ARTIKEL

Pengembangan Media Puzzle Materi Daur Hidup Beberapa Hewan di Lingkungan Siswa Kelas IV SDN 1 Kalibatur Tahun Pelajaran 2016/2017

Development of Media Puzzle Materi of Some Animals Life Cycle in Student Environment Class IV SDN 1 Kalibatur Lesson Year 2016/2017

Oleh:

RINING EKY PRADANTI

NPM : 13.1.01.10.0181

Dibimbing oleh :

1. **WAHID IBNU ZAMAN, M.Pd.**
2. **Dr. ANDRI PITOYO, M.Pd.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Rining Eky Pradanti
NPM	: 13.1.01.10.0181
Telepun/HP	: 085746352172
Alamat Surel (Email)	: riningpradanti19@yahoo.com
Judul Artikel	: Pengembangan Media *Puzzle* Materi Daur Hidup Beberapa Hewan Di Lingkungan Siswa Kelas IV SDN Kalibatur Tahun Pelajaran 2016/2017
Fakultas – Program Studi	: FKIP-PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: UN PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan KH Ahmad Dahlan Nomor 76, Mojoroto, Kota Kediri, Jawa Timur Kode Pos 64112

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 26 Juli 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Wahid Ibnu Zaman, M.Pd NIDN. 0713078602	Dr. Andri Pitoyo, M.Pd NIDN. 0012076701	Rining Eky Pradanti NPM 13.1.01.10.0181

PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* MATERI DAUR HIDUP BEBERAPA HEWAN DI LINGKUNGAN SISWA KELAS IV SDN KALIBATUR TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Rining Eky Pradanti
13.1.01.10.0181
FKIP-PGSD
Riningpradanti19@yahoo.com
Wahid Ibnu Zaman, M.Pd dan Dr. Andri Pitoyo, M.Pd
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil observasi di SDN 1 Kalibatur, bahwa media pembelajaran yang digunakan sangat sederhana, salah satunya *puzzle*. *Puzzle* yang digunakan kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar dan kurang menarik perhatian siswa karena hanya berupa persegi panjang yang berisikan potongan gambar. Hal tersebut tersebut nampak dari motivasi belajar siswa yang rendah.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimanakah bentuk pengembangan media *puzzle* untuk materi mendeskripsikan daur hidup beberapa hewan di lingkungan siswa kelas IV (2) Bagaimanakah kualitas pengembangan media *puzzle* jika dilihat dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran materi mendeskripsikan daur hidup beberapa hewan di lingkungan siswa kelas IV ?

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development)* dan model *Borg dan Gall* yang terdiri dari (1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal; (2) perencanaan; (3) pengembangan produk; (4) uji coba produk awal; (5) revisi produk; (6) uji coba lapangan; (7) revisi produk; (8) uji coba produk akhir; (9) Revisi produk akhir; dan (10) Implementasi. Validasi media dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan praktisi, angket siswa diujicobakan di SDN 1 Kalibatur dan SDN 4 Kalibatur.

Hasil penelitian menunjukkan (1) tingkat kevalidan media *puzzle* dilihat dari hasil validasi ahli media dan ahli materi. Presentase yang dihasilkan dari ahli media adalah 74% dan dinyatakan valid. Presentase yang dihasilkan dari ahli materi adalah 75% dan dinyatakan valid. (2) tingkat kepraktisan dilihat dari hasil validasi ahli praktisi dan angket respon siswa. Presentase yang dihasilkan dari ahli praktisi adalah 75% dan dinyatakan praktis. Sedangkan angket respon siswa pada ujicoba skala kecil adalah 75,6%, ujicoba skala sedang 80%, dan ujicoba skala besar/ luas adalah 81,2% sehingga media layak digunakan tanpa revisi. (3) tingkat keefektifan ditentukan berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji coba perluasan menggunakan uji T menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *puzzle antara* sebelum menggunakan media *puzzle* yang dikembangkan dengan setelah menggunakan media *puzzle* yang dikembangkan. Maka dapat dinyatakan bahwa pengembangan media *puzzle* ini efektif.

