

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA)
KELAS V SDN SUKAJADI KEC.BUMI RATU NUBAN**

Oleh:

**INGKY LEONICHA VALENTINE
NPM. 1901032021**



**Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1444 H / 2023 M**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE*
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA)
KELAS V SDN SUKAJADI KEC.BUMI RATU NUBAN**

Diajukan Untuk memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

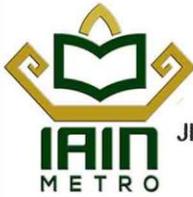
Oleh:

**INGKY LEONICHA VALENTINE
NPM. 1901032021**

Pembimbing: Nuryanto, S.Ag.,M.Pd.I

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1444 H / 2023 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Ki. Hajar Dewantara 15 A Iring Mulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725)4507, Fax.(0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id,
e-mail: iaim@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Lampiran : -
Perihal : Permohonan di Munaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Metro
di -
Tempat

Assalamu'alaikum, Wr. Wb.

Setelah kami mengadakan pemeriksaan, bimbingan dan perbaikan seperlunya maka Skripsi yang disusun oleh:

Nama : INGKY LEONICHA VALENTINE
NPM : 1901032021
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM (IPA) KELAS V SDN SUKAJADI
KEC.BUMI RATU NUBAN

Sudah dapat kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan untuk di Munaqosyahkan.

Demikianlah harapan kami dan atas perhatiannya, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.

Ketua Jurusan,
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Metro, 24 Mei 2023
Pembimbing,

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Nuryanto, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 19720210 200701 1 034

PERSETUJUAN

Nama : INGKY LEONICHA VALENTINE
NPM : 1901032021
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM (IPA) KELAS V SDN SUKAJADI
KEC.BUMI RATU NUBAN

MENYETUJUI

Untuk di Munaqosyahkan dalam Sidang Munaqosyah Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Ketua Jurusan,
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003

Metro, 24 Mei 2023
Pembimbing,



Nuryanto, S.Ag. M.Pd.I
NIP. 19720210 200701 1 034



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296, website: www.metrouniv.ac.id, email: iaimetro@metrouniv.lac.id, website

PENGESAHAN SKRIPSI

No. B-3512/11-28-1/D/PP-00.9/06/2023

Skrripsi dengan judul: PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) KELAS V SDN SUKAJADI KEC.BUMI RATU NUBAN, disusun oleh: INGKY LEONICHA VALENTINE, NPM. 1901032021, Jurusan: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Senin/12 Juni 2023.

TIM PENGUJI:

Ketua/Moderator : Nuryanto, S.Ag.,M.Pd.I

Penguji I : Sudirin, M.Pd

Penguji II : Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I.,M.Pd

Sekretaris : Ratih Rahmawati M,Pd.



Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Zuhairi, M.Pd
NIP. 19620612 198903 1 006

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) KELAS V SDN SUKAJADI KEC.BUMI RATU NUBAN

Oleh:

**Ingky Leonicha Valentine
NPM. 1901032021**

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan kumpulan pengetahuan yang terinci secara sistematis yang terdiri dari fakta-fakta yang diperoleh dari pengamatan ilmiah dan diskusi yang telah dilakukan. Latar belakang masalah pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sukajadi Kec.Bumi Ratu Nuban yakni mengenai rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), kurang aktifnya siswa pada saat belajar mengajar dilaksanakan, media dan metode pembelajaran yang kurang variatif. Tujuan dari penelitian ini adalah Dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V SDN Sukajadi Kec.Bumi Ratu Nuban dengan media pembelajaran *Puzzle*.

Puzzle adalah permainan yang paling umum di pakai dan salah satu permainan dalam pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan di sekolah. Kelebihan menggunakan media *puzzle* adalah mudah disajikan dalam pembelajaran, mudah di bawa dan praktis, siswa dapat bermain dan belajar.

Penelitian kali ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimental*). Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sukajadi Kec.Bumi Ratu Nuban. Teknik pengambilan data yang peneliti lakukan menggunakan tes dan dokumentasi. Sedangkan untuk teknik analisis data peneliti menggunakan data Inferensial yang berguna untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji t (t-test) dengan bantuan *software SPSS seri 20 for windows*.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji t (t-test) diperoleh hasil uji hipotesis dengan nilai probabilitas (sig) dalam penelitian ini yaitu 0,000, karena probabilitas (sig) $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran *Puzzle*. Berdasarkan hasil pengolahan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran *Puzzle* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V SDN Sukajadi Kec. Bumi Ratu Nuban.

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ingky Leonicha Valentine

NPM : 1901032021

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 12 Juni 2023
Yang Menyatakan,



Ingky Leonicha Valentine
NPM. 1901032021

MOTTO

يَقُولُ اللَّهُ عَزَّ وَجَلَّ أَنَا عِنْدَ ظَنِّ عَبْدِي بِي وَأَنَا مَعَهُ حِينَ يَذْكُرُنِي إِنْ ذَكَرَنِي فِي
نَفْسِهِ ذَكَرْتُهُ فِي نَفْسِي وَإِنْ ذَكَرَنِي فِي مَلَأٍ ذَكَرْتُهُ فِي مَلَأٍ هُمْ خَيْرٌ مِنْهُمْ وَإِنْ
تَقَرَّبَ مِنِّي شَبْرًا تَقَرَّبْتُ إِلَيْهِ ذِرَاعًا وَإِنْ تَقَرَّبَ إِلَيَّ ذِرَاعًا تَقَرَّبْتُ مِنْهُ بَاعًا وَإِنْ
أَتَانِي يَمْشِي أَتَيْتُهُ هَرْوَلَةً

Artinya: “Allah ‘Azza wa Jalla berfirman, ‘Aku sesuai prasangka hamba-Ku kepada-Ku, dan Aku akan bersamanya selama ia mengingat-Ku. Jika ia mengingat-Ku dalam dirinya maka Aku akan mengingatnya dalam diri-Ku, jika ia mengingat-Ku dalam sekumpulan orang maka Aku akan mengingatnya dalam sekumpulan yang lebih baik dan lebih bagus darinya. Jika ia mendekat kepada-Ku satu jengkal maka Aku akan mendekat kepada-Nya satu hasta, jika ia mendekat kepada-Ku satu hasta maka Aku akan mendekat kepadanya satu depa, dan jika ia mendatangi-Ku dengan berjalan maka Aku akan mendatangnya dengan berlari.” (H.R. Bukhari, no 6970 dan Muslim, No. 2675)¹

¹ H.R. Bukhari, no 6970 dan Muslim, no.2675

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat-Nya, sehingga peneliti berhasil menempuh pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro dan menyelesaikan penulisan Skripsi ini. Penulis persembahkan tugas akhir ini kepada:

1. Allah SWT karena hanya atas izin dan karunianya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya;
2. Teruntuk diriku sendiri Ingky Leonicha Valentine, terimakasih karena sudah mau berjuang dan bertahan hingga saat ini dapat menyelesaikan skripsi dan perkuliahan dengan baik;
3. Teruntuk kedua orangtuaku, Ayahanda Sunarno dan Ibunda Tursinah yang senantiasa menemani, mendampingi dengan do'a, selalu memberikan motivasi, semangat, dan mendukung setiap langkahku sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini;
4. Teruntuk nenek dan kakeku, nenek Siwuh dan kakek Sujani yang selalu senantiasa memberikan do'a paling tulus agar cucunya selalu diberikan kesehatan dan kelancaran di setiap langkah hidupnya;
5. Adik saya tercinta Kadeka Mada Magazzi yang selalu memberi do'a dan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini;
6. Keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dalam masa perkuliahan dan selalu memberikan motivasi;
7. Kepada sahabat-sahabatku Mumet Cs yang sudah memotivasi dan mendo'akan penulis sampai terselesaikannya skripsi ini:

8. Kepada sahabat-sahabat kostku alvina damayanti dan tiwi sulistia rini yang sudah mau mensupport satu sama lain saat salah satu dari kita yang sedang tidak baik-baik saja;
9. Kepada sahabat-sahabatku Dian, Dini, Indica, Indah, Nazari, Aiyon, Dina, Ni Made, Yulia yang telah banyak memberi masukan, semangat, dan arahan hingga akhirnya dapat terselesaikan sekripsi ini.
10. Almamater tercinta IAIN Metro Lampung.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahirobbil'alamin peneliti panjatkan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi ini. Sholawat beriring salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang syafaatnya dinantikan oleh umat-Nya diyaumul qiyamah. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Strata Satu (S1) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro guna memperoleh gelar S.Pd.

Upaya untuk menyelesaikan skripsi ini, peneliti menerima bantuan dari beberapa pihak. Oleh sebab itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag. PIA, selaku Rektor IAIN Metro.
2. Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro.
3. Ibu Dr. Siti Annisah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
4. Bapak Nuryanto, S.Ag., M.Pd.I, selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberikan saran demi terselesaikannya proposal ini.
5. Ibu Suharyati, S.Pd selaku kepala sekolah SDN Sukajadi yang telah berkenan menerima saya untuk dapat melakukan penelitian serta bimbingan demi terselesaikannya skripsi ini.

6. Ibu Suwiji, S.Pd selaku wali kelas V yang telah memberikan bimbingan dan arahan untuk melaksanakan penelitian demi terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan sehingga saran dan masukan demi memperbaiki skripsi ini sangat diterima oleh peneliti. Peneliti berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Metro, 12 Juni 2023

Penulis,



Ingky Leonicha Valentine

NPM. 1901032021

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
NOTA DINAS	iii
PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ORISINILITAS PENELITIAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
F. Penelitian yang Relevan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Hasil Belajar	11
1. Pengertian Hasil Belajar	11
2. Jenis-jenis Hasil Belajar.....	16
3. Tujuan Hasil Belajar	17

B. Media <i>Puzzle</i>	18
1. Pengertian Media <i>Puzzle</i>	18
2. Manfaat Bermain <i>Puzzle</i>	20
3. Pengaruh Media <i>Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar	22
4. Cara Bermain <i>Puzzle</i>	23
5. Langkah-langkah Penerapan Media <i>Puzzle</i>	24
6. Kelebihan dan Kekurang Media <i>Puzzle</i>	24
C. Pembelajaran IPA	25
1. Hakikat IPA	25
2. Pembelajarn IPA di SD/MI	27
3. Materi Hubungan Antar Mahluk Hidup dalam Ekosistem	30
D. Kerangka Berfikir	33
E. Hipotesis Penelitian	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Rancangan Penelitian	36
B. Definisi Operasional Varibel	38
C. Populasi, Sample, dan Teknik Pengambilan Sampel	39
D. Teknik Pengumpulan Data	41
E. Instrumen Penelitian	42
F. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	50
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	54
3. Pengujian Hipotesis	64
B. Pembahasan	69
1. Hasil Belajar	69
2. Temuan Penelitian	73
3. Kendala Penelitian	73

BAB V	PENUTUP	74
	A. Kesimpulan	74
	B. Saran	75

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Keadaan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas Va SDN Sukajadi.....	2
Tabel 1.2	Keadaan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kleas Vb SDN Sukajadi.....	2
Tabel 1.3	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan dengan Penelitian Yang Akan Dilakukan	8
Tabel 3.1	Skema <i>Control Group Pre-Test Post-Test</i>	37
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post test</i>	43
Tabel 3.3	Kriteria Hasil Belajar	44
Tabel 3.4	Klasifikasi Tingkat Kesukaran	46
Tabel 3.5	Klasifikasi Tingkat Pembeda	47
Tabel 4.1	Identitas Sekolah SDN Sukajadi	50
Tabel 4.2	Keadaan Siswa SDN Sukajadi	51
Tabel 4.3	Keadaan Guru SDN Sukajadi.....	52
Tabel 4.4	Keadaan Guru SDN Sukajadi.....	53
Tabel 4.5	Hasil Uji Validitas Soal.....	54
Tabel 4.6	Klasifikasi Koefisien Reliabilitas	55
Tabel 4.7	Hasil Uji Reliabilitas	55
Tabel 4.8	Data Analisis Tingkat Kesukaran	56
Tabel 4.9	Data Analisis Daya Pembeda	57
Tabel 4.10	Nilai Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	58
Tabel 4.11	Nilai Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	59
Tabel 4.12	Nilai Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	62
Tabel 4.13	Nilai Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	62
Tabel 4.14	Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	63
Tabel 4.15	Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	64
Tabel 4.16	Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	65
Tabel 4.17	Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	65
Tabel 4.18	Uji Homogenitas	67
Tabel 4.19	Uji t (<i>Paired Sample Test</i>).....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rantai Makanan.....	31
Gambar 2.2 Siklus Rantai Makanan.....	32
Gambar 4.1 Stuktur Organisasi SDN Sukajadi Kec. Bumi Ratu Nuban.....	53
Gambar 4.2 Diagram Hasil Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	60
Gambar 4.3 Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media <i>Puzzle</i>	62
Gambar 4.4 Diagram Hasil Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen....	63
Gambar 4.5 Diagram Hasil Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	71
Gambar 4.6 Diagram Hasil Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Outline	80
Lampiran 2 Alat Pengumpul Data (APD).....	84
Lampiran 3 Silabus	88
Lampiran 4 RPP	101
Lampiran 5 Soal Pretest-Posttest	114
Lampiran 6 Daftar Nilai Pretest dan Posttest	116
Lampiran 7 Data Uji Validitas Tes	120
Lampiran 8 Rekapitulasi Uji Validitas Butir Soal	121
Lampiran 9 Uji Reliabilitas	122
Lampiran 10 Uji Daya Pembeda.....	123
Lampiran 11 Uji Tingkat Kesukaran.....	124
Lampiran 12 Output Uji Normalitas	125
Lampiran 13 Output Uji T	126
Lampiran 14 Surat Izin Prasurvey.....	127
Lampiran 15 Surat Balasan Prasurvey	128
Lampiran 16 Surat Bimbingan Skripsi.....	129
Lampiran 17 Surat Tugas	130
Lampiran 18 Surat Izin Research.....	131
Lampiran 19 Surat Balasan Izin Research	132
Lampiran 20 Surat Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan.....	133
Lampiran 21 Surat Keterangan Bebas Pustaka Jurusan.....	134
Lampiran 22 Keterangan Lulus Uji Plagiasi Turnitin.....	135
Lampiran 23 Konsultasi Bimbingan	137
Lampiran 24 Foto Dokumentasi Penelitian.....	146
Lampiran 25 Daftar Riwayat Hidup.....	148

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ki Hajar Dewantara, sebagai Tokoh Pendidikan Nasional Indonesia, peletak dasar yang kuat pendidikan nasional yang progresif untuk generasi sekarang dan generasi yang akan datang merumuskan pengertian pendidikan sebagai daya atau upaya untuk memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelektual dan tubuh anak); dalam taman siswa tidak boleh dipisah-pisahkan bagian-bagian itu supaya kita memajukan kesempurnaan hidup, kehidupan, dan penghidupan anak-anak yang kita didik, selaras dengan dunianya.²

Langveld yang merupakan ahli pendidikan asal belanda merumuskan pengertian pendidikan sebagai bimbingan atau pertolongan yang di berikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain.³

Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menyatakan 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,

² Syafri dan Zelhendri Zen, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2017), 30.

³ *Ibid.*,27.

ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa, dan negara.⁴

Berdasarkan hasil pra survey dan wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas V a dan b SDN Sukajadi yaitu Ibu Suwiji dan Bapak Sugianto bahwa pelaksanaan kurikulum tematik terdapat beberapa kendala antara lain guru kesulitan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran khususnya pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dikarenakan kurangnya referensi tentang berbagai media, strategi, dan metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang masih rendah terlihat pada saat pengamatan di SDN Sukajadi nilai rata-rata ulangan harian pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam tahun pelajaran 2022/2023.

Tabel 1.1
Keadaan Hasil Belajar IPA Kelas Va SDN Sukajadi

No	Nilai Hasil Belajar	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1	< 60	Belum Tuntas	16	76%
2	≥ 60	Tuntas	5	24%
Jumlah			21	100 %

Sumber: Data Nilai Ulangan Harian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas Va SDN Sukajadi

Tabel 1.2
Keadaan Hasil Belajar IPA Kelas Vb SDN Sukajadi

No	Nilai Hasil Belajar	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1	< 60	Belum Tuntas	12	60%
2	≥ 60	Tuntas	8	40%
Jumlah			20	100%

Sumber: Data Nilai Ulangan Harian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas Vb SDN Sukajadi

⁴ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, cet. 2 (Jakarta Selatan: Transmedia Pustaka, 2007), 2.

Kriteria tuntas dan belum tuntas tersebut didasarkan atas indikator penetapan KKM diantaranya daya dukung, dan tingkat esensial materi. Kategori tuntas memberi indikasi bahwa siswa mendapatkan nilai yang sudah mencapai KKM. Sedangkan kategori yang belum tuntas menunjukkan bahwa masih ada siswa yang belum mendapatkan nilai mencapai KKM. Dari indikator yang diperoleh memberi gambaran rendahnya hasil belajar siswa, hal ini diketahui dari presentasi siswa yang belum paham lebih tinggi dari pada siswa yang sudah paham.

Masih banyak siswa yang cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Siswa terkadang masih ragu-ragu, malu, takut, dan sungkan pada saat guru mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, atau mengemukakan pendapat. Khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam ini, guru pun masih menggunakan media yang tradisional. Sehingga para peserta didik pun mengalami kejenuhan saat proses belajar mengajar dilaksanakan.

Ada beberapa upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Sukajadi antara lain: mendisiplinkan proses pembelajaran baik siswa maupun guru, setiap guru mata pelajaran wajib membuat perangkat pembelajaran seperti PROTA, PROSEM, RPP, silabus. Namun, dengan demikian hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) siswa hasilnya rendah dengan ditandai banyaknya siswa yang belum mencapai kriteria kurikulum kelulusan minimum (KKM). Dimana KKM mata pelajaran IPA adalah 60.

Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media

pembelajaran dapat membuat hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit dan membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi lebih menyenangkan. Banyak media pembelajaran yang ada, namun belum semua digunakan dan tidak menciptakan media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Oleh sebab itu guru ditantang untuk berinovasi dan menerapkan suatu media pembelajaran yang baru untuk siswa seperti menggunakan media *puzzle*. Dengan menggunakan media *puzzle* diharapkan peserta didik menjadi lebih mudah menerima pelajaran IPA yang akhirnya membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Media *puzzle* diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih mudah menerima pelajaran IPA dan membuat hasil belajar peserta didik lebih meningkat. *Puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya ingat siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab diulang-ulang.⁵ Media *puzzle* adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu gambar.⁶ Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* adalah potongan media visual dua dimensi yang digunakan untuk menyampaikan informasi berupa gambar yang dapat dirangkai menjadi suatu bentuk yang sesuai dengan bentuk yang telah ditentukan.

⁵ Mahardika dkk, "Permainan Edukatif dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun TK Islamiyah," *Program Studi Pendidikan Guru PAUD FKIP UNTAN, Pontianak*, t.t., 3.

⁶ Robi Rianda, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Melalui Media Puzzle Di Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh," *UIN Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh*, 2018, 3.

Berdasarkan survey yang telah dilaksanakan, sistem inovasi media *puzzle* dianggap relevan untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Dari pengertian game *puzzle* itu sendiri memiliki makna bahwa bentuk permainan yang menantang daya ingat siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Jadi bisa saya tarik kesimpulan bahwa dengan media ini siswa dapat belajar dengan bermain.

Selain itu, siswa pada kelas yang diteliti pun menyukai cara belajar dengan di variasikannya menggunakan media permainan. Merekapun bisa menggunakan media ini sebagai sarana bermain tetapi juga mendapatkan ilmu pelajaran yang akan disampaikan melalui materi ajar. Siswa pun akan jauh lebih tertarik dan antusias dalam penggunaan metode yang variatif ini.

Secara keseluruhan dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan paling utama. Ini berarti berhasil tidaknya tujuan pendidikan banyak tergantung bagaimana proses belajar yang dialami oleh para peserta didik. Suasana belajar yang tercipta dengan baik membuat siswa merasa tertarik, nyaman dan semangat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Suasana belajar yang tercipta dengan baik membuat siswa merasa tertarik, nyaman dan semangat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran adalah alasan yang tepat meningkatkan aktifitas belajar siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V SDN Sukajadi Kec.Bumi Ratu Nuban”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, perlu iidentifikasi masalah yaitu rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, masalah yang akan diteliti dibatasi pada “Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V SDN Sukajadi Kec. Bumi Ratu Nuban”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah “Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V SDN Sukajadi Kec.Bumi Ratu Nuban?”.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan sebagaimana telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar

siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas V SDN Sukajadi Kec.Bumi Ratu Nuban.

2. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberi manfaat bagi:

- a. Untuk siswa, dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V di SDN Sukajadi dengan menggunakan media *puzzle*.
- b. Untuk guru, dapat meningkatkan profesional guru pada saat belajar mengajar sedang dilaksanakan dengan menggunakan media *puzzle*.
- c. Untuk sekolah, dapat memberikan acuan untuk mengevaluasi proses pembelajaran guna mengoptimalkan ketercapaian tujuan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas.
- d. Untuk peneliti, dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang media *puzzle* khususnya pada tema hubungan antarmahluk hidup dalam ekosistem di kelas, yang akan bermanfaat bagi peneliti saat mengajar di sekolah dasar.

F. Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini peneliti memperkuat hasil dari penelitian setelah mempelajari dan memberikan perbedaan dengan penelitian yang telah ada sebelumnya. Ada beberapa penelitian yang telah ada sebelumnya yang peneliti gunakan sebagai acuan atau patokan dalam menyusun sebuah skripsi ini diantaranya:

Tabel 1.3
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan dengan
Penelitian Yang Akan Dilakukan

No	Nama/Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nur Hasanah “ Pengembangan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> 3 Dimensi Terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini Di Kelompok B RA Baitul Islah Kota Bengkulu. ⁷	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenal warna dan bentuk <i>puzzle</i> pada RA Baitul Islah dalam kategori Berkembang sangat baik. Dengan demikian terjadi perbedaan atau peningkatan kategori kemampuan mengenal warna dan bentuk pada anak dalam penelitian pengembangan ini, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan berupa media <i>puzzle</i> tiga dimensi di RA Baitul Islah Kota Bengkulu Layak untuk digunakan.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama-sama menggunakan media <i>puzzle</i> .	Perbedaannya adalah hal yang dipengaruhi dan juga objek pada penelitian tersebut. Penelitian yang sudah dilakukan di tujukan untuk mengembangkan kecerdasan sosial anak usia dini. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD. Perbedaan selanjutnya adalah lokasi penelitian dimana penelitian terdahulu dilakukan di RA Baitul Islah Kota Bengkulu, Sedangkan penelitian yang akan dilakukan di SDN Sukajadi kec. Bumi Ratu Nuban.
2.	Eva Ayu Kurniati “Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III	Hasil dari penelitian ini adalah hasil angket yang digunakan untuk mengukur keaktifan belajar	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama sama menggunakan	Perbedaan yang terlihat disini adalah hal yang di pengaruhi . penelitian yang di sudah dilakukan yaitu untuk

⁷ Nur Hasanah, “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* 3 Dimensi Terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini Di Kelompok B RA Baitul Islah Kota Bengkulu.” *IAIN Bengkulu*, 2020.

No	Nama/Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Pembelajaran Tematik MI Muhaajirin Kota Jambi. ⁸	siswa pada pembelajaran tematik kelas III MI Muhajirin Kota Jambi. Dengan ini nilai angket keaktifan belajar siklus I sebesar 10% dan siklus II sebesar 87%. Kedua data pada siklus I dan siklus II telah valid atau sah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Media <i>Puzzle</i> dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran.	media <i>Puzzle</i> dalam pembelajaran.	meningkatkan keaktifan belajar sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah untuk meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini pun menggunakan penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Mc Taggart sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan eksperimen. Selain itu perbedaan selanjutnya adalah lokasi penelitian dimana penelitian terdahulu dilakukan di MI Muhaajirin Kota Jambi, Sedangkan penelitian yang akan dilakukan di SDN Sukajadi kec. Bumi Ratu Nuban
3.	Robi Rianda “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA melalui Media	Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media <i>Puzzle</i> dapat meningkatkan	Pada penelitian ini hal yang di pengaruhi dan objek penelitian memiliki	Perbedaan antara kedua penelitian ini terdapat pada jenis/metode penelitian.

⁸ Eva Ayu Kurniati, “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III Pembelajaran Tematik MI Muhajirin Kota Jambi,” *UIN Sultan Thaha Saifudin Jambi*, 2020.

No	Nama/Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	<i>Puzzle</i> di Kelas V Kota Banda Aceh. ⁹	hasil belajar siswa dan membuat anak termotivasi dalam pembelajaran menggunakan media <i>puzzle</i> dapat menarik perhatian siswa dan siswa belajar sambil bermain serta pengalaman dalam belajar lebih banyak di dapat. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media <i>puzzle</i> pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada tema ekosistem dapat melibatkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan juga meningkatkan hasil belajar siswa.	kesamaan yaitu meningkatkan hasil belajar dan Siswa kelas V SD/MI. Selain itu materi pembelajarannya pun sama yaitu Ilmu Pengetahuan Alam.	Penelitian terdahulu menggunakan Metode Penelitian tindakan kelas, Sedangkan penelitian yang akan di lakukan menggunakan Metode Kuantitatif Pendekatan eksperimen. Perbedaan selanjutnya adalah lokasi penelitian dimana penelitian terdahulu dilakukan Kota Banda Aceh, Sedangkan penelitian yang akan dilakukan di SDN Sukajadi kec. Bumi Ratu Nuban.

⁹ Rianda, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Melalui Media Puzzle Di Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh."

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar tentunya memiliki tujuan yang ingin dicapai yaitu hasil belajar. Hasil belajar menurut Suprijono adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.¹ Menurut Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut:

- a. Informasi verbal, yaitu kapasitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan.
- b. Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresetasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis, fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif khas.
- c. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

¹ Muhammad Thobroni dan Arif Mustafa, *Belajar dan Pembelajaran* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), 22.

- d. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
- e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.²

Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar juga dapat menyentuh perubahan hasil belajar dan juga dapat ditandai dengan perubahan kemampuan berfikir.

Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes prestasi belajar dikategorikan kedalam jenis penilaian, namun dalam penelitian ini hanya akan digunakan satu jenis penilaian yaitu tes penilaian kognitif (C1). Penilaian ini digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar bahan tertentu dalam waktu tertentu.³

² Ibid.,23.

³ Syaiful Bahri Djamarah Dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, cet. 4 (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 106–7.

Allah SWT melalui rasul-Nya menganjurkan orang Islam belajar ke negeri cina dan memerintahkan supaya menuntut ilmu dari buaian pentingnya belajar, sebagaimana sabdanya yang artinya “Barang siapa menghendaki keberhasilan untuk dunia maka haruslah memiliki ilmunya, dan barang siapa yang menghendaki keberhasilan untuk akhirat maka ia harus memiliki ilmunya juga, dan barang siapa yang menghendaki keduanya maka haruslah ia menguasai ilmu itu pila”. Dalam Islam proses belajar pertama kali bbisa dilihat pada kisah nabi Adam as, dimana Allah SWT berfirman dalam surat al-Baqarah: 33:

قَالَ يٰٓآدَمُ اٰتِبْهُم بِاَسْمَائِهِمْ ۗ فَلَمَّ اٰنْبَاَهُمْ بِاَسْمَائِهِمْ قَالَ اَلَمْ اَقُلْ لَّكُمْ اِنِّي
 اَعْلَمُ غَيْبَ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَاَعْلَمُ مَا تُبْدُوْنَ وَمَا كُنْتُمْ تَكْتُمُوْنَ ﴿٣٣﴾
 (سورة البقرة, ٣٣)

Artinya: *Dia (Allah) berfirman, “ Wahai Adam! Beritahukanlah kepada mereka nama-nama itu!”Setelah dia (Adam) menyebutkan nama-namanya, Dia berfirman, “Bukankah telah Aku katakan kepadamu bahwa Aku mengetahui apa yang kamu nyatakan dan apa yang kamu sembunyikan?” (al-Baqarah: 33)*

Ayat ini menjelaskan bahwa Allah SWT telah mengajarkan kepada nabi Adam tentang nama-nama benda, tabiat dan sifat-sifatnya dan nabi Adam as diperintah mngulangi pelajaran tersebut di hadapan malaikat. Setiap orang memerlukan ilmu pengetahuan, ilmu pengetahuan itu tidak ada begitu saja tanpa usaha, salah satu usahanya adalah dengan belajar. Dengan adanya usaha untuk belajar maka orang tersebut akan mendapatkan hasil dari prosesnya tersebut.

Selanjutnya peristiwa belajar juga dapat dilihat pada kisah nabi adam as ketika salah seorang putranya Qabil membunuh saudaranya Habil. Qabil merasa khawatir tidak dapat menemukan bagaimana cara menguburkan jenazah saudaranya, dalam kondisi kebingungan itu, tiba-tiba Qabil melihat burung gagak mencakar-cakar tanah untuk menguburkan bangkai burung gagak lainnya. Dengan meniru tingkah laku gagak, Qabil dapat menguburkan jenazah adiknya Habil. Begitu pula hal yang diinginkan dalam belajar, seorang harus mendapatkan pengetahuan atau pembelajaran terlebih dahulu untuk mampu mengetahui hal-hal yang belum ia ketahui kemudian, hal tersebut dapat diaplikasikan dalam kehidupannya. Peristiwa belajar ini difirmankan Allah SWT dalam al-Maidah: 30-31

فَطَوَّعَتْ لَهُ نَفْسُهُ قَتْلَ أَخِيهِ فَقَتَلَهُ فَأَصْبَحَ مِنَ الْخَاسِرِينَ ﴿٣٠﴾ فَبَعَثَ اللَّهُ غُرَابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيَهُ كَيْفَ يُورِي سَوْءَةَ أَخِيهِ قَالَ يُوَيْلَتِي أَعْجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْغُرَابِ فَأُورِي سَوْءَةَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ ﴿٣١﴾ (سورة المائدة، ٣٠-٣١)

Artinya: “Maka hawa nafsu Qabil menjadikannya menganggap mudah membunuh saudaranya, sebab itu dibunuhnya lah, maka jadilah ia diantara orang-orang yang merugi. Kemudian Allah Swt menyuruh seekor burung gagak menggali-gali dibumi untuk memperhatikan kepadanya (Qabil) bagaimana dia seharusnya mengubur mayat saudaranya. Berkata Qabil: “Aduhai celaka aku mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?”. Karena itu jadilah dia seorang di antara orang-orang yang menyesal”. (Q.S. al-Maidah: 30-31).

Ayat di atas sangat erat hubungannya dengan yang diinginkan dalam proses hasil belajar dimana, hasil yang diinginkan dalam belajar

ialah perubahan tingkah laku setelah adanya proses belajar, tingkah laku tersebut dapat berupa kemampuan-kemampuan seseorang setelah melakukan aktivitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar tersebut. Rasulullah SAW menjadikan kegiatan menuntut ilmu dan pengetahuan yang dibutuhkan oleh kaum muslimin untuk menegakan urusan-urusan agamanya, sebagaimana hadist yang telah di riwayatkan oleh Ibnu Majah:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَوَضِعُ الْعِلْمِ عِنْدَ غَيْرِ أَهْلِهِ كَمُقَدِّدِ الْخَنَازِيرِ
الْجَوْهَرِ وَاللُّؤْلُؤِ وَالذَّهَبِ

Artinya: "Mencari ilmu adalah kewajiban setiap muslim, dan siapa yang menanamkan ilmu kepada yang tidak layak seperti yang meletakkan kalung permata, mutiara, dan emas di sekitar leher hewan." (HR Ibnu Majah)⁴

Hadis di atas menjelaskan bahwa belajar dan menuntut ilmu itu wajib hukumnya bagi setiap muslim laki-laki dan perempuan, dan Allah SWT juga menjanjikan kepada umatnya barang siapa yang hendak belajar dan mencari ilmu maka Allah akan tinggikan derajatnya. Jadi, kesimpulannya bahwa dalam belajar setiap siswa yang ingin belajar ilmu pengetahuan maka siswa tersebut akan dapat pula mendapatkan hasil yang di dapat dari proses belajar tersebut. Jadi dapat di simpulkan bahwa setiap siswa yang ingin belajar ilmu pengetahuan dengan bersungguh-sungguh maka akan mendapatkan hasil dari proses belajar tersebut.

⁴ Mutia Sari, "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIS Lamgugob Banda Aceh," *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh*, 2020, 18.

2. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Menurut Bloom hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

a. Domain kognitif mencakup:

- 1) *Knowledge* (pengetahuan, ingatan);
- 2) *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkahkan, contoh);
- 3) *Application* (menerapkan);
- 4) *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan);
- 5) *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru);
- 6) *Evaluating* (menilai).

b. Domain Afektif mencakup:

- 1) *Receiving* (sikap menerima);
- 2) *Responding* (memberikan respons);
- 3) *Valuing* (nilai);
- 4) *Organization* (organisasi);
- 5) *Characterization* (karakterisasi).

c. Domain Psikomotor mencakup:

- 1) *Initiatory*;
- 2) *Pre-routine*;
- 3) *Routine*;
- 4) Keterampilan produktif teknik, fisik, sosial manajerial, dan intelektual.

Selain itu, menurut Lindfren, hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, tetapi komprehensif.⁵

Dalam penelitian ini penulis memutuskan untuk lebih fokus kedalam hasil belajar jenis Dominan Kognitif yang berisi tentang *Knowledge* (pengetahuan, ingatan, C1), *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh; C2), *Application* (menerapkan; C3), *Analysis* (menguraikan, menentukam hubungan, menganalisis; C4), *Evaluation* (menilai; C5) *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru, mengkreasikan; C6).⁶

3. Tujuan Hasil Belajar

Berdasarkan pendapat dari Sudjana yang dikutip oleh Herneta mengutarakan mengenai tujuan penilaian dari hasil belajar yakni sebagai berikut: untuk menggambarkan tentang kecakapan belajar pada siswa sehingga bisa diketahui kelebihan dan juga kekurangannya di dalam berbagai bidang studi atau bidang meta pelajaran yang dapat ditempuhnya. Berkat pendeskripsian mengenai kecakapan terse but bisa diketahui juga

⁵ Muhammad Thobroni dan Arif Mustafa, *Belajar dan Pembelajaran*, 23–24.

⁶ *Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya dengan Hasil Belajar*, cet.1 (Yudha English Gallery, 2018), 36.

posisi kemampuan para siswa dibandingkan dengan posisi kemampuan siswa yang lainnya.

- a. Untuk dapat mengetahui tentang keberhasilan proses pendidikan dan juga pengajaran di sekolah yaitu seberapa jauhkah keefektifannya di dalam mengubah suatu tingkah laku pada siswa ke arah tujuan pendidikan yang sedang diharapkan.
- b. Untuk menentukan sebuah tindak lanjut dari hasil penilaian yaitu melakukan suatu perbaikan dan juga penyempurnaan di dalam suatu hal program pendidikan dan program pengajaran serta pada sistem pelaksanaannya.

Untuk dapat memberikan sebuah pertanggungjawaban atau "*accountability*" dari suatu pihak sekolah kepada para pihak-pihak yang memiliki sebuah kepentingan.⁷

B. Media *Puzzle*

1. Pengertian *Puzzle*

Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya ingat siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba. *Puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti bongkar pasang. Menurut Yulianti, permainan puzzle sudah

⁷ Hendra Fatirani, "Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia," *Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, NTB*, 2021, 40.

bukan barang asing lagi bagi anak-anak. Biasanya anak-anak akan suka memainkan puzzle dengan berbagai macam gambar yang menarik.⁸

Gerlach & Ely berpendapat bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Menurut Depdiknas bermain *puzzle* merupakan kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Posisi awal *puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya, anak akan merasa tertantang untuk hal ini yang mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata.

Soebachman menyatakan bermain *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keterampilan, dan tingkat konsentrasi. Bermain *puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Dengan bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar.

Berdasarkan pemaparan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa bermain *puzzle* merupakan permainan deduktif yang cara kerjanya dengan membongkar dan memasang kembali kepingan gambar yang telah

⁸ Mahardika dkk, "Permainan Edukatif dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun TK Islamiyah," 3.

di sediakan hingga menjadi suatu gambar yang utuh yang ditujukan untuk menguatkan ingatan anak.⁹

2. Manfaat Bermain *Puzzle*

Permainan *puzzle* merupakan permainan menyusun gambar, yang terlebih dahulu gambarnya diacak. Kemudian anak menyusun ke dalam bingkai dengan menghubungkan kepingan-kepingan gambar yang kecil menjadi suatu gambar yang utuh. Dari kegiatan menyusun kepingan-kepingan *puzzle* tersebut maka banyak manfaat yang dapat diperoleh oleh anak, antara lain:

a. Melatih anak untuk memecahkan masalah

Secara tidak langsung permainan ini akan memberikan manfaat yang luar biasa bagi anak. Bermain *puzzle* akan melatih kemampuan anak dalam berpikir dan mengambil keputusan dalam menyelesaikan suatu masalah. Permainan ini akan mendorong anak untuk mencari solusi dalam menyelesaikan dan menggabungkan kepingan-kepingan *puzzle*. Hal ini tentunya akan memotivasi anak untuk lebih sabar dan lebih tekun lagi dalam mencapai sebuah tujuan. *Puzzle* mengajarkan anak untuk memecahkan masalah dan mencapai suatu tujuan dengan meninjau dari berbagai sudut pandang.

b. Melatih kesabaran anak

Bermain *puzzle* akan melatih kesabaran anak untuk menggabungkan kepingan-kepingan tersebut sampai tersusun rapi.

⁹ Serly Yanuar Sari dkk, *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*, Jilid 2 (Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolane Tuban, 2018), 6.

Permainan ini akan berdampak positif bagi kehidupan anak kemudian hari sehingga mereka akan tumbuh dengan pribadi yang lebih tenang dan tekun dalam mencapai suatu tujuan dan memecahkan masalah.

c. Melatih koordinasi mata dan tangan

Puzzle dirancang dengan potongan-potongan yang terpisah, baik itu gambar binatang ataupun tokoh kartun yang memiliki beragam warna. Permainan ini tentunya berguna untuk meningkatkan koordinasi mata dan tangan anak dalam menyusun kepingan-kepingan tersebut. Anak-anak akan dituntut untuk berkonsentrasi dalam menyusun kepingan tersebut sehingga mereka akan terlatih untuk melibatkan gerakan tangan dan mata supaya sinkron.

d. Meningkatkan keterampilan berpikir atau kognitif anak

Ketika bermain *puzzle*, anak-anak akan dilatih untuk menyesuaikan bentuk dan warna dari kepingan *puzzle* sehingga tersusun rapi. Dengan melakukan permainan ini akan membantu anak untuk meningkatkan kemampuan kognitifnya. Permainan ini sebagai dasar dalam melatih kemampuan berpikir pada anak.

e. Meningkatkan kemampuan motorik anak

Permainan ini berguna untuk melatih dan meningkatkan kemampuan motorik anak. Ketika bermain *puzzle*, anak-anak diharuskan untuk memindahkan dan menyusun kepingan tersebut sampai rapi. Dengan begitu anak akan bertindak dengan sangat hati-hati dalam memindahkan setiap kepingan *puzzle* sehingga tidak

merusak kepingan yang lain. Selain itu, permainan ini akan melatih anak untuk mengontrol gerakan dan tindakan. Kemampuan motorik yang terlatih akan berguna untuk anak dalam melakukan hal-hal dasar seperti belajar dan menulis.

f. Meningkatkan kemampuan motorik anak

Permainan *puzzle* akan melatih anak untuk bersosialisai dengan teman yang lain. Ketika mereka merasa kesulitan untuk menyusun kepingan *puzzle* tersebut, maka akan bersama-sama untuk menyelesaikannya. Permainan ini mengajarkan kepada mereka bahwa sosialisai dan kerjasama untuk menyelesaikan masalah itu akan membuahkan hasil yang positif.¹⁰

3. Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan menerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran.¹¹ Sedangkan pengertian media *puzzle* sebagai media pembelajaran yang saya gunakan adalah suatu permainan yang nebabtang daya ingat siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah.¹²

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan sangat membantu pelajar mencapai tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis

¹⁰ Andi Aslindah, *Alat Permainan Edukatif Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif* (Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center, 2018), 33–35.

¹¹ Mustofa Abi Hamid dkk, *Media Pembelajaran* (Jakarta: yayasan kita menulis, 2020), 2.

¹² Mahardika dkk, “Permainan Edukatif dengan Media *Puzzle* Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun TK Islamiyah,” 3.

media pembelajaran memiliki karakteristik, keuntungan, dan kerugian. Oleh karena itu, perlu membuat perencanaan sistematis untuk penggunaan media intruksional. Unsur media pembelajaran terdiri dari alat perangkat kerasnya serta isi pesan yang akan disampaikan/dialurkan oleh media tersebut.¹³ Oleh karena itu, dengan adanya media *puzzle* ini sangat memungkinkan untuk dapat membantu tenaga pendidik atau guru untuk menyampaikan materi dengan lebih efisien, dan tepat sasaran guna tercapainya tujuan belajar serta hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya saat sebelum menggunakan media pembelajaran.

4. Cara Bermain *Puzzle*

Bermain dapat merangsang daya pikir anak, termasuk diantaranya meningkatkan kemampuan konsentrasi dan memecahkan masalah, bermain tidak hanya membuat anak menyukai permainan tetapi juga dituntut agar membuat anak untuk teliti dan tekun ketika mengerjakan permainan tersebut. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktifitas sel otak secara aktif.

Cara bermain *puzzle* menurut enurut yulianti yaitu sebagai berikut:

- a. Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya
- b. Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut
- c. Mintalah anak menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle* tersebut.

¹³ Mustofa Abi Hamid dkk, *Media Pembelajaran*, 6.

- d. Berikan tantangan pada anak untuk menyusun kepingan *puzzle* dengan cepat, menggunakan hitungan waktu yang telah di tentukan.¹⁴

5. Langkah-langkah Penerapan Media *Puzzle*

- a. Guru menempelkan gambar di papantulis dan siswa mendengarkan penjelasan guru tentang materi rantai makanan dan ekosistem.
- b. Siswa bertanya jawab tentang materi rantai manakanan
- c. Guru membagi kelas menjadi 4 kelompok, pada 3 kelompok berisikan 5 siswa dan pada 1 kelompok terahir berisikan 6 siswa
- d. Siswa di minta untuk menyusun *puzzle* (potongan gambar dan isi materi) yang telah diberikan oleh guru.
- e. siswa mendemonstrasikan hasil kerja kelompok
- f. Setelah itu guru akan memberikan tugas tambahan berupa 5 soal untuk memastikan materi yang di sampaikan telah di sampaikan dengan baik.

6. Kelebihan dan Kelemahan Permainan *Puzzle*

Menurut Rahmawati Matondang kelebihan dan kekurangan media *puzzle* sebagai media pembelajaran adalah:

- a. Kelebihan media *puzzle*
 - 1) Dapat menumbuhkan rasa kebersamaan pada siswa
 - 2) Media *puzzle* dapat menumbuhkan semangat siswa dalam belajar
 - 3) Dapat menarik minat dan perhatian siswa¹⁵
 - 4) Melatih konsentrasi siswa, ketelitian, dan kesabaran

¹⁴ Serly Yanuar dkk, *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*, 7.

¹⁵ Rahmawati Matondang dkk, *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI Untuk Mata Pelajaran PPKn* (Batu: Literasi Nusantara, 2021), 146.

- 5) Melatih berimajinasi dan menyimpulkan
 - 6) Melatih daya ingat siswa
 - 7) Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri)
 - 8) Mengembangkan kapasitas anak dalam mengamati dan melakukan percobaan.
 - 9) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah¹⁶
 - 10) Mudah disajikan dalam pembelajaran
 - 11) Mudah di bawa dan praktis
- b. Kekurangan media *puzzle*
- 1) Lebih menekankan pada indera penglihatan (visual)
 - 2) Tidak dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.
 - 3) Kurang maksimal bila di terapkan dalam kelompok besar¹⁷
 - 4) Membutuhkan waktu yang lama.

C. Pembelajaran IPA

1. Hakikat IPA

Dalam Pembelajaran IPA merupakan rumpun ilmu, yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam yang faktual (*factual*), baik berupa kenyataan (*reality*) atau kejadian (*events*) dan hubungan sebab-akibatnya. Cabang ilmu yang termasuk anggota

¹⁶ Rianda, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Melalui Media Puzzle Di Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh," 17.

¹⁷ Rahmawati Matondang dkk, *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI Untuk Mata Pelajaran PPKn*, 146.

rumpun IPA saat ini antara lain: Biologi, Fisika, IPA, Astronomi/Astrofisika, dan Geologi.

Ilmu adalah pengetahuan yang ilmiah, pengetahuan yang diperoleh secara ilmiah, artinya diperoleh dengan metode ilmiah. Dua sifat utama ilmiah adalah rasional, artinya masuk akal, logis, atau dapat diterima akal sehat, dan objektif. Artinya, sesuai dengan objeknya, sesuai dengan kenyataannya, atau sesuai dengan pengamatan. Dengan pengertian ini, IPA dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang sebab dan akibat kejadian-kejadian yang ada di alam ini.

Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui manusia. Dalam hidupnya, banyak sekali pengetahuan yang di miliki manusia. Pengetahuan tentang agama, pendidikan, kesehatan, ekonomi, politik, sosial, dan alam sekitar adalah contoh pengetahuan yang dimiliki manusia.

IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan (induktif) namun pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori (deduktif). Ada dua hal yang berkaitan dan tidak terpisahkan dengan IPA yaitu: IPA sebagai produk, pengetahuan IPA yang berupa pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, dan IPA sebagai proses, yaitu kerja ilmiah. Menurut Kemendikbud, saat ini objek kajian IPA menjadi semakin luas, meliputi konsep IPA, proses, nilai, dan sikap ilmiah. Aplikasi IPA dalam kehidupan sehari-hari, dan

kreatifitas. Pengetahuan Alam berarti pengetahuan tentang alam semesta beserta isinya.

Definisi di atas adalah salah satu definisi IPA bersifat sederhana. Dalam hal ini, yang dimaksud dengan IPA adalah *body of knowledge*. Berikut definisi yang senada menurut Subianto.

- a. Suatu cabang pengetahuan yang menyangkut fakta-fakta yang tersusun secara sistematis dan menunjukkan berlakunya hukum-hukum umum.
- b. Pengetahuan yang didapatkan dengan jalan studi praktik
- c. Suatu cabang ilmu yang bersangkutan paut dengan pbservasi dan klasifikasi fakta-fakta, terutama dengan disusunnya hukum dengan indukasi dan hipotesis.

Oleh karena itu peserta didik dapat menemukan banyak definisi dari berbagai sumber. Salah satunya definisi yang lengkap diberikan oleh Gagne yang berbunyi, IPA harus dipandang sebagai cara berfikir dalam pencarian tentang pengertian rahasia alam, sebagai cara penyelidikan terhadap gejala alam, dan sebagai batang tubuh pengetahuan yang dihasilkan inkuiri.¹⁸

2. Pembelajaran IPA di SD/MI

a. Pengertian Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah di tetapkan.

¹⁸ Moh. Imam Sufiyanto, *Pembelajaran IPA SD/MI* (Bandung: Manggu Makmur Tanjung Lestari, 2019), 1-3

Susanto menyebutkan bahwa pembelajaran IPA di sekolah dasar harus dilakukan dengan penyelidikan sederhana dan bukan hafalan terhadap kumpulan konsep IPA. Guru sebagai fasilitator harus mengarahkan siswanya untuk sering-sering belajar dalam laboratorium, melalui kegiatan tersebut pembelajaran yang dilakukan siswa bersifat langsung melalui pengamatan, diskusi, dan penyelidikan sederhana, sehingga pada akhirnya, akan tumbuh sikap ilmiah pada diri siswa melalui merumuskan masalah, menarik kesimpulan, dan mampu berpikir kritis pada pembelajaran IPA.¹⁹ Proses belajar IPA ditandai dengan adanya perubahan pada individu yang belajar, baik berupa sikap dan perilaku, pengetahuan, pola pikir, dan konsep nilai yang dianut. Proses pembelajaran IPA terdiri atas tiga tahap, yaitu:

- 1) Perencanaan proses pembelajaran
- 2) Pelaksanaan proses pembelajaran
- 3) Penilaian hasil pembelajaran

Pembelajaran berbasis kompetensi menuntut peserta didik untuk menguasai konsep IPA setelah mempelajari materi pokok atau uraian materi pokok tertentu menguasai konsep IPA, penggunaan tersebut diperoleh melalui proses IPA antara lain eksperimen, dan dapat menggunakan pengetahuannya tersebut untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.²⁰

¹⁹ Isrok`atun dkk, *Pembelajaran Matematika dan Sains secara Integratif melalui Situation-Based Learning* (Jawa Barat: UPI Sumedang Proses, 2020), 30.

²⁰ Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA*, 26.

b. Ruang lingkup pembelajaran IPA di SD/MI

Adapun ruang lingkup pembelajaran IPA antara lain:

- 1) Makhluk hidup dan proses kehidupannya, yaitu manusia, hewan, tumbuhan, dan interaksinya
- 2) Materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: udara, air, tanah, dan batuan
- 3) Listrik dan magnet, energi dan panas, gaya dan pesawat sederhana, cahaya dan bunyi, dan benda-benda langit lainnya.
- 4) Kesehatan, makanan, penyakit, dan pencegahannya
- 5) Sumber daya alam, kegunaan, pemeliharaan dan pelestariannya.

c. Tujuan Pembelajaran IPA di SD/MI

Berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan, tujuan pembelajaran IPA di SD/MI, yaitu:

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan dalam alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat

- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.²¹

3. Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup dalam Ekosistem

Kompetensi Dasar:

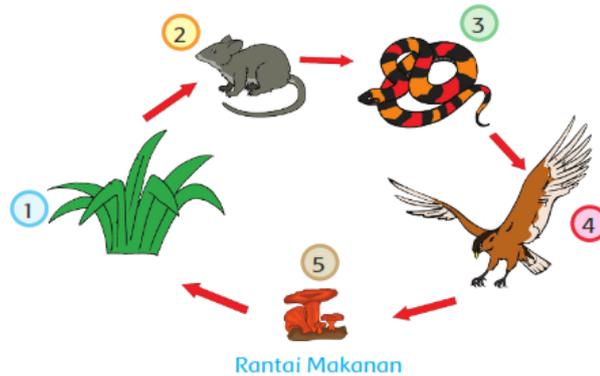
- 4.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.
- 4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem

Kompetensi Inti:

- 3.5.1 Menjelaskan hubungan antar makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan pada suatu ekosistem.
- 3.5.2 Menunjukkan penyebab dan akibat perubahan terhadap keberlangsungan hidup komponen ekosistem di dalam sebuah jaring-jaring makanan.
- 3.5.1 Membuat poster tentang hubungan antar makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan dalam ekosistem.

²¹ Isrok`atun dkk, *Pembelajaran Matematika dan Sains secara Integratif melalui Situation-Based Learning*, 32–33.

Gambar 2.1
Rantai Makanan

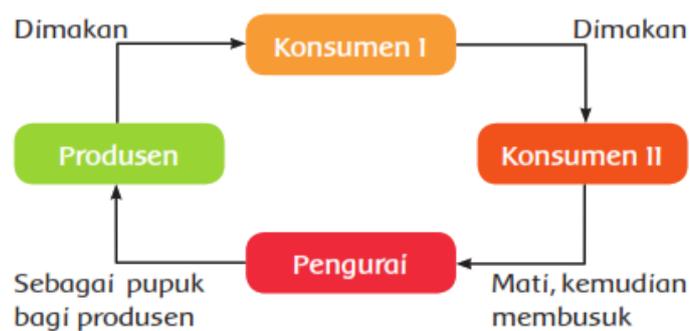


Rantai makanan adalah perjalanan memakan dan di makan dengan urutan tertentu antar makhluk hidup. Keterangan rantai makanan di atas sebagai berikut:

- a. Tumbuhan memproduksi makanannya sendiri melalui proses fotosintesis. Jenis makanan yang di produksi oleh tumbuhan berupa gula. Oleh tumbuhan, makanan dapat disimpan dalam bentuk biji, batang, buah, dan akar.
- b. Konsumen tingkat I merupakan hewan herbivora atau pemakan tumbuhan. Makanan yang dimakan hewan tersebut akan diubah ke dalam bentuk energi untuk melakukan aktivitas dan bereproduksi. Contoh: konsumen tingkat 1 adalah tikus.
- c. Konsumen tingkat II merupakan hewan karnivora yang akan memakan konsumen tingkat I. Jadi, konsumen tingkat I merupakan sumber energi bagi konsumen tingkat II agar dapat bertahan hidup. Contoh: hewan konsumen tingkat II adalah ular.

- d. Konsumen tingkat III memakan konsumen tingkat II. Contoh: hewan konsumen tingkat III adalah burung elang.
- e. Pada saat konsumen tingkat III mati, tubuhnya akan membusuk. Pada proses pembusukan, tubuhnya akan diurai oleh mikroorganisme seperti bakteri dan jamur. Hasil penguraian ini kemudian akan diubah oleh mikroorganisme dalam tanah untuk menjadi sumber makanan bagi tumbuhan, seperti rumput.

Gambar 2.2
Siklus Rantai Makanan



Padi dimakan tikus, kemudian tikus dimakan ular, ular dimakan oleh burung elang. Setelah beberapa waktu, burung elang mati. Bangkainya membusuk diuraikan oleh makhluk hidup pengurai dan bercampur dengan tanah membentuk humus. Humus sangat dibutuhkan tumbuhan, terutama rumput. Begitulah seterusnya sehingga proses ini berjalan dari waktu ke waktu.

Di lautan, yang menjadi produsen adalah *Fitoplankton*. *Fitoplankton* ialah sekumpulan tumbuhan hijau yang sangat kecil ukurannya dan melayang-layang dalam air. Konsumen I adalah *zooplankton* (hewan pemakan fitoplankton), konsumen II adalah ikan-ikan

kecil, konsumen III adalah ikan-ikan sedang, dan konsumen IV adalah ikan-ikan besar.

Urutan peristiwa makan dan dimakan di atas dapat berjalan seimbang dan lancar jika seluruh komponen tersebut ada. Jika salah satu komponen tidak ada, akan terjadi ketimpangan dalam urutan berjaan, jumlah produsen harus lebih banyak daripada jumlah konsumen kesatu, konsumen kesatu lebih banyak daripada konsumen kedua, dan seterusnya.

Ada satu lagi komponen yang berperan besar dalam rantai makanan, yaitu pengurai. Pengurai adalah makhluk hidup yang mengurai kembali zat-zat yang semula terdapat dalam tubuh hewan dan tumbuhan yang telah mati. Hasil kerja pengurai dapat membantu proses penyuburan tanah. Contoh pengurai adalah bakteri dan jamur.²²

D. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang didintesisikan dari fakta-fakta, observasi, dan telaah kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berfikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar penelitian.²³

Masih banyak siswa yang cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Siswa terkadang masih ragu-ragu, malu, takut, dan sungkan pada saat guru mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, atau mengemukakan pendapat. Khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam ini, guru

²² Diana Puspa Karitas, *Ekosistem Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 5 Buku Siswa SD/MI Kelas V* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 54–58.

²³ Dominus Dolet Unaradjan, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, 2019), 92.

pun masih menggunakan media yang tradisional. Sehingga para peserta didik pun mengalami kejenuhan saat proses belajar mengajar dilaksanakan.

Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit dan membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi lebih menyenangkan. Banyak media pembelajaran yang ada, namun belum semua digunakan dan tidak menciptakan media pembelajaran yang lebih menyenangkan. Oleh sebab itu guru ditantang untuk berinovasi dan menerapkan suatu media pembelajaran yang baru untuk siswa seperti menggunakan media *puzzle*. Dengan menggunakan media *puzzle* diharapkan peserta didik menjadi lebih mudah menerima pelajaran IPA yang akhirnya membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Berdasarkan survey yang telah dilaksanakan pada tanggal 23 november 2022 sistem inovasi media *puzzle* dianggap relevan untuk meningkatkan aktifitas dan hasil belajar siswa. Dari pengertian game *puzzle* itu sendiri memiliki makna bahwa bentuk permainan yang menantang daya ingat siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Jadi bisa saya tarik kesimpulan bahwa dengan media ini siswa dapat belajar dengan bermain.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumu masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.²⁴

Berdasarkan masalah yang diajukan dan kajian teori yang melandasi, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a = Terdapat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V SDN Sukajadi Kec. Bumi Ratu Nuban.

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), 96.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan keseluruhan kerangka pelaksanaan penelitian yang mencakup hal-hal yang akan dilakukan oleh peneliti mulai dari pengumpulan data dan pengolahan data. Sesuai dengan tujuan dan masalah penelitian, maka penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimental*).

Penelitian eksperimen adalah salah satu penelitian kuantitatif dimana peneliti memanipulasi satu atau lebih variabel bebas (independent variabel), mengontrol variabel lain yang relevan, dan mengamati efek dari manipulasi pada variabel terikat (dependen variabel). Sebuah eksperimen dengan sengaja dan sistematis memperkenalkan perubahan dan kemudian mengamati konsekuensi dari perubahan itu. Hanya masalah penelitian yang memungkinkan peneliti untuk memanipulasi kondisi yang tepat untuk penelitian eksperimental.¹

Dengan demikian untuk mengetahui sejauh mana media *puzzle* dapat mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, peneliti menggunakan cara yaitu dengan menganalisis perolehan nilai siswa antara kelompok yang diberi perlakuan menggunakan media *puzzle* dengan kelompok yang tidak diberi perlakuan menggunakan media *puzzle*. Sehingga

¹ Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan Latief, *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020), 38.

peneliti dalam penelitian eksperimen semu (*quasi eksperimen*) ini menggunakan desain *control group pre-test post-test*

Dengan menggunakan desain *control group pre-test post-test* maka peneliti menggunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control. Kelompok eksperimen akan diberi perlakuan (*treatment*) dengan media *puzzle* dan setelah itu akan diberikan *post-test*, perbedaan kelas kontrol ini yaitu tidak diberikan perlakuan menggunakan media *puzzle*. Kelas *control* tidak menggunakan media *puzzle* dan hanya menggunakan materi bacaan.

Adapun desain penelitian ini dapat digambarkan pada table 3.1 sebagai berikut:²

Tabel 3.1
Skema control group pre-test post-test

	Kelas	Treatment	Post-Test
R	Eksperimen	X = Media <i>Puzzle</i>	T₂
R	Kontrol	Y = Media Bacaan	T₂

Berdasarkan jenis penelitian di atas maka dalam penelitian ini peneliti berupaya mendeskripsikan pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi rantai makanan, selanjutnya mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis statistik.

² I Putu Ade Andre Payadnya dan I Gusti Agung Ngurah Trisna Jayantika, *Paduan Penelitian Eksperimen Beserta Analisis Statistik Dengan SPSS* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 10.

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan pengertian atau batasan atau konstruk yang diberikan oleh peneliti terhadap variabel yang diteliti agar variabel yang semula hanya berupa konsep yang abstrak dan luas menjadi konsep yang operasional dan spesifik sehingga tidak multi tafsir dan pada gilirannya variabel tersebut bisa diukur.³

Mengacu pada pendapat tersebut, maka dalam konteks penelitian ini definisi operasional variabel merupakan petunjuk untuk menjelaskan variabel yang akan diteliti, yaitu Penggunaan Media Puzzle dan Hasil Belajar Siswa.

Definisi operasional dimaksud untuk memberikan suatu kejelasan dari masing-masing variabel penelitian dan bagaimana suatu variabel dapat diukur, yang menjadi variabel dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Variable Bebas (Penggunaan Media *Puzzle*)

Variabel bebas sering disebut independent, variabel stimulus, prediktor, antecedent. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat.⁴

Variable bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *puzzle*.

Berikut ini cara menggunakan media *puzzle*:

- a. Lepaskan kepingan-kepingan *puzzle* dari tempatnya
- b. Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut
- c. Mintalah anak menyusun kembali kepingan-kepingan *puzzle* tersebut.

³ Bambang Sugeng, *Fundamental Metodologi Penelitian Kuantitatif (Eksplanatif)* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2022), 194.

⁴ Sandu Siyoto, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), 52.

- d. Berikan tantangan pada anak untuk menyusun kepingan *puzzle* dengan cepat, menggunakan hitungan waktu yang telah di tentukan⁵

2. Variabel Terikat (Hasil Belajar)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh beberapa variabel lain yang sifatnya tidak dapat berdiri sendiri (bebas). Variabel ini biasa disimbolkan dengan Y.⁶ Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Hasil belajar akan menjadi tolak ukur dalam penelitian ini adalah nilai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang di peroleh melalui tes.

Adapun pencapaian kompetensi yang diinginkan pada pembelajaran ini yaitu:

- a. Siswa tidak mudah menyerah dalam mengerjakan tugas.
- b. Siswa memiliki rasa ingin tahu dan ketertarikan pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
- c. Siswa dapat menjelaskan rantai makanan yang ada pada suatu ekosistem.

C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh

⁵ Serly Yanuar dkk, *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*, 7.

⁶ Albert Kurniawan, *Belajar Mudah SPSS Untuk Pemula* (Jakarta: PT Buku Kita, 2009), 26.

peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁷ Penentuan populasi sangat penting dalam sebuah penelitian, karena populasi berhubungan dengan judul, rumusan masalah bahkan tujuan dari suatu penelitian. Populasi akan menjadi sumber data dalam sebuah penelitian, populasi yang tepat akan mempermudah suatu metodologi statistika sampai tahapan akhir penelitian.

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Sukajadi yang berjumlah 41 siswa. Dari jumlah 41 siswa terdapat kelas control dengan jumlah 20 anak, dan 21 siswa untuk kelas eksperimen. Dengan jumlah siswa perempuan 23 dan jumlah siswa laki-laki 18.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.⁸ Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V dengan jumlah 41 siswa. Kelas V A sebagai kelas kontrol dan kelas V B sebagai kelas eksperimen.

3. Teknik Sampling Penelitian

Teknik sampling adalah adalah teknik pengambilan sampel. Dalam penelitian ini, peneliti menentukan sampel dengan menggunakan Simple Random Sampling. Dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D.*, 215.

⁸ Sugiyono, Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D.*, 215.

anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.⁹

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data-data dilapangan, maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat pengumpulan data yaitu:

1. Tes

Untuk memperoleh data mengenai hasil belajar siswa kelas V maka peneliti memberikan tes tulis kepada kelompok eksperimen dan control yaitu berupa *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* atau tes awal merupakan tes yang dilakukan sebelum bahan pelajaran diberikan kepada siswa. Tes awal ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui sampel penelitian berdistribusi normal dan homogen atau tidak sehingga hasil penelitian yang diharapkan benar-benar menjadi dampak dari perlakuan yang telah diberikan.

Post-test atau tes akhir yaitu tes yang diberikan pada akhir pembelajaran atau setelah siswa diberikan sebuah perlakuan, tes ini bertujuan untuk mengukur hasil akhir siswa pada pembelajaran.¹⁰ *Posttest* dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi rantai makanan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media *puzzle*.

Dengan soal tes bentuk uraian yang berjumlah 10 butir.

⁹ Muhammad Muhyi et al ., *Metodologi Penelitian* (Surabaya: Adi Buana University Press, 2018), 42.

¹⁰ Abd. Rahman Rahim Rahim, Abd. Syukur Tajuddin, Ummiyati dan Wahidah Arsyad, *Inovasi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Di Kelas Awal Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Zahir Publishing, 2020), 9.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dalam penelitian melalui sejumlah dokumen (informasi yang dikomentasikan) berupa dokumen tertulis maupun terekam.¹¹ Penelitian menggunakan metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang siswa di SDN Sukajadi, jumlah guru di SDN Sukajadi, sarana prasarana yang digunakan sebagai media pembelajaran, dan segala hal yang berkaitan dengan topic penelitian ini.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian.¹²

1. Lembar Tes

Tes yang digunakan peneliti berupa soal uraian, yang terdiri dari 10 soal essay. Lembar soal tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa. Tes yang diberikan adalah *post-test*. Adapun kisi kisi soal adalah sebagai berikut:

¹¹ Rahmadi, *Pengantar Metodologi Penelitian* (Kalimantan Selatan: Antasari Press, 2011), 85.

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, 102.

Tabel 3.2
Kisi-Kisi Soal *Pre-test* dan *Post test*

Kompetensi Dasar	Indikator	Level Kognitif / C	Nomor Soal	Jumlah Soal
3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	1. menjelaskan komponen-komponen rantai makanan.	C2	1, 3, 14, 15, 19,	5
	2. Menganalisis gambar, tabel, maupun bacaan rantai makanan.	C4	6, 7, 10, 12, 13, 18	6
	3. Menjelaskan materi yang telah di pelajari mengenai hubungan antarmahluk hidup dalam ekosistem.	C2	2, 4, 5, 9, 17	5
	4. Menyebutkan contoh hewan yang terlibat dalam rantai makanan beserta kedudukannya dalam ekosistem.	C1	20, 16, 11, 8	4
Jumlah Bobot Soal				20 Soal

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal-soal.

Adapun prosedur yang dilakukan dalam penyusunan instrumen ini adalah:

a. Perencanaan

Tahap perencanaan yang dilakukan oleh peneliti dan guru pada tahap ini ditentukan mengenai:

1) Materi pokok yang akan diteliti

2) Bentuk soal yang akan digunakan

b. Pembuatan Butir Soal

Pembuatan butir soal dilakukan oleh peneliti berdasarkan rencana yang telah dibuat karena bertujuan untuk menjaga kemungkinan soal tes yang mungkin tidak tepat untuk tes.

c. Rubrik Penskoran

Tabel 3.3
Kriteria Hasil Belajar

No	Rentangan Skor	Kriteria
1.	81-100	Sangat Baik
2.	71-80	Baik
3.	61-70	Cukup
4.	51-60	Kurang

Sebelum instrument digunakan untuk mengukur peserta didik pada kelas sampel, instrument terlebih dahulu diujicobakan. Uji coba tersebut dimaksudkan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas. Adapun langkah-langkahnya adalah:

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti. Pengukuran validitas instrumen dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2) \cdot (n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

r_{xy} = Koefisien kolerasi

X = Skor item butir soal

Y = Jumlah skor total tiap soal

n = Jumlah responden¹³

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen penelitian adalah suatu alat yang memberikan hasil yang tetap sama (konsisten, ajeg). Pengukuran reabilitas dalam penelitian menggunakan rumus *Alpha-Crobach*:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right)$$

Dengan :

r_{11} = reabilitas instrument

n = banyaknya butir pertanyaan

$\sum s_i^2$ = jumlah varians item

s_t^2 = varians total¹⁴

c. Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran adalah keberadaan suatu butir soal apakah dipandang sukar, sedang, atau mudah dalam mengerjakannya. Rumus tingkat kesukaran adalah sebagai berikut:

$$TK = \frac{SA+SB}{IA+IB}$$

¹³ Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2015), 60.

¹⁴ *Ibid.*, 69.

Dengan:

TK = Tingkat Kesukaran

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

IB = Jumlah skor ideal kelompok bawah

Tabel 3.4
Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran (TK)	Interprestasi Daya Pembeda
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Cukup
$0,70 < TK < 1,00$	Mudah ¹⁵

d. Daya Pembeda

Daya Pembeda (DP) soal adalah kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah).

$$DP = \frac{SA - SB}{IA}$$

DP = Daya Pembeda

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

¹⁵ Rostina Sundayana, *Statistika Penelitian*, 76–77.

Tabel 3.5
Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Pembeda (DP)	Interprestasi Daya Pembeda
$0,20 < DP \leq 0,40$	Cukup
$0,40 < DP \leq 0,70$	Baik
$0,70 < DP \leq 1,00$	Sangat Baik

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.¹⁶ Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan data Inferensial yang berguna untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji t (t-test) dengan bantuan *software SPSS seri 20 for windows*. Sebelum dilakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat agar bisa dilakukan penelitian.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bermaksud untuk mengetahui apakah skor untuk variabel berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini memakai uji *Liliefors* bantuan *software SPSS 22.0 for Windows* dengan memakai kriteria pengujian apabila nilai $Jika\ nilai\ sig.\ > 0,05$ maka data

¹⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi* (Bandung: Alfabeta, 2018), 199.

dinyatakan berdistribusi normal. Jika nilai sig. < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.¹⁷

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan untuk memberi keyakinan bahwa sekelompok data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis berasal dari populasi yang memiliki varians homogen. Perhitungan uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Levene* dengan bantuan *software SPSS 22 for Windows*. Uji homogenitas ini memakai kriteria pengujian apabila nilai jika nilai sig. > 0,05 maka data dinyatakan homogen. Jika nilai sig. < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen.¹⁸

3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan serangkain uji yaitu sebaran data telah berdistribusi normal, memiliki vsrisas yang homogen, selanjutnya adalah melakukan uji-t dengan *software SPSS 20 for Windows* dengan ketentuan jika nilai sig. lebih dari 0,05 maka Ho diterima. Jika nilai sig. kurang dari 0,05 maka maka Ho ditolak.

Rumus uji t-independent adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

¹⁷ Wayan Widana dan Putu Lia Muliani, *Uji Persyaratan Analisis* (Jakarta Timur: Klik Media, 2020), 18.

¹⁸ Ibid., 45.

Keterangan:

t = Nilai t hitung

\bar{x}_1 = Skor rata-rata kelompok 1

\bar{x}_2 = Skor rata-rata kelompok 2

n_1 = Jumlah sampel kelompok 1

n_2 = Jumlah sampel kelompok 2

s_1^2 = Varian kelompok 1

s_2^2 = Varian kelompok 2

Jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan $(dk) = n_1 + n_2 - 2$, maka terdapat perbedaan yang signifikan.¹⁹

¹⁹ Winarni, *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*, 144.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

a. Profil Sekolah

Penelitian ini dilakukan di SDN Sukajadi yang terletak di Jl. Perintis Baru, Kelurahan Sukajadi, Kecamatan Bumi Ratu Nuban, Kabupaten Lampung Tengah. SDN Sukajadi memiliki kondisi fisik yang baik, ruangan kelas yang memadai, memiliki kursi dan jumlah meja yang memadai, untuk lebih jelasnya profil SDN Sukajadi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Identitas Sekolah SDN Sukajadi

Nama Sekolah	:	SD NEGERI SUKAJADI		
NPSN	:	10801979		
Jenjang Pendidikan	:	SD		
Status Sekolah	:	Negeri		
Alamat Sekolah	:	Sukajadi		
RT / RW	:	2	/	3
Kode Pos	:	34160		
Kelurahan	:	Sukajadi		
Kecamatan	:	Kec. Bumi Ratu Nuban		
Kabupaten/Kota	:	Kab. Lampung Tengah		
Provinsi	:	Prov. Lampung		
Negara	:	Indonesia		
Posisi Geografis	:	-5,1128		Lintang
		105,2206		Bujur
SK Pendirian Sekolah	:	KP.200/94/05/1977		
Tanggal SK Pendirian	:	1977-10-01		
Status Kepemilikan	:	Pemerintah Daerah		
SK Izin Operasional	:	OP 740/1860/2PK/1983		
Tgl SK Izin Operasional	:	1983-04-21		
E-mail	:	sdnsukajadi.lamteng@gmail.com		

Sumber: Dokumentasi SDN Sukajadi

b. Visi, Misi, dan Tujuan SDN Sukajadi Kec. Bumi Ratu Nuban

1) Visi SDN Sukajadi

Beriman, berilmu, berakhlakul karimah, dan berkarakter nuansa agama serta sehat.

2) Misi SDN Sukajadi

Mewujudkan SDN Sukajadi unggul dalam bidang akademik dan non akademik yang dilandasi oleh iman, ilmu, dan berkarakter agama serta sehat.

3) Tujuan SDN Sukajadi

- a) Unggul dalam bidang prestasi hasil belajar.
- b) Unggul dalam bidang keagamaan dan sosial.
- c) Disiplin dan berakhlakul karimah.
- d) Terciptanya suasana sekolah yang kondusif, anggun, bersih, sejuk, dan sehat, serta berkarakter.

c. Keadaan Siswa dan Guru SDN Sukajadi Kec. Bumi Ratu Nuban

1) Keadaan Siswa SDN Sukajadi

Tabel 4.2
Keadaan Siswa SDN Sukajadi

No	Nama Rombel	Tingkat Kelas	Jumlah Siswa		
			L	P	Total
1.	1.A	1	11	10	21
2.	1.B	1	6	6	12
3.	2	2	5	12	17
4.	3.A	3	12	12	24
5.	3.B	3	12	11	23
6.	4.A	4	12	9	21
7.	4.B	4	10	7	17
8.	5.A	5	12	9	21
9.	5.B	5	7	13	20
10.	6.A	6	10	10	20
11.	6.B	6	11	9	20
Jumlah			108	108	216

Sumber: Dokumentasi SDN Sukajadi

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa jumlah siswa SDN Sukajadi Kec. Bumi Ratu Nuban adalah 216 siswa yang terdiri dari 108 siswa perempuan dan 108 siswa laki-laki.

2) Keadaan Guru SDN Sukajadi

SDN Sukajadi memiliki 17 pegawai yang terdiri atas 7 orang PNS, 4 Tenaga Honorer, 1 orang Kepala Sekolah, 1 Oorang CPNS dan 4 orang PPPK. Adapun rinciannya akan dijelaskan dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.3
Keadaan Guru SDN Sukajadi

No	Nama	JK	Status Kepegawaian	Jenis PTK
1.	Arin Widiana	P	Guru Honor	Guru Mapel
2.	Bejo Riyanto	L	Tenaga Honor	Penjaga Sekolah
3.	Dwi Nugroho	L	PNS	Guru Kelas
4.	Eva Handayani	P	PPPK	Guru Kelas
5.	Masiati	P	PNS	Guru Kelas
6.	Maya Meilina	P	Guru Honor	Guru Kelas
7.	Murtaji	L	CPNS	Guru Kelas
8.	Reni Dewi Astuti	P	Guru Honor	Guru Kelas
9.	Siti Khasanah	P	PPPK	Guru Kelas
10.	Sri Utami	P	PNS	Guru Kelas
11.	Sugianto	L	PNS	Guru Kelas
12.	Suharyati	P	PNS	Kepala Sekolah
13.	Sunardi	L	PNS	Guru Mapel
14.	Sutinah	P	PNS	Guru Kelas
15.	Suwiji	P	PNS	Guru Kelas
16.	Taufiq Ismail	L	PPPK	Guru Kelas
17.	Tuti Wahyuningsih	P	PPPK	Guru Kelas

Sumber: Dokumentasi SDN Sukajadi

3) Keadaan Sarana dan Prasarana SDN Sukajadi Kec. Bumi Ratu Nuban

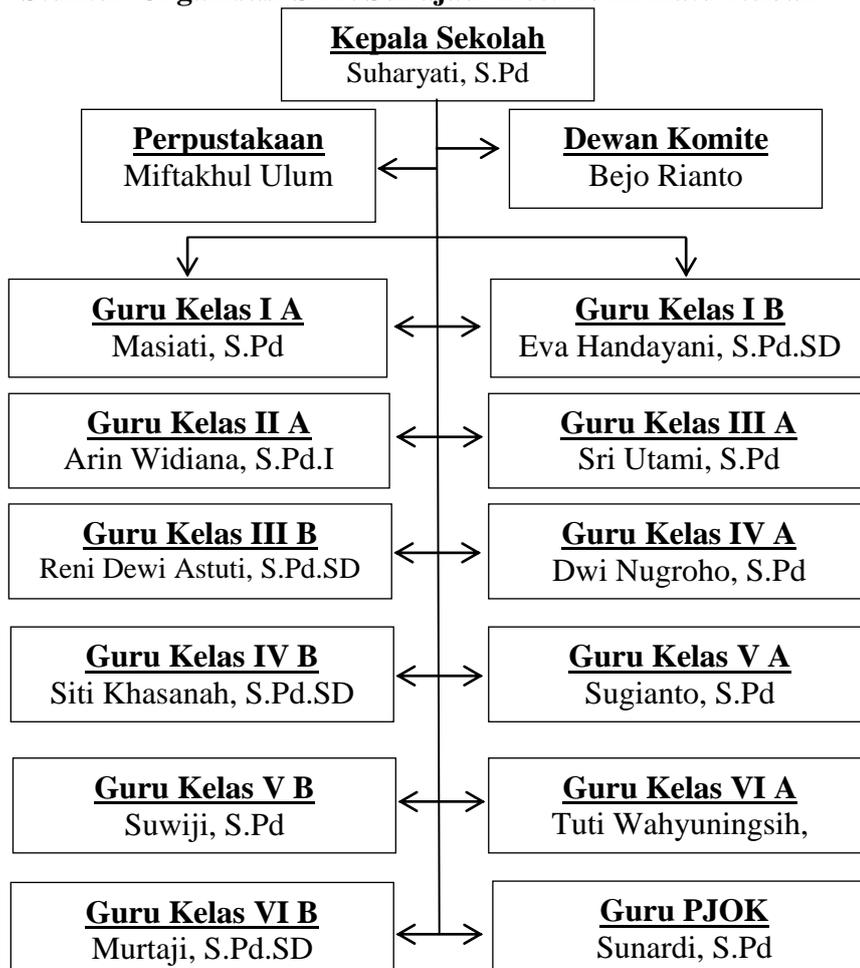
Tabel 4.4
Keadaan Guru SDN Sukajadi

No	Nama Prasarana	Jumlah Ruang	Keterangan
1.	Gudang	1	Baik/permanen
2.	Kantor	1	Baik/permanen
3.	Ruang kepala sekolah	1	Baik/permanen
4.	Ruang kelas	6	Baik/permanen
5.	Perpustakaan	1	Baik/permanen
6.	Wc/kamar mandi	4	Baik/permanen
7.	Gedung paker	1	Baik/permanen

Sumber: Dokumentasi SDN Sukajadi

4) Stuktur Organisasi SDN Sukajadi Kec. Bumi Ratu Nuban

Gambar 4.1
Stuktur Organisasi SDN Sukajadi Kec. Bumi Ratu Nuban



Sumber: Dokumentasi SDN Sukajadi

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

a. Deskripsi Data Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

1) Uji Validitas

Sebelum soal digunakan untuk memperoleh tentang nilai awal siswa dan nilai akhir siswa setelah mengguna media puzzle, uji coba soal dilaksanakan kepada responden, yakni kelas VI SDN Sukajadi Kec. Bumi Ratu Nuban yang diambil sebanyak 39 siswa dengan memberikan 20 soal berbentuk essay. Pada penelitian ini, soal yang akan digunakan adalah soal yang valid, sedangkan soal yang tidak valid dihilangkan. Soal untuk posttest dapat dikatakan valid apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$. Data yang diperoleh mendapatkan $t_{tabel} = 2,039$. Dari hasil uji coba dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Hasil Uji Validitas Soal

No	Koef. Korelasi	T hitung	T Tabel	Keterangan
1.	0,541	3,584	2,039	Valid
2.	0,499	3,203	2,039	Valid
3.	0,425	2,616	2,039	Valid
4.	0,505	3,256	2,039	Valid
5.	0,703	5,510	2,039	Valid
6.	0,734	6,020	2,039	Valid
7.	0,664	4,949	2,039	Valid
8.	0,514	3,333	2,039	Valid
9.	0,171	0,968	2,039	Tidak Valid
10.	0,655	4,823	2,039	Valid
11.	0,628	4,494	2,039	Valid
12.	0,527	3,455	2,039	Valid
13.	0,533	3,511	2,039	Valid
14.	0,457	2,863	2,039	Valid
15.	0,599	3,749	2,039	Valid
16.	0,588	4,046	2,039	Valid
17.	0,660	4,885	2,039	Valid
18.	0,404	2,457	2,039	Valid
19.	0,139	0,782	2,039	Tidak Valid
20.	0,673	5,071	2,039	Valid

Berdasarkan perhitungan validitas dapat disimpulkan terhadap 20 soal uji coba, diperoleh bahwa 18 soal valid karena $t_{hitung} < t_{tabel}$.

2) Uji Reliabilitas

Untuk melihat apakah instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengukur data, maka dilakukan uji reliabilitas. Rumus yang digunakan adalah rumus *Cronbach's Alpha*.

Tabel 4.6
Klasifikasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (r)	Interprestasi
$0,00 \leq r < 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah
$0,40 \leq r < 0,60$	Sedang / Cukup
$0,60 \leq r < 0,80$	Tinggi
$0,80 \leq r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Tabel 4.7
Hasil Uji Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas (Alpha)	Interprestasi
0,8809	Sangat Tinggi

Dari hasil perhitungan yang didapat, maka koefisien realibilitas sebesar 0,8809 Artinya soal yang diuji cobakan reliabel atau konsisten dengan interprestasi sangat tinggi.

3) Tingkat Kesukaran

Hasil perhitungan tingkat kesukaran item soal tes terhadap 20 soal tes yang diujicobakan yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.8
Data Analisis Tingkat Kesukaran

Nomor Soal	TK	Keterangan
1	0,861111	Mudah
2	0,75	Mudah
3	0,8056	Mudah
4	0,6389	Sedang
5	0,6389	Sedang
6	0,6944	Sedang
7	0,8056	Mudah
8	0,8611	Mudah
9	1	Mudah
10	0,7222	Mudah
11	0,7222	Mudah
12	0,6111	Sedang
13	0,75	Mudah
14	0,75	Mudah
15	0,6111	Sedang
16	0,5	Sedang
17	0,6944	Sedang
18	0,6667	Sedang
19	0,9167	Mudah
20	0,5	Sedang

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil analisis tingkat kesukaran termasuk dalam kriteria sedang dan mudah atau besaran $0,30 < TK < 1,00$.

4) Uji Daya Pembeda

Tabel 4.9
Data Analisis Daya Pembeda

Nomor Soal	DP	Keterangan
1	0,278	Cukup
2	0,278	Cukup
3	0,278	Cukup
4	0,278	Cukup
5	0,278	Cukup
6	0,278	Cukup
7	0,278	Cukup
8	0,278	Cukup
9	0	Jelek
10	0,444	Cukup
11	0,333	Cukup
12	0,333	Cukup
13	0,278	Cukup
14	0,278	Cukup
15	0,333	Cukup
16	0,333	Cukup
17	0,278	Cukup
18	0,333	Cukup
19	0,167	Jelek
20	0,556	Cukup

b. Deskripsi Data Hasil Belajar (*Pretest*)

Pelaksanaan pretest pada pertemuan pertama dikelas dilaksanakan pada hari Senin, 20 Maret 2023. Guru membuka kelas dengan salam kemudian siswa serentak menjawab salam. Guru memberikan informasi kepada siswa hari ini dan lusa khusus mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) akan belajar bersama dengan peneliti.

Peneliti berkenalan terlebih dahulu dengan siswa, kemudian memberikan sedikit penjelasan kepada siswa untuk pertemuan pertama. Peneliti melakukan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi “pengolahan data”. Test awal dilakukan selama 2 x 45 menit dengan jumlah 10 soal yang sudah di validitas. Berikut data hasil Pretest siswa:

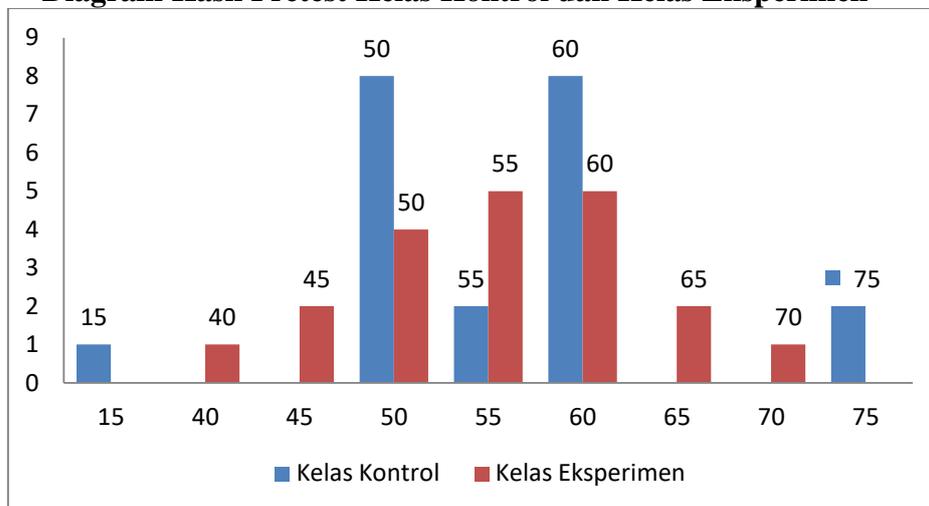
Tabel 4.10
Nilai Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nilai Pretest
1.	Eca Dinda F	50
2.	Kelvin Devana	40
3.	Makrifatul Hikmah	55
4.	Nadiya Fibiyan	50
5.	Nilam Dinda A	55
6.	Nur Aisya	45
7.	Nurhasanah	60
8.	Nurul Latifah	55
9.	Putri Isnaini	60
10.	Rafa Arya Saputra	65
11.	Rahma Aditya	45
12.	Reyhan Arya Dinata	55
13.	Rizky Dwi Ramadhan	50
14.	Rizky Nur Fadillah	60
15.	Sabrina Dwi Rahma	60
16.	Sheza Zahwa	55
17.	Shifa Aulia	70
18.	Trisya Zhivara Fajarianti	60
19.	Vicky Haikal	50
20.	Yudha Aji Prasetyo	65

Tabel 4.11
Nilai Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nilai Pretest
1.	Andi Pratama	75
2.	Andita Aditya	60
3.	Assyifa Fatonah	50
4.	Asyifa Azahra	50
5.	Aufar Diva Azaria	60
6.	Bimantara Jiwo Satria	50
7.	Cahya Zidan Pangestu	60
8.	Carisa Adinea	60
9.	Dino Ramadan	50
10.	Diska Audi Astra	55
11.	Ferly Jazuly A	60
12.	Galuh Chandra S	60
13.	Hafidz Nurazmi Saputra	60
14.	Hanifah Isnaini Putri	50
15.	Ibnu Albim Shaleh S	50
16.	Ikhsan Bayhaqi	60
17.	Ilham Auliya B.S	50
18.	Ilham Mufadan Rifqi	55
19.	Isa Fatul Hasanah	50
20.	Jesikha Putri A	75
21.	Ratna Antika	15

Gambar 4.2
Diagram Hasil Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Berdasarkan data hasil Pretest siswa kelas kontrol dan eksperimen di atas untuk nilai maksimal yang dicapai sebesar 70 dan 75, sedangkan untuk nilai minimum 40 dan 15 dengan nilai rata-rata kelas kontrol 55,25 dan 55.

c. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Media *Puzzle*

Pertemuan pertama, dilaksanakan pada hari Senin, 20 Maret 2023, peneliti melaksanakan pembelajaran dikelas dengan materi rantai makanan dengan sub materinya pengertian rantai makanan, peran makhluk hidup dalam rantai makanan, contoh rantai makanan dalam ekosistem, jaring-jaring makanan dengan tahapan-tahap pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah di buat. Pada akhir pembelajaran siswa diberi tes formatif secara individu, untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah dijelaskan.

Pertemuan kedua, dilaksanakan pada hari Rabu, 22 Maret 2023, peneliti melanjutkan pembelajaran dikelas materi pengertian

rantai makanan, peran makhluk hidup dalam rantai makanan, contoh rantai makanan dalam ekosistem, jaring-jaring makanan dengan tahapan-tahap pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah di buat. Pada akhir pembelajaran siswa diberi tes formatif secara individu, untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah dijelaskan.

Pertemuan ketiga, dilaksanakan pada hari Senin, 27 Maret 2023, peneliti melanjutkan pembelajaran dikelas materi rantai makanan dengan sub materinya pengertian rantai makanan, peran makhluk hidup dalam rantai makanan, contoh rantai makanan dalam ekosistem, jaring-jaring makanan dengan tahapan-tahap pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah di buat. Pada akhir pembelajaran siswa diberi tes formatif secara individu, untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah dijelaskan.



Gambar 4.3
Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media *Puzzle*

d. Deskripsi Data Hasil Belajar (*Posttest*)

Pelaksanaan posttest dilaksanakan pada hari Senin, 27 Maret 2023. Peneliti memberikan posttest untuk memperoleh data mengenai

peningkatan kemampuan siswa dalam materi Rantai Makanan. Test akhir dilaksanakan selama 2 x 45 menit. Terdapat 10 soal yang sudah di uji validasi berbentuk file *Microsoft Word*. Pada pertemuan akhir peneliti melaksanakan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa setelah diajarkan menggunakan media *puzzle* dan didapatkan hasil *posttest* sebagaimana pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.12
Nilai Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

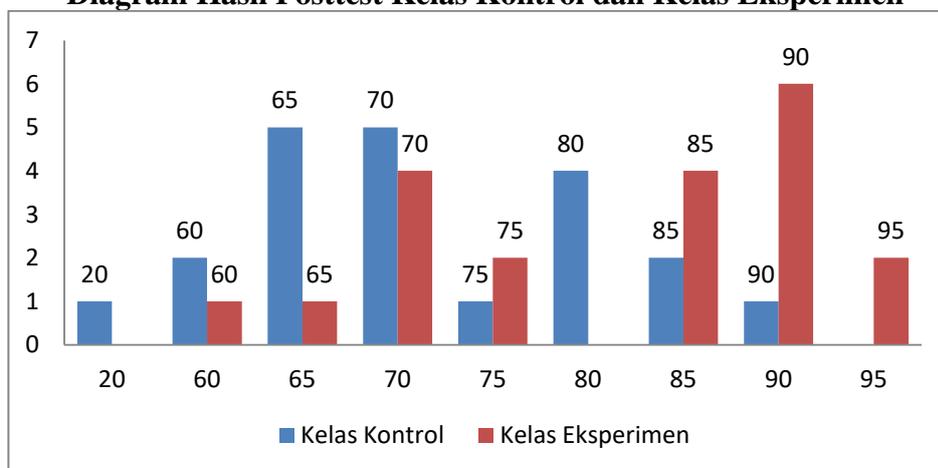
No	Nama Siswa	Nilai Posttest
1.	Eca Dinda F	75
2.	Kelvin Devana	90
3.	Makrifatul Hikmah	90
4.	Nadiya Fibiyan	70
5.	Nilam Dinda A	65
6.	Nur Aisyah	90
7.	Nurhasanah	60
8.	Nurul Latifah	70
9.	Putri Isnaini	85
10.	Rafa Arya Saputra	70
11.	Rahma Aditya	85
12.	Reyhan Arya Dinata	85
13.	Rizky Dwi Ramadhan	75
14.	Rizky Nur Fadillah	85
15.	Sabrina Dwi Rahma	70
16.	Sheza Zahwa	95
17.	Shifa Aulia	95
18.	Trisya Zhivara Fajarianti	90
19.	Vicky Haikal	90
20.	Yudha Aji Prasetyo	90

Tabel 4.13
Nilai Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

No	Nama	Nilai
1	Andi Pratama	85
2	Andita Aditya	65
3	Assyifa Fatonah	60
4	Asyifa Azahra	65
5	Aufar Diva Azaria	80

No	Nama	Nilai
6	Bimantara Jiwo Satria	70
7	Cahaya Zidan Pangestu	85
8	Carisa Adinea	70
9	Dino Ramadan	70
10	Diska Audi Astra	65
11	Ferly Jazuly A	80
12	Galuh Chandra S	65
13	Hafidz Nurazmi Saputra	90
14	Hanifah Isnaini Putri	60
15	Ibnu Albim Shaleh S	80
16	Ikhsan Bayhaqi	80
17	Ilham Auliya B.S	70
18	Ilham Mufadan Rifqi	70
19	Isa Fatul Hasanah	65
20	Jesikha Putri A	75
21	Ratna Antika	20

Gambar 4.4
Diagram Hasil Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Berdasarkan data hasil posttest siswa kelas eksperimen dan kontrol di atas didapatkan nilai maksimal yang dicapai sebesar 95 dan 90, sedangkan untuk nilai minimum 60 dan 20 dengan nilai rata-rata 81,25 dan 70 dari 20 dan 21 siswa. Dari data hasil pretest dan posttest dapat diketahui peningkatan kemampuan siswa dengan menggunakan media *puzzle*.

3. Pengujian Hipotesis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan metode kolmogorov-Smirnov Test dikarenakan jumlah sample < 50 . Uji normalitas *liliefors* dengan menggunakan *software SPSS 20 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria kenormalan:

Jika, Nilai signifikansi $> 0,05$ maka data berdistribusi normal

Jika, Nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal

Berikut hasil uji normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.14
Uji Normalitas *Pretest* Kelas Kontrol
Kolmogorov-Smirnov Test

		Uji Normalitas Pretest control
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	68.44
	Std. Deviation	12.916
Most Extreme Differences	Absolute Positive	.142
	Negative	-.132
Kolmogorov-Smirnov Z		.803
Asymp. Sig. (2-tailed)		.539

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Tabel 4.15
Uji Normalitas *Posttest* Kelas Kontrol
Kolmogorov-Smirnov Test

		Uji Normalitas Posttest Kontrol
N		21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	70.00
	Std. Deviation	14.318
	Most Extreme Differences	Absolute
Positive		.119
Negative		-.221
Kolmogorov-Smirnov Z		1.011
Asymp. Sig. (2-tailed)		.258

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Tabel 4.16
Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen
Kolmogorov-Smirnov Test

		Uji_Normalit as_Pretest_ko ntrol
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	68.44
	Std. Deviation	12.916
	Most Extreme Differences	Absolute
Positive		.142
Negative		-.132
Kolmogorov-Smirnov Z		.803
Asymp. Sig. (2-tailed)		.539

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Tabel 4.17
Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen
Kolmogorov-Smirnov Test

		Uji_Normalitas_Posttest_eksperimen
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	81.75
	Std. Deviation	10.672
Most Extreme Differences	Absolute	.270
	Positive	.165
	Negative	-.270
Kolmogorov-Smirnov Z		1.206
Asymp. Sig. (2-tailed)		.109

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dalam pengujian, suatu data dikatakan berdistribusi normal apabila jika nilai sig. > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Dari perhitungan analisis data:

Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

- 1) Hasil analisis data pretest menyatakan bahwa nilai sig 0,539 > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.
- 2) Hasil analisis data posttest menyatakan bahwa nilai sig 0,258 > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

- 1) Hasil analisis data pretest menyatakan bahwa nilai sig 0,539 > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.
- 2) Hasil analisis data posttest menyatakan bahwa nilai sig 0,109 > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah data yang diperoleh homogen atau tidak. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Levene*. Uji homogenitas *Levene* dengan menggunakan *software SPSS 20 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria jika nilai sig. > 0,05 maka data dinyatakan homogen dan jika nilai sig. < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen

Berikut hasil uji homogenitas kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu sebagai berikut:

Tabel 4.18
Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.030	1	39	.864
Hasil Based on Median	.011	1	39	.918
Belajar Based on Median and Siswa with adjusted df	.011	1	33.4 63	.918
Based on trimmed mean	.000	1	39	.998

Dari perhitungan analisis data di atas diperoleh nilai sig 0,864 > 0,05 maka dapat disimpulkan data dinyatakan homogen.

c. Uji T (*Paired Sample Test*)

Uji t (*Paired Sample Test*) dalam penelitian ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah “Apakah Terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V SDN Sukajadi Kec. Bumi Ratu Nuban?”. Penelitian ini menggunakan taraf signifikansi

0,05 berdasarkan hipotesis penelitian yang telah ditetapkan, maka kriteria pengujian dalam uji t sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak (terdapat perbedaan)
- 2) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima (tidak terdapat perbedaan)

Hasil Uji t (*Paired Sample Test*) dengan melalui analisis SPSS, dapat diketahui pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.19
Uji t (*Paired Sample Test*)
Paired Samples Test

		Paired Differences				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-26.000	13.436	3.004	-32.288	-19.712

Paired Samples Test

		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-8.654	19	.000

Diketahui nilai probabilitas (sig) dalam penelitian ini yaitu 0,000, karena probabilitas (sig) $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran *Puzzle*. Berdasarkan hasil pengolahan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran *Puzzle* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V SDN Sukajadi Kec. Bumi Ratu Nuban.

B. Pembahasan

1. Hasil Belajar

Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku. Walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar juga dapat menyentuh perubahan hasil belajar dan juga dapat ditandai dengan perubahan kemampuan berfikir.

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan menerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran.⁵³ Sedangkan pengertian media *puzzle* sebagai media pembelajaran yang saya gunakan adalah suatu permainan yang melatih daya ingat siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah.⁵⁴

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan sangat membantu pelajar mencapai tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis media pembelajaran memiliki karakteristik, keuntungan, dan kerugian. Oleh karena itu, perlu membuat perencanaan sistematis untuk penggunaan media intruksional. Unsur media pembelajaran terdiri dari alat perangkat kerasnya serta isi pesan yang akan disampaikan/disalurkan oleh media tersebut.⁵⁵ Oleh karena itu, dengan adanya media *puzzle* ini sangat memungkinkan untuk dapat membantu tenaga pendidik atau guru untuk

⁵³ Mustofa Abi Hamid dkk, *Media Pembelajaran* (Jakarta: yayasan kita menulis, 2020), 2.

⁵⁴ Mahardika dkk, "Permainan Edukatif dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun TK Islamiyah," 3.

⁵⁵ Mustofa Abi Hamid dkk, *Media Pembelajaran*, 6.

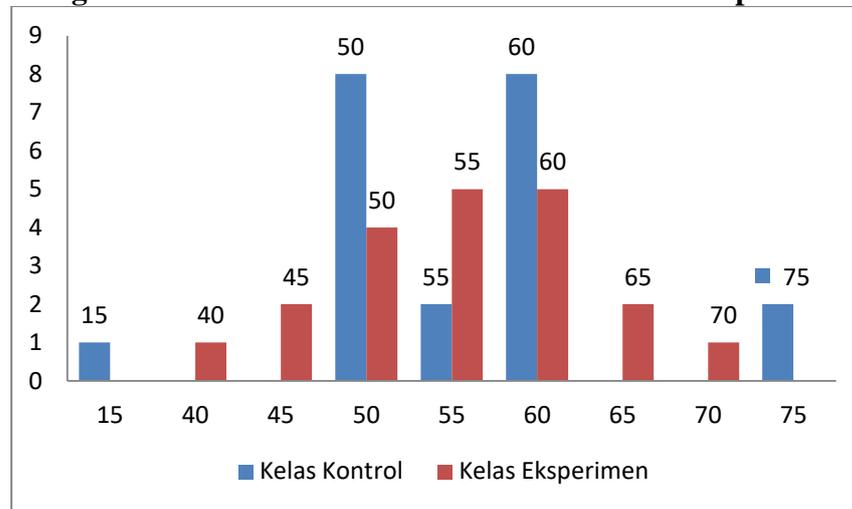
menampaikan materi dengan lebih efisien, dan tepat sasaran guna tercapainya tujuan belajar serta hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya saat sebelum menggunakan media pembelajaran.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media pembelajaran *puzzle* untuk melihat apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada saat melaksanakan pembelajaran menggunakan bantuan media *puzzle* dan tidak menggunakan media.

Berdasarkan dua tahap awal, peneliti menggunakan *pretest* yang dilakukan pada awal pertemuan. Pelaksanaan *pretest* diambil pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dari hasil *pretest* yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masih banyak siswa yang memperoleh hasil belajar di bawah KKM yaitu 60. Pada kelas kontrol nilai terendah terdapat pada angka 15 dengan nilai tertinggi 75. Sedangkan pada kelas eksperimen nilai terendah terdapat pada angka 40 dan nilai tertinggi adalah 70.

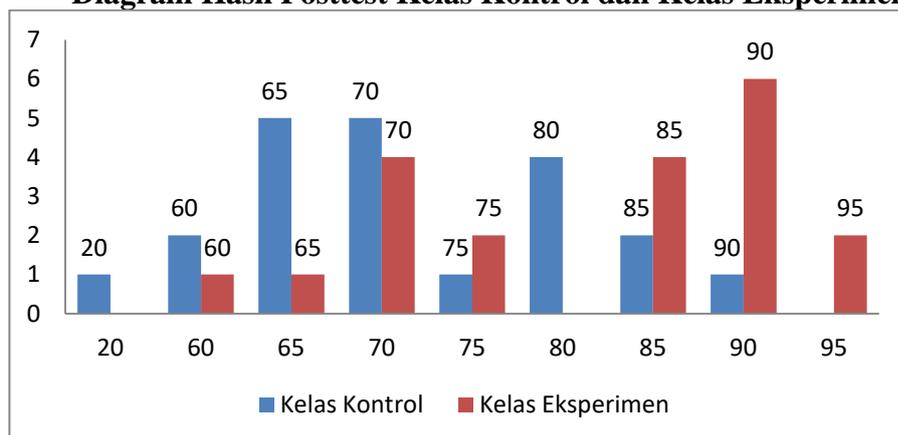
Nilai *pretest* diambil sebelum dilakukan treatment atau perlakuan terhadap kedua kelas. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Media *Puzzle*, sehingga diharapkan setelah adanya pembelajaran yang menggunakan Media *Puzzle* akan meningkatkan hasil belajar siswa dan memenuhi kriteria ketuntasan maksimal yang ada di sekolah.

Gambar 4.5
Diagram Hasil Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Dari diagram batang di atas, dapat dilihat nilai *pretes* kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki nilai yang rendah nilai terendah terdapat pada nilai 15 pada kelas kontrol dan pada kelas eksperimen dengan nilai 40.

Gambar 4.6
Diagram Hasil Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen



Dari diagram batang di atas terlihat bahwa nilai *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki nilai terendah 20 dan 60 sedangkan untuk nilai tertinggi kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah 90 dan 95.

Sehingga dapat disimpulkan dari hasil *posttest* kelas eksperimen memiliki peningkatan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media puzzle.

Pengaruh media *Puzzle* terhadap hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil Uji t (*Paired Sample Test*) diperoleh nilai probabilitas (sig) dalam penelitian ini yaitu 0,000, karena probabilitas (sig) $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran *Puzzle*. Berdasarkan hasil pengolahan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran *Puzzle* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V SDN Sukajadi Kec. Bumi Ratu Nuban.

Penelitian ini dikuatkan dengan penelitian terdahulu oleh Nur Hasanah yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* 3 Dimensi Terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini Di Kelompok B RA Baitul Islah Kota Bengkulu dengan hasil penelitian yaitu kemampuan mengenal warna dan bentuk *puzzle* pada RA Baitul Islah dalam kategori Berkembang sangat baik. Dengan demikian terjadi perbedaan atau peningkatan kategori kemampuan mengenal warna dan bentuk pada anak dalam penelitian pengembangan ini, sehingga dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan berupa media *puzzle* tiga dimensi di RA Baitul Islah Kota Bengkulu Layak untuk digunakan.

Penelitian terdahulu oleh Eva Ayu Kurniati dengan judul Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III Pembelajaran Tematik MI Muhaajirin Kota Jambi dengan hasil

penelitian yaitu hasil angket yang digunakan untuk mengukur keaktifan belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III MI Muhajirin Kota Jambi. Dengan ini nilai angket keaktifan belajar siklus I sebesar 10% dan siklus II sebesar 87%. Kedua data pada siklus I dan siklus II telah valid atau sah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Media *Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran.

2. Temuan Penelitian

- a. Pada penelitian ini, peneliti menemukan bahwa pembelajaran menggunakan media *puzzle* dapat berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa
- b. Dalam penelitian, penggunaan media *puzzle* terhitung sangat efektif dan praktis.
- c. Hasil belajar siswa kelas V SDN Sukajadi mengalami peningkatan pada hasil posttest yang dilakukan pada hari Selasa, 28 Maret 2023.

3. Kendala Penelitian

- a. Alokasi waktu, dalam melaksanakan penelitian ini menjadi salah satu kendala yang mempengaruhi pelaksanaan penelitian.
- b. Keterbatasan kemampuan, peneliti menyadari bahwa peneliti memiliki keterbatasan kemampuan, khususnya dalam pengelolaan kelas. Akan tetapi, peneliti berusaha semaksimal mungkin untuk memahami karakter siswa dengan arahan dari guru.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Salah satu cara untuk mengatasi siswa tidak mudah bosan dan hasil belajar yang rendah, sebagai seorang guru hendaknya dapat mengelola kelas dengan baik. Kelas yang dikelola dengan baik akan menunjang jalannya interaksi edukatif. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran sangat perlu diperhatikan agar teknik penyajian bahan pelajaran yang akan digunakan tepat dan sesuai. Penggunaan media yang tepat juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V SDN Sukajadi Kec. Bumi Ratu Nuban. Indikator dari penilaian hasil belajar tersebut dapat terlihat dari nilai post test siswa yang mengalami peningkatan.

Berdasarkan tujuan penelitian dengan menguji hipotesis menggunakan hasil Uji t (*Paired Sample Test*) diperoleh nilai probabilitas (sig) dalam penelitian ini yaitu 0,000, karena probabilitas (sig) $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran *Puzzle*. Berdasarkan hasil pengolahan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran *Puzzle* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V SDN Sukajadi Kec. Bumi Ratu Nuban.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka penulis ingin menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Diharapkan media *puzzle* dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang dapat disesuaikan dengan materi.

2. Bagi Kepala Sekolah

Kepada pihak sekolah agar lebih memotivasi guru kelas untuk menerapkan penggunaan media *puzzle* agar memudahkan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Dalam proses pembelajaran diharapkan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, karena dengan siswa ikut serta dalam aktifitas belajar akan membantu siswa untuk lebih memahami materi yang diberikan guru sehingga dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar.

4. Peneliti Lebih Lanjut

Peneliti mengharapkan bahwa peneliti lain dapat menindaklanjuti dan mengembangkan hasil penelitian yang telah dicapai, sehingga wawasan dan ilmu pengetahuan semakin bertambah dan berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Yogyakarta: Reinika Cipta, 2010.
- Arsyad, Abd. Rahman Rahim Rahim, Abd. Syukur Tajudin, Ummiyati dan Wahidah. *Indovasi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Di Kelas Awal Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Zahir Publishing, 2020.
- Aslindah, Andi. *ALAT PERMAINAN EDUKATIF Media Stimulus Anak Jadi Aktif dan Kreatif*. Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center, 2018.
- Djaali. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara, 2020.
- Fatirani, Hendra. "Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia." *Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, NTB*, 2021, H.40.
- Hakimah, Ema Nurzainul. "Pengaruh Kesadaran Merek, Persepsi Kualitas, Asosiasi Merk, Loyalitas Merk Terhadap Keputusan Pembelian Makanan Khas Daerah Kediri Tahu Merek 'POO' Pada Pengunjung Toko Pusat Oleh-Oleh Kota Kediri." *Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis* Vol.1 No.1 (2016): H.16.
- Hasanah, Nur. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle 3 Dimensi Terhadap Kecerdasan Sosial Anak Usia Dini Di Kelompok B RA Baitul Islah Kota Bengkulu." *IAIN Bengkulu*, 2020.
- Karitas, Diana Puspa. *Ekosistem Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 5 Buku Siswa SD/MI Kelas V*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
- Kurniati, Eva Ayu. "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III Pembelajaran Tematik MI Muhajirin Kota Jambi." *UIN Sultan Thaha Saifudin Jambi*, 2020.
- Kurniawan, Albert. *Belajar Mudah SPSS Untuk Pemula*. Jakarta: PT Buku Kita, 2009.
- Latief, Rukminingsih, Gunawan Adnan, and Mohammad Adnan. *Metode Penelitian Pendidikan Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Erhaka Utama, 2020.
- Mamondol, Marianne Reynelda. *Dasar-dasar Statistika*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021.

- Masnur, Putu Yulia Angga Dewi, Naniek Kusumawati, Erinda Nur Pratiwi, I Gusti Ayu Ngurah Kade Sukiastini, Moh. Miftahul Arifin, Rufiatun Nisa, Uslan, Ni Putu Widyasanti, Putri Rahadian Dyah Kusumawati. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran IPA SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Motivasi Berprestasi & Disiplin Peserta Didik Serta Hubungannya dengan Hasil Belajar*. cet.1. Yudha English Gallery, 2018.
- Muliani, Wayan Widana dan Putu Lia. *Uji Persyaratan Analisis*. Jakarta Timur: Klik Media, 2020.
- Mustafa, Muhammad Thobroni dan Arif. *Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013.
- Rahmadi. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Kalimantan Selatan: Antasari Press, 2011.
- Rianda, Robi. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Melalui Media Puzzle Di Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh." *UIN Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh*, 2018.
- Salim, Syahrudin dan. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Ciptapustaka Media, 2012.
- Sari, Mutia. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V MIS Lamgugob Banda Aceh." *Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh*, 2020.
- Simarmata, Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, Masrul Masrul, Juliana Juliana, Meilani Safitri, Muhamad Munsarif, Jamaludin Jamaludin, Janner. *Media Pembelajaran*. Jakarta: yayasan kita menulis, 2020.
- Siyoto, Sandu. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Suhaebar, Isrok`atun, Nurdinah Hanifah, Maulana, Imam. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Sains secara Integratif melalui Situation-Based Learning*. Jawa Barat: UPI Sumedang Proses, 2020.
- Sugeng, Bambang. *Fundamental Metodologi Penelitian Kuantitatif (Eksplanatif)*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2022.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.

