ARTIKEL

PENGEMBANGAN MEDIA PARIS (*PUZZLE* RANTAI MAKANAN DAN SIMBIOSIS) UNTUK PEMBELAJARAN MATERI MENGIDENTIFIKASI SIMBIOSIS DAN RANTAI MAKANAN SISWA KELAS IV SDN SAMBIKEREP I KABUPATEN NGANJUK

Oleh:

RURY DESITA

14.1.01.10.0072

Dibimbing oleh :

1. **Dr. ZAINAL AFANDI, M.Pd.**
2. **FRANS ADITIA WIGUNA, M.Pd.**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2018

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: RURY DESITA
NPM	: 14.1.01.10.0072
Telepun/HP	: 085784528858
Alamat Surel (Email)	: rurydesita@gmail.com
Judul Artikel	: Pengembangan Media PARIS (*Puzzle* Rantai Makanan Dan Simbiosis) Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Simbiosis Dan Rantai Makanan Siswa Kelas IV SDN Sambikerep I Kabupaten Nganjuk
Fakultas – Program Studi	: FKIP-PGSD
Nama Perguruan Tinggi	: UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. K.H Achmad Dahlan No 76, KEDIRI

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) 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, 24 Juli 2018
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Dr. Zainal Afandi, M.Pd. NIDN. 0005076902	Frans Aditia Wiguna, M.Pd. NIDN. 0719048206	Rury Desita 14.1.01.10.0072

PENGEMBANGAN MEDIA PARIS (*PUZZLE* RANTAI MAKANAN DAN SIMBIOSIS) UNTUK PEMBELAJARAN MATERI MENGIDENTIFIKASI SIMBIOSIS DAN RANTAI MAKANAN SISWA KELAS IV SDN SAMBIKEREP I KABUPATEN NGANJUK

RURY DESITA
14.1.01.10.0072
FKIP– Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Email: rurydesita@gmail.com
Dr. Zainal Afandi, M.Pd.[1] dan Frans Aditia Wiguna, M.Pd.[2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi awal di SDN Sambikerep I, yang mana ketika proses pembelajaran IPA materi mengidentifikasi simbiosis dan rantai makanan guru menekankan pada penugasan dan ceramah, hingga menyebabkan siswa pasif, maka diperlukan sebuah alat bantu penyampaian informasi berupa media pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) untuk mendiskripsikan validitas media PARIS yang dikembangkan untuk materi simbiosis dan rantai makanan kelas IV SDN Sambikerep I (2) untuk mendiskripsikankeefektivan media PARIS ayng dikembangkan untuk materi simiosis dan rantai makanan (3) untuk mendiskripsikan kemampuan mengidentifikasi simbiosis dan rantai makanan setelah menggunakan media PARIS yang dikembangkan . Tahap pengembangan media PARIS mengacu pada model ADDIE yang mempunyai lima tahapan yaitu analisis, desain, *development* (pengembangan), implementasi, dan evaluasi terhadap media yang dikembangkan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah (1) media PARIS sudah memenuhi kriteria kevalidan setelah divalidasi oleh ahli materi dan media sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran. (2) skor hasil respon guru untuk media PARIS sebesar 90%, dan rata-rata respon siswa mendapat skor 90,25%, kemampuan siswa sebelum menggunakan media senilai 69,25, dan naik senilai 87 setelah menggunakan media pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa media efektif digunakan dalam pembelajaran. (3) kemampuan rata-rata siswa sebelum menggunakan media senilai 69,25 dan setelah menggunakan media senilai 87, sehingga disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami kenaikan setelah menggunakan media PARIS.

Kata Kunci :pengembangan media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis), materi simbiosis dan rantai makanan.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi setiap individu sebab pendidikan merupakan suatu tempat untuk mementuk manusia yang berkualitas.Banyak mata pelajaran yang harus ditempuh di jenjang pendidikan sekolah dasar salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).Tujuan utama dari pembelajaran IPA adalah untuk mengenalkan lingkungan pada siswa, dengan demikian diharapkan para sisa mampu memahami fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan mereka.Pada

kenyataan dilapangan pembelajaran IPA jauh dari yang diharapkan.Hal tersebut terjadi karena guru masih menggunakan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*).Pengajaran yang berpusat pada guru mengakibatkan siswa pasif dan kurang motivasi belajar. Selain itu guru hanya terpaku pada buku teks saja, dan menganggap bahwa satu-satunya sumber ilmu bagi siswa, serta guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar, khususnya mata pelajaran IPA materi simbiosis dan rantai makanan. Kondisi-kondisi seperti itulah yang membuat siswa lemah dalam memahami pembelajaran IPA khususnya materi simbiosis dan rantai makanan, padahal guru dituntut mampu memberikan berbagai macam cara untuk mempermudah siswa dalam menerima materi yang disampaikan. Media pembelajaran banyak sekali macamnya, salah satu yang dapat dipilih untuk menampaikan materi simbiosis dan rantai makanan adalah media *Puzzle*. Pemilihan media *puzzle*diangggap efektif karena siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran, dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar sambil bermain.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, maka fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah (1) bagaimana validitas media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) yang dikembangkan untuk materi mengidentifikasi beberapa jenis simbiosis dan rantai makanan pada siswa kelas IV SDN Sambikerep I?, (2) apakah media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) yang dikembangkan efektif untuk materi mengidentiikasi beberapa jenis simbiosis dan rantai makanan pada siswa kelas IV SDN Sambikerep I?, (3) bagaimana kemampuan mengidentifikasi beberapa jenis simbiosis dan rantai makanan setelah menggunakan media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) yang dikembangkan pada siswa kelas IV SDN Sambikerep I).

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk mendiskripsikan validitas media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) yang dikembangkan untuk materi mengidentifikasi beberapa jenis simbiosis dan rantai makanan pada siswa kelas IV SDN Sambikerep I, (2) untuk mendiskripsikan keefektivan media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) yang dikembangkan untuk materi mengidentifikasi beberapa jenis simbiosis dan rantai makanan pada siswa kelas IV SDN Sambikerep I, (3) untuk mendiskripsikan kemampuan mengidentifikasi beberapa jenis simbiosis dan rantai makanan setelah mengunakan media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) yang dikembangkan pada siswa kelas IV SDN Sambikerep I. Manfaat dari

penelitian ini adalah media PARIS dapa digunakan untuk membantu proses pembelajaran, mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan meningkatkan rasa percaya diri guru.

Anitah (2009:65), mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat membawa informasi atau pesan yang ingin disampaikan oleh pendidik ke peserta didik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu berkomunikasi dalam proses pembelajaran, agar pesan yang disampaikan guru dapat diterima siswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Wati (2016:12), mengatakan bahwa manfaat umum media pembelajaran diantaranya adalah lebih menarik siswa dalam proses pembelajaran, memperjelas materi yang disampaikan guru, siswa menjadi tidak mudah bosan, dan siswa lebih aktif, sedangkan manfaat praktisnya adalah meningkatkan proses pembelajaran, memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, merangsang kepekaan siswa. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran antara lain (1) meningkatkan keaktifan siswa, (2) memperjelas penyajian materi, (3) agar pembelajaran lebih optimal, efektif dan efisien, (4) menumbuhkan motivasi belajar siswa. Jenis media sangatlah bannak menurut Wati (2016:4), media pembelajaran terdiri dari media visual, media audio visual, dan multimedia. Pemilihan media haruslah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi yang akan disampaikan, kemampuan serta karakteristik peserta didik. Pada perkembangan anak sekolah dasar mereka masih memiliki rasa suka bermain.

Banyak sekali permainan yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah permainan edukatif. Menurut Suyadi (2014:289), mengartikan bahwa permainan edukatif adalah bentuk permainan yang dapat mengembangkan aspek-aspek tertentu pada anak sehingga anak-anak menjadi tumbuh cerdas dengan bermain. Salah satu permaian edukatif adalah *puzzle*, *puzzle*adalah permainan bongkar pasang yang disusun atas kepingan-kepingan sehingga menjadi gambar yang utuh. Menurut Muzamil (dalam Chamidah jurnal PGSD volume 02 nomor 01 tahun 2014:3), mengatakan bahwa ada beberapa bentuk *puzzle*, yaitu (1) *puzzle* rakitan merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model, (2) *puzzle* batang merupakan permainan teka-teki matematika, (3) *puzzle* lantai terbuat dari bahan *sponge* (karet/busa) sehingga baik untuk alas bemain anak, (4) *puzzle* angka, mainan ini bermanfaat untuk mengenalkan angka, (5) *puzzle* transportasi merupakan permainan bongkar pasang yang memiliki