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini, diimplikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting karena keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran selain dipengaruhi oleh guru, juga dipengaruhi oleh media dalam kegiatan pembelajaran, serta dapat memotivasi guru dalam merancang suatu media pembelajaran agar dapat membantu siswa dalam belajar

Kata kunci: Pengembangan media pembelajaran, *puzzle*, daur hidup hewan.

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan hal penting dalam kehidupan, dimana semua warga Negara Republik Indonesia berhak mendapatkan pendidikan. Di sisi lain pendidikan merupakan alat bantu yang digunakan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia, diharuskan menempuh pendidikan formal dan informal. Pendidikan formal khususnya pada jenjang sekolah dasar dibutuhkan sebagai salah satu tahapan jenjang pendidikan guna meningkatkan kualitas pendidikan.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada di Sekolah Dasar dan mempunyai peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Mahendra (2014:2)

> "IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan alam dan kebendaan yang tersusun secara teratur, berlaku umum dan berupa kumpulan dari hasil observasi eksperimen/ sistematis (teratur) yang artinya pengetahuan itu tersusun dalam satu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh".

Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung dalam mengembangkan kompetensi dan memahami alam sekitar, dengan tujuan dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar, dan dapat meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam. Pembelajaran IPA dikatakan berhasil apabila semua tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai. Ruang lingkup IPA di SD meliputi aspek tentang makhluk hidup dari proses kehidupan, benda/ materi, sifat – sifat dan kegunaanya, energi dan perubahannya, bumi dan alam semesta. Dalam Silabus IPA kelas IV tercantum beberapa standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi acuan dalam proses belajar mengajar. Salah satu kompetensi yang harus dicapai oleh siswa kelas IV adalah mendeskripsikan daur hidup berbagai hewan di lingkungan sekitar, misalnya kecoa, nyamuk, kupu-kupu, dan kucing.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Setianto (2012:2) terkait dengan materi mendeskripsikan daur hidup hewan diperoleh hasil observasi bahwa di SD

Negeri 1 Kemasan Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo, hasil belajar siswa kelas IV pada materi daur hidp hewan tergolong masih rendah.

Permasalahan ini terjadi karena proses pembelajaran IPA yang belum maksimal, dimana guru belum bisa menerapkan ide-ide untuk merancang pembelajaran yang berkesan dan mengasyikkan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Siswa hanya dituntut untuk selalu menghafal materi yang dijelaskan oleh guru, sehingga siswa cenderung pasif dan hampir tidak ada interaksi antara guru dengan siswa. Faktor lain adalah penggunanan media pembelajaran yang masih minim dan kurang menarik perhatian siswa. Senada dengan Mahendra (2014:2) bahwa,

> Pembelajaran IPA di SD selama ini masih berpusat pada guru. Hal ini terjadi karena pengetahuan dianggap dapat dipindahkan secara utuh dari pikiran guru ke pikiran siswa. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah daripada memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada siswa untuk menemukan sendiri konsep-konsep yang dipelajari. Sedangkan siswa sebagai objek yang bersifat pasif dimana siswa hanya mendengarkan dan menghafal serta menyimak pengetahuan yang ditransfer oleh guru.

Untuk meningkatkan kualitas guru dalam penyampaian materi, guru dapat menciptakan media pembelajaran yang melibatkan siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran dan mampu membangkitkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar, yang mana media adalah alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menjaleskan materi kepada siswa.

> Menurut Sadiman dkk (2010:6) media adalah segala alat fisik yang menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Selain berfungsi sebagai alat bantu mengajar, media juga bermanfaat dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2007: 15-16) manfaat media pembelajaran yaitu dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta

membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian materi.

Satu hal yang tidak boleh dilupakan oleh guru, yaitu guru hendaknya memahami karakteristik siswa meliputi minat, sikap, motivasi belajar, dan kemampuan berpikir siswa yang diajarkan. Pada jenjang sekolah dasar, siswa masih berpikir pada tahap berpikir konkrit/ nyata. Maka dari itu, guru dapat menggunakan media sebagai alat bantu mengajar.

Ada berbagai aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media. Susanto (2013:166) berpendapat, aspek yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas, dan respon yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pembelajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

Guru dapat membuat media pembelajaran yang mampu membantu siswa untuk berpikir kritis serta menambah pemahaman siswa terhadap materi yang dijelaskan. Media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu media *puzzle*. *Puzzle* adalah jenis permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi suatu gambar yang utuh. Media *puzzle* termasuk kedalam media gambar, karena di dalam *puzzle* terdapat gambar-gambar nyata yang dapat menarik perhatian siswa.

Dari hasil observasi di SDN Kalibatur 01, guru sudah menggunakan media *puzzle* sebagai alat bantu mengajar. Media *puzzle* yang digunakan hanya berupa *puzzle* sederhana yang kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar dan kurang menarik perhatian siswa karena hanya berupa persegi panjang yang berisikan potongan gambar. Selain itu, gambar pada *puzzle* terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk pembelajaran.

Media *puzzle* perlu dikembangkan sebagai media pembelajaran, dengan menggunakan media *puzzle* siswa dapat terlibat langsung, aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran serta dihadapkan pada konteks yang nyata. Gambar yang digunakan disesuaikan dengan materi yang akan dijelaskan. *Puzzle* yang dikembangkan berbentuk 3 dimensi dimana bisa terapkan dalam kelompok besar. Dengan menggunakan media puzzle tersebut, pengetahuan tidak hanya didapatkan dari penjelasan guru. Media *puzzle* dapat membantu siswa dalam memahami langsung proses daur hidup hewan melalui potongan-potongan *puzzle* yang disusun menjadi gambar daur hidup hewan secara utuh, sehingga dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa.

Dalam mata pelajara IPA, *puzzle* dapat diaplikasiskan kedalam bentuk potongan gambar contohnya potongan gambar fase telur, ulat, kepompong yang disusun menjadi satu daur hidup hewan kupu-kupu. Jenis media ini sangat menyenangkan karena mampu mengajak siswa untuk berperan aktif dalam pembelajran dengan menyusun potongan-potangan gambar daur hidup hewan. Selain itu, media *puzzle* dapat mengajak siswa untuk berpikir kreatif. Guru harus kreatif dalam mendesain media pembelajaran salah satunya dengan mengembangkan media *puzzle*.

Dalam penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh (Wahyuni, 2010) yang menyatakan dari hasil penelitian keseluruhan dapat diketahui adanya pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media *puzzle* metamorfosis terhadap hasil belajar siswa. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa media *puzzle* sangat baik bila dimanfaatkan pada pembelajaran IPA. Media *puzzle* juga dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Didukung juga oleh penelitian (Niko A dan Mulyani, 2013) yang menyatakan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS. Dengan mengamati serta menyusun gambar sesuai peran pada media media *puzzle*, siswa akan lebih berpikir aktif dan imajinatif dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembejaran dengan judul "Pengembangan Media Puzzle Materi Daur Hidup Beberapa Hewan di Lingkungan Siswa Kelas IV SDN 1 Kalibatur Tahun Pelajaran 2016/2017"

II. METODE

A. Model Pengembangan

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah untuk menghasilkan produk berupa media *puzzle* materi daur hidup hewan di lingkungan sekitar.

Rancangan penelitian pengembangan media yang digunakan mengacu pada model penelitian dan pengembangan (R&D) Borg dan Gall dalam Setyosari (2013 :292-294).

Model Borg dan Gall terdiri atas (1) Penelitian dan pengumpulan informasi awal; (2) perencanaan; (3) pengembangan produk; (4) uji coba produk awal; (5) revisi produk; (6) uji coba lapangan; (7) revisi produk; (8) uji coba produk akhir; (9) Revisi produk akhir; dan (10) Implementasi.

B. Lokasi dan Subyek Penelitian

Penelitian di lakukan di SDN 1 Kalibatur dan SDN 4 Kalibatur tepatnya di dusun Kalibatur, desa Kalibatur, kecamatan Kalidawir, kabupaten Tulungagung, JawaTimur. Subyek untuk uji coba terbatas di lakuakan di SDN 1 Kalibatur dengan jumlah siswa 25 siswa, dan Subyek untuk uji coba terbatas di lakuakan di SDN 4 Kalibatur dengan jumlah siswa 24 siswa.

