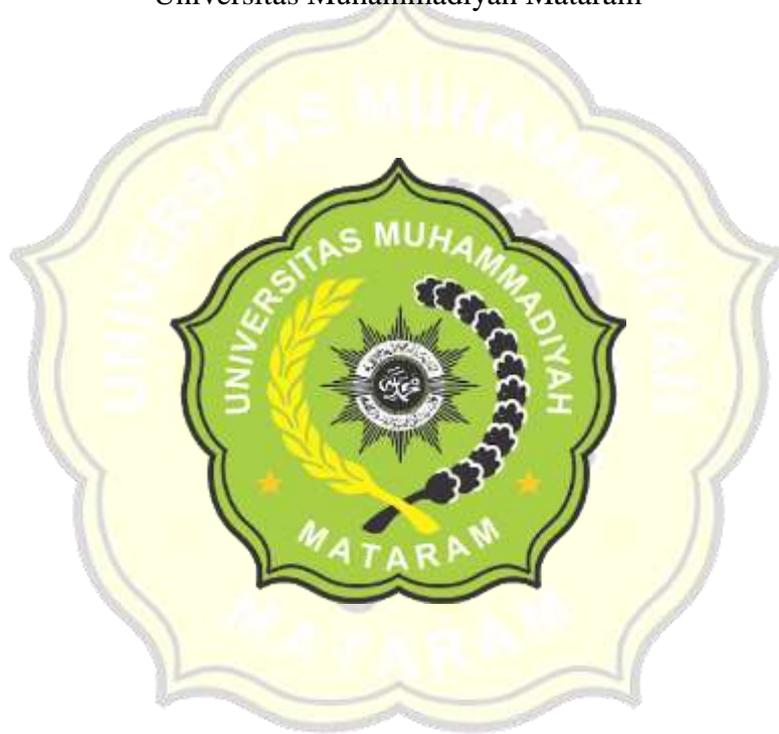


**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA PADA TEMA 7 SUB TEMA 1 SISWA KELAS 1  
SDN 38 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memenuhi persyaratan dalam  
memperoleh Gelar Sarjana Strata satu (S1) Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram



**OLEH  
LISA INDRIANTI  
NIM. 116180081**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

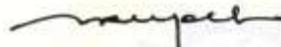
SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA PADA TEMA 7 SUB TEMA 1 SISWA KELAS I  
SDN 38 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Telah memenuhi syarat dan disetujui  
Kamis, 12 Maret 2020

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dr. H. Arsvad Abd Gani, M.Pd  
NIP 195812311978031055

Sintayaha Muhardini, M.Pd  
NIDN 0810018901

Menyetujui:

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BUHARA MATARAM



Hidayatullah, M.Pd  
NIDN 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA PADA TEMA 7 SUB TEMA 1 SISWA KELAS 1  
SDN 38 MATARAM TAHUN PELAJARAN 2019/2020

Skripsi atas nama Lisa Indrianti telah dipertahankan didepan dosen penguji  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Jum'at, 10 Juli 2020

Dosen Penguji

1. Dr. H. Arsvad Abd Gani, M.Pd (Ketua) (.....)  
NIP 195812311978031055
2. Haifaturrahmah, M.Pd (Anggota I) (.....)  
NIDN 0804048501
3. Sukron Fujiaturrahman, M.Pd (Anggota II) (.....)  
NIDN 0827079002

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Dekan

Dr. Hj. Maemunah, S.Pd., MH  
NIDN 0802056801

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Lisa Indrianti

NIM : 116180081

Alamat: BTN Pagesangan Indah Gang 4 Nomor 3 Pagesangan Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020" adalah asli karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan kedalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkannya, termasuk bersedia menanggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, Maret 2020

membuat pernyataan



Lisa Indrianti  
NIM.116180081



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**  
**UPT. PERPUSTAKAAN**

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat  
 Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906  
 Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [upt.perpustakaan@gmail.com](mailto:upt.perpustakaan@gmail.com)

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
 PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lisa Indrianti  
 NIM : 116180081  
 Tempat/Tgl Lahir : DOMPIL, 05 Mei 1997  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
 Fakultas : FKIP  
 No. Hp/Email : 085 732 889 864  
 Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fisika pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa kelas IPSN 3a Mataram tahun pelajaran 2019/2020

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : \_\_\_\_\_

  
Lisa Indrianti  
 NIM. 116180081

Mengetahui,  
 Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT  
  
Iskandar, S.Sos. M.A.  
 NIDN. 0802048904

## *Motto*

” Wahai orang-orang yang beriman! Mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan salat. Sungguh, Allah beserta orang-orang yang sabar”. (QS. Al-Baqarah: 153)

*Tidak akan ku temui kegagalan selama aku masih berusaha, dan tidak akan ku rasakan kegelisahan dalam diri selama aku tidak berhenti berdo'a. Dan aku percaya bahwa keberhasilan yang sesungguhnya adalah akumulasi dari ikhtiar dan do'a yang tiada henti. Melihat senyum ina dan ama adalah surga kecil yang selalu ku rindukan. (Peneliti)*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahim*

Alhamdulillahillobilalamin atas segala nikmat, taufik serta karunia yang Allah Subhanahu wa Ta'ala berikan, sholawat serta salam selalu saya ucapkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi wasallam, semoga kita semua termasuk umat yang mendapatkan syafa'at darinya, Aamiin.

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

1. Teruntuk kedua orang tuaku tercinta Bapak Syafrudin Arrahim dan Ibu ST. Hajar yang telah menjadi motivator terhebat, sumber penyemangat hidup saya dan tidak pernah bosan mendoakan saya, membimbing, menyayangi serta tidak pernah letih berjuang untuk membiayai hidup dan pendidikan saya. Mereka yang selalu terpatri dalam jiwa saya. Terimakasih atas semua pengorbanan, cinta dan kasih sayangnya yang mampu membuat saya sampai pada titik ini.
2. Teruntuk kakak, adik-adik dan keponakanku tercinta, kakanda Fifi Fidianti, kakanda Firlena Wulandari, abangnda Herianto, abangnda Darmawansya, abangnda Mu'awid Alfajrin dan kedua orang adiku tercinta Taufik dan Angga serta keponakanku Anul, Daffa, Afika, Salsa, Salwa dan Aqila, yang selalu mendukungu dan memberikan semangat selama ini untuk bisa meraih cita-citaku.
3. Teruntuk keluargaku tercinta abu, ina bo'i, bibi dau serta keluarga besar ayah dan ibu terimakasih atas do'a dan motivasi yang tiada henti.

4. Teuntuk para guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan. Terimakasih untuk jasa-jasa yang tidak mampu terbalaskan.
5. Teruntuk sahabatku tercinta, Tri Wulandari, Co, dan Mutia yang selalu memberikan saran dan motivasi serta membantu dalam penlisan karya ini. Terimakasih atas semua kebersamaan kita selama ini.
6. Teruntuk kedua orang sepupuku tercinta Hida dan Nur, terimakasih untuk semua cinta dan kasih sayangnya terlebih selama ditanah rantua sering bersama.
7. Teruntuk teman-teman kelas, PGSD kelas C dan teman-teman seperjuangan PGSD UMMAT angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan dan do'a, penulis ucapkan terimakasih banyak. Kalian hebat, sangat hebat.
8. Teruntuk Man Muliadin, Ustadz yang sudah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis, penulis ucapkan Jazakumullahu khairan katsir.

Semoga apa yang saya peroleh selama kuliah di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram bisa bermanfaat bagi pembaca khususnya dan bagi saya pribadi. Disini Penulis masih sebagai manusia biasa yang tak pernah luput dari dosa dan jauh dari kesempurnaan.

Mataram, Maret 2020

Penulis

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga skripsi “Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020”. Skripsi ini mengkaji pengembangan media pembelajaran yang dapat diacu oleh para guru SD dimanapun berada. Skripsi. ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis seyogyanya mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada :

1. Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Hj. Maemunah, S.Pd.,MH. sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Dr. H. Arsyad Abd Gani, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing I

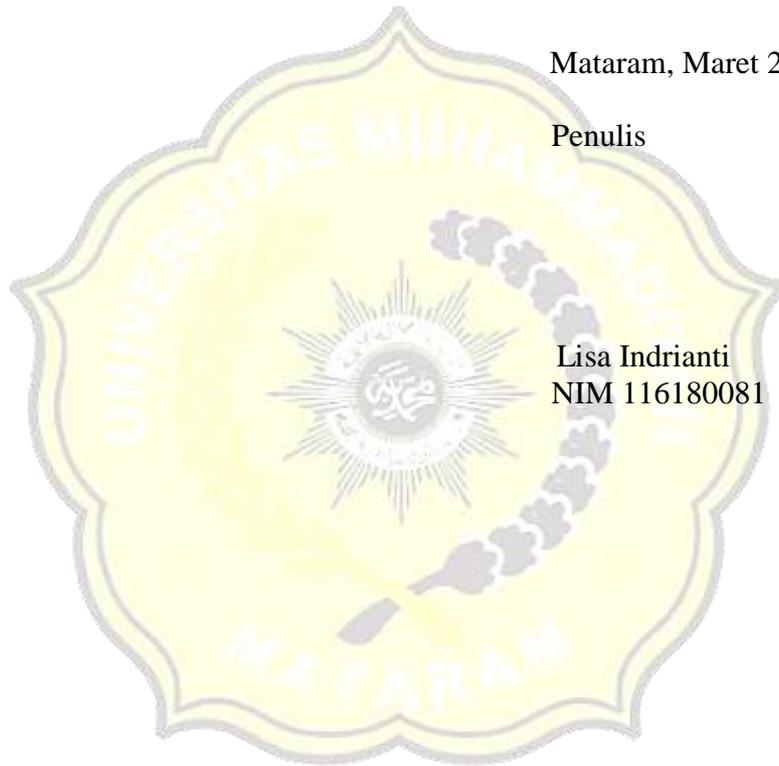
5. Sintayana Muhardini, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaiannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, Maret 2020

Penulis

Lisa Indrianti  
NIM 116180081



## ABSTRAK

Indrianti, Lisa, 16180081. **Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 Sdn 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020**. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Dr. H. Arsyad Gani, M.Pd  
Pembimbing 2 : Sintayana Muhardini, M.Pd

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu sarana yang mempunyai fungsi untuk membantu memahami siswa dalam pembelajaran, khususnya pada siswa kelas I SD. Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui desain media pembelajaran *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN 38 Mataram pada Tema 7 Sub tema 1 materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita (2) Untuk mengetahui kevalidan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN 38 Mataram pada Tema 7 sub tema 1 materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita. (3) Untuk mengetahui perbedaan tingkat hasil belajar siswa pada materi benda hidup dan benda tak hidup sebelum menggunakan media *puzzle* dan setelah menggunakan media *puzzle*.

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah model ADDIE (anlisis, desain, development, implementation, & evaluation). Pengembangan media pembelajaran ini telah menghasilkan produk media pembelajaran yang telah dinyatakan valid oleh ahli desain media, ahli materi dan praktisi pembelajaran. Hasil test pada uji coba terbatas mendapatkan rata-rata nilai pre-test 65,83 dan rata-rata nilai post test sebesar 87,58. Hasil tes pada uji lapangan mendapatkan rata-rata nilai pre-tes sebesar 64,58 dan *post-test* sebesar 87,58. Hasil selisih pre-test dan post-test berdasarkan perhitung rumus gain standar diperoleh nilai sebesar 0,63 baik yang didapat pada uji coba terbatas maupun pada uji coba lapangan sehingga peningkatan hasil belajar siswa berada pada posisi sedang (berdasarkan tabel *gain standar*).

Kata Kunci : Media *Puzzle*, Hasil Belajar Siswa

## ABSTRACT

Indrianti, Lisa, 16180081. **The Development of Puzzle Media to Improve Student's Learning Outcomes on the Theme 7 Sub-Theme 1 for First Grade Students at SDN 38 Mataram Academic Year 2019/2020.** Undergraduate Thesis. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Supervisor 1: Dr. H. Arsyad Gani, M.Pd  
Supervisor 2: Sintayana Muhandini, M.Pd

The development of instructional media is a means that has a function to foster students' understanding of learning, especially for the first grade of Elementary School students. This study aimed; (1) to determine the design of puzzle learning media in improving students' learning outcomes for the first-grade students at SDN 38 Mataram on the material of Theme 7, Sub-theme 1 under the title "living objects and non-living objects around us, (2) to determine the validity of puzzle media in improving students' learning outcomes for the first grade at SDN 38 Mataram on the material of Theme 7 sub-theme 1, under the title "living things and non-living things around us, (3) to determine the difference of students' learning level outcomes on the material "living things and non-living things" before and after using puzzle media.

The research method used was the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The development of learning media had resulted in the learning media products that had been declared valid by the media design experts, material experts, and learning practitioners. The results of the test in the limited trial had obtained an average pre-test score of 65.83 and an average post-test score of 87.58. The analysis resulted in the field test gained an average pre-test score of 64.58 and post-test of 87.58. The difference result between the pre-test and post-test based on the standard gain formula was in the value of 0.63; it was obtained both in limited and field trials. Accordingly, the enhancement of students' learning outcomes was in the level of moderate (based on the standard gain table).

**Keywords:** Puzzle Media, Students' Learning Outcomes

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM  
KEPALA  
LABORATORIUM BAHASA  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



*Ulham, M.Pd*

## DAFTAR ISI

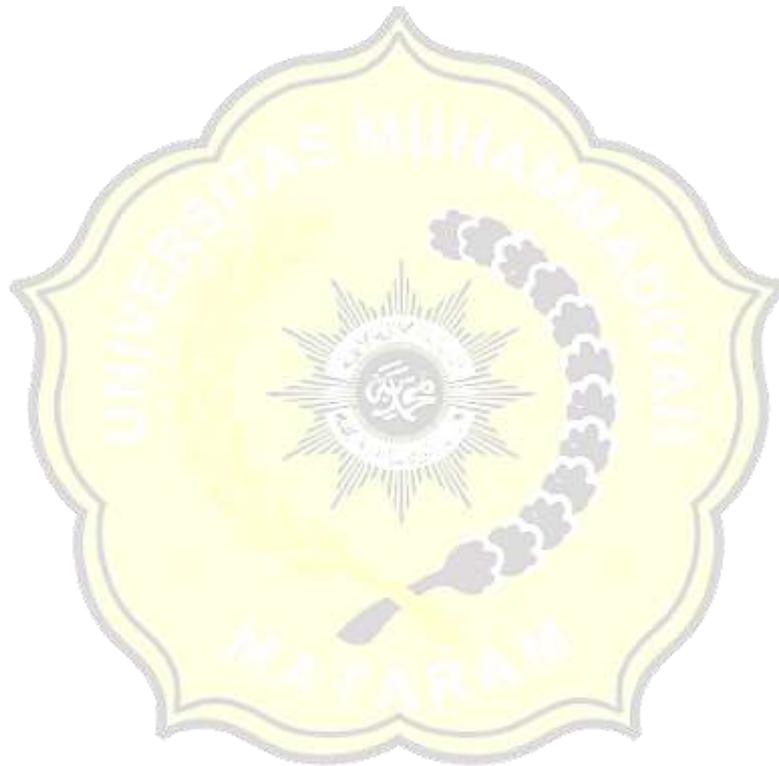
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Pengembangan .....	6
1.4 Manfaat Pengembangan .....	7
1.5 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	8
1.6 Pentingnya Pengembangan.....	9
1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	9
1.8 Defini Istilah.....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
2.1 Penelitian yang Relevan .....	11
2.2 Kajian teori .....	15
2.2.1 Media Pembelajaran.....	15
2.2.2 Media Permainan <i>Puzzle</i> .....	21
2.2.3 Hasil Belajar Siswa .....	24
2.3.4 Materi Tema 7 Sub Tema 1.....	28
2.3 Kerangka Berpikir .....	34
2.4 Hipotesis .....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>37</b>
3.1 Model Pengembangan .....	37
3.2 Prosedur Pengembangan .....	38
3.3 Uji Coba Produk.....	41
3.4 Jenis Data .....	42
3.5 Instrumen Pengumpulan Data .....	42
3.6 Teknik Analisis Data.....	45
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b> .....	<b>51</b>
4.1 Penyajian Data Uji Coba.....	51
4.1.1 Analisis .....	51
4.1.2 Mendesain .....	52
4.1.3 Pengembangan .....	53
4.1.4 Implementasi.....	53

4.1.5 Evaluasi .....	58
4.2 Hasil Uji Coba Produk .....	59
4.2.1 Uji Coba Terbatas .....	59
4.2.2 Uji Coba Lapangan .....	62
4.2.3 Uji Hipotesis.....	64
4.3 Revisi Produk .....	67
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>70</b>
5.1 Kajian Poduk Yang Telah Direvisi .....	70
5.2 Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>72</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data Penelitian.....	44
Tabel 3.2 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentasi .....	47
Table 3.3 Kualifikasi Untuk Respon Siswa .....	48
Table 3.4 Kriteria Porsentasi Tanggapan Siswa .....	48
Table 3.5 Kriteria Porsentasi Tanggapan Guru .....	49
Table 3.6 Tingkat <i>Gain Standar</i> .....	51
Table 4.1 Data Kuantitatif Hasil Validasi Oleh Ahli Isi Materi .....	55
Table 4.2 Data Kualitatif Hasil Validasi Ahli Materi .....	57
Table 4.3 Hasil Uji Coba Terbatas .....	61



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Benda Hidup dan Benda Tak Hidup.....	33
Gambar 2.2 Garuda Pancasila .....	34
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir .....	35
Gambar 2.4 Ha. Pada Penggunaan Media <i>Puzzle</i> .....	36
Gambar 2.5 Ho. Pada Penggunaan Media <i>Puzzle</i> .....	37
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian dan Pengembangan Model <i>ADDIE</i> .....	38
Gambar 3.2 Desain Produk Media Pembelajaran .....	40
Gambar 3.3 Desain Eksperimen <i>Befofe-After</i> .....	49
Gambar 4.1 Desain <i>Cover</i> Sebelum Revisi .....	67
Gambar 4.2 Desain <i>Cover</i> Setelah Revisi .....	67
Gambar 4.3 Materi Matematika Sebelum Revisi .....	67
Gambar 4.4 Materi Matematika Setelah Revisi .....	67
Gambar 4.5 Lembar Kerja Siswa Sebelum Direvisi .....	68
Gambar 4.6 Lembar Kerja Siswa Setelah Direvisi.....	68
Gambar 4.7 Kegiatan Pembelajaran Siswa Pada RPP Sebelum Revisi.....	68
Gambar 4.8 Kegiatan Pembelajaran Siswa Pada RPP Setelah Revisi.....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah Tempat Penelitian .....	
Lampiran 3. Analisis Angket Dan Hasil Belajar Siswa .....	
Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan .....	
Lampiran 5. Gambar Media Puzzle .....	
Lampiran 6. Instrumen Angket Respon Siswa Pada Uji Coba Terbats Dan Uji Lapangan .....	
Lampiran 7. Instrument Soal Pre Tes Untuk Ujia Cob Terbatas Dan Uji Pangangan .....	
Lampiran 8. Instrument Soal Posttes Untuk Ujia Coba Terbatas Dan Uji Pangangan.....	
Lampiran 9. T Tabel Untuk Pengujian Dua Arah .....	
Lampiran 10. Pedoman Wawancara .....	
Lampiran 11. Instrumen Angket Praktisi Pembelajaran .....	
Lampiran 12. Intrumen Angkat Ahli Media.....	
Lampiran 13. Instrumen Angket Ahli Materi .....	
Lampiran 14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Pada <i>Pre Test</i> .....	
Lampiran 15. Rencana Pelaksanaan pembelajaran Pada <i>Post test</i> .....	
Lampiran 16. Silabus .....	
Lampiran 17. Kisi-Kisi Soal.....	
Lampiran 18. Lembar Kerja Siswa Pada Uji Coba Terbats .....	
Lampiran 19. Lembar Kerja Siswa Pada Uji Lapangan .....	
Lampiran 20. Kartu Konsultasi .....	

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003). Pendidikan menjadi sangat penting karena tolak ukur manusia yang paham akan bagaimana hakekatnya sebagai manusia yang sebenarnya itu ditentukan oleh pendidikan. Namun, kualitas dan kuantitas pendidikan sampai saat ini masih merupakan suatu masalah yang paling menonjol dalam setiap usaha pembaharuan sistem pendidikan nasional.

Proses pembelajaran bertujuan agar siswa memiliki hasil yang terbaik dalam belajar. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, diperlukan peran maksimal dari seorang guru, baik dalam menyiapkan silabus dan RPP, penyampaian materi, penggunaan metode dan media dan pengelolaan kelas. Tanpa itu semua proses pembelajaran belum dapat terlaksana dengan baik.

Pada kenyataannya sesuai dengan pengalaman mengajar magang II yang dilakukan oleh peneliti di SDN 38 Mataram ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran yaitu: (1) masih banyak guru yang menggunakan metode yang sama dalam proses pembelajaran seperti ceramah dalam menyampaikan

materi sehingga menuntut siswa untuk menghafal materi, proses pembelajaran seperti ini menjadi kurang maksimal karena hanya sebagian kecil siswa saja yang mampu untuk menghafal, (2) proses pembelajaran yang menuntut siswa mengerjakan soal-soal yang banyak seperti yang terdapat pada buku siswa maupun di LKS membuat siswa menjadi bosan, (3) sedikitnya inovasi pembelajaran dari guru dengan menggunakan media, (4) guru belum mempunyai inisiatif yang tinggi untuk mengembangkan media-media pembelajaran, (5) banyak siswa yang merasa kesulitan untuk memahami materi yang dijelaskan, sehingga materi yang diterima siswa masih kurang jelas atau abstrak, (6) terlebih pada kurikulum 2013 konsep pembelajarannya terpadu artinya dalam satu tema memuat beberapa mata pembelajaran yang dikaitkan. Seperti yang terdapat di kelas I SD pada Tema 7 sub tema 1 materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita. Dalam proses pembelajaran yang mengaitkan tiga mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, PPKn dan Matematika, jika proses pembelajaran dilakukan secara monoton artinya pembelajaran yang berpusat pada guru, maka tidak akan mampu meningkatkan pemahaman siswa, (7) dan masih banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM), dari 24 orang siswa kelas 1 di SDN 38 Mataram hanya sekitar 65% yang mencapai ketuntasan minimum (Sumber Guru kelas I SDN 38 Mataram).

Untuk mengatasi hal tersebut, guru sebaiknya lebih banyak belajar strategi pembelajaran terutama dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan isi materi dan kurikulum. Media pembelajaran akan menjadi sarana fisik dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat memahami

pembelajaran dengan sesuatu yang konkret bukan abstrak. Menurut Piaget dalam (Winanti, 2014:3) anak pada usia 7-11 tahun sudah dapat memahami hubungan fungsional. Pada masa ini anak sedang mengalami perkembangan kognitif yang berarti anak sudah dapat berfikir konkret namun belum dapat menangkap sesuatu yang abstrak. Media pembelajaran berupa benda konkret dapat digunakan guru sebagai acuan dalam proses belajar dan mengajar karena belajar mengajar adalah suatu proses yang kompleks. Tidak hanya menyerap informasi dari guru kepada siswa, tetapi juga siswa ikut aktif didalamnya. Media memiliki fungsi utama sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru.

Melalui penggunaan media, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek-aspek perkembangan kognitif, sosial emosi, dan perkembangan fisik. Selain itu, media juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena merupakan sumber pengalaman. Media pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan yang akan dipelajari tentunya akan sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa, seperti penggunaan media *puzzle* menurut Haryono (dalam Winanti,2014:4), *puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Pada penggunaan media *puzzle* siswa akan lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga akan terjadi peningkatan pemahaman siswa.

Berdasarkan hal tersebut sudah terdapat beberapa peneliti yang mengembangkan media *puzzle* sebelumnya seperti penelitian yang dilakukan oleh

Yeni Diana Mela Sari (2016) dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make a Match* Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojongsalaman 01 Semarang”. Hasil uji coba skala kecil menunjukkan peningkatan hasil belajar sebesar 23% yakni pada *pretest* rata-rata hasil belajar sebesar 65 dan *posttest* 80, pada pemakaian skala besar mengalami peningkatan 20% yaitu rata-rata hasil belajar *pretest* siswa 71 dan rata-rata *posttest* 85. N-gain menunjukkan hasil 0,48. Pengujian t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, sehingga media *puzzle* berbasis *make a match* materi pengambilan keputusan bersama efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Peneliti kedua dilakukan oleh Eni Harta Dianti (2015) dengan judul “pengembangan media pembelajaran *puzzle card* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *puzzle card* yang valid untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar. Desain penelitian menggunakan *Research and Development*. Pengembangan media pembelajaran *puzzle card* dilakukan secara bertahap yaitu: tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan melalui validasi ahli. Hasil dari penelitian berupa media pembelajaran *puzzle card* yang valid untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

Dari beberapa penelitian pengembangan media *puzzle* yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, maka dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan sebuah media edukatif *puzzle* dengan paduan *spelling puzzle*

yang sebelumnya belum pernah diteliti. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yeni Diana Mela Sari dan Eni Harta Dianti sama-sama melakukan penelitian tentang pengembangan media *puzzle*. Media *puzzle* yang dikembangkan ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang dimana pada pengembangan ini terdapat *spelling puzzle* yang berupa potongan-potongan huruf yang akan dirangkai oleh siswa menjadi kata. Perbedaan pada penelitian ini juga terdapat pada pengelompokan dua materi berbeda yaitu makhluk hidup dan makhluk tak hidup yang terdapat pada pembelajaran tematik siswa kelas I SD. Pada penelitian pengembangan ini media didesain dengan warna yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bingkai produk *puzzle* dibuat seperti buku yang memiliki dua sisi, disisi kiri untuk *puzzle* dan *spelling puzzle* benda hidup sedangkan disisi kanan untuk *puzzle* dan *spelling puzzle* benda tak hidup. Desain media dan pemisahan materi yang jelas akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti mengembangkan sebuah produk media edukatif *puzzle*. *Puzzle* yang dibuat ini adalah *puzzle* benda hidup dan benda tak hidup, yang peneliti kembangkan berdasarkan pada buku tema siswa kelas 1 SD. *Puzzle* yang peneliti buat ini dengan memanfaatkan bahan-bahan dari barang-barang bekas seperti karton, kardus dan potongan-potong *staerofom*. Bahan-bahan dari barang-barang bekas tersebut didesain semenarik mungkin dengan harapan dapat menarik minat belajar siswa dan *puzzle* yang dikembangkan ini juga dilengkapi dengan *speling puzzle*. *Spelling puzzle* yang dikembangkan yaitu berupa potongan-potongan huruf yang a dirangkai oleh siswa

menjadi kata. Sehingga peneliti mengangkat judul yaitu “Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas I SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020”.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana desain media pembelajaran *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di SDN 38 Mataram pada Tema 7 sub tema 1 materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita.
2. Bagaimana kevalidan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di SDN 38 Mataram pada materi tema7 sub tema 1 materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita.
3. Bagaimana perbedaan tingkat hasil belajar siswa pada materi benda hidup dan benda tak hidup sebelum menggunakan media *puzzle* dan setelah menggunakan media *puzzle*.

### **1.3. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui desain media pembelajaran *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN 38 Mataram pada Tema 7 Sub tema 1 materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita

2. Untuk mengetahui kevalidan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN 38 Mataram pada Tema 7 sub tema 1 materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita.
3. Untuk mengetahui perbedaan tingkat hasil belajar siswa pada materi benda hidup dan benda tak hidup sebelum menggunakan media *puzzle* dan setelah menggunakan media *puzzle*.

#### **1.4. Manfaat Pengembangan**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

##### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini mengkaji media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SD melalui pengembangan media *puzzle*.

##### **1.4.2. Manfaat Praktis**

###### **1.4.2.1. Bagi Peserta didik**

Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik dalam memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga peserta didik menjadi lebih menguasai dan terampil dalam pembelajaran dengan penerapan media *puzzle* sehingga pemahaman peserta didik lebih meningkat khususnya pada pembelajaran tema 7 sub tema 1 materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita.

###### **1.4.2.2. Bagi Guru**

Informasi hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi serta masukan bagi para guru dalam melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dengan penerapan media *puzzle*.

#### **1.4.2.3. Bagi Sekolah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi bagi kepala sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang paling tepat dalam kaitan dengan upaya menyajikan media pembelajaran yang kreatif, menarik dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **1.5. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Produk yang peneliti kembangkan ini merupakan media pembelajaran, secara lebih rinci spesifikasinya:

1. Media *puzzle* ini digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.
2. Media *puzzle* yang dikembangkan adalah media permainan yang terbuat dari kardus dan karton untuk permainan bongkar pasang dimana peserta didik mencocokkan serta memasang potongan-potongan *puzzle* sesuai dengan bentuknya.
3. Media pembelajaran *puzzle* juga dipadukan dengan *spelling puzzle* yang dimana siswa akan mengurutkan huruf-huruf menjadi kata pada *puzzle*.
4. *Puzzle* digunakan peserta didik untuk pengenalan materi pada tema 7 sub tema 1 benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita, sehingga peserta didik memahami materi
5. *Puzzle* yang peneliti kembangkan ini berisi gambar yang sesuai dengan tema dan dibuat semenarik mungkin dengan gambar berwarna agar peserta didik

tertarik.

6. Bingkai *puzzle* ini berukuran panjang 30 cm dan lebar 25 cm yang dibuat seperti buku disisi kiri diletakan untuk *puzzle* dan *spelling* benda hidup sementara disisi yang kanan diletakan *puzzle* dan *spelling puzzle* benda tak hidup. Dengan sampul depan dari bingkai *puzzle* dibuat dengan memberikan kata motivasi untuk siswa (A B C kita bisa) dan melengkapinya dengan gambar dua orang siswa.
7. Potongan-potongan *puzzle* dibuat sebanyak 6 buah dengan ukuran panjang 9 cm dan lebar 7 cm untuk masing-masing potongan *puzzle*, dibelakang potongan *puzzle* terdapat bilangan-bilangan puluhan.

#### **1.6. Pentingnya Pengembangan**

Dalam penelitian ini, diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah belajar yang dihadapi oleh siswa khususnya kelas 1 SDN 38 Mataram pada pembelajaran tema 7 sub tema 1 materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita.

#### **1.7. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Asumsi yang digunakan peneliti pada pengembangan media *puzzle* benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN 38 Mataram.

1. Validator media atas hasil pengembangan media memiliki pengalaman dan kompeten dalam media pembelajaran *puzzle*.
2. Media *puzzle* yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan yang berlaku.
3. Validasi yang dilakukan mencerminkan keadaan yang sebanar-benarnya dan tanpa rekayasa, paksaan atau pengaruh dari siapapun.

4. Butir-butir penilaian dalam angket validasi menggambarkan penilaian yang menyeluruh

Keterbatasan pengembangan, pengembangan media pada penelitian ini menghasilkan media *puzzle* benda hidup dan benda tak hidup sehingga hanya akan digunakan pada pembelajaran benda hidup dan benda tak hidup di siswa kelas 1 SD. Penelitian ini terbatas pada satu sekolah yaitu hanya di SDN 38 Mataram pada siswa kelas IA dan kelas IB.

### **1.8. Defini Istilah**

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional tentang penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran
2. *Puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh.
3. *Spelling puzzle* merupakan potongan-potongan huruf yang akan dirangkai oleh siswa menjadi kata.
4. Hasil belajar siswa adalah seluruh keterampilan yang dimiliki oleh siswa baik keterampilan kognitif, afektif maupun psikomotorik.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Penelitian Yang Relevan

Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas I SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020”. Sejalan dengan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh :

1. Yeni Diana mela sari (2016) dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make a Match* Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojongsalaman 01 Semarang” . Pada penelitian ini Berdasarkan dokumentasi dan wawancara dengan guru, kelas VA SDN Bojongsalaman 01 Semarang memiliki rata-rata hasil belajar PKn yakni 65 yang telah mencapai KKM (65) namun belum optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan, menguji kelayakan dan keefektifan media *puzzle* berbasis *make a match* materi pengambilan keputusan bersama. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan desain eksperimen *one-shot case study*. Tahapan dalam penelitian ini yakni mengidentifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, pembuatan produk, validasi ahli dan uji coba skala kecil, revisi sebagai produk akhir, dan pemakaian skala besar. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah teknik tes dan nontes dengan instrumen tes tertulis, dokumentasi, wawancara, dan kuesioner. Penilaian ahli menunjukkan media *puzzle* berbasis *make a match* layak sebagai media

pembelajaran dengan melakukan revisi berdasarkan saran ahli.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Yeni Diana Mela Sari sama-sama menggunakan media *puzzle*, sementara perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terdapat pada muatan materi, pada penelitian sebelumnya terdapat muatan materi PPKn saja sedangkan dipenelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan materi tematik yang termuat tiga mata pelajaran yaitu, Bahasa Indonesia, PPKn, dan Matematika dan perbedaan lain terdapat pada variabel terikat pada penelitian sebelumnya mengukur keseluruhan aspek hasil belajar sedangkan pada penelitian ini peneliti hanya akan mengukur variabel hasil belajar kognitif siswa.

2. Septika Winanti (2014) dengan judul “ Pengembangan Media *Puzzle* Rantai Makanan Untuk Matapelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media *puzzle* rantai makanan untuk mata pelajaran IPA yang layak untuk siswa kelas IV SD. Desain penelitian menggunakan model R&D menurut Borg and Gall meliputi penelitian dan pengumpulan data awal, perencanaan produk, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, revisi produk, uji lapangan operasional, dan penyempurnaan produk. Subjek penelitian meliputi uji validasi ahli materi dan ahli media, dan uji coba lapangan awal (3 siswa), uji coba lapangan utama (11 siswa), uji coba lapangan operasional (16 siswa), melibatkan siswa kelas IV SD Negeri Jumeneng. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner atau

angket. Jenis data berupa deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini mendapat penilaian ahli materi kategori sangat baik (4,33), penilaian ahli media kategori sangat baik (4,58), uji coba lapangan awal kategori sangat baik (4,33), uji coba lapangan utama kategori sangat baik (4,67), dan uji lapangan operasional kategori sangat baik (4,91). Dari penelitian yang dilakukan oleh Septika Winanti ini setelah dilakukan uji kelayakan dengan hasil yang tertera diatas pengembangan media *puzzle* itu layak digunakan di Sekolah Dasar dengan materi rantai makanan.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Septika Winanti sama-sama menggunakan media *puzzle*, sementara perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terdapat pada muatan materi, dan variabel terikat pada penelitian sebelumnya mengukur keseluruhan hasil belajar siswa sementara pada penelitian ini mengukur hasil belajar kognitif siswa.