- Sujana, Atep. *Dasar--Dasar Ipa : Konsep dan Aplikasinya*. Bandung: UPI PRESS, 2014.
- Sulistyowati, Asih Widi Wisudawati & Eka. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014.
- Sundayana, Rostina. *Statistika Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Umisela, Rahmawati Matondang, Leoly Ahaiathul Akhirah Nasution, Nur.. *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI Untuk Mata Pelajaran PPKn*. Batu: Literasi Nusantara, 2021.
- Unaradjan, Dominus Dolet. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya, 2019.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Cet. 2. Jakarta Selatan: Transmedia Pustaka, 2007.
- Wahyuni, Serly Yanuar Sari, Yulianti Purwaningsih, Endah. *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*. Jilid 2. Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolane Tuban, 2018.
- Wicaksono, Amirudin, Roni Priyanda, Tri Siwi Agustina, Nyoman Sri Ariantini, Ni Gusti Ayu Lia Rusmayani, Dwi Astarani Aslindar, Kori Puspita Ningsh, Siska Wulan, Panji Putranto, Ira Yuniati, Ida Untari, Sari Mujjani, Dipo. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Sukoharjo: CV. Pradina Pustaka Grup, 2022.
- Winarni, Endang Widi. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.
- Yuniarni, Mahardika, M.Asrori, Desni. "Permainan Edukatif dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun TK Islamiyah." *Program Studi Pendidikan Guru PAUD FKIP UNTAN, Pontianak*, t.t.
- Zain, Syaiful Bahri Djamarah Dan Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*. Cet. 4. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Zen, Syafri dan Zelhendri. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2017.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

OUTLINE

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) KELAS V SDN SUKAJADI KEC.BUMI RATU NUBAN

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

PRAKATA PENULIS

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian yang Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Hasil belajar
 - 1. Pengertian Hasil Belajar
 - 2. Jenis-jenis Hasil Belajar
 - 3. Tujuan dan Hasil Belajar

B. *Media Puzzle*

1. Pengertian *Media Puzzle*
2. Manfaat Bermain *Puzzle*
3. Pengaruh *Media Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa
4. Cara Bermain *Puzzle*
5. Langkah-langkah Penerapan *Media Puzzle*
6. Kelebihan dan Kekurangan *Media Puzzle*

C. Pembelajaran IPA

1. Hakikat IPA
2. Pembelajaran IPA di SD/MI
3. Materi Hubungan Antarmahluk Hidup dalam Ekosistem

D. Kerangka Berfikir

E. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

B. Definisi Oprasional Variabel

1. Variabel Independen
2. Variabel Dependensi

C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel

1. Populasi Penelitian
2. Sampel
3. Teknik Sampling Penelitian

D. Teknik Pengumpulan Data

1. Tes
2. Dokumentasi

E. Instrumen Penelitian

1. Lembar Tes
2. Uji Validitas
3. Uji Reliabilitas
4. Tingkat Kesukaran
5. Daya Pembeda

F. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas
2. Uji Homogenitas
3. Uji Hipotesis

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 - a. Profil SDN Sukajadi
 - b. Visi dan Misi SDN Sukajadi
 - c. Identitas Sekolah
 - d. Data Guru dan Siswa SDN Sukajadi
 - e. Sarana dan Prasarana SDN Sukajadi
 - f. Denah SDN Sukajadi
 - g. Struktur Organisasi SDN Sukajadi
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 - a. Deskripsi Data Hasil Penelitian
 - 1) Uji Validitas
 - 2) Uji Reabilitas
 - 3) Uji Tingkat Kesukaran
 - 4) Uji Daya Pembeda
 - b. Deskripsi Hasil Belajar (Pre-test)
 - c. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran Dengan Metode Eksperimen
 - d. Deskripsi Data Hasil Belajar (Post-test)
3. Pengujian Hipotesis
 - a. Uji Normalitas
 - b. Uji Homogenitas
 - c. Uji Hipotesis

B. Pembahasan

1. Hasil Belajar
2. Temuan Penelitian
3. Kendala Penelitian

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN-LAMPIRAN****DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,



Nuryanto, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197202102007011034

Metro, Februari 2023

Peneliti



Ingky Leonicha Valentine
NPM. 1901032021

ALAT PENGUMPUL DATA

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) KELAS V SDN SUKAJADI KEC.BUMI RATU NUBAN

1. TES

KISI-KISI PENULISAN SOAL PRETEST DAN POSTEST HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) KELAS III

Mata pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Kelas : V (Lima)

Waktu : 2 x 35

A. Kisi-kisi Pretest dan Postest Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Kelas V

Kompetensi Dasar	Indikator	Level Kognitif / C	Nomor Soal	Jumlah Soal
3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	1. menjelaskan komponen-komponen rantai makanan.	C2	1, 3, 14, 15, 19,	5
	2. Menganalisis gambar, tabel, maupun bacaan rantai makanan.	C4	6, 7, 10, 12, 13, 18	6
	3. Menjelaskan materi yang telah di pelajari mengenai hubungan antarmahluk hidup dalam ekosistem.	C2	2, 4, 5, 9, 17	5
	4. Menyebutkan contoh hewan yang terlibat dalam rantai makanan beserta kedudukannya dalam ekosistem.	C1	20, 16, 11, 8	4
Jumlah Bobot Soal				20 Soal

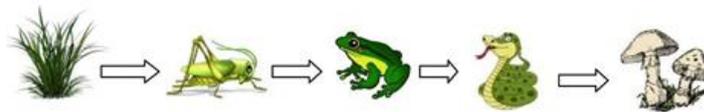
B. Soal Pretest dan Postest Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Kelas V

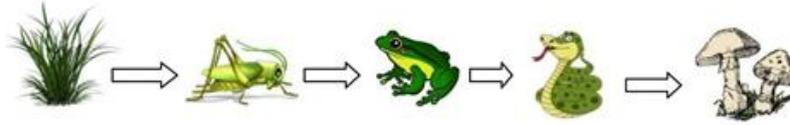
1. Apakah yang dimaksud dengan rantai makanan ...
2. Sebuah lingkungan yang dihuni oleh berbagai jenis hewan dan tumbuhan disebut dengan ...
3. Jenis makhluk hidup yang dapat membuat makanan sendiri disebut ...
4. Tingkat kedudukan hewan dapat ditentukan berdasarkan ...
5. Ekosistem yang terbentuk karena peristiwa alam disebut dengan ...

Pohon mangga	Harimau
Kambing	Belalang
Elang	Padi

6. Dari jenis hewan di atas hewan yang berperan sebagai produsen adalah ...
Pohon apel → Ulat → Ayam → Jamur
7. Berdasarkan rantai makanan di atas jenis hewan yang dapat memakan dua jenis makanan menduduki tingkat konsumen ...
8. Sebutkan hewan yang menduduki tingkat konsumen puncak ...
9. Apakah tujuan dari proses terjadinya rantai makanan ...



10. Berdasarkan urutan rantai makanan di atas rumput dan katak secara berturut-turut berperan sebagai ...
11. Puncak piramida rantai makanan biasanya ditempati hewan-hewan karnivora. Sebutkan hewan-hewan tersebut...
12. Pada piramida makanan, produsen menempati trofik ke ...
13. Pada rantai makanan yang ada di laut fitoplankton berperer sebagai ...
14. Apakah yang kamu ketahui tentang produsen ...
15. Jelaskan pengertian dari konsumen ...
16. Hewan yang mati akan membusuk dan menjadi sumber makanan bagi bakteri. Contoh tersebut menunjukkan peran bakteri sebagai ...
17. Apakah yang akan terjadi jika dalam ekosistem sawah jumlah ular bertambah ...



18. Pada rantai makanan di atas belalang berperan sebagai konsumen tingkat

...

19. Jaringan-jaringan makanan adalah ...

20. Sebutkan contoh rantai makanan dalam ekosistem laut beserta keterangan ...

C. Kunci Jawaban Soal Pretest dan Postest

1. Rantai Makanan
2. Ekosistem
3. Produsen
4. Apa yang mereka makan, apakah tergolong dalam hewan karnivora, herbivora, dan omnivora
5. Ekosistem alami
6. Padi
7. Konsumen II (ayam)
8. Paus, elang, harimau, dll
9. Agar ekosistem mengalami siklus hidup seimbang
10. Produsen dan konsumen II
11. Ular, elang, harimau, dll
12. I (ke satu)
13. Produsen
14. Produsen adalah makhluk hidup yang dapat membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis..
15. Konsumen adalah makhluk hidup yang tidak dapat membuat makanannya sendiri sehingga mendapatkan energi dari makhluk hidup lain.
16. Konsumen puncak atau tertinggi
17. Populasi tikus menurun
18. Konsumen I

19. Jaring-jaring makanan adalah hubungan antar rantai makanan dan apa yang dimakan spesies dalam sistem ekologi, atau dengan kata lain sekumpulan dari beberapa rantai makanan yang saling berhubungan.
20. Tumbuhan → ulat → katak → ular → elang → dekomposer
- Tumbuhan sebagai produsen
 Ulat sebagai konsumen I
 Katak sebagai konsumen II
 Ular sebagai konsumen III
 Elang sebagai konsumen IV
 Dekomposer sebagai pengurai
- (Jawaban menyesuaikan peserta didik)

2. DOKUMENTASI

Pedoman Pada Penelitian ini adalah:

1. Sejarah, profil sekolah, visi dan misi serta tujuan SDN Sukajadi Kec.Bumi Ratu Nuban.
2. Keadaan dan jumlah siswa serta guru di SDN Sukajadi Kec.Bumi Ratu Nuban.
3. Struktur organisasi SDN Sukajadi Kec. Bumi Ratu Nuban.
4. Hasil tes siswa menggunakan media pembelajaran *puzzle*.

Mengetahui,
 Dosen Pembimbing,



Nuryanto, S.Ag., M.Pd.I
 NIP. 197202102007011034

Metro, Februari 2023
 Peneliti



Ingky Leonicha Valentine
 NPM. 1901032021

SILABUS TEMATIK KELAS V

Tema 5 : Ekosistem
 Subtema 1 : Komponen Ekosistem
 Semester : I (Satu)

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.4 Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa 2.4 Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya 3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup 4.4 Menyajikan hasil penggalan tentang manfaat	1.4.1 Menerima usaha masyarakat dalam menjaga NKRI. 2.4.1 Menunjukkan nilai-nilai persatuan dan kesatuan pada masyarakat. 3.4.1 Mencari manfaat menjaga persatuan dan kesatuan yang dilakukan oleh masyarakat dan pemerintah	<ul style="list-style-type: none"> • Peristiwa Sumpah Pemuda 1928 • Usaha yang dilakukan para pemimpin bangsa demi terciptanya NKRI • Peta wilayah NKRI 	<ul style="list-style-type: none"> • Manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan. • Menerapkan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama Jurnal: <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain Penilaian Diri: <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah Pengetahuan Tes tertulis <ul style="list-style-type: none"> • Mencermati teks nonfiksi yang disajikan, siswa mampu memukan pokok pikiran dalam bacaan. • Menyimak penjelasan dan mencermati 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.	dari majalah, koran, dan internet. 4.4.1 Membuat kliping berisikan berita atau artikel usaha masyarakat dan pemerintah dalam menjaga persatuan dan kesatuan.			teks bacaan, siswa mampu membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan bacaan. <ul style="list-style-type: none"> Mencermati teks nonfiksi yang disajikan, siswa mampu memukan pokok pikiran dalam bacaan. Mencermati teks bacaan, siswa mampu membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan bacaan. Berdiskusi dan mencari informasi dalam kelompok, siswa mampu melengkapi bagan dengan klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya. Mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu menemukan pokok pikiran dan informasi penting dari teks letak geografis Indonesia. 		
Bahasa Indonesia	3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi 4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri	3.7.1 Menyebutkan pokok pikiran serta informasi penting dalam bacaan tentang Indonesia sebagai Negara Maritim dan Agraris. 4.7.1 Membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan bacaan tentang Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> Informasi penting dari setiap paragraph dalam teks nonfiksi 	<ul style="list-style-type: none"> Mencermati teks non fiksi yang disajikan dalam bacaan Menyimak penjelasan dan mencermati teks bacaan, serta membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan bacaan Menemukan pokok pikiran dalam bacaan teks non fiksi Membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan 	<ul style="list-style-type: none"> Menggali informasi dari teks bacaan, siswa mampu menyebutkan pulau-pulau, perairan, serta negara-negara yang berbatasan dengan Indonesia. Menyimak penjelasan tentang pembuatan peta, siswa mampu menggambarkan peta berikut dengan komponen-komponen peta. Mencermati teks bacaan, siswa mampu menjawab pertanyaan sehubungan dengan bacaan dan membuat poster tentang Sumpah Pemuda. Mencermati peta daerah, siswa mampu menggambarkan peta dengan warna yang berbeda untuk kenampakan-kenampakan alam. Berdiskusi dan mencari informasi dalam kelompok, siswa mampu membuat kliping yang menunjukkan usaha persatuan dan kesatuan yang dilakukan oleh pemerintah 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		sebagai Negara Maritim dan Agraris.		dengan teks bacaan	dan masyarakat. <ul style="list-style-type: none"> Mengamati gambar yang diberikan, siswa mampu menentukan posisi tempat berdasarkan arah mata angin. 		
Ilmu Pengetahuan Alam	3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar 4.5. Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem	3.5.1 Melengkapi bagan dengan klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya . 3.5.1 Menyebutkan hewan-hewan herbivor, karnivor, dan omnivor. 4.5.1 Menyajikan teks nonfiksi tentang salah satu hewan yang di pilih.	<ul style="list-style-type: none"> Jenis makanan hewan Klasifikasi hewan-hewan yang termasuk dalam karnivora, herbivora dan omnivora 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat bagan penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya Membuat teks non fiksi tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya Membuat teks non fiksi tentang hewan pilihannya dilihat berdasarkan jenis makanannya Melengkapi bagan klasifikasi hewan berdasarkan jenis makanannya 	<ul style="list-style-type: none"> Mencermati teks bacaan, siswa mampu membuat peta pikiran tentang pokok pikiran dan informasi penting yang terdapat dalam teks bacaan daur hidup hewan. Mencermati perbedaan tangga nada mayor dan minor, siswa mampu menyanyikan lagu nasional bertangga nada minor. Mencermati teks bacaan, siswa mampu membuat peta pikiran tentang teks bacaan Perubahan Ekosistem. Mencermati perbedaan tangga nada mayor dan minor, siswa mampu menyanyikan lagu nasional bertangga nada minor. <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat bagan, siswa mampu menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya. Melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi, siswa mampu membuat teks nonfiksi tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi, siswa mampu membuat teks nonfiksi tentang hewan pilihannya dilihat dari jenis makanannya. Menyanyikan lagu bertema hewan, siswa mampu mengenal perbedaan 		
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan	3.1.1 Identifikasi daerah tempat tinggal dengan keberadaan Indonesia sebagai negara maritim dan agraris.	<ul style="list-style-type: none"> Letak, luas, dan karakteristik kondisi geografis Indonesia melalui peta 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat teks nonfiksi tentang penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Melakukan pengamatan dan pengumpulan informasi, siswa mampu membuat teks nonfiksi tentang hewan pilihannya dilihat dari jenis makanannya. Menyanyikan lagu bertema hewan, siswa mampu mengenal perbedaan 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi	4.1.1 Membuat sebuah peta daerah tempat tinggal lengkap dengan pewarnaan sesuai dengan ketinggian daerahnya.		dan budaya	<p>tangga nada mayor dan minor.</p> <ul style="list-style-type: none"> Menemukan pokok pikiran dan informasi penting, siswa mampu menuliskan ringkasan bacaan. Membuat diagram, siswa mampu membedakan daur hidup tiga jenis hewan yang berbeda. Menyimak informasi yang diperoleh baik dari presentasi maupun kegiatan sebelumnya, siswa mampu membuat tulisan tentang daur hidup hewan, terutama yang mengalami metamorfosis. Membuat kliping tentang upaya persatuan dan kesatuan, siswa mampu mempresentasikan kliping yang telah dibuat di depan kelas secara berkelompok. 		
Seni Budaya dan Prakarya	3.2 Memahami tangga nada. 4.2 Menyanyikan lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan musik.	3.2.1 Mengetahui perbedaan tangga nada mayor dan minor. 4.2.1 Menyanyikan lagu yang bertema hewan dengan diiringi musik.		<ul style="list-style-type: none"> Mengenal perbedaan tangga nada mayor dan minor dengan menyanyikan lagu bertema hewan 			

Tema 5 : Ekosistem
 Subtema 2 : Hubungan Antar Makhluk Hidup Dalam Ekosistwm

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	<p>1.4 Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2.4 Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya</p> <p>3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup</p> <p>4.4 Menyajikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.</p>	<p>1.4.1 Menerima manfaat semangat kekeluargaan dan gotong royong.</p> <p>2.4.1 Menerapkan sikap jujur terhadap semangat kekeluargaan dan gotong royong.</p> <p>3.4.1 Mencari contoh-contoh semangat gotong royong dan kekeluargaan yang terdapat di lingkungan sekolah dan lingkungan rumah.</p> <p>4.4.1 Membuat tabel tentang semangat gotong royong dan kekeluargaan yang terdapat di lingkungan sekolah dan lingkungan rumah.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Peristiwa Sumpah Pemuda 1928 Usaha yang dilakukan para pemimpin bangsa demi terciptanya NKRI Peta wilayah NKRI 	<ul style="list-style-type: none"> Manfaat semangat kekeluargaan dan gotong royong 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur Disiplin Tanggung Jawab Santun Peduli Percaya diri Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan</p> <p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencermati teks nonfiksi yang disajikan, siswa mampu memukan pokok pikiran dalam bacaan. Menyimak keterangan tentang rantai makanan, siswa mampu membuat gambar rantai makanan pada ekosistem lengkap dengan keterangannya. Mendiskusikan asal energi pada makhluk hidup, siswa mampu menjelaskan rantai makanan yang terdapat dalam suatu ekosistem. Mencermati artikel singkat tentang subak di Bali, siswa mampu mendiskusikan karakteristik penduduk di wilayah pertanian di Bali. 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku Guru Buku Siswa Internet Lingkungan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Bahasa Indonesia	3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi 4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri	3.7.1 Menjelaskan fakta dan informasi tentang hubungan khas makhluk hidup. 4.7.1 Membuat teks nonfiksi tentang salah satu hubungan khas makhluk hidup.	<ul style="list-style-type: none"> Informasi penting dari setiap paragraph dalam teks nonfiksi 	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan informasi penting dari setiap paragraf dalam teks nonfiksi yang disajikan 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati lingkungan sekitar sekolah, siswa mampu menuliskan karakteristik kenampakanalam. Mengamati peta, siswa mampu menunjukkan lokasi tempat yang ditanyakan. Mengenal Proklamasi sebagai salah satu peristiwa bersejarah bangsa, siswa mampu memainkan peran dalam drama Proklamasi. Mengamati kenampakan alam di sekelilingmu, siswa mampu membuat laporan pengamatan kenampakan alam di daerah sekitar. Mendiskusikan hasil wawancara, siswa mampu menjelaskan manfaat semangat kekeluargaan dan gotong royong. Menggali informasi berupa artikel, siswa mampu membuat teks nonfiksi tentang semangat kekeluargaan dan gotong royong dalam kegiatan masyarakat. Mencermati teks bacaan, siswa mampu membuat pamflet yang berisi penjelasan simbiosis. Menyimak penjelasan guru tentang properti tari daerah, siswa mampu mencari informasi tambahan mengenai tarian daerah lainnya di Nusantara yang menggunakan properti tari. Mengenal tarian Turuk Langgai, siswa mampu mempraktikkan beberapa gerakan tari disertai dengan properti tari. 		
Ilmu Pengetahuan Alam	3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar 4.5. Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem	3.5.1 Menjelaskan pengertian simbiosis. 3.5.2 Menyebutkan jenis-jenis simbiosis. 4.5.1 Membuat pamflet tentang hubungan simbiosis yang terjadi pada lebah dan bunga	<ul style="list-style-type: none"> Jenis makanan hewan Klasifikasi hewan-hewan yang termasuk dalam karnivora, herbivora dan omnivora 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan rantai makanan yang ada pada suatu ekosistem Menyatakan letak suatu benda terhadap benda lain berdasarkan arah mata angin 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati lingkungan sekitar sekolah, siswa mampu menuliskan karakteristik kenampakanalam. Mengamati peta, siswa mampu menunjukkan lokasi tempat yang ditanyakan. Mengenal Proklamasi sebagai salah satu peristiwa bersejarah bangsa, siswa mampu memainkan peran dalam drama Proklamasi. Mengamati kenampakan alam di sekelilingmu, siswa mampu membuat laporan pengamatan kenampakan alam di daerah sekitar. Mendiskusikan hasil wawancara, siswa mampu menjelaskan manfaat semangat kekeluargaan dan gotong royong. Menggali informasi berupa artikel, siswa mampu membuat teks nonfiksi tentang semangat kekeluargaan dan gotong royong dalam kegiatan masyarakat. Mencermati teks bacaan, siswa mampu membuat pamflet yang berisi penjelasan simbiosis. Menyimak penjelasan guru tentang properti tari daerah, siswa mampu mencari informasi tambahan mengenai tarian daerah lainnya di Nusantara yang menggunakan properti tari. Mengenal tarian Turuk Langgai, siswa mampu mempraktikkan beberapa gerakan tari disertai dengan properti tari. 		
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta	3.1.1 Menjelaskan Jenis-jenis ketampakan alam dan ketampakan buatan. 4.1.1 Menuliskan hasil pengamatan	<ul style="list-style-type: none"> Letak, luas, dan karakteristik kondisi geografis Indonesia melalui peta 	<ul style="list-style-type: none"> Menyebutkan peristiwa-peristiwa bersejarah penting dalam upaya pembentukan NKRI 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati lingkungan sekitar sekolah, siswa mampu menuliskan karakteristik kenampakanalam. Mengamati peta, siswa mampu menunjukkan lokasi tempat yang ditanyakan. Mengenal Proklamasi sebagai salah satu peristiwa bersejarah bangsa, siswa mampu memainkan peran dalam drama Proklamasi. Mengamati kenampakan alam di sekelilingmu, siswa mampu membuat laporan pengamatan kenampakan alam di daerah sekitar. Mendiskusikan hasil wawancara, siswa mampu menjelaskan manfaat semangat kekeluargaan dan gotong royong. Menggali informasi berupa artikel, siswa mampu membuat teks nonfiksi tentang semangat kekeluargaan dan gotong royong dalam kegiatan masyarakat. Mencermati teks bacaan, siswa mampu membuat pamflet yang berisi penjelasan simbiosis. Menyimak penjelasan guru tentang properti tari daerah, siswa mampu mencari informasi tambahan mengenai tarian daerah lainnya di Nusantara yang menggunakan properti tari. Mengenal tarian Turuk Langgai, siswa mampu mempraktikkan beberapa gerakan tari disertai dengan properti tari. 		Keterampilan Praktik/Kinerja <ul style="list-style-type: none"> Menggunakan hasil diskusi, pengetahuan dan gambar tentang rantai makanan, siswa

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	<p>pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi</p>	<p>pada salah satu tempat wisata tentang penampakan alam dan penampakan buatan.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Bermain peran peristiwa penting yang terjadi dalam proses pembentukan NKRI 	<p>mampu membuat teks nonfiksi tentang salah satu ekosistem.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengumpulkan fakta dan informasi, siswa mampu membuat sebuah teks nonfiksi tentang aktivitas perekonomian yang dilakukan masyarakat setempat berkaitan dengan daerah tempat tinggalnya. Membaca teks bacaan tentang Proklamasi, siswa mampu membuat lini masa tentang sejarah Proklamasi. Mengumpulkan fakta dan informasi, siswa mampu membuat sebuah teks nonfiksi tentang aktivitas perekonomian yang dilakukan masyarakat setempat berkaitan dengan daerah tempat tinggalnya. Membaca bacaan tentang kerukunan dengan saksama, siswa mampu mendiskusikan keterkaitan antara hidup rukun dengan persatuan dan kesatuan. Mengumpulkan fakta dan informasi, siswa mampu membuat sebuah teks nonfiksi tentang salah satu hubungan khas makhluk hidup. Mewawancarai komunitas sekolah, siswa mampu menuliskan perilaku gotong royong serta kekeluargaan yang sudah mereka tunjukan selama berada di lingkungan sekolah dan di lingkungan rumah. Mempraktikkan beberapa gerakan Tari Turuk Langgai, siswa mampu menampilkannya secara sederhana di depan kelas dengan menggunakan properti dan alat musik ritmis. 		
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah.</p> <p>4.3 Mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah.</p>	<p>3.3.1 Menjelaskan pola lantai dalam tari kreasi daerah.</p> <p>3.3.2 Menyebutkan beberapa tarian Nusantara.</p> <p>4.3.1 Menari salah satu tarian nusantara.</p>		<ul style="list-style-type: none"> Memahami tari kreasi daerah. 			

Tema 5 : Ekosistem
 Subtema 3 : Keseimbangan Ekosistem

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	<p>1.4 Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa</p> <p>2.4 Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya</p> <p>3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup</p> <p>4.4 Menyajikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.</p>	<p>1.4.1 Menerima manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>1.4.1 Bersikap jujur dalam penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya.</p> <p>3.4.1 Menyebutkan manfaat persatuan dan kesatuan dalam membangun kerukunan hidup.</p> <p>4.4.1 Mempresentasikan manfaat</p>	<ul style="list-style-type: none"> Peristiwa Sumpah Pemuda 1928 Usaha yang dilakukan para pemimpin bangsa demi terciptanya NKRI Peta wilayah NKRI 	<ul style="list-style-type: none"> Manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan. Menerapkan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya 	<p>Sikap:</p> <ul style="list-style-type: none"> Jujur Disiplin Tanggung Jawab Santun Peduli Percaya diri Kerja Sama <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah <p>Pengetahuan</p> <p>Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencermati teks bacaan yang disajikan. Memahami dan menjelaskan hubungan antara makhluk hidup. Menyimpulkan mengenai hubungan khas makhluk hidup. Menentukan pokok pikiran dari sebuah bacaan nonfiksi dan menyajikannya dalam bentuk sebuah peta pikiran. Memahami peran antarmakhluk hidup bagi kelangsungan hidup mereka di dalam sebuah ekosistem, siswa mampu:Secara berkelompok untuk: Menemukan dan mencari arti dari kosakata baru. 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> Buku Guru Buku Siswa Internet Lingkungan

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		persatuan dan kesatuan dalam membangun kerukunan hidup			<ul style="list-style-type: none"> Mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu membuat beberapa pertanyaan dengan menggunakan kata tanya yang berbeda. Mengamati perubahan yang terjadi di sekelilingnya, siswa mampu: 		
Bahasa Indonesia	3.7 Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi 4.7 Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri	3.7.1 Menjelaskan pokok pikiran dari sebuah bacaan nonfiksi. 3.7.2 Menyebutkan kosakata baru dan Informasi 4.7.1 Membuat teks nonfiksi dengan pemikiran sendiri.	<ul style="list-style-type: none"> Informasi penting dari setiap paragraph dalam teks nonfiksi 	<ul style="list-style-type: none"> Mencermati teks non fiksi yang disajikan dalam bacaan Menyimak penjelasan dan mencermati teks bacaan, serta membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan bacaan Menemukan pokok pikiran dalam bacaan teks non fiksi Membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan teks bacaan 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami penyebab dan akibat perubahan terhadap keberlangsungan hidup komponen ekosistem di dalam sebuah jaring-jaring makanan, siswa mampu menuliskan pengalaman pada sebuah tulisan yang terdiri atas tiga paragraf. Mencermati teks bacaan, siswa mampu membuat daftar properti tari serta fungsinya. Mengamati gerakan Tari Merak bersama guru dan melatih gerakannya sehingga siswa mampu menguasai beberapa gerakan tari pada Tari Merak. Mecermati gambar kegiatan gotong royong dengan saksama, Memahami manfaat kegiatan gotong royong yang merupakan salah satu bentuk pengaruh letak geografis terhadap kehidupan sosial dan budaya masyarakat, siswa mampu: Mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan mengenai isi dari teks bacaan tersebut. Menyimpulkan hasil diskusi ke dalam bentuk peta pikiran. 		
Ilmu Pengetahuan Alam	3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring	3.5.1 Menjelaskan hubungan antar makhluk hidup dalam	<ul style="list-style-type: none"> Jenis makanan hewan Klasifikasi hewan-hewan yang termasuk 	<ul style="list-style-type: none"> Menyatakan letak suatu benda terhadap benda lain 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati poster dengan cermat, Memberikan tanggapan terhadap poster tersebut. Menentukan pikiran utama pada setiap paragraf dengan melengkapi tabel 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	makanan di lingkungan sekitar 4.5. Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem	jaring-jaring makanan pada suatu ekosistem. 3.5.2 Menunjukkan penyebab dan akibat perubahan terhadap keberlangsungan hidup komponen ekosistem di dalam sebuah jaring-jaring makanan.. 4.5.1 Membuat poster tentang hubungan antarmahluk hidup dalam jaring-jaring makanan dalam ekosistem.	dalam karnivora, herbivora dan omnivora	berdasarkan arah mata angin • Menjelaskan hubungan antar makhluk hidup dalam jaring-jaring makanan pada suatu ekosistem • Menjelaskan hubungan antar komponen ekosistem pada teks nonfiksi yang disajikan	yang telah disediakan. • Mencermati teks bacaan siswa mampu menuliskan tiga hal penting yang ditemukan dalam teks bacaan. • Mencari gambar-gambar yang berhubungan dengan kegiatan ekonomi masyarakat. • Memberikan pendapat mengenai poster tersebut. • Mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan mengenai isi dari teks bacaan tersebut • Memahami cara mengarahkan dan menunjukkan sebuah posisi, • Memahami dan mengikuti petunjuk yang diberikan oleh guru, siswa mampu membuat sebuah buklet tentang berbagai macam kegiatan manusia yang dapat memengaruhi keseimbangan ekosistem. • Mencermati teks bacaan tentang keunikan topeng Nusantara dan mengerti tata cara pembuatan topeng Nusantara • Mengamati gambar anak-anak menanam pohon. • Mendiskusikan manfaat kesatuan ekonomi bagi masyarakat di suatu daerah.		
Ilmu Pengetahuan Sosial	3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap	3.1.1 Menjelaskan perkembangan kehidupan masyarakat di Indonesia mengenai pengaruhnya di sektor ekonomi,	• Letak, luas, dan karakteristik kondisi geografis Indonesia melalui peta	• Mempr esentasikan hasil diskusi tentang makna kesatuan wilayah ekonomi • Menjabarkan makna	• Memahami kegiatan ekonomi masyarakat dalam lingkup kepulauan Nusantara, • Memahami tentang perkembangan kehidupan masyarakat di Indonesia, siswa mampu: Keterampilan Praktik/Kinerja • Menjelaskan perbedaan antara		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi 4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/ maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi	komunikasi, dan transportasi secara tepat 4.1.1 Mempresen tasikan hasil identifikasi perkembangan kehidupan masyarakat di Indonesia mengenai pengaruhnya di sektor ekonomi, komunikasi, dan transportasi secara tepat		kesatuan wilayah sosial budaya	<p>hubungan parasitisme, komensalisme, dan mutualisme.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat sebuah maket jaring-jaring makanan dari sebuah ekosistem. • Mempresentasikan hasil kerja mereka dan menjelaskannya dengan percaya diri di depan kelas. Secara individu: • Membuat tulisan mengenai hubungan yang terjadi di dalam rantai makanan. • Menunjukkan akibat perubahan lingkungan terhadap keberlangsungan jaring-jaring makanan ke dalam bentuk sebuah diagram. • Mempresentasikan hasil diskusi mereka dan menjelaskannya dengan percaya diri di depan kelas. • Menjelaskan peristiwa serupa yang terjadi di sekitar tempat siswa tinggal. • Menjelaskan hal-hal yang memengaruhi peristiwa serupa. • Memberikan pendapat mengenai alasan mengapa masyarakat melakukan hal-hal yang memengaruhi peristiwa serupa. • Menyimpulkan isi teks bacaan dalam tulisan satu paragraf dengan menggunakan kosakata baru. 		
Seni Budaya dan Prakarya	3.3 Memahami pola lantai dalam tari kreasi daerah. 4.3 Mempraktikkan pola lantai pada gerak tari kreasi daerah.	3.3.1 Menjelaskan pola lantai dalam tari kreasi daerah. 3.3.2 Menyebutkan beberapa tarian Nusantara. 4.3.1 Menari salah satu tarian nusantara.		<ul style="list-style-type: none"> • Memperagakan gerak tari daerah dengan menggunakan properti • Mengidentifikasi berbagai jenis karya seni rupa daerah 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai teks bacaan. • Membuat kliping mengenai kegiatan sosial masyarakat budaya daerah di sekitar tempatnya tinggal. • Mempresentasikan hasil kerjanya dengan percaya diri di depan kelas. • Mengutarakan pesan yang tersirat pada poster tersebut. • Menyimpulkan hasil diskusi ke dalam bentuk peta pikiran. 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					<ul style="list-style-type: none"> • Mencari informasi yang lebih banyak lagi untuk mengetahui pengaruhnya di sektor ekonomi, komunikasi, dan transportasi. • Melengkapi tabel dengan informasi yang akurat. • Mempresentasikan hasil kerja kelompok mereka dengan percaya diri. • Membuat sebuah permainan dan bekerja sama dengan teman sebangkunya. • Menyimpulkan dan menjelaskan hasil kegiatan mereka. • Menentukan pokok pikiran dan informasi penting ke dalam bentuk peta pikiran. • Menyimpulkan isi dari teks bacaan. • Menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai teks bacaan berdasarkan peta pikiran yang telah dibuat. • Menentukan karakter topeng yang akan dibuat. • Merancang dan memilih warna wajah topeng. • Menjelaskan tujuan dari kegiatan yang dilakukan anak-anak tersebut. • Menjelaskan bagaimana kegiatan tersebut dapat menciptakan keseimbangan ekosistem. • Menentukan pikiran utama dan informasi-informasi penting dari paragraf di dalam sebuah tabel yang sudah disediakan. • Membuat kesimpulan dalam bentuk tulisan dengan menggunakan kosakata baru. • Merancang sebuah skenario dari pengalamannya tentang 		

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					berkomunikasi melalui sebuah media. • Membuat surat atau percakapan. • Membacakan surat atau percakapan yang telah dibuat di depan kelas. • Mengenal dan memahami karakter beberapa topeng • Membuat sebuah topeng dari kertas. • Mewarnai topeng tersebut berdasarkan karakter dari topeng tersebut. • Memamerkan hasil karya mereka kepada teman-temannya dengan menjelaskan tentang karakter dari topeng yang siswa buat.		

Mengetahui
Kepala Sekolah,



Suharyati
Suharyati, S.Pd
NIP. 19690323 200501 2 005

Sukajadi, Maret 2023
Peneliti,



Ingky Leonicha Valentine
NPM. 1901032021

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan diskusi kelompok, siswa dapat merinci komponen-komponen pada rantai makanan pada ekosistem dengan tepat.
2. Dengan menyimak keterangan tentang rantai makanan, siswa mampu membuat gambar rantai makanan pada ekosistem lengkap dengan keterangannya dengan cermat.
3. Dengan melalui kegiatan presentasi, siswa dapat menyajikan hasil laporan rantai makanan dalam ekosistem dengan percaya diri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Hubungan Antar Mahluk Hidup dalam Ekosistem

E. MODEL PEMBELAJARAN

Model : STAD (*Student Teams Achievement Division*)

Metode : Tanya Jawab, Ceramah dan Diskusi

Media : *Puzzle*

F. MEDIA PEMBELAJARAN

Papan *Puzzle*

Spidol

Papan Tulis

G. SUMBER BELAJAR

Buku Siswa Tema : Ekosistem Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017, Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017)

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Religius) 2. Menyanyikan lagu “Indonesia Raya” Bersama-sama. (Nasionalis) 3. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. (Apresiasi) 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menanyakan kabar siswa 5. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan kerapihan pakaian, 6. Menginformasikan materi yang akan dipelajari 7. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	
Inti	<p>Fae 1 Orientasi Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan kepada siswa tentang pengertian rantai makanan? 2. Siswa menjawab pertanyaan dari guru mengenai materi rantai makanan. 3. Guru mengingatkan kembali tentang ekosistem dan menjelaskan tentang rantai makanan yang terdapat dalam bacaan. 4. Siswa mengamati materi yang diberikan guru. <p>Fase 2 Pengorganisasian Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa diminta untuk memperhatikan guru yang sedang menjelaskan mengenai materi mengenai rantai makanan dengan menggunakan media <i>puzzle</i> dan bahan bacaan yang telah disiapkan. 2. Guru memperagakan cara kerja untuk mengerjakan soal latihan dengan teman sebangku. 3. Siswa mempraktekan cara kerja untuk mengerjakan soal latihan dengan teman sebangku <p>Fase 3 Membimbing Penyelidikan Individu maupun Kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama dengan teman sebangku memprak membuat rantai makanan dari ekosistem pilihan mereka. 2. Siswa melengkapi diagram rantai makanan disertai dengan keterangan. 3. Siswa saling berdiskusi tentang keterangan rantai makanan yang mereka buat. 4. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memahami siswa pada KD IPA 3.5. dan 4.5. 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Hasil yang diharapkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Sikap cermat dan teliti pada saat siswa membaca teks bacaan. – Pemahaman siswa tentang rantai makanan. – Keterampilan siswa dalam membuat diagram dan menuliskan keterangan. <p>Catatan: Kegiatan ini digunakan untuk memahamkan siswa tentang KD IPA (KD 3.5 dan 4.5) dan menumbuhkan sikap cermat dan teliti.</p> <p>Fase 4 Mengembangkan Dan Menyajikan Hasil Siswa menuliskan hasil pekerjaannya di buku tugas</p> <p>Fase 5 Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dan guru mendiskusikan hasil pekerjaan siswa 2. Guru memberikan penguatan 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya.. 4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. 5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	10 menit

I. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

1. Buatlah rantai makanan dari ekosistem bersama teman sebangkumu.

Kemudian tentukan :

- a. Produsen
- b. Konsumen 1
- c. Konsumen 2
- d. Konsumen 3
- e. Pengurai

2. Sebutkan pengertian dari rantai makanan
3. Sebutkan pengertian dari produsen
4. Sebutkan pengertian dari konsumen
5. Sebutkan pengertian dari jaring-jaring makanan

J. PEDOMAN PENSKORAN

- Jika menjawab dan benar skor 2
- Jika menjawab salah skor 1
- Jika tidak menjawab skor 0

Nilai = (Skor Perolehan : Skor Maksimum) x 10

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Subariyati, S.Pd
NIP. 19690323 200501 2 005



Sukajadi, Maret 2023
Guru Kelas 5

Suwiji, S.Pd
NIP. 19661009 199403 2 003

Peneliti

Ingky Leonicha Valentine
NPM. 1901032021

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan diskusi kelompok, siswa dapat merinci komponen-komponen pada rantai makanan pada ekosistem dengan tepat.
2. Dengan menyimak keterangan tentang rantai makanan, siswa mampu membuat gambar rantai makanan pada ekosistem lengkap dengan keterangannya dengan cermat.
3. Dengan melalui kegiatan presentasi, siswa dapat menyajikan hasil laporan rantai makanan dalam ekosistem dengan percaya diri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Hubungan Antar Mahluk Hidup dalam Ekosistem

E. MODEL PEMBELAJARAN

Model : STAD (*Student Teams Achievement Division*)

Metode : Tanya Jawab, Ceramah dan Diskusi

Media : *Puzzle*

F. MEDIA PEMBELAJARAN

Papan *Puzzle*

Spidol

Papan Tulis

G. SUMBER BELAJAR

Buku Siswa Tema : Ekosistem Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017, Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017)

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Religius) 2. Menyanyikan lagu “Indonesia Raya” Bersama-sama. (Nasionalis) 3. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. (Apresiasi) 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru menanyakan kabar siswa 5. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan kerapihan pakaian, 6. Menginformasikan materi yang akan dipelajari 7. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi) 	
Inti	<p>Fase 1 Orientasi Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan tentang rantai makanan 2. Guru menjelaskan pengertian ekosistem serta jenis-jenis ekosistem yang berhubungan dengan rantai makanan. 3. Siswa mengamati materi yang diberikan guru. <p>Fase 2 Pengorganisasian Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati gambar rantai makanan dan jenis hewan yang menduduki tingkat pada suatu rantai makanan. 2. Siswa diminta untuk memberi contoh lain tentang hewan yang terlibat dalam suatu rantai makanan. 3. Siswa bertanya jawab tentang ekosistem dan rantai makanan. 4. Siswa tertanya jawab tentang tingkat kedudukan suatu hewan pada rantai makanan berdasarkan makanannya. <p>Fase 3 Membimbing Penyelidikan Individu maupun Kelompok</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok siswa di beri LKS dan <i>puzzle</i> rantai makanan 2. Siswa menyusun <i>puzzle</i> bersama teman sekelompoknya berdasarkan petunjuk LKS 3. Siswa berdiskusi dengan teman sekelompoknya untuk menyusun <i>puzzle</i> yang diberikan guru. <p>Fase 4 Mengembangkan Dan Menyajikan Hasil Siswa mempresentasikan hasil kerja kelompoknya.</p>	50 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<p>Fase 5 Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. 4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. 5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa. 	10 menit

I. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Siswa diminta untuk menyusun dan mempresentasikan *puzzle* yang telah disusun bersama teman sekelompoknya ke depan kelas lengkap dengan pengertian materi yang telah di jelaskan.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

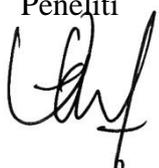



Suhariyati, S.Pd
NIP. 19690323 200501 2 005

Sukajadi, Maret 2023
Guru Kelas 5


Suwiji, S.Pd
NIP. 19661009 199403 2 003

Peneliti


Ingky Leonicha Valentine
NPM. 1901032021

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Sukajadi

Kelas : 5

Tema : Ekosistem (Tema 5)

Sub Tema : Hubungan Antar Makhluk Hidup Dalam Ekosistem(Sub Tema 2)

Pembelajaran ke : 3

Alokasi waktu : 1 Hari (2 x45 menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga, dan negara.
3. Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN

3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar	3.5.1 Merinci komponen-komponen pada rantai makanan pada ekosistem.
4.5 Membuat karya tentang konsep jaring-jaring makanan dalam suatu ekosistem	4.5.1 Membuat gambar rantai makanan pada ekosistem lengkap dengan keterangannya 4.5.2 Menyajikan hasil laporan rantai makanan dalam ekosistem

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan diskusi kelompok, siswa dapat merinci komponen-komponen pada rantai makanan pada ekosistem dengan tepat.
2. Dengan menyimak keterangan tentang rantai makanan, siswa mampu membuat gambar rantai makanan pada ekosistem lengkap dengan keterangannya dengan cermat.
3. Dengan melalui kegiatan presentasi, siswa dapat menyajikan hasil laporan rantai makanan dalam ekosistem dengan percaya diri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Hubungan Antar Mahluk Hidup dalam Ekosistem

E. MODEL PEMBELAJARAN

Model : STAD (*Student Teams Achievement Division*)

Metode : Tanya Jawab, Ceramah dan Diskusi

Media : *Puzzle*

F. MEDIA PEMBELAJARAN

Papan *Puzzle*

Spidol

Papan Tulis

G. SUMBER BELAJAR

Buku Siswa Tema : Ekosistem Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev. 2017, Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017)

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (Orientasi) 2. Menyanyikan lagu “Indonesia Raya” Bersama-sama. 3. Guru menanyakan kabar siswa 4. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan kerapihan pakaian. 5. Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan 	10 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Inti	<p>Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik. (Apresiasi)</p> <p>6. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)</p> <p>Fase 1 Orientasi Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka hari dengan sebuah diskusi tentang sarapan pagi. 2. Siswa membaca artikel singkat tentang sarapan pagi. 3. Guru menjelaskan tentang energi yang terkandung dalam makanan yang kita konsumsi. <p>Fase 2 Pengorganisasian Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mengamati gambar rantai makanan dan memberi penjelasan mengenai gambar tersebut. 2. Siswa kemudian mendiskusikan tentang hubungan antara aliran energi dengan rantai makanan. 3. Siswa membuat contoh rantai makanan dalam sebuah ekosistem. 4. Kegiatan ini dimaksudkan untuk memahami siswa tentang rantai makanan dalam sebuah ekosistem (KD IPA 3.5 dan 4.5). <p>Hasil yang diharapkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Pengetahuan siswa tentang rantai makanan. – Keterampilan siswa dalam menjelaskan rantai makanan serta menggambarkan rantai makanan dalam sebuah ekosistem. – Sikap mandiri dan teliti siswa dalam mengerjakan tugas yang dimaksud (KD IPA 3.5 dan 4.5). 	50 menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan 3. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya. 	5 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	4. Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi. 5. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.	

Mengetahui
Kepala Sekolah,



[Signature]
Suhariyati, S.Pd
NIP. 19690323 200501 2 005

Sukajadi, Maret 2023
Guru Kelas 5



Suwiji, S.Pd
NIP. 19661009 199403 2 003

Peneliti



Ingky Leonicha Valentine
NPM. 1901032021

SOAL PRETEST DAN POSTTEST**SOAL PRETEST**

Nama :

Kelas :

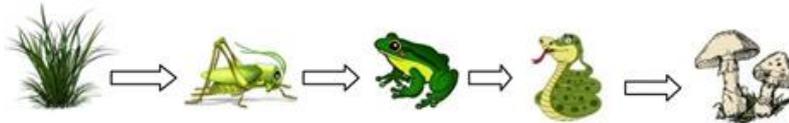
No absen :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Apakah yang dimaksud dengan rantai makanan ...

Pohon mangga	Harimau
Kambing	Belalang
Elang	Padi

2. Dari jenis hewan di atas hewan yang berperan sebagai produsen adalah ...
Pohon apel → Ulat → Ayam → Jamur
3. Berdasarkan rantai makanan di atas jenis hewan yang dapat memakan dua jenis makanan menduduki tingkat konsumen ...
4. Pada piramida makanan, produsen menempati trofik ke ...
5. Apakah yang kamu ketahui tentang produsen ...
6. Jelaskan pengertian dari konsumen ...
7. Hewan yang mati akan membusuk dan menjadi sumber makanan bagi bakteri.
Contoh tersebut menunjukkan peran bakteri sebagai ...
8. Apakah yang akan terjadi jika dalam ekosistem sawah jumlah ular bertambah ...



9. Pada rantai makanan di atas belalang berperan sebagai konsumen tingkat ...
10. Sebutkan contoh rantai makanan dalam ekosistem laut beserta keterangan ...

SOAL POSTTEST

Nama :

Kelas :

No absen :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

11. Apakah yang dimaksud dengan rantai makanan ...

Pohon mangga	Harimau
Kambing	Belalang
Elang	Padi

12. Dari jenis hewan di atas hewan yang berperan sebagai produsen adalah ...

Pohon apel → Ulat → Ayam → Jamur

13. Berdasarkan rantai makanan di atas jenis hewan yang dapat memakan dua jenis makanan menduduki tingkat konsumen ...

14. Pada piramida makanan, produsen menempati trofik ke ...

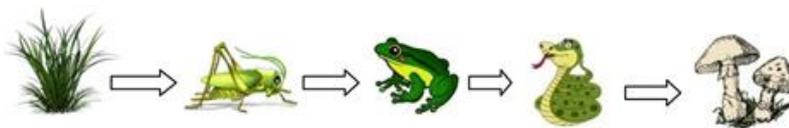
15. Apakah yang kamu ketahui tentang produsen ...

16. Jelaskan pengertian dari konsumen ...

17. Hewan yang mati akan membusuk dan menjadi sumber makanan bagi bakteri.

Contoh tersebut menunjukkan peran bakteri sebagai ...

18. Apakah yang akan terjadi jika dalam ekosistem sawah jumlah ular bertambah ...



19. Pada rantai makanan di atas belalang berperan sebagai konsumen tingkat ...

20. Sebutkan contoh rantai makanan dalam ekosistem laut beserta keterangan ...

DAFTAR NILAI PRETEST**NILAI PRE TEST KELAS EKSPERIMEN (V B)**

NO	NAMA	NILAI
1	Eca Dinda F	50
2	Kelvin Devana	40
3	Makrifatul Hikmah	55
4	Nadiya Fibiyan	50
5	Nilam Dinda A	55
6	Nur Aisyah	45
7	Nurhasanah	60
8	Nurul Latifah	55
9	Putri Isnaini	60
10	Rafa Arya Saputra	65
11	Rahma Aditya	45
12	Reyhan Arya Dinata	55
13	Rizky Dwi Ramadhan	50
14	Rizky Nur Fadillah	60
15	Sabrina Dwi Rahma	60
16	Sheza Zahwa	55
17	Shifa Aulia	70
18	Trisyah Zhivara Fajarianti	60
19	Vicky Haikal	50
20	Yudha Aji Prasetyo	65

NILAI PRE TEST KELAS KONTROL (V A)

NO	NAMA	NILAI
1	Andi Pratama	75
2	Andita Aditya	60
3	Assyifa Fatonah	50
4	Asyifa Azahra	50
5	Aufar Diva Azaria	60
6	Bimantara Jiwo Satria	50
7	Cahya Zidan Pangestu	60
8	Carisa Adinea	60
9	Dino Ramadan	50
10	Diska Audi Astra	55
11	Ferly Jazuly A	60
12	Galuh Chandra S	60
13	Hafidz Nurazmi Saputra	60
14	Hanifah Isnaini Putri	50
15	Ibnu Albim Shaleh S	50
16	Ikhsan Bayhaqi	60
17	Ilham Auliya B.S	50
18	Ilham Mufadan Rifqi	55
19	Isa Fatul Hasanah	50
20	Jesikha Putri A	75
21	Ratna Antika	15

DAFTAR NILAI POST TEST
NILAI POST TEST KELAS EKSPERIMEN (V B)

NO	NAMA	NILAI
1	Eca Dinda F	75
2	Kelvin Devana	90
3	Makrifatul Hikmah	90
4	Nadiya Fibiyan	70
5	Nilam Dinda A	65
6	Nur Aisya	90
7	Nurhasanah	60
8	Nurul Latifah	70
9	Putri Isnaini	85
10	Rafa Arya Saputra	70
11	Rahma Aditya	85
12	Reyhan Arya Saputra	85
13	Rizky Dwi Ramadhan	75
14	Rizky Nur Fadillah	85
15	Sabrina Dwi Rahma	70
16	Sheza Zahwa	95
17	Shyifa Aulia	95
18	Trisya Zhivara Fajarianti	90
19	Vicky Haikal	90
20	Yudha Aji Prasetyo	90

NILAI POST TEST KELAS KONTROL (V A)

NO	NAMA	NILAI
1	Andi Pratama	85
2	Andita Aditya	65
3	Assyifa Fatonah	60
4	Asyifa Azahra	65
5	Aufar Diva Azaria	80
6	Bimantara Jiwo Satria	70
7	Cahya Zidan Pangestu	85
8	Carisa Adinea	70
9	Dino Ramadan	70
10	Diska Audi Astra	65
11	Ferly Jazuly A	80
12	Galuh Chandra S	65
13	Hafidz Nurazmi Saputra	90
14	Hanifah Isnaini Putri	60
15	Ibnu Albim Shaleh S	80
16	Ikhsan Bayhaqi	80
17	Ilham Auliya B.S	70
18	Ilham Mufadan Rifqi	70
19	Isa Fatul Hasanah	65
20	Jesikha Putri A	75
21	Ratna Antika	20

Data Uji Validitas

No	Siswa	Soal																				Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1.	Adzokia	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	38
2.	Aila	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	35
3.	Aini	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	38
4.	Ali	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	38
5.	Anggi	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	1	0	0	1	2	1	28
6.	Aulia	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	39
7.	Aura	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	37
8.	Dea	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	2	2	32
9.	Dimas	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	1	30
10.	Enshyfa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	2	1	1	20
11.	Fian	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	33
12.	Hanif	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	30
13.	Ilham	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	0	2	30
14.	Jovianto	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	35
15.	Kalwa	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	34
16.	Kayla	1	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	30
17.	Rava	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	30
18.	Rendi	1	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	29
19.	Tegar	1	1	2	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	32
20.	Alma	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	31
21.	Chandra	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	3	2	1	2	1	36
22.	Fadlan	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	24
23.	Levi	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	34
24.	Nafia	1	2	1	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	27
25.	Niko	1	1	2	0	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	0	2	1	1	1	27
26.	Radit	2	1	2	0	1	1	1	1	2	1	1	0	1	2	2	1	1	1	2	1	24
27.	Rayhan	1	1	0	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	22
28.	Reha	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	24
29.	Refa	1	1	1	1	1	1	1	2	2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	0	21
30.	Riza	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	0	23
31.	Romi	1	1	1	1	1	0	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	0	20
32.	Safira	2	2	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	0	0	1	1	2	0	22
33.	Saifi	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	0	1	1	2	0	24

rx _y	0,541	0,499	0,425	0,505	0,703	0,734	0,664	0,514	0,171	0,655	0,628	0,527	0,533	0,457	0,559	0,588	0,660	0,404	0,139	0,673
t _{hitung}	3,584	3,203	2,616	3,256	5,510	6,020	4,949	3,333	0,968	4,823	4,494	3,455	3,511	2,863	3,749	4,046	4,885	2,457	0,782	5,071
t _{tabel}	2,039	2,039	2,039	2,039	2,039	2,039	2,039	2,039	2,039	2,039	2,039	2,039	2,039	2,039	2,039	2,039	2,039	2,039	2,039	2,039
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid

Rekapitulasi Uji Validitas Butir Soal

No	Koef.Korelasi	T Hitung	T Tabel	Keterangan
1.	0,541	3,583	2,039	Valid
2.	0,499	3,203	2,039	Valid
3.	0,425	2,616	2,039	Valid
4.	0,505	3,256	2,039	Valid
5.	0,703	5,510	2,039	Valid
6.	0,734	6,020	2,039	Valid
7.	0,664	4,949	2,039	Valid
8.	0,514	3,333	2,039	Valid
9.	0,171	0,968	2,039	Tidak Valid
10.	0,655	4,823	2,039	Valid
11.	0,628	4,494	2,039	Valid
12.	0,527	3,455	2,039	Valid
13.	0,533	3,511	2,039	Valid
14.	0,457	2,863	2,039	Valid
15.	0,559	3,749	2,039	Valid
16.	0,588	4,046	2,039	Valid
17.	0,660	4,885	2,039	Valid
18.	0,404	2,457	2,039	Valid
19.	0,139	0,782	2,039	Tidak Valid
20.	0,673	5,071	2,039	Valid

Output Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Uji_Normalitas_ Pretest_kontrol
N		32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	68.44
	Std. Deviation	12.916
	Absolute	.142
Most Extreme Differences	Positive	.142
	Negative	-.132
Kolmogorov-Smirnov Z		.803
Asymp. Sig. (2-tailed)		.539

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Uji_Normalitas_ Posttest_eskperi men
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	81.75
	Std. Deviation	10.672
	Absolute	.270
Most Extreme Differences	Positive	.165
	Negative	-.270
Kolmogorov-Smirnov Z		1.206
Asymp. Sig. (2-tailed)		.109

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Output Uji T

Paired Samples Test

		Paired Differences				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-26.000	13.436	3.004	-32.288	-19.712

Paired Samples Test

		t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest - Posttest	-8.654	19	.000



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-2542/In.28/J/TL.01/06/2022
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA SDN SUKAJADI
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **INGKY LEONICHA VALENTINE**
NPM : 1901032021
Semester : 6 (Enam)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM (IPA) KELAS V SDN SUKAJADI
KEC. BUMI RATU NUBAN**

untuk melakukan prasurvey di SDN SUKAJADI, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 14 Juni 2022
Ketua Jurusan,



H. Nindia Yuliwulandana M.Pd
NIP 19700721 199903 1 003



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN SD NEGERI SUKAJADI
KECAMATAN BUMIRATU NUBAN LAMPUNG TENGAH
Alamat : Jl. Perintis Baru Kp. Sukajadi Kec. Bumiratu Nuban Kode Pos. 34160

SURAT PERNYATAAN

Nomor : 420/205/C.4/D.aVI.01/2023
Perihal : **Balasan Permohonan Izin Prasurvey**

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Universitas IAIN METRO
di

Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat saudara pada tanggal 11 April perihal perizinan tempat penelitian dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa menerangkan bahwa,

Nama : **INGKY LEONICHA VALENTINE**
NPM : 1901032021
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di tempat kami
2. Izin melakukan penelitian diberikan semata-mata untuk keperluan akademik
3. Waktu pengambilan data dilakukan setelah tanggal ditetapkan

Demikian surat balasan dari kami.

Sukajadi, 22 Mei 2023

Kepala UPTD Satuan Pendidikan
SD Negeri Sukajadi.



SUHARYATI, S.Pd.
NIP. 19690323 200501 2 005



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-0590/In.28.1/J/TL.00/02/2023
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Nuryanto (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **INGKY LEONICHA VALENTINE**
NPM : 1901032021
Semester : 8 (Delapan)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) KELAS V SDN SUKAJADI KEC.BUMI RATU NUBAN**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 09 Februari 2023
Ketua Jurusan,



Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP 19800607 200312 2 003



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-1761/In.28/D.1/TL.01/04/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **INGKY LEONICHA VALENTINE**
NPM : 1901032021
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di SDN Sukajadi, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) KELAS V SDN SUKAJADI KEC.BUMI RATU NUBAN".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 11 April 2023

Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003



Mengetahui,
Pejabat Setempat

Istoriyati, S.Pd
NIP.196903232005012005



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : B-1760/In.28/D.1/TL.00/04/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA SDN Sukajadi
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1761/In.28/D.1/TL.01/04/2023, tanggal 11 April 2023 atas nama saudara:

Nama : **INGKY LEONICHA VALENTINE**
NPM : 1901032021
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di SDN Sukajadi, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) KELAS V SDN SUKAJADI KEC.BUMI RATU NUBAN".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 11 April 2023
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SATUAN PENDIDIKAN SD NEGERI SUKAJADI
KECAMATAN BUMIRATU NUBAN LAMPUNG TENGAH
Alamat : Jl. Perintis Baru Kp. Sukajadi Kec. Bumiratu Nuban Kode Pos. 34160

SURAT PERNYATAAN

Nomor : 420/205/C.4/D.aVI.01/2023
Perihal : Balasan Permohonan Izin Research

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Universitas IAIN METRO
di

Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat saudara pada tanggal 11 April perihal perizinan tempat penelitian dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa menerangkan bahwa,

Nama : **INGKY LEONICHA VALENTINE**
NPM : 1901032021
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di tempat kami
2. Izin melakukan penelitian diberikan semata-mata untuk keperluan akademik
3. Waktu pengambilan data dilakukan setelah tanggal ditetapkan

Demikian surat balasan dari kami.

Sukajadi, 22 Mei 2023

Kepala UPTD Satuan Pendidikan
SD Negeri Sukajadi.



SUHARYATI, S.Pd.
NIP. 19690323 200501 2 005



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-361/In.28/S/U.1/OT.01/05/2023**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : INGKY LEONICHA VALENTINE
NPM : 1901032021
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1901032021

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 22 Mei 2023

Kepala Perpustakaan



D. Asad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NPP 19750505 200112 1 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PRODI PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : INGKY LEONICHA VALENTINE
NPM : 1901032021
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM (IPA) KELAS V SDN SUKAJADI
KEC.BUMI RATU NUBAN

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas
pustaka Prodi pada Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 22 Mei 2023

Ketua Prodi PGMI



Dr. Siti Annisah, M.Pd.

NIP. 1980060720031221003

PENGARUH PENGGUNAAN
MEDIA PUZZLE TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN ILMU
PENGETAHUAN ALAM (IPA)
KELAS V SDN SUKAJADI
KEC.BUMI RATU NUBAN

by Ingky Leonicha Valentine 1901032021

Submission date: 30-May-2023 01:25PM (UTC+0700)

Submission ID: 2105056825

File name: SKRIPSI_INGKY_LEONICHA_VALENTINE_-_1901032021.docx (1.42M)

Word count: 15244

Character count: 96386



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM (IPA) KELAS V SDN SUKAJADI KEC.BUMI RATU NUBAN

ORIGINALITY REPORT

10%	10%	4%	%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	7%
2	repository.ar-raniry.ac.id Internet Source	2%
3	sismik.metrouniv.ac.id Internet Source	1%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%

Exclude quotes Off

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography Off





KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 website: www.metrouniv.ac.id Email: iaimetro@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Ingky Leonicha Valentine

Jurusan : PGMI

NPM : 1901032021

Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Jumat 07/07	ts	- Tambahkan lagi footing. - Gantikan foto nih saja - pastikan sesuai dg kidea jumbo man. - lengkapi ayat dan hadits	

Diketahui :

Ketua Jurusan PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd
 NIP. 197007211999031003

Pembimbing

Nuryanto, S.Ag., M.Pd.I
 NIP. 19720210 200701 1 034



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 website: www.metrouniv.ac.id Email: iaimetro@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Ingky Leonicha Valentine

Jurusan : PGMI

NPM : 1901032021

Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Senin 6 3 2023	✓	<ul style="list-style-type: none"> - Tanda tangan dalam skripsi dan seluruh naskah yang. - Kutipan ayat. harus dituliskan di foot note - Referensi 	

Diketahui :
Ketua Jurusan PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 197007211999031003

Pembimbing

Nuryanto, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 19720210 200701 1 034



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 website: www.metrouniv.ac.id Email: ainmetro@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Ingky Leonicha Valentine

Jurusan : PGMI

NPM : 1901032021

Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Selasa 3 / 3 2023	✓	- out line pet- Berkas sesuai petunjuk - out line se sesuai kon- 79 dengan corak ya buku panduan	

Diketahui :

Ketua Jurusan PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd
 NIP. 197007211999031003

Pembimbing

Nuryanto, S.Ag., M.Pd.I
 NIP. 19720210 200701 1 034



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 website: www.metrouniv.ac.id Email: iaimetro@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Ingky Leonicha Valentine

Jurusan : PGMI

NPM : 1901032021

Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Rabu 8 3 2021	✓	- ACC BAB I II III - ACC RPP R out line. - Lanjutkan griset	

Diketahui :
Ketua Jurusan PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 197007211999031003

Pembimbing

Nuryanto, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 19720210 200701 1 034



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telp. (0725) 41507 Fax. (0725) 47296 website: www.metrouniv.ac.id Email: iainmetro@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Ingky Leonicha Valentine

Jurusan : PGMI

NPM : 1901032021

Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
	Jumat 06/05 23	✓	<ul style="list-style-type: none"> - Tulisan harus sesuai dengan buku pedoman - Waktu pengantar sesuai satu halaman - kesimpulan dan abstrak perbaikan logis 	

Diketahui :

Ketua Jurusan PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd
 NIP. 197007211999031003

Pembimbing

Nuryanto, S.Ag., M.Pd.I
 NIP. 19720210 200701 1 034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Ki. Hajar Dewantara 15 A Iring Mulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725)4507, Fax.(0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id,
e-mail: iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

NAMA : INGKY LEONICHA VALENTINE

JURUSAN : PGMI

NPM : 1901032021

SEMESTER : VIII

No.	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang Dikominuikasikan	TTd Mahasiswa
	Rabu 10 / 5 23	✓	<ul style="list-style-type: none"> - Setiap kutipan wajib menggunakan foot not - Tj. jensah tdk perlu ditulis. miring - Tidak semua harus ditulis sumbernya. 	

Mengetahui

Ketua Jurusan PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.

NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Nuryanto, S.Ag., M.Pd.

NIP. 19720210 200701 1 034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Ki. Hajar Dewantara 15 A Iring Mulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telp. (0725)4507, Fax. (0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id,
 e-mail: iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
 FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 IAIN METRO**

NAMA : INGKY LEONICHA VALENTINE

JURUSAN : PGMI

NPM : 1901032021

SEMESTER : VIII

No.	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang Dikominuikasikan	TTd Mahasiswa
	Semua 15/05 am	✓	- Analisis di p... juru laji - Takip laji tulisan tulisan anda.	

Mengetahui

Ketua Jurusan PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.

NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Nuryanto, S.Ag., M.Pd.

NIP. 19720210 200701 1 034



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Ki. Hajar Dewantara 15 A Iring Mulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp. (0725)4507, Fax.(0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id,
e-mail: iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO**

NAMA : INGKY LEONICHA VALENTINE

JURUSAN : PGMI

NPM : 1901032021

SEMESTER : VIII

No.	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang Dikominuikasikan	TTd Mahasiswa
	Jumat 17/5/23	✓	- Lengkapi dengan lampiran - lampiran yang dibutuhkan	

Mengetahui

Ketua Jurusan PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.

NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Nuryanto, S.Ag., M.Pd.

NIP. 19720210 200701 1 034



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Ki. Hajar Dewantara 15 A Iring Mulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
 Telp. (0725)4507, Fax.(0725) 47296 Website: www.metrouniv.ac.id,
 e-mail: iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

NAMA : INGKY LEONICHA VALENTINE

JURUSAN : PGMI

NPM : 1901032021

SEMESTER : VIII

No.	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang Dikominuikasikan	TTd Mahasiswa
	Rabu 24/05 27	✓	- ACC BAB IV V - lanjutkan daftar murasid	

Mengetahui

Ketua Jurusan PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.

NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Nuryanto, S.Ag., M.Pd.

NIP. 19720210 200701 1 034

FOTO DOKUMENTASI

Foto 1: Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Puzzle Pertemuan Ke-1 Pada Hari Senin 20 Maret 2023



Foto 2: Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Puzzle Pertemuan Ke-2 Pada Hari Rabu 22 Maret 2023



Foto 3: Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Pembelajaran Puzzle Pertemuan Ke-3 Pada Hari Senin 27 Maret 2023



Foto 4: Foto bersama kelas VB



RIWAYAT HIDUP

Peneliti bernama Ingky Leonicha Valentine, lahir pada tanggal 25 Februari 2001 di Lampung Tengah dari pasangan Bapak Sunarno dan Ibu Tursinah. Peneliti merupakan anak pertama dari dua bersaudara.

Peneliti menyelesaikan pendidikan formalnya di SD N 1 Fajar Asri, lulus pada tahun 2013, kemudian melanjutkan pada SMP N 1 Seputih Agung, lulus pada tahun 2016, kemudian melanjutkan pada SMA N 1 Seputih Agung, lulus pada tahun 2019, kemudian peneliti melanjutkan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.