C. Validasi Model/ Produk

Uji validasi model/produk penelitian pengembangan ini terdiri dari.ahli media, ahli materi, dan ahli praktisi. setiap ahli diminta untuk menilai produk tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya

D. Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian dan pengembangan ini, menggunakan dua instrumen untuk memperoleh data tentang kualitas media *puzzle*. Instrumen yang digunakan yaitu instrumen angket dan lembar evaluasi. "Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya" (Sugiyono, 2014: 142).

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen kelayakan media pembelajaran yang umumnya menggunakan skala Likert dengan 5 alternatif jawaban (Sugiyono, 2014: 93): sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Agar diperoleh data kuantitatif, maka setiap alternatif jawaban diberi skor yakni sangat baik = 5, baik = 4, cukup = 3, kurang = 2 dan sangat kurang = 1.

Angket digunakan untuk mengumpulkan data berupa penilaian, pendapat dari ahli materi, ahli media, ahli praktisi dan siswa terhadap media yang dikembangkan supaya mendapatkan saran dari validator untuk memperbaiki kualitas pengembangan media *puzzle* dalam proses pembelajaran pada materi daur hidup hewan.

Selain angket, juga diberikan soal evaluasi terhadap siswa untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi. Batasan siswa dianggap menguasai materi adalah sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan yaitu 75,00. Dari hasil respon siswa pada angket dan hasil tes evaluasi siswa dapat diketahui efektif tidaknya suatu media pembelajaran.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dipergunakan untuk mengelola data dari hasil tinjauan ahli dan pengembangan media *puzzle* yaitu menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis kuantitatif digunakan

untuk mengolah data dari angket dan lembar tes evaluasi. Kemudian analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang berupa respon dari responden (saran/kritik/tanggapan).

Data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif tersebut diperoleh dari tiga jenis data, yaitu data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Tiga jenis data tersebut bersumber dari Nieveen (1999:27) dan Akker (1999:10) yang mengungkapkan apabila suatu media pembelajaran dikatakan memiliki kualitas yang tinggi jika mencakup karakteristik kevaliditasan *(validity)*, kepraktisan *(practicality)*, dan keefektifan *(effectiveness.*

1. Kevalidan

   Data kevalidan produk diperoleh dari dua ahli yang artinya ada dua data kevalidan dari ahli materi dan ahli media.

   Kevalidan produk ditentukan dengan menghitung rata-rata nilai aspek untuk tiap-tiap validator. Nilai rata-rata dari validator kemudian dicocokan dengan tabel kriteria validitas produk pengembangan berikut,

   Tabel 3.7 Tabel Penilaian Tingkat Kevalidan Media

Presentase (%)	Kriteria
$75 \leq P \leq 100$	Sangat Valid
$50 \leq P < 75$	Valid
$25 \leq P < 50$	Cukup Valid
$1 \leq P < 25$	Tidak Valid

Yamasari (2010: 2)

2. Kepraktisan

   Data kepraktisanakan terbagi menjadi dua, yaitu data kepraktisan uji coba draf awal produk kelompok terbatas dan kelompok luas. Untuk uji coba terbatas diperoleh dari dua pengguna, yaitu guru sebagai ahli praktisi dan siswa.

   Angket respon siswa juga dianalisis dengan skala Likert yang menggunakan skala 1 sampai 5 dengan pedoman penilaian seperti pada tabel 3.8,

   Tabel 3.8 Pedoman Penilaian Angket Respon Siswa

Skala	Kriteria terhadap modul
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Kurang Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

   Data angket respon siswa terhadap media *puzzle* materi daur hidup hewan digunakan untuk mengetahui kepraktisan terhadap media yang dikembangkan.

   Tabel 3.9 Tabel Penilaian Tingkat Kepraktisan Media,

Presentase (%)	Kriteria
$75 \leq P \leq 100$	Dapat digunakan tanpa revisi
$50 \leq P < 75$	Dapat digunakan dengan sedikit revisi
$25 \leq P < 50$	Dapat digunakan dengan banyak revisi
$1 \leq P < 25$	Tidak dapat digunakan

Yamasari (2010: 2)

Berdasarkan tabel tersebut media dikatakan praktis apabila telah mencapai 75% dari hasil validasi yang akan dilakukan.

3. Keefektifan

Data keefektifan diukur menggunakan instrumen tes pada soal evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media *puzzle*. Hasil tes siswa tersebut akan dinilai berdasarkan pedoman penskoran. Kriteria ketuntasan menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan oleh SDN Kalibatur, Tulungagung.. Penilaian hasil evaluasi dapat diketahui dengan rumus penilaian sebagai berikut,

$$NA = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor}} x100$$

Rumus Menghitung Persentase Keefektifan yaitu,

$$X = \frac{Pa}{Pb} x100\%$$

Menyesuaikan data tes hasil belajar dengan tabel pedoman keefektifan hasil belajar menurut Widoyoko (2013: 242).

Tabel 3.11 Tabel Penilaian Tingkat Keefektifan Media

Persentase Jumlah Ketuntasan Siswa	Kriteria
$X > 80$	Sangat Baik
$60 < X \leq 80$	Baik
$40 < X \leq 60$	Cukup
$20 < X \leq 40$	Kurang
$X \leq 20$	Sangat Kurang

III. HASIL DAN KESIMPULAN

HASIL.

Hasil data validasi dari ahli media diperoleh persentase 74%, hasil data dari ahli materi diperoleh persentase 75%, dan hasil validasi ahli praktisi diperoleh persentase 79%. Uji coba dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu uji coba kecil, uji coba sedang, dan uji coba besar.

1. Uji coba kecil

Uji coba skala kecil dilakukan dengan melibatkan 10 siswa untuk dijadikan sampel. Pada uji coba skala kecil, rata-rata nilai kelas IV sebelum menggunakan media yang dikembangkan belum mencapai

KKM yang telah ditentukan, yaitu 64,5. Rata-rata nilai kelas IV *pre-test* belum mencapai KKM, yaitu 61,5 dan kentutasannya mencapai 40%. Rata-rata nilai kelas IV *post-test* sudah mencapai KKM, yaitu 77,5 dan kentutasannya mencapai 60%. Setelah di uji menggunakan uji t di peroleh bahwa adanya pengaruh penggunaan media *puzzle* yang dikembangkan, sehingga media dinyatakan efektif. Hasil angket respon siswa yang di peroleh pada uji coba skala kecil mencapai 75,6% dan media dinayata dapat diguanakan tanapa revisi.

2. Uji coba Sedang

   Uji coba skala kecil dilakukan dengan menggunakan 15 siswa untuk dijadikan sampel. Pada uji coba skala kecil, rata-rata nilai kelas IV sebelum menggunakan media yang dikembangkan belum mencapai KKM yang telah ditentukan, yaitu 65. Rata-rata nilai kelas IV *pre-test* belum mencapai KKM, yaitu 65,7 dan kentutasannya mencapai 40%. Rata-rata nilai kelas IV *post-test* sudah mencapai KKM, yaitu 78,3 dan kentutasannya mencapai 73,3%. Setelah di uji menggunakan uji t di peroleh bahwa adanya pengaruh penggunaan media *puzzle* yang dikembangkan, sehingga media dinyatakan efektif. Hasil angket respon siswa yang di peroleh pada uji coba skala kecil mencapai 80% dan media dinayata dapat diguanakan tanpa revisi

3. Uji coba skala besar/ luas

   Uji coba skala kecil dilakukan dengan menggunakan 24 siswa untuk dijadikan sampel. Pada uji coba skala kecil, rata-rata nilai kelas IV sebelum menggunakan media yang dikembangkan belum mencapai KKM yang telah ditentukan, yaitu 71,4. Rata-rata nilai kelas IV *pre-test* belum mencapai KKM, yaitu 63,75 dan kentutasannya mencapai 33,3%. Rata-rata nilai kelas IV *post-test* sudah mencapai KKM, yaitu 80,8 dan kentutasannya mencapai 75%. Setelah di uji menggunakan uji

t di peroleh bahwa adanya pengaruh penggunaan media *puzzle* yang dikembangkan, sehingga media dinyatakan efektif. Hasil angket respon siswa yang di peroleh pada uji coba skala kecil mencapai 81,2% dan media dinayata dapat diguanakan tanapa revisi.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan,

1. Hasil pengamatan terhadap media pembelajaran di IV SDN Kalibatur 1 dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan guru dengan bantuan media *puzzle* belum bisa maksimal, dikarenakan media *puzzle* yang digunakan masih memiliki beberapa kekurangan, sehingga media belum mampu menarik minat belajar siswa.
2. Hasil data validasi dari ahli media diperoleh persentase 74% dan hasil data dari ahli materi diperoleh persentase 75%. Berdasarkan tabel penilaian tingkat kevalidan media, media dinyatakan valid apabila telah mencapai presentasi 68% dari validasi yang dilakukan.
3. Hasil validasi ahli praktisi diperoleh persentase 79 %,hasil angket respon siswa pada uji coba terbatas diperoleh 75,6% dan 80%. Hasil angket respon siswa pada uji coba perluasan diperoleh persentase 81,2%. Apabila persentase yang diperolehh diatas $75 \leq P \leq 100$, media *puzzle* dinyatakan praktis.
4. Pada uji keefektifan media pembelajaran ditentukan berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil uji coba perluasan menggunakan uji t menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media *puzzle antara* sebelum menggunakan media *puzzle* yang dikembangkan dengan setelah menggunakan media *puzzle* yang dikembangkan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

penggunaan media *puzzle* dalam uji coba perluasan sudah efektif digunakan dalam pembelajaran IPA di SDN 4 Kalibatur.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Muchammad. 2013. *Permainan Puzzle.* Jakarta: Nayra Pustaka.

Agustina, I Gusti Ayu Tri. 2014. *Konsep Dasar IPA Aspek Biologi*. Jakarta: Ombak.

Angkowo, Robertus dan Kosasih, A. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.

Aroya, Rofiqo dan Yusuf, Ali. 2013. *Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Calistung Peserta Didik Pendidikan Keaksaraan Fungsional Tingkat Dasar Di Uptd Skb Kabupaten Trenggalek*, Vol.3, N: 2 Tahun 2013. (Online). Diakses tanggal 1 Juni 2016).

Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Djamarh, Saiful Bahri dan Zein, Aswan. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Pustaka Setia.

Jamil, Sya'ban. 2016. *Permainan Cerdas & Kreatif.* Jakarta: Penebar Plus.

Kemahyasa, Ketut. 2012. *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Model Borg And Gall Untuk Pelajaran Produktif Menggabungkan Fotografi Digital Ke Dalam Sajian Multimedi Di Smk Negeri 3 Singaraja*. Vol.1 Tahun 2012 (diakses tanggal 3 Juni 2016).

Khomsoh, Rosiana dan Jadut. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Surabaya : PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.

Mahendra. 2014. *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD*. Vol. 2 No: 1 Tahun 2014. (Online). Diakses tanggal 1 Juni 2016).

Musfiqon. 2011. Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran. Jakarta: PT.Prestasi Pustakarya.

Nieveen, Nienke. 1999. *Prototyping to Reach Product Quality.* Netherland: Kluwer Academic Publisher.

Niko, Eva dan mulyani. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Tema Keluarga Pada Siswa Sekolah Dasar.* Skripsi. Tidak dipublikasikan. Surabaya : PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya.

Putra, Sitiatava rizema. 2013. *Kreasi Mainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta: Nayra Pustaka.

Sadiman. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Setianto Aris, 2012. *Peningkatan Kemampuan Daur Hidup Hewan mata Pelajaran IPA Melalui Pembelajaran Berbasis Portofolio*

Pada Siswa Kelas IV SAD Negeri Kemasan Sukoharjo Tahun 2012. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Surakarta : FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: PRANADAMEDIA GROUP.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: KENCANA.

Suyono, 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sya'ban jamil. 2016. *Permainan Cerdas & Kreatif*. Jakarta: Penebar Plus.

Wahyuni, Nanik. 2010. *Pemanfaatan Media Puzzle Metamorfosis Dalam Pembelajaran SAINS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Sawunggalingg Surabaya*. Vol. 1, No: 2, 2010. (Online) Diakses tanggal 1 Juni 2016.

Widoyoko, S.Eko. 2013. *Evaluasi Program Pembelajaran*: *Panduan Praktis Bagi Pendidikan dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Yamasari, Y. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas Seminar Nasional Pascasarjana X-2012*. ITS Surabaya: ITS Press