gambar berbagai macam kendaraan darat, laut dan udara, (6) *puzzle* logika merupakan *puzzle* gambar yang dapat mengembangkan ketrampilan anak serta anak akan berlatih memecahkan masalah. *Puzzle* ini dimainkan dengan cara menyusun keping *puzzle* hingga membentuk suatu gambar yang utuh, (7)*puzzle* geometri merupakan *puzzle* yang dapat mengembangkan ketrampilan mengenali bentuk geometri. Manfaat *puzzle* dalam pembelajaran antara lain, (1) pengajaran yang dilakukan lebih menarik, jelas dan mudah dipahami, sehingga meumbuhkan motivasi pada diri siswa, (2) dengan melakukan kegiatan belajar sambil beraktivitas, membuat siswa melatih koordinasi mata dan tangan, serta mengasah otak dan logika. (3) dengan bermain *puzzle* juga melatih nalar dan kesabaran.

Hipotesis dari penelitian ini adalah (1) media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) yang dikembangkan valid untuk materi mengidentifikasi beberapa jenis simbiosis dan rantai makanan pada kelas IV SDN Sambikerep I Kabupaten Nganjuk, (2) media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) yang dikembangkan efektif untuk materi mengidentifikasi beberapa jenis simbiosis dan rantai makanan pada siswa kelas IV SDN Sambikerep I Kabupaten Nganjuk, (3) kemampuan siswa setelah menggunakan media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) yang dikembangkan mengalami peningkatan dari kemampuan siswa sebelum menggunakan media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) pada siswa kelas IV SDN Sambikerep I Kabupaten Nganjuk.

II. METODE PENELITIAN

Model yang digunakan dalam penelitian pemgembangan ini adalah model *ADDIE (Analysis, Desain, Development,Implementation, Evaluation)*. *ADDIE* muncul pada tahun 1990-an yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda.

Model pengembangan *ADDIE* menurut Pribadi (2010:125), terdiri dari lima tahap yaitu, (1) menganalisis, dalam tahap analisis terdapat tahap analisis pebelajar, di mana peneliti menganlisis karakteristik siswa, gaya belajar siswa, dan kebutuhan siswa. Pada tahap menganalisis peneliti memperoleh data bahwa karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar masih dalam tahap operasional konkret di di mana siswa memerlukan contoh yang nyata yang ada dalam kehidupan mereka ketika proses pembelajaran, selain itu siswa sekolah dasar masih memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan rasa suka bermain. Gaya belajar siswa kelas IV SDN Sambikerep I sangat beragam, namun secara keseluruhan siswa kelas IV SDN

Sambikerep I memiliki gaya belajar kinestetik. Mereka belajar tidak bisa diam, selalu ada hal yang mereka lakukan ketika proses pembelajaran, sehingga dibutuhkan suatu objek yaitu media pembelajaran agar mampu memfokuskan peserta didik dalam proses belaar mengajar. Maka dipilihlah media edukatif *puzzle* yang diberi nama PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. (2) desain, pendesainan dilakukan dengan berdasarkan hasil analisis, media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) berupa media *puzzle* dua dimensi dimaka ketika *puzzle* simbiosis dapat tersusun dengan benar maka sisi belakang *puzzle* juga akan membentuk sebuah gambar rantai makanan. (3) pengembangan, tahap ini adalah tahap dimana desain diubah menjadi sebuah produk, produk tersebut kemudian diujicobakan kepada ahli media dan ahli mata pelajaran IPA. (4) implementasi, tahap ini dimana media ang dikembangkan sudah direvisi sesuai saran ahli media dan mata pelajaran IPA, dan kemudian diujicoba terbatas dengan jumlah siswa 10 orang, setelah itu diujicoba kemudian diujicoba luas dengan jumlah sisa 20 orang. (5) evaluasi, di dalam tahap ini media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) dianalaisis apakah media tersebut dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran, yang dilihat dari hasil belajar siswa.

Lokasi yang diambil dalam penelitian ini adalah SDN Sambikerep I Kabupaten Nganjuk.Pemilihan lokasi tersebut dikarenakan pada SDN Sambikerep masih belum menggunakan media pembelajaran pada materi simbiosis dan rantai makanan. Subjek penelitian ini adalah seluruh kelas IV SDN Sambikerep I dengan total siswa 20 orang, untuk ujicoba terbatas menggunakan 10 siswa, dan untuk uji coba luas menggunakan 20 siswa, untuk kelas yang tidak menggunakan media adalah SDN Sambikerep III, yang digunakan sebagai pembanding SDN Sambikerep I ang menggunakan media.

Pengembangan instrumen diperlukan untuk memperoleh data dari penelitian. (1) lembar validasi, lembar validasi ini digunakan untuk mengetahui kelaakan media ang dikembangkan. Lembar validasi ini terdiri dari lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi. (2) lembar angket guru, lembar ini digunakan untuk mengetahui respon dan tanggapan guru atas media yang dikembangkan. (3) lembar angket siswa, lembar ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dikembangkan. (4) soal*pre test* dan *post test*, soal *pre test* merupakan soal yang diberikan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan soal *post*

*test*digunakan untuk mengetahui penguasaan siswa terhapat materi.

Penelitian ini menggunakan dua teknik yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.Data kualitatif berupa komentar dan saran dari ahli media dan ahli materi, sedangkan data kuantitatif berasal dari angket guru, siswa, serta hasil *pre test* dan *post test*.

Analisis data angket validasi ahli materi, media, dan respon guru menggunakan rumus yang diambil dari Akbar (2015:83), sebagai berikut:

$$V - ah = \frac{Tse}{Tsh} x\ 100\%$$

Keterangan:

V-ah = Validai Ahli

Tse = total skor yang dicapai

Tsh = total skor ang diharapkan

Kriteria kevalidan

No	Kriteria pencapaian nilai	Tingkat efektifitas/ validitas
1	81,00%-100,00%	Sangat valid, sangat efektif, dapat digunakan tanpa perbaikan
2	61,00%-80,00%	Cukup valid, cukup efekktif, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
3	41,00%-60,00%	Kurang valid, kurang efektif, atau kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan
4	21,00%-40,00%	Tidak valid, sangat tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan
5	00,00%-20,00%	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, sangat tidak tuntas, tidak bisa digunakan

(Akbar 2015:83)

Sedangkan analisis data respon siswa menurut faisol (2010:35) rumus yang digunakan untuk menarik kesimpulan dari respon siswa adalah:

$$presentase\ respon\ siswa = \frac{A}{n} x100\%$$

Keterangan:

A = jumlah skor yang diperoleh

n = jumlah skor seluruhnya

Kriteria kevalidan

No	Kriteria pencapaian nilai	Tingkat efektifitas/validitas
1	81,00%-100,00%	Sangat efektif
2	61,00%-80,00%	Cukup efektif
3	41,00%-60,00%	Kurang efektif
4	21,00%-40,00%	Tidak efektif
5	00,00%-20,00%	Sangat tidak efektif

(disadur dari Akbar 2015:83)

Penilaian hasil belajar dilakukan dengan bantuan SPSS, namun sebelum digunakan soal harus di ujicoba terlebih dahulu untuk mengetahui kevalidan soal.

Dalam suatu penelitian perlu menggunakan norma pengujian agar mendekati kebenaran. Pengembangan media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) dikatakan layak jika memenuhhi validitas isi dan konstruk.Efektif jika media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) dapat membantu siswa memahami materi simbiosis dan rantai makanan serta meningkatkan hasil belajar siswa. Jika peluang kekeliruan (sign./α) < 0,05 berarti signifikan. Artinya, hipotesis tersebut diterima. Akan tetapi, jika

(sign./α) ≥ 0,05 berarti tidak signifikan, artinya hipotesis alternatif ditolak.

III. PEMBAHASAN

Berdasarkan data hasil observasi awal di SDN Sambikerep I dapat disimpulkan bahwa kelemahan dalam kegiatan belajar adalah tidak digunakannya media yang sesuai dengan materi pembelajaran.Maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang tepat agar mampu membantu guru dalam menampaikan materi pembelajaran, dan dipilihlah media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis).

Setelah produk media dibuat, maka perlu dilakukan validasi untuk mengkur tingkat kevalidan media.Hasil validasi sendiri digunakan untuk melakukan revisi dan perbaikan bagi media. Validasi pada penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu, validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli soal IPA.

A. Validasi ahli media dilakukan sebanyak 3 kali, dan media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) mendapat skor 94% dari ahli media, jika skor tersebut dimasukkan dalam kriteria kevalidan, maka media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) dinyatakan valid, sangat efektif, sangat tuntas, dan dapat digunakan tanpa perbaikan.
B. Validasi ahli materi dilakukan sebanyak 4 kali, dan media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) mendapat skor 93% dari ahli materi, jika skor tersebut dimasukkan dalam kriteris kevalidan, maka media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) dinyatakan valid, sangat efekti, sangat tuntas, dan dapat digunakan tanpa perbaikan.
C. Validasi soal dilakukan untuk mengetahui apakah soal yang akan digunakan dalam penelitian membunai hubungan dengan tujuan pembelajaran apa tidak. Dari 25 soal yang divalidasikan ke validator soal, 20 soal dinyatakan valid, dan 5 soal dinyatakan tidak valid atau tidak bisa digunakan.

Sebelum melakukan penelitian diskala luas, maka media perlu diujicobakan di skala terbatas/kecil.Pada ujicoba terbatas kemampuan siswa sebelum menggunakan media mendapat rata-rata 68, sedangkan setelah menggunakan media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) kemampuan rata-rata siswa naik menjadi 85.

Hasil angket respon guru uji terbatas

Indikator ke-	Respon guru
1	4
2	4
3	5
4	5
5	5
6	4

7	4
8	4
9	4
10	5
Skor perolehan	44

Pada uji coba terbatas respon yang diberikan guru untuk media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) sebesar 44, kemudian skor tersebut dihitung menggunakan rumus mendapat nilai 88%, yang jika nilai tersebut dimasukkan dalam kriteria kevalidan maka media dinyatakan effektif dan dapat diujicobakan di skala luas.

Hasil angket respon siswauji terbatas

Indikator	Jumlah jawaban "ya"	Presentase
1	10	100%
2	10	100%
3	8	80%
4	7	70%
5	8	80%
6	10	100%
7	9	90%
8	8	80%
9	10	100%
10	10	100%
Rata-rata presentase		90%

Pada ujicoba terbatas respon siswa yang diberikan untuk media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) mendapat rata-rata 90%, dan jika nilai tersebut dimasukkan dalam kriteria validasi, maka media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) dinyatakan sangat efektif.

Setelah diujicoba dalam skala terbatas kemudian media diujicoba skala luas. Pada skala luas kemampuan rata-rata siswa sebelum menggunakan media 69,25, dan setelah menggunakan media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) rata-rata kemampuan siswa naik menjadi 87.

Hasil angket respon guru uji luas

Indikator ke-	Respon guru
1	4
2	4
3	5
4	5
5	5
6	5
7	4
8	4
9	4
10	5
Skor perolehan	45

Hasil respon guru terhadap media di skala luas mendapat skor 45, kemudian skor tersebut dimasukkan dalam rumus dan memperoleh hasil akhir 90%, jika hasil akhir tersebut di masukkan dalam kriteria validitas, maka media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) dinyatakan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil angket respon siswa uji luas

Indikator	Jumlah jawaban "ya"	presentase
1	20	100%
2	20	100%
3	18	90%
4	17	85%
5	18	90%
6	20	100%
7	18	90%
8	17	85%
9	20	100%
10	17	85%
Rata-rata presentase		92,5%

Pada ujicoba luas respon siswa yang diberikan untuk media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) mendapat rata-rata 92,5%, dan jika nilai tersebut

dimasukkan dalam kriteria validasi maka media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) dinyatakan sangat efektif.

Berdasarkan perhitungan SPSS uji t dapat diketahui nilai Sig (0,056) > Alpha (0,05) makaH_0 diterima. Jadi kedua kelompok memiliki varian yang samahal ini berarti bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran PARIS terhadap kemampuan menidentifkasi simbiosis dan rantai makanan siswa kelas IV Sekolah Dasar.

IV. KESIMPULAN

A. Simpulan

Simpulan dari penelitian ini adalah: (1) media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) memenuhi kriteria kevalidan dari validator media maupun materi, presentase skor yang didapat dari ahli media 94% dan skor yang didapat dari ahli materi 93%, dimana ketika skor tersebut dimasukkan dlam kriteria validitas media dinyatakan sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dan dapat digunakan tanpa perbaikan. (2) hasil uji keefektifan media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) respon guru mendapat rata-rata 90% dan respon siswa mendapat 92,5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media efektif digunakan untuk mendukung pembelajaran. (3) kemampuan rata-rata siswa sebelum menggunakan media pembelajaran sebesar 69,25, dan setelah menggunakan media pembelajaran rata-rata kemampuan siswa 87, sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah menggunakan media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) nilai hasil belajar siswa meningkat dari sebelumnya, selain itu juga dibuktikan dengan uji t, bahwa terdapat pengaruh yang signifikan atas penggunaan media PARIS (*puzzle* rantai makanan dan simbiosis) yang dikembangkan.

B. Saran

Saran yang diberikan oleh peneliti yakini: (1) pembuatan produk sebaiknya dibuat dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sehingga produk yang dikembangkan sesuai dengan tahap berpikir siswa dan membantu siswa dalam proses pembelajaran (2) produk yang dikembangkan dibuat lebih menarik dan inovatif sehingga dapat menarik minat siswa untuk mempelajarinya. (3) produk yang dikembangkan dibuat lebih efektif agar siswa tidak pasif dalam proses pembelajaran. (4) pemilihan bahan yang dikembangkan harus memperhatikan kualitas, tahan lama, serta tidak memerlukan biaya banyak.

V. DAFTAR PUSTAKA

Akbar, Sadun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakara.

Anitah W., dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Chamidah. 2014. *Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas 1 di SDN Sidotopo III/50 Surabaya*. JPGSD, (Online), 02 (01), tersedia: http://journal.unesa.ac.id/, diunduh 10 April 2017

Pribadi, Benny A.. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.

Rima Wati, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.

Rohisah, R. Verial, Sumardi, Sugeng, P. Didik. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Karakter Ada Model Pembelajaran Penemuan Terbimbing (Guided Discovery) Pokok Bahasan Teorema Pythagoras untuk SMP Kelas VII*. Jurnal Prodi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Jember, (Online), 05 (02), tersedia: http://jurnal.unej.ac.id/, diunduh 10 April 2017.

Suaydi. 2014. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Status "Terakreditasi B" Jl. K.H. Achmad Dahlan No.76 Telp: (0354) 771576, 771503, 771495 Kediri

Serfitikat Uji Kesamaan Artikel Ilmiah

Nomor : 0148/PGSD.UKAI/VII/2018

Hasil Uji kesamaan terhadap artikel ilmiah dengan identitas berikut.

Nama	:	Rury Desita
NPM	:	14.1.01.10.0072
Judul Artikel	:	PENGEMBANGAN MEDIA PARIS (PUZZLE RANTAI MAKANAN DAN SIMBIOSIS) UNTUK PEMBELAJARAN MATERI MENGIDENTIFIKASI SIMBIOSIS DAN RANTAI MAKANAN SISWA KELAS IV SDN SAMBIKEREP I KABUPATEN NGANJUK
Diperoleh hasil dengan keunikan	:	100% (*Software* uji kesamaan Plagiarisma.Net versi premium. Metode pengecekan: *online* / daring).
Link hasil uji kesamaan	:	https://plagiarisma.net/users/n3IeqJthLJ5xpzyNqJ5jn2IxnKWcYzSwYzyx/JOB8QDNxu.html

Kediri, 29 Juli 2018
Ka. Prodi PGSD,

Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN. 0725076201