Crossword *Puzzle* kelas VII SMP Negeri Gondang Sragen Tahun Ajaran 2012/2013”. Hasil hipotesis terlihat bahwa nilai *F*hitung (11,213) lebih besar dari *F*tabel (3,095), maka H_0 ditolak yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara ketiga kelompok pembelajaran eksperimen yaitu pembelajaran spelling *puzzle*, crossword *puzzle* dan konvensional. Kesimpulan yang dapat diambil bahwa penggunaan pembelajaran menggunakan Spelling *puzzle* lebih tinggi hasil belajar daripada Crossword *puzzle* dan konvensional.

5) KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan yang diajar menggunakan media *puzzle* memperoleh peningkatan sebesar yakni nilai rata-rata *pretest* adalah 51,9 sedangkan nilai rata-rata *posttes* adalah 79,25. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA materi daur hidup hewan yang diajar menggunakan media gambar memperoleh peningkatan sebesar nilai rata-rata *pretest* 44,5, sedangkan nilai rata-rata *posttest* adalah 71,2. Terdapat perbedaan signifikan penggunaan media *puzzle* dengan media gambar terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN Romang Polong Kabupaten Gowa.

Berhubungan dengan hasil penelitian yang telah diperoleh dalam penelitian, maka implikasinya adalah kepada guru IPA SDN Romang polong agar pembelajaran IPA disarankan untuk mengajar dengan menerapkan media *puzzle* dan media gambar meskipun di hasil penelitian penulis yang lebih unggul ialah media *puzzle* namun sebaiknya untuk memakai media media gambar yang digunakan

lebih efektif dan berusaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan supaya peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran IPA. Bagi para penentu kebijakan dalam bidang pendidikan agar hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di SDN Romang polong Kabupaten Gowa. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan baru bagi peneliti selanjutnya.

Saran dari penelitian ini adalah bagi guru kelas sekiranya pada penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu dasar peningkatan dalam keberhasilan peserta didik setelah proses pembelajaran.

REFERENSI

- Ali Mohammad. (2009). *Pendidikan Untuk Pembangunan Nasional: Menuju Bangsa Indonesia yang Mandiri dan Berdaya Saing Tinggi*. Jakarta, Grasindo.
- Arief S, dkk. (2011). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*.
- Djamarah Syaiful Bahri. (2014). *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, Cet. I, Jakarta. Rineka Cipta.
- Kementerian Agama. (2013). *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Surabaya, Halim.
- Rosdiana. (2017 Juni). Prinsip Dasar pendidikan Anak Menurut Perspektif Al-Qur'an. *Jurnal Darah I*, no. 1.
- Saat Sulaiman dan Sitti Mania. (2019). *Pengantar Metodologi Penelitian Panduan Bagi Peneliti Pemula*. Gowa, Pusaka Almada.
- Sadulloh, Uyo. (2010). *Pedagogik*, Bandung.
- Saidah U. H. (2016). *Pengantar Pendidikan*, Cet, I. Jakarta, Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R dan D*. Bandung, Alfabeta
- Suprihatiningrum Jamil. (2012). *Strategi Pembelajaran Teori & Aplikasi*. Jogjakarta, AruRuzz Media.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta, Visimedia. Bab IV
- Widyanarti Sri. (2013). *Penggunaan Media Puzzle Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas Va SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya*, vol. 1, No. 1, Januari 2013.