3. Eni Harta Dianti (2015) dengan judul “pengembangan media pembelajaran *puzzle card* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa”. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *puzzle card* yang valid untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa Sekolah Dasar. Desain penelitian menggunakan *Research and Development*. Pengembangan media pembelajaran *puzzle card* dilakukan secara bertahap yaitu: tahap pendefinisian, perancangan, dan pengembangan melalui validasi ahli. Hasil dari penelitian berupa media pembelajaran *puzzle card* yang valid untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Eni Harta Dianti sama-sama menggunakan media *puzzle*, sementara perbedaan penelitian dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdapat pada muatan materi, dan variabel terikat pada penelitian sebelumnya mengukur minat belajar siswa sementara pada penelitian ini mengukur hasil belajar siswa

Dari beberapa penelitian pengembangan media *puzzle* yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya maka dalam penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah media edukatif *puzzle* dengan paduan *spelling puzzle* yang sebelumnya belum pernah diteliti. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang relevan sama-sama melakukan penelitian tentang pengembangan media *puzzle*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terdapat *spelling puzzle* yang berupa potongan-potongan huruf yang dirangkai oleh siswa menjadi kata. Di belakang potongan-potongan *puzzle* terdapat kartu bernomor bilangan puluhan yang berwarna hijau dan merah, perbedaan lainnya pada pengelompokan dua materi berbeda yaitu makhluk hidup dan makhluk tak hidup yang terdapat pada pembelajaran tematik siswa kelas I SD. Pada penelitian pengembangan ini media didesain semenarik mungkin dengan warna yang menarik sehingga media yang dikembangkan ini dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Keunggulan dari produk yang dikembangkan ini terdapat pada bingkai produk *puzzle* yang dibuat seperti buku sehingga membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Sampul depannya terdapat kata motivasi untuk anak (A B C kita bisa) dan adanya gambar dua orang anak, keunggulan lain produk ini merangkum

tiga muatan materi pembelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih terarah, desain dari produk ini sangat praktis serta mudah untuk dibawa oleh guru, dan keunggulan lain pada produk ini terdapat *spelling puzzle* berupa potongan-potongan huruf yang dirangkai oleh siswa menjadi kata.

## **2.1 Kajian Teori**

### **2.2.1 Media Pembelajaran**

#### 2.2.1.1 Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Gerlach & Ely (dalam Arsyad; 2017,3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Artinya bahwa guru, buku teks, lingkungan sekolah dan berbagai sesuatu yang menunjang terjadinya proses pembelajaran merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat baik itu berupa gambar, benda-benda, suara maupun video.

Fathurrohman dan Wuryandani (2011:45) mengatakan bahwa media pengajaran adalah sebuah alat bantu untuk mempermudah sampainya materi pelajaran kepada siswa Artinya bahwa istilah media sebagai saluran penyampai informasi yang membuat terjadinya proses komunikasi antara penyampai dan penerima pesan.

Suparman dalam (Faturahman, 2010:65) mendefinisikan media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim

kepada penerima pesan. Artinya bahwa media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.

Menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad; 2017, 4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri antara lain buku, *tape recorder*, *kaset*, *video kamera*, *video recorder*, *film*, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Artinya bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dari beberapa teori yang telah dijelaskan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat mendukung proses transformasi informasi pada saat proses pembelajaran sehingga menunjukkan adanya kemajuan hasil belajar siswa.

#### 2.2.1.2 Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Menurut Hamalik (dalam Arsyad: 2017,19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Artinya bahwa penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pembelajaran. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman.

Menurut Juwaidin (2015:177) fungsi media merupakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, dapat mengolaborasikan maeri pembelajaran, memfariasikan penggunaan metode, dan warga belajar mampu mengembangkan dan memhami pembelajaran. Artinya bahwa fungsi media pembejalaran akan memberikan kesan bermakna bagi siswa dalam proses belajar.

Beberapa alasan media pembelajaran perlu digunakan dalam proses pembelajaran sebagai berikut (Marisa dkk, 2012:17).

- 1) Pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.
- 2) Pembelajaran menjadi lebih konkret dan nyata.
- 3) Mempersingkat proses penjelasan materi pembelajaran.
- 4) Mendorong siswa belajar secara lebih mandiri.
- 5) Materi pembelajaran menjadi lebih terstandarisasi.
- 6) Belajar dan mengajar dengan memanfaatkan aneka sumber belajar

Dari pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kehadiran media dalam proses pembelajaran sangatlah penting selain sebagai perantara penyampai pesan, media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivas belajar siswa, membuat siswa senang dan gembira lebih penting media pembelajaran juga dapat memperbaharui semangat siswa. Fungsi media pembelajaran akan menyetuh seluruh ranah pengembangan pada diri siswa.

a. Manfaat media pembelajaran.

Juwaidin (2015: 176) manfaat media pembelajaran pada umumnya adalah memperlancar interaksi antara antara guru atau pendidik dengan warga belajar, sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efesien. Artinya bahwa media pembelajaran memilik manfaat yang membantu meringkan peran guru dalam menyapaikan materi pembelajaran.

Sudjana & Rivai dalam (Arsyad,2017; 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap mata pelajaran
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran akan memberikan kejelasan makna pembelajaran yang dipahami oleh siswa, serta dapat memusatkan perhatian siswa.

*Encyclopedia of Education Research* dalam (Arsyad; 2017, 28) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut :

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat belajar lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama melalui gambar hidup.
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar diantaranya (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian

anak sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, dan (4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum dan kebun binatang.

### 2.2.1.3 Jenis- jenis media pembelajaran

Menurut Arsyad (2017:35) Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua dalam proses belajar mengajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakai komputer dan kegiatan interaksi (Seels & Richey, 1994). Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Artinya bahwa media pembelajaran yang tergolong dalam teknologi seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafis, foto atau representasi fotografik atau reproduksi. Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Teknologi audio visual seperti

mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar.

Teknologi berbasis komputer dengan media yang dihasilkan dari teknologi lainnya adalah karena informasi atau materi disimpan dalam bentuk digital bukan dalam bentuk cetakan atau visual.

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis media ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random acces memory* yang besar, *hard disk* yang besar, dan monitor yang berevolusi tinggi ditambah dengan priparel (alat-alat tambahan seperti *videodisc player*, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan dan sistem audio.

Menurut Anitah (dalam Sari, 2016:26) mengatakan bahwa setiap jenis media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing yang berbeda satu dengan yang lainnya.

#### 1) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan.

##### (1) Media Visual yang Diproyeksikan (Projected Visual)

Media visual yang dapat diproyeksikan adalah media yang menggunakan alat proyeksi sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar (screen).

##### (2) Media Visual tidak Diproyeksikan (Nonprojected Visual)

Jenis media visual tidak diproyeksikan mencakup gambar fotografik, grafis, dan media 3 dimensi.

#### 2) Media Audio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian. Dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Jenis media audio terdiri atas program kaset suara (audio cassette), CD audio, dan program radio.

#### 3) Media Audiovisual

Media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang dengar. Contohnya yaitu program video/televisi pendidikan,

video/televisi instruksional, program slide suara, dan program CD interaktif

Dari pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengelompokan media pembelajaran terdiri dari media visual, media audio, media audio-visul, media hasil teknologi komputer dan media gabungan.

### **2.2.2 Media Permainan *Puzzle***

#### **2.2.2.1 Pengetian permainan *puzzle***

Menurut Nisak (dalam Rusijono, 2016: 5) *Puzzle* adalah sebuah permainan menyusun potongan-potongan gambar menjadi sebuah gambar yang utuh. Artinya bahwa *puzzle* sebagai sebuah media permaian edukatif berupa potongan-potongan gambar yang akan disusun menjadi gambar utuh.

Haryono (dalam Winanti, 2014;4) *puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Artinya bahwa *puzzle* yang berisi potongan-potongan gambar ini akan menarik perhatian siswa untuk mencari pasangan dari gambar tersebut.

Rahmanelli (dalam Hartadiyati dan rizki, 2015: 31) menyebutkan bahwa “*puzzle* adalah permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh”. Artinya bahwa *puzzle* yang berisi gambar-gambar yang berantakan akan membuat siswa menjadi sangat semangat dan berpikir lebih keras untuk menentukan cara menyusunnya dengan rapi.

Menurut Yanti (2014:3) *Puzzle* merupakan sebuah permainan menyusun potongan-potongan gambar pada kotak-kotak kosong. Artinya bahwa dengan membuat desain media *puzzle* yang menarik dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

Fadhli (2011, 25) mengatakan bahwa memasang *puzzle* merupakan permainan yang dapat dilakukan oleh anak usia 7- 11 tahun. Artinya bahwa bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memperkirakan rasa kepercayaan, kemampuan bernegosiasi dan memecahkan masalah. Permainan *puzzle* sangat cocok untuk ditempatkan pada siswa di Sekolah Dasar yang karena pada hakikatnya mereka membutuhkan benda konkret untuk dapat mengerti dan mengetahui arti penting dari pesan yang ingin disampaikan dalam proses pembelajaran.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan media pembelajaran yang edukatif berupa potongan-potongan gambar yang disusun menjadi gambar utuh. *Puzzle* yang memuat gambar yang berhubungan dengan media pembelajaran termasuk merupakan media gambar visual. *Puzzle* yang merupakan media pembelajaran yang edukatif dapat menjadi sarana belajar dan bermain bagi siswa. Penggunaan media *puzzle* ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa sehingga terjadi komunikasi multi arah yaitu, siswa dengan guru, guru dengan media pembelajaran, siswa dengan media pembelajaran, dan siswa dengan siswa lainnya.

#### 2.2.2.2 Manfaat media pembelajaran *puzzle*

Elfanani (2011: 103) menyebutkan bahwa manfaat media *puzzle* adalah meningkatkan keterampilan anak dalam menyelesaikan masalah. Artinya bahwa *puzzle* yang memiliki sifat merangsang rasa ingin tahu anak, menjadi media yang efektif untuk menguji pengetahuan anak.

Jamil (2012: 21-22) melalui permainan *puzzle* anak akan menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan-potongan gambar yang ada misalnya bentuk, warna, tekstur lalu memperkirakan letak posisinya dengan tepat. Artinya bahwa petunjuk dari permainan *puzzle* menjadi sesuatu yang unik dapat menarik perhatian siswa, serta merangsang siswa untuk menganalisis cara menyelesaikan masalah.

Dengan demikian dapat disimpulkan beberapa point-point dari manfaat penggunaan media *puzzle* yaitu:

- a. Menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa.
- b. Merangsang kemampuan berpikir siswa
- c. Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa.
- d. Melatih strategi dalam bekerjasama antar siswa.
- e. Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa.
- f. Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa.
- g. Menghibur para siswa didalam kelas. .

#### 2.2.2.3 *Spelling puzzle*

Mengenai pengertian media *spelling puzzle* yang merupakan salah satu jenis *puzzle*, *spelling puzzle* dalam batasan arti yang digunakan oleh peneliti merupakan *puzzle* yang terdiri dari huruf-huruf yang akan disambung menjadi kata dan diodohkan dengan gambar.

Kelebihan dari *spelling puzzle* menurut Nurhidayah (2016) dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Siswa dapat berpikir aktif
- 2) Siswa menjadi terarah kemampuannya
- 3) Siswa dapat dengan mudah mempelajari materi yang sulit
- 4) Media ini dapat menciptakan lingkungan belajar yang efektif dengan

- menggunakan interaksi-interaksi yang ada dikelas
- 5) Dapat meningkatkan minat belajar siswa
  - 6) Dapat digunakan secara berkelompok dan tes individual
  - 7) Dapat memperjelas suatu kesalahan pemahaman dalam bidang apa saja

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media *spelling puzzle* merupakan media yang cukup menarik untuk diterapkan kepada siswa ketika proses pembelajaran mengingat *spelling puzzle* juga bisa digunakan secara berkelompok maupun individual. *Spelling puzzle* juga salah satu media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kelemahan media *spelling puzzle* menurut Nurhidayah (2016) dijelaskan sebagai berikut :

- 1) Membutuhkan waktu yang lama
- 2) Menuntut kreativitas pengajar
- 3) Kelas menjadi kurang terkendali

Berdasarkan pada kelebihan dan kelemahan media *spelling puzzle* dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar ataupun huruf yang dijadikan *puzzle* haruslah sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga proses pembelajaran dikelas dapat terlaksana dengan baik dan menunjang kebutuhan siswa.

### **2.2.3 Hasil Belajar**

#### **2.2.3.1 Pengertian Hasil belajar**

Menurut Rifai'i, (2012) menjelaskan hasil belajar dapat dilihat dari sikap keterampilan dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembelajar setelah mengalami

proses pembelajaran. Artinya proses belajar yang dilewati oleh seseorang akan menentukan sikap seseorang, siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan baik akan memiliki sikap yang baik begitupun sebaliknya siswa yang mengikuti pembelajaran tidak baik maka dia akan mempunyai keterampilan sikap yang tidak baik pula.

Crow & Crow (dalam Juwaidin, 2015; 129) mendefinisikan belajar adalah menaruh perhatian pada perolehan kebiasaan, pengetahuan dan sikap. Artinya bahwa belajar dapat membuat individu menyesuaikan diri baik persoalan personal maupun sosial, karena konsep perubahan adalah konsep yang terkandung dalam belajar.

Sudjana (dalam Kusuma, 2018:33) menyebutkan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa setelah melalui proses pembelajaran, semua perubahan dari proses belajar merupakan hasil belajar dan menghasilkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Artinya bahwa perubahan tingkah laku seseorang pada proses pembelajaran akan menghasilkan perubahan hasil belajar pula.

Dari pendapat beberapa ahli di atas diketahui bahwa setiap proses belajar akan mempengaruhi hasil belajar, baik itu terletak pada perubahan pengetahuan (kognitif), perubahan sikap dan tingkah laku (afektif), maupun perubahan ketampilan (psikomotorik). Perubahan yang dialami itu baik atau buruk tergantung dari bagaimana seseorang dalam melewati proses pembelajaran. Tolak ukur hasil belajar tidak terlepas dari proses belajar yang dilewati.

### 2.2.3.2 Macam-macam hasil belajar

Ada beberapa macam-macam hasil belajar yang meliputi pemahaman konsep (kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik), dan sikap siswa (aspek afektif) . Kaitan dengan ini Blom (dalam Juwaidin, 2015; 49) membedakan ketiga hal tersebut, Untuk lebih jelasnya dapat dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Pemahaman konsep (*cognitive domain*) meliputi kemampuan-kemampuan yang diharapkan dapat tercapai setelah melakukan proses belajar mengajar. Kemampuan tersebut meliputi; pengetahuan, pengertian, penerapan, analisis, sintensi, dan evaluasi. Keenam kemampuan tersebut bersifat hierarki,. Artinya, untuk mencapai semua kemampuan tersebut haruslah dilalui dengan proses belajar.
2. Keterampilan proses (aspek psikomotorik) yakni suatu kemampuan yang terdiri dari persepsi, kesiapan, dan respon terpimpin. Artinya kemampuan yang berpotensi untuk mendorong ketangkasan dan kecakapan agar lebih sigap terhadap persoalan yang dihadapi (yang dimunculkan)
3. Keterampilan sikap (aspek afektif) berupa kemampuan untuk menerima, membentuk, dan mengarakterisasikan. Artinya suatu kemampuan yang terdapat pada setiap individu yang dilihat sebagai suatu aset untuk mengelolah kemampuan.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa macam dari hasil belajar yaitu pemahaman konsep, keterampilan proses, dan keterampilan perkembangan dari ketiga macam hasil belajar terebut akan ditentukan oleh proses belajar yang dilewati seseorang.

### 2.2.3.3 Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Wasliman (dalam Kusuma,2018: 35) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi baik faktor internal maupun faktor eksternal. Artinya bahwa ada dua hal besar yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal, secara perincih uraian mengenai faktor internal dan eksternal sebagai berikut:

#### 1. Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, tekun, sikap, kebiasaan belajar serta kondisi fisik atau kesehatan.

#### 2. Faktor eksternal

Lim Wailam (dalam Kusuma, 2018: 36) faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat. Artinya bahwa keadaan keluarga mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang keadaan ekonominya tidak stabil, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang tidak baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar anak.

Menurut Sudjana (dalam Winanti, 2014:36) bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Artinya bahwa

faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa seperti kecerdasan anak, kesiapan atau kematangan, bakat anak, kemauan belajar dan minat, sementara faktor dari luar diri siswa yang juga mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu model penyajian materi pembelajaran, pribadi dan sikap guru, suasana pengajaran, dan kompetensi guru.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu ada faktor internal atau faktor yang datang dari dalam diri peserta didik baik itu kecerdasan, bakat maupun minat yang dimiliki oleh peserta didik sedangkan faktor yang kedua yaitu faktor eksternal yaitu faktor yang datang dari luar diri peserta didik baik itu keluarga, guru, media pembelajaran, masyarakat, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat.

#### **2.2.4 Materi Tema 7 Sub Tema 1**

##### **2.2.4.1 Kurikulum 2013**

###### **a. Pengertian kurikulum 2013**

Menurut Mulyasa (2007:6) kurikulum 2013 adalah kurikulum yang menekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar yang akan menjadi fondasi pada tingkat berikutnya. Artinya bahwa Kurikulum 2013 yang terdapat pada muatan kompetensi inti dan kompetensi dasar memuat penekanan terhadap pembentukan karakter seperti pada KI.2 menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 butir 19, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Artinya bahwa kurikulum itu mencakup keseluruhan perangkat yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

Menurut Majid (2014:52) kurikulum terpadu pada dasarnya mengintegrasikan sejumlah muatan mata pelajaran melalui keterkaitan tujuan, isi, keterampilan dan sikap. Artinya bahwa tujuan utama kurikulum terpadu adalah memadukan sejumlah elemen kurikulum dan pembelajaran diantara berbagai disiplin.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kurikulum 2013 merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan isi, bahan, serta cara pembelajaran yang lebih menekankan pada pembentukan karakter. Pada kurikulum 2013 untuk di SD pembelajaran tiap-tiap mata pelajaran sudah tidak dipisahkan lagi melainkan digabung dan integrasi kedalam satu tema pembelajaran dengan melihat kaitan-kaitan dari tema pembelajaran, hanya beberapa mata pelajaran saja yang tidak dintegrasikan kedalam tema seperti mata pelajaran matematika untuk kelas tinggi (mulai kelas 4-6) Sekolah Dasar, sementara untuk kelas rendah SD mata pelajaran matematika diintegrasikan kedalam tema, dan mata pembelajarn yang terpisah yaitu terdapat juga dimata pembelajaran pendidikan agama dan olahraga.

b. Karakteristik kurikulum 2013

Dalam kurikulum 2013 memiliki karakteristik diantaranya; (1) isi atau konten kurikulum dinyatakan dalam bentuk kompetensi inti (KI) satuan pendidikan dan kelas, dirincih lebih lanjut dalam kompetensi dasar (KD) mata pelajaran. (2) kompetensi inti merupakan gambaran secara kategori mengenai kompetensi dalam aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan (kognitif dan psikomotorik) (3) kompetensi dasar merupakan kompetensi yang dipelajari peserta didik untuk satu tema untuk SD/MI, dan untuk mata pelajaran tertentu untuk jenjang pendidikan menengah dan atas. (4) kompetensi inti dan kompetensi dasar dijenjang pendidikan dasar diutamakan pada ranah sikap sedangkan pada jenjang pendidikan menengah berimbang antara sikap dan kemampuan intelektual (kemampuan kognitif tinggi). (5) kompetensi inti menjadi unsur organisatoris (*organizing element*) kompetensi dasar yaitu KD dan proses pembelajaran dikembangkan untuk mencapai kompetensi dalam kompetensi inti. (6) kompetensi dasar yang dikembangkan didasarkan pada prinsip akumulatif saling memperkuat dan memperkaya antar mata pelajaran jenjang pendidikan diikat oleh kompetensi inti. (7) silabus dikembangkan sebagai rancangan belajar untuk satu tema (SD). Dalam silabus tercantum seluruh KD untuk tema atau mata pelajaran dikelas tersebut. (8) rencana pelaksanaan pembelajaran dikembangkan dