

Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Rantai Makanan pada Siswa Kelas V SDN 2 Urug Kota Tasikmalaya

Dara Apriliani¹ Sunanih² Meiliana Nurfitriani³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat,
Indonesia^{1,2,3}

Email: daraaprilianiapriliani04@gmail.com¹ sunanih@umtas.ac.id²

Abstrak

Penelitian ini didasari oleh situasi pembelajaran di kelas yang masih belum optimal yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V SD Negeri 2 Urug Kota Tasikmalaya. Dan bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA Konsep rantai makanan siswa kelas V SDN 2 Urug Kota Tasikmalaya. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimen*. Dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group design*. Sampel yang digunakan yaitu teknik sampel jenuh karena populasinya kurang dari 30 orang. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu tes berupa nilai siswa menggunakan *pretest* dan *posttest*, observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan untuk teknik analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis, uji homogenitas dan uji normalitas menggunakan aplikasi *SPSS 23*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* berpengaruh terhadap hasil pembelajaran siswa dengan adanya perubahan nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* yaitu 65,00 dan *posttest* nilai rata-rata nya 86,67. Selanjutnya hasil hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* dengan bantuan *SPSS 23* membuktikan bahwa uji *independent sample t-test* menggunakan taraf signifikansi 0,05 memperoleh hasil $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA konsep rantai makanan siswa kelas V SDN 2 Urug.

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



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pelajaran yang sangat diterima sejak pendidikan dasar hingga pendidikan menengah atas. Pembelajaran IPA di SD harus melibatkan keaktifan anak secara penuh dengan cara guru merealisasikan pembelajaran yang mampu memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan keterampilan proses meliputi mencari, menemukan dan menyimpulkan serta mengkomunikasikan sendiri berbagai pengetahuan, nilai-nilai dan pengalaman yang dibutuhkan. Menurut Amel (2020: 83) Pembelajaran IPA bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis siswa dan membentuk kepribadian siswa secara keseluruhan. Berdasarkan perkembangan zaman, kurikulum di Indonesia saat ini memandang kurikulum merdeka sebagai rujukan dalam melaksanakan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum merdeka dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang berkualitas, interaktif dan kontekstual. Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak R.Tedi Sadikin, S.Pd. selaku guru di SDN 2 Urug menjelaskan bahwa kemampuan siswa dalam hal pembelajaran di kelas kebanyakan nilai yang kurang dibawah KKM sehingga siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran olahraga yang sifatnya tidak jenuh dan belajar dilapangan, berbeda ketika pada pelajaran IPA sebagian siswa kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu materi yang sulit dipahami siswa adalah materi ekosistem (rantai makanan). Penulis menemukan permasalahan dalam pembelajaran

IPA diantara banyak siswa yang mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Pada saat ulangan ipa pada materi ekosistem (rantai makanan) terdapat hanya 38% atau 7 siswa yang dinyatakan lulus KKM dan sisanya 62% atau 12 siswa yang nilai nya dibawah KKM. Siswa kurang memahami konsep dalam materi ekosistem (rantai makanan) karena pembelajaran hanya dengan menulis saja yang menjadikan siswa tidak aktif dalam hal pembelajaran sehingga kurang memahami konsep yang dipelajari dalam materi ekosistem (rantai makanan).

Menurut (Fadlillah 2017: 112) Media Pembelajaran *Puzzle* adalah salah satu jenis media yang membutuhkan kreativitas dalam memainkannya atau bentuk media modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau sesuai dengan yang diinginkan. Media pembelajaran *puzzle* merupakan media yang dapat mengembangkan kreativitas siswa serta tidak berbahaya. Oleh karena itu, media *puzzle* aman digunakan untuk permainan anak-anak. Selain aman, media *puzzle* juga dapat merangsang perkembangan kognitif, aktif, psikomotorik dan jiwa sosial anak. Fadlillah (2017: 112) mengemukakan bahwa ada kelebihan dan kekurangan media *puzzle* sehingga kelebihan media *puzzle* adalah media nya menarik dan efektif digunakan untuk satu kelas, warna gambar yang menarik, medianya berbentuk 3 dimensi, kejelasan gambar sesuai dengan aslinya, dan dapat digeser kekanan dan kiri, atas dan bawah dan *puzzle* juga dapat dilepas dari bingkainya. Sedangkan kekurangannya yaitu: siswa kesulitan menyusun potongan dari *puzzle*, pembuatan media yang cukup lama dan rumit, membutuhkan biaya yang relatif besar, membutuhkan ketelitian dan kesabaran dalam pembuatannya, dan ukuran *puzzle* yang tidak presisi.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Eksperimen*. Sebagaimana pendapat dari Sugiyono (2015: 107) "Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terdapat yang lain dalam kondisi yang terkendalikan". Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Desain ini digunakan karena penelitian ini menggunakan satu kelas yaitu kelas eksperimen yang diawali dengan *pretest* (sebelum diberi perlakuan), lalu dilakukan *posttest* (setelah perlakuan). Populasi penelitian ini adalah Kelas V SDN 2 Urug tahun 2023/2024. Sedangkan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh yaitu Kelas V berjumlah 19 orang siswa. Data penelitian ini diperoleh dari instrumen penelitian berupa tes yang diberikan sebelum dan sesudah proses pembelajaran berlangsung. Lembar instrumen tes terdiri dari 10 pertanyaan PG dari 2 indikator tentang menjelaskan pengertian ekosistem dan menyebutkan jenis-jenis ekosistem. Lembar instrumen tes yang digunakan sudah terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Pengolahan data menggunakan *independent sample t-test* dengan ketentuan apabila data berdistribusi normal dan apabila data tidak berdistribusi normal, maka pengolahan data menggunakan uji *statistik non parametrik* seperti uji *Mann U Whitney* dengan bantuan aplikasi *SPSS 23*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan berupa data kuantitatif yaitu dari hasil tes, dalam pengumpulan data melakukan dua kali tes yaitu *pretest* dan *posttest*. Dari hasil *pretest* diperoleh prekuensi siswa yang memperoleh nilai 50 adalah 1 orang, yang mendapaat 55 adalah 2 orang, yang mendapat nilai 60 adalah 4 orang, yang mendapat nilai 65 adalah 2 orang, yang mendapat nilai 70 adalah 4 orang, yang mendapat nilai 71 adalah 2 orang, yang

mendapat nilai 72 adalah 2 orang, yang mendapat nilai 75 adalah 2 orang. Berdasarkan data *pretest* tersebut, diperoleh banyak data sebanyak 19 dengan nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 75 dan nilai terendah (*minimum*) sebesar 50 dengan nilai rata-rata (*mean*) adalah 65.00. Hasil *posttest* diperoleh frekuensi siswa yang memperoleh nilai 75 adalah 8 orang, yang mendapat nilai 80 adalah 2 orang, yang mendapat nilai 90 adalah 5 orang dan yang mendapat nilai 100 adalah 4 orang. Nilai tertinggi (*maximum*) sebesar 100 dan nilai terendah (*minimum*) sebesar 75 dengan nilai rata-rata (*mean*) adalah 86, 67. Analisis data dilakukan dengan uji hipotesis yang sebelumnya dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas yang digunakan pada penelitian ini menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	<i>Kolmogorov - Smirnov</i>							kesimpulan
	Kelas Eksperimen			Kesimpulan	Kelas Kontrol			
	Statistic	Df	Sig		Statistic	Df	Sig	
<i>Pretest</i>	.141	20	.200	Normal	.170	20	.133	Normal
<i>Posttest</i>	.192	20	.051	Normal	.196	20	.043	Tidak Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel diatas, menunjukkan bahwa data *Pretest* dan *Posttest* kelas eksperimen keduanya berdistribusi normal. Sedangkan untuk data *Pretest* dan *Posttest* kelas kontrol, keduanya tidak sama menghasilkan data yang berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat pada tabel diatas menunjukkan bahwa hanya data hasil *Pretest* saja yang berditrsibusi normal, dimana untuk hasil signifikansi data pada *Posttest* kelas kontrol yaitu $0,043 < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, nilai homogenitas dapat menggunakan uji *Homogeneity of Variance*. Pada sampel ini dinyatakan homogen apabila nilai *Sig* $> 0,05$. Hasil uji homogenitas dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

	Levene's Statistic	Df1	Df2	Sig	Kesimpulan
<i>Posttest</i>	.516	1	38	.477	Homogen
<i>Pretest</i>	.133	1	38	.717	Homogen

Berdasarkan pada tabel hasil uji homogenitas diatas, menunjukkan bahwa uji homogenitas data *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan penggunaan uji *Levene's Test* dapat diperoleh nilai signifikansi $0,477 > 0,05$. Kemudian untuk uji homogenitas data *Pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikansi $0,717 > 0,05$. Maka dari nilai signifikansi yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok eksperimen dan kelas kontrol mempunyai varian sama atau data tersebut bersifat homogen (sama). Berdasarrkan uji normalitas yang telah dilakukan, data berdistribusi normal sehingga uji hipotesis dilakukan menggunakan Uji *Mann U Whitney*. Hasil *output* dengan menggunakan Uji *Mann U Whitney* pada program *SPSS 23* dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji Mann U Whitney
Test Statistics^b**

	Hasil Belajar Siswa
Mann-Whitney U	19.000
Wilcoxon W	229.000
Z	-4.962
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^a
a. Not corrected for ties.	
b. Grouping Variable: kelas	

Berdasarkan tabel hasil perhitungan uji *Mann U Whitney*, dapat diketahui bahwa nilai *Asym.Sig (2-tailed)* sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA konsep rantai makanan siswa kelas V SDN 2 Urug.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dikelas V SDN 2 Urug, dengan jumlah sampel 19 orang yang terdiri dari 9 orang perempuan dan 10 orang laki-laki, terdapat pengaruh dari penerapan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar ipa konsep rantai makanan siswa, hal ini berdasarkan pada hasl pengumpulan data dan analisis data melalui pengolahan data yang diperoleh. Berdasarkan hasil penelitian ini nilai rata-rata *pretest* yaitu 65,00 dan setelah diberikan perlakuan kemudian dilakukan *posttest* dengan nilai rata-rata nya adalah 86,67. Selanjutnya dilakukan uji normalitas pada hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* pada program *SPSS 23*. Nilai *pretest* yaitu $0,043 < 0,05$ dan nilai *posttest* yaitu $0,717 > 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Analisis dilanjutkan dengan menggunakan uji homogenitas, didapat nilai *Sig Based On Mean* $0,095 > 0,05$ sehingga varians data *pretest* dan *posttest* adalah homogen. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan *Mann U Whitney* pada program *SPSS 23*, hasil hipotesis yang didapat dengan nilai *Sig (2-tailed)* adalah $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar IPA konsep rantai makanan siswa kelas V SDN 2 Urug.

DAFTAR PUSTAKA

- Amel. (2020). *Penigkatan Pembelajaran IPA Melalui Pendekatan Kontekstual di kelas V SDN 26 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman*.
- Fadlillah M. 2017. *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Kemendikbud. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 103 tentang Pembelajaran dan Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Khomsoh,Rosiah.2016.*Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di sekolah Dasar*.
<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3119>.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA.