

Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar

by - -

Submission date: 29-Dec-2023 10:43PM (UTC-0700)

Submission ID: 2265602722

File name: Bu_Adzi_10.pdf (398.2K)

Word count: 3798

Character count: 22389



Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Abil Hasan Asy Syadili, Adzimatnur Muslihasari

Program Studi Pendidikan Guru Dasar, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Indonesia

*abdulha9697@gmail.com

ABSTRACT

The objectives of this study are: (1) To determine the feasibility of learning 3D Puzzle media in Social Studies subjects Theme 9 Subtheme 1 To Improve Cognitive Results of Elementary School Students, (2) To determine student responses to the media. (3) Knowing the Results of 3D Puzzle Media Development (Learning Natural Appearance and Land) in Social Science Subjects Theme 9 Sub-theme 1 To Improve Cognitive Learning Outcomes of Elementary School Students. The type of research used by the author is Research and Development (R&D). The results of the study indicate that the 3D puzzle learning media is feasible as a learning medium based on the validation of material experts, media experts, and student responses to 3D Puzzle media on theme 9 subtheme 1 material for land and water natural appearances is declared suitable for use as learning media by revising the improvements that have been made, suggested by media and materials expert validators. The development of 3D Puzzle media on the theme of 9 sub-themes 1 of social studies subject matter of land and water natural appearances is carried out with research stages including potential and problem stages, data collection, product design, validation and testing, product revisions, trials, and using response questionnaires. students to determine the feasibility of the media. Improving students' cognitive learning outcomes can improve students' cognitive learning outcomes. Improved student learning outcomes were obtained from small group and large group trials. The results of the increase in students' cognitive learning outcomes can be seen to have a value of 73%.

Keywords: 3D Puzzle media, student cognitive learning outcomes.

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Mengetahui kelayakan media *Puzzle* 3D pembelajaran pada mata pelajaran IPS Tema 9 Subtema 1 Untuk Meningkatkan Hasil Kognitif Siswa Sekolah Dasa, (2) Mengetahui respon siswa terhadap media. (3) Mengetahui Hasil Pengembangan Media *Puzzle* 3D (Pembelajaran Kenampakan Alam Dan Daratan) Pada Mata Pelajaran IPS Tema 9 Subtema 1 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian Research and Development (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* 3D layak sebagai media pembelajaran berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan respon siswa terhadap media *Puzzle* 3D pada tema 9 subtema 1 materi kenampakan alam daratan dan perairan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan presentase 82% untuk ahli materi dan 74% untuk ahli media dan melakukan revisi perbaikan yang telah disarankan oleh validator ahli media dan materi. Pengembangan media *Puzzle* 3D pada tema 9 subtema 1 mata pelajaran IPS materi kenampakan alam daratan dan perairan ini dilakukan dengan tahap penelitian meliputi tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi dan uji coba, revisi produk, uji coba, serta menggunakan angket respon siswa guna mengetahui kelayakan media. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Peningkatan hasil belajar siswa diperoleh dari uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil peningkatan dari hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat mempunyai nilai 73%.

Kata Kunci : media *puzzle* 3D, hasil belajar kognitif siswa.

Submitted Sep 08, 2021 | Revised Dec 04, 2021 | Accepted Dec 14, 2021

Pendahuluan

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran, semua perubahan dari proses belajar merupakan suatu hasil belajar dan mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya (Sudjana, 2011). Proses belajar akan memperoleh suatu hasil belajar. Sehingga hasil belajar merupakan segala sesuatu yang diperoleh oleh masing-masing individu melalui kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat dilihat dari ranah sikap, keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses belajar. Penelitian ini menggunakan pengukuran hasil

belajar untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan aspek kognitif.

Hasil observasi ranah kognitif nilai Penilaian Tengah Semester 1 siswa kelas V di SDN 2 Gondanglegi Wetan menunjukkan bahwa terdapat 16 siswa dari 18 siswa yang memiliki nilai dibawah KKM. dengan rata-rata hasil belajar IPS siswa yaitu 61 dan KKM yaitu 70. Hal tersebut menunjukkan bahwa ketercapaian hasil belajar dalam ranah kognitif siswa kurang optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 2 Gondanglegi Wetan yaitu Ibu Endang, beliau menjelaskan permasalahan pada pembelajaran IPS adalah penggunaan media yang sangat kurang sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi dalam pembelajaran IPS khususnya dalam materi kenampakan alam daratan dan perairan, sehingga hasil belajar yang diperoleh peserta didik sebagian belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan di sekolah, alasan mengapa peneliti mengambil subjek kelas V yaitu karena pada saat wawancara ke sekolah disarankan oleh guru untuk mengambil pada kelas V karena pada kelas V guru yang mengajar sudah berusia lanjut dan dalam proses pembelajaran menjadi kurang berfariatif tidak pernah menggunakan media pembelajaran dengan mengikuti pada zaman ini. Dari delapan belas siswa dalam satu kelas seperti kata beliau siswa yang mampu mencapai nilai KKM sebanyak 70% dalam satu kelas. Beliau juga mengakui bahwa media yang disediakan oleh sekolah kurang karena keterbatasan sarana dan prasarana sekolah dan guru juga merasa kesulitan dalam membuat suatu media pembelajaran yang bisa menarik minat peserta didik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Berdasarkan permasalahan yang terjadi Siswa Kelas V SDN 2 Gondanglegi Wetan, maka perlu adanya media pembelajaran yang lebih inovatif, agar kegiatan belajar lebih menarik dan menyenangkan. Dengan demikian peneliti bermaksud untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan sederhana, media tersebut adalah *Puzzle 3D*.

Pengertian media menurut Arsyad (2014) media pendidikan adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Munadi (2013) Media pembelajaran dapat di pahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sadirman (2008) juga menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, dan minat perhatian siswa sehingga proses belajar dapat tersusun dengan baik. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu untuk mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pengajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

Sebagaimana (Norvesia, 2018) bahwa penggunaan gambar pada pembelajaran dapat merangsang minat dan perhatian siswa, sehingga memudahkan siswa dalam belajar, Kemudian penelitian yang kedua ini dilakukan oleh Romlah yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka Di SD 04 Sekar Wangi Kedaton Bandar Lampung" dinilai dari segi penilaian ahli materi memperoleh penilaian dengan kriteria Baik (B). Ahli media memperoleh penilaian dengan kriteria Sangat Baik (SB), sedang kan dari hasil uji coba yang di lakukan menggunakan media pembelajaran kartu permainan *puzzle* angkamenunjukkan bahwa hasil dari uji coba yang dilakukan mendapat respon yang positif sehingga media pembelajaran kartu permainan *puzzle* angka ini Layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik Taman Kanak-kanak *Puzzle 3D* tidak hanya sebagai bahan ajar saja, tetapi juga media edukatif yang sangat baik untuk diberikan kepada siswa. *Puzzle 3D* ini diharapkan mampu meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan pengetahuan siswa. *Puzzle 3D* ini

sebagai bahan aja berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran yang menunjukkan pada sebuah proses komunikasi antara pembelajaran dan sumber belajar.

Puzzle merupakan bentuk teka-teki yang cara penyelesaiannya dengan menyusun potongan-potongan gambar menjadi suatu gambar yang utuh. *Puzzle* 3D dapat dikatakan sebagai permainan edukatif yang menarik bagi siswa untuk belajar. *Puzzle* 3D merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh (Jamil, 2009)

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat diketahui tujuan dari penelitian ini yaitu: (a). Untuk mengetahui kelayakan produk yang berupa media *puzzle* 3D padamateri kenampakan alam daratan dan perairan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2 Gondanglegi Wetan Malang. (b). Untuk mengetahui peningkatan pada materi kenampakan alam daratan dan perairan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 2Gondanglegi Wetan Malang.

Metode Penelitian

Berdasarkan model pengembangan yang dijelaskan oleh *Borg and Gall*, peneliti mengadopsi langkah penelitian pada tahap satu sampai dengan delapan, yaitu 1) Pengumpulan informasi awal (2) Perencanaan (3) Pengembangan format produk awal (4) Uji coba awal (5) Revisi produk (6) Uji coba lapangan (7) Revisi produk (8) Uji lapangan. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN Gondanglegi Wetan 2 yang berjumlah 18 siswa. Uji coba ada 2 macam yaitu uji coba pada kelompok kecil yang dilakukan pada 5 orang siswa, dan uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada 18 siswa. Pelaksanaan uji penggunaan media ini dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran sehingga siswa memiliki kontribusi yang sangat penting dalam merespon penggunaan media *puzzle* 3D dengan materi kenampakan alam daratan dan perairan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) Observasi (2) Wawancara (3) Angket (4) Tes tertulis (5) Dokumentasi.

Metode penelitian ini menggunakan tahapan satu sampai dengan delapan tahap yakni, Pengumpulan informasi awal meliputi kajian pustaka, pengamatan atau observasi kelas, dan persiapan laporan awal. Penelitian awal atau analisis kebutuhan sangat penting dilakukan guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan. Perencanaan dalam penelitian R&D meliputi: (1) merumuskan tujuan penelitian, (2) memperkirakan dana, tenaga, dan waktu dalam penelitian, (3) merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk-bentuk partisipasinya dalam penelitian. Tujuan dari perencanaan ini dimaksudkan untuk memberikan informasi materi yang tepat untuk pengembangan produk sehingga sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pengembangan format produk awal dengan menyiapkan bahan-bahan pembelajaran, media yang akan digunakan, dan alat evaluasi. Pengembangan format produk awal dikembangkan dengan bantuan para ahli atau orang-orang yang punya keterampilan yang dibutuhkan. Sebelum produk diuji cobakandi lapangan di perlukan evaluasi dari para ahli untuk menilai kelayakan dasar- dasar konsep atau teori yang digunakan (Nana Syaodih Sukmadinata, 2010). Uji coba awal dilakukan di SDN Gondanglegi Wetan 2 Malang yang bertujuan untuk mengetahui kesulitan-kesulitan siswa di kelas dan menganalisis kebutuhan media pada mata pelajaran IPS materi kenampakan alam daratan dan perairan kelas V. Pada bagian uji coba awal ini peneliti melakukan validasi kepada ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan media dan juga materi yang akan disampaikan kepada siswa. Revisi produk Langkah ini merupakan untuk perbaikan model atau desain berdasarkan uji coba awal. Revisi produk akan dilakukan setelah melakukan uji coba lapangan. Pada tahap uji coba awal ini menggunakan pendekatan kualitatif. Evaluasi yang dilakukan lebih pada evaluasi terhadap proses, sehingga perbaikan yang dilakukan bersifat perbaikan. Uji coba lapangan ini dilaksanakan dengan menggunakan uji coba di kelas V SDN Gondanglegi Wetan 2 Kab Malang. Revisi produk Hasil uji coba lapangan dengan melibatkan kelompok besar ini dimaksudkan untuk menentukan keberhasilan produk dalam mencapai tujuan dalam meningkatkan produk untuk keperluan perbaikan pada tahap berikutnya. Uji lapangan dalam

penelitian dan pengembangan dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat dipakai sebagai dasar untuk menetapkan tingkatkeefektifan, keefisienan dan kemenarikan dari produk yang dihasilkan. Dalam kegiatan uji lapangan ini diperlukan adanya ahli media untuk pengujian produk yang dihasilkan untuk guru dan siswa.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development*, dan menggunakan model *Borg & Gall*. Berdasarkan model pengembangan yang dijelaskan oleh *Borg and Gall*, penelitian ini mengadopsi langkah penelitian pada tahap satu sampai dengan delapan yang digunakan untuk mengembangkan produk media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Produk yang dihasilkan yaitu berupa media Puzzle 3D untuk Kelas V pada Tema 9 Subtema 1 Pembelajaran 2 Mata Pelajaran IPS Kenampakan Alam Daratan dan Perairan. Media pembelajaran yang dikembangkan, dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi, ahli media, angket siswa, uji coba kelompok kecil dan hasil uji coba pretest dan postest kelompok besar. Berikut tahapan pengembangan media pembelajaran puzzle 3D sebagai berikut:

1. Pengumpulan Informasi Awal

Pengumpulan informasi awal diperoleh dengan melakukan observasi dan wawancara kepada guru di SDN Gondanglegi Wetan 2.

2. Perencanaan

Pada tahap ini dilakukan perumusan tujuan dari penelitian yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran Puzzle 3D guna meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Pada penelitian ini menggunakan subjek sebanyak 18 siswa kelas V di SDN Gondanglegi Kulon 2.

3. Pengembangan format produk awal

Tahap ini dilakukan pembuatan produk media pembelajaran berupa puzzle 3D dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V sekolah dasar pada materi IPS kenampakan alam dataran dan perairan. Langkah-langkah yang dilakukan: 1) Membuat *story board* dibuat dengan tujuan mempermudah dalam pembuatan media dan untuk menentukan tahap pengembangan selanjutnya. 2) *Story board* dijadikan sebagai acuan membuat media puzzle 3D dengan memperhatikan komponen puzzle berdasarkan materi kenampakan alam. 3) Pembuatan buku pedoman, dibuat untuk petunjuk penggunaan media, dilengkapi materi serta latihan soal. 4) Proses pembuatan media puzzle 3D merupakan proses akhir dengan menata dan membuat bagian perbagian dari puzzle.

4. Uji coba awal

Tahap validasi disini dilakukan 2 orang yang berbeda yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi dilakukan oleh ibu Tety Nur Cholifah, M.Pd, beliau adalah dosen prodi pendidikan guru sekolah dasar di Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Validasi ahli materi ini dilakukan pada tanggal 6 agustus 2021. Hasil validasi ahli materi diperoleh skor sebagaimana telah disajikan pada tabel 1.

Tabel 1 hasil validasi materi

| No. | Kriteria | Jumlah skor | Skor maks | Presentase |
|-----|------------------|-------------|-----------|------------|
| 1. | Materi | 21 | 25 | 84% |
| 2. | Penyajian | 20 | 25 | 80% |
| | Jumlah | 41 | 50 | |
| | Presentase Akhir | 82% | | |
| | Kualifikasi | Layak | | |

Dari hasil validasi ahli materi pada tabel 1 bahwa hasil aspek materi mendapat nilai kelayakan sebesar 84% dan aspek penyajian sebesar 80%. Skor yang diperoleh yaitu 41 dari skor maksimal 50. Presentasi akhir dari 2 aspek tersebut yaitu 82% termasuk dalam kualifikasi “layak”. Kesimpulan yang diambil validator dalam lembar validasi yaitu media pembelajaran layak digunakan/ diuji coba dalam

proses pembelajaran dengan revisi sesuai saran. Adapun saran yang diberikan oleh validator dapat menunjang perbaikan materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

Validasi ahli media dilakukan oleh bapak Andi Wibowo, M.Pd, beliau adalah dosen pendidikan guru sekolah dasar di universitas islam raden rahmat malang. Validasi ahli media ini dilakukan pada tanggal 9 agustus 2021.

Tabel 2 hasil validasi ahli media

| No. | Kriteria | Jumlah skor | Skor maks | Presentase |
|-----|------------------|-------------|-----------|------------|
| 1 | Konsep media | 11 | 15 | 73% |
| 2 | Tampilan | 11 | 15 | 73% |
| 3 | Kesesuaian | 15 | 20 | 75% |
| | Jumlah | 37 | 50 | |
| | Presentase Akhir | 74% | | |
| | Kualifikasi | Cukup layak | | |

Berdasarkan data yang telah disajikan pada tabel 2 dari hasil validasi ahli media pada tabel di atas bahwa hasil aspek konsep media mendapat nilai kelayakan sebesar 73% dan aspek tampilan sebesar 73% dan untuk aspek kesesuaian sebesar 75%. Skor yang diperoleh yaitu 37 dari skor maksimal 50. Presentasi akhir dari 3 aspek tersebut yaitu 74% termasuk dalam kualifikasi "cukup layak". Kesimpulan yang diambil validator dalam lembar validasi yaitu media pembelajaran cukup layak digunakan/ diuji coba dalam proses pembelajaran dengan revisi sesuai saran. Adapun saran yang diberikan oleh validator dapat menunjang perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan.

5. Revisi produk

Pada tahap ini dilakukan revisi terhadap apa yang telah divalidasi kepada para ahli, baik ahli media maupun ahli materi. Pada hasil validasi kepada ahli materi terdapat revisi pada RPP yang digunakan dalam pembelajaran, sedangkan pada hasil validasi terhadap ahli media mendapat revisi untuk lebih memperjelas media pembelajaran yang dibuat.

6. Uji coba lapangan

Pada tahap uji coba lapangan ini dilakukan kepada kelompok kecil dan kelompok besar. Pada uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 5 orang siswa dan pada uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 18 orang siswa kelas V untuk mengetahui kelayakan media Puzzle 3D dan apakah media sudah membuat peningkatan terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V.

7. Revisi produk

Pada tahap ini revisi produk dilakukan apabila pada tahap uji coba lapangan terhadap siswa kelas V jika terdapat perbaikan untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya.

8. Uji lapangan

Pada tahap ini digunakan sebagai dasar untuk menetapkan apakah media Puzzle 3D yang telah dibuat itu layak atau tidak dan telah dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada siswa atau tidak.

Uji coba dalam penelitian ini terdiri dari 2 tahap yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan uji coba respon siswa.

1. Uji coba kelompok kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan subjek uji coba sebanyak 5 orang siswa kelas V. Data yang diperoleh dari hasil uji coba kelompok kecil yaitu:

Tabel 3 hasil uji coba kelompok kecil

| No. | Nama | Hasil skor respon |
|-----|-----------|-------------------|
| 1. | AM | 80 |
| 2. | AYF | 80 |
| 3. | ER | 90 |
| 4. | JRA | 80 |
| 5. | TM | 80 |
| | Jumlah | 410 |
| | Rata-rata | 82% |

Hasil yang diperoleh pada uji coba kelompok kecil ini yaitu: media pembelajaran *Puzzle* 3D ini mempunyai kemenarikan dalam penggunaannya dan berwarna, gambar yang terdapat dalam media *Puzzle* 3D sesuai dengan isi materi, namun ada 2 siswa yang tidak suka dengan pembelajaran menggunakan media *Puzzle* 3D ini karena mata pelajarannya sulit. Dilhat dari hasil uji coba kelompok kecil 3 siswa ini tertarik dengan media pembelajaran (*Puzzle* 3D Kenampakan Alam daratan dan perairan). Dari hasil uji coba kelompok kecil ini peneliti menggunakan untuk melihat keefektifan media pembelajaran sebelum digunakan untuk uji kelompok besar.

2. Uji coba kelompok besar

Uji coba kelompok besar dilakukan setelah revisi yan di lakukan terhadap media pembelajaran *Puzzle* 3D Kenampakan alam daratan dan perairan. Uji coba ini diambil dari 18 orang siswa kelas V SDN 2 Gondanglegi Wetan. Hasil uji coba kelompok besar pada respon siswa pada tabel yang telah disajikan.

Tabel 4 hasil uji coba kelompok besar

| No. | Nama | Skor |
|------------|------|-------|
| 1 | ARR | 100 |
| 2 | AM | 90 |
| 3 | CDA | 80 |
| 4 | DSA | 90 |
| 5 | ER | 90 |
| 6 | FA | 80 |
| 7 | IA | 80 |
| 8 | JRA | 80 |
| 9 | MF | 100 |
| 10 | MR | 90 |
| 11 | MY | 80 |
| 12 | MNK | 80 |
| 13 | NM | 90 |
| 14 | RS | 80 |
| 15 | RA | 80 |
| 16 | VA | 100 |
| 17 | WD | 90 |
| 18 | WOS | 90 |
| Total Skor | | 1.570 |
| Rata-Rata | | 87 |
| Prosentase | | 87% |

3. Hasil Belajar Kognitif Siswa

Media pembelajaran *Puzzle* 3D Kenampakan alam daratan dan perairan dalam penelitian ini dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 5 Sekolah Dasar pada materi Tematik Tema 9 Subtema 1 “Benda-Benda di Sekitar Kita”. Pada penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan soal tes tertulis berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil uji coba *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel 5

Tabel 5 hasil skor pretest dan posttest

| No | Nama Siswa | Skor | |
|----|------------|---------|----------|
| | | Pretest | Posttest |

| | | | |
|---------------------------|-----|--------------------|---------------|
| 1 | ARR | 35 | 80 |
| 2 | AM | 75 | 100 |
| 3 | CDA | 40 | 85 |
| 4 | DSA | 35 | 90 |
| 5 | ER | 40 | 80 |
| 6 | FA | 75 | 80 |
| 7 | IA | 35 | 85 |
| 8 | JRA | 45 | 95 |
| 9 | MF | 30 | 80 |
| 10 | MR | 75 | 80 |
| 11 | MY | 40 | 95 |
| 12 | MNK | 75 | 100 |
| 13 | NM | 40 | 80 |
| 14 | RS | 35 | 85 |
| 15 | RA | 35 | 85 |
| 16 | VA | 35 | 80 |
| 17 | WD | 75 | 90 |
| 18 | WOS | 30 | 85 |
| Total skor | | 850 | 1.555 |
| Rata-rata | | 47 | 86 |
| Ketuntasan klasikal | | 27% (Tidak Tuntas) | 100% (Tuntas) |
| Peningkatan hasil belajar | | | 73% |

Hasil dari belajar kognitif yang di peroleh dalam uji coba kelompok besar jumlah skor *Pretest* 850 rata-rata 47 dan presentase ketuntasan klasikal sebanyak 27%, sedangkan jumlah skor *Posttest* 1.555 rata-rata 86 presentase ketuntasan klasikal sebesar 100%. Dalam hasil pada rekapitulasi tersebut peningkatan hasil belajar kognitif siswa sebanyak 73%. Dalam uji coba hasil belajar siswa, soal yang diberikan untuk siswa merupakan soal kognitif tipe tingkatan C1-C4, baik *Pretest* maupun *Posttest*.

Hasil dari uji coba kelompok besar dapat terlihat dari rekapitulasi hasil pretest dan posttest yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design* berikut:

| <i>Pretest</i> | Perlakuan | <i>Posttest</i> |
|----------------|-----------|-----------------|
| O_1 | X | O_2 |
| 47 | | 86 |

Mengalami peningkatan 39 dari pretest ke posttest

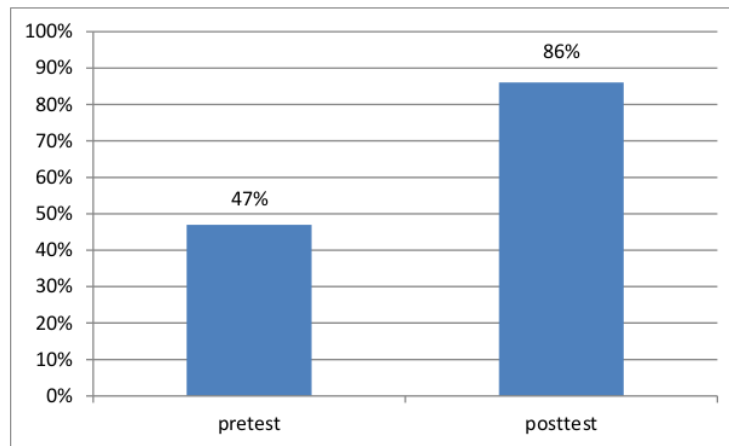
Keterangan:

X : treatment yang diberikan

O_1 : Nilai *pretest* (sebelum siswa diberi media pembelajaran puzzle 3D)

O_2 : Nilai *posttest* (sesudah siswa menggunakan media pembelajaran puzzle 3D)

Berdasarkan perhitungan hasil treatment yang dilakukan baha hasil dari O_2 lebih besar dari pada O_1 , maka dapat di simpulkan bahwa pembelajaran dapat efektif dan layak dalam uji coba kelompok menggunakan media puzzle 3D dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi kenampakan alam daratan dan perairan. Hasil pre test dan posttest dapat disajikan dalam diagram hasil uji coba kelompok besar seperti terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram perbandingan hasil pretest-posttest

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan ini mendapatkan peningkatan dibandingkan dengan penelitian yang sebelumnya, peningkatan tersebut dapat diketahui dari yang pertama yaitu peningkatan dalam media pembelajaran yang digunakan yaitu media Puzzle 3D sedangkan dipenelitian sebelumnya menggunakan media puzzle biasa.

Kesimpulan

Berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan respon siswa terhadap media Puzzle 3D pada tema 9 subtema 1 materi kenampakan alam daratan dan perairan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi perbaikan yang telah disarankan oleh validator ahli media dan materi. Pengembangan media Puzzle 3D pada tema 9 subtema 1 mata pelajaran IPS materi kenampakan alam daratan dan perairan ini dilakukan dengan tahap penelitian meliputi tahap potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi dan uji coba, revisi produk, uji coba, serta menggunakan angket respon siswa guna mengetahui kelayakan media yang memperoleh skor sebesar 1.570 dengan presentase 87%. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Peningkatan hasil belajar siswa diperoleh dari uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil peningkatan dari hasil belajar kognitif siswa dapat dilihat mempunyai nilai 73% yang awalnya mendapat skor presentase 27% menjadi 100% dengan total skor pretest 850 dan untu posttest 1.555.

Daftar Pustaka

- Ahmad, S. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Arsyad, A. (2002), *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Jamil, A, (2009), *Ilmu Falak Teori dan Aplikasi*, Jakarta: Amzah. Klaseman Sleman Yogyakarta [skripsi]. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.
- M.Z. (2018). Pengembangan Media Teka-teki Silang dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Bagi Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu Salsabila 2
- Moleong, Lexy J. (2007) *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset, Bandung.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*.

- Musfiqon, H. (2012). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Mustofa, N. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Nana, S. S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sadiman. (2008). *Interaksi Dan motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Setyosari, Punaji, (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangnya*, Jakarta: Kencana.
- Silberman, M. (2014). *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia.
- Siyoto, S., & Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sudiyono, A. (2006). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX

0%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

Exclude quotes Off

Exclude matches < 5%

Exclude bibliography Off

Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle 3D Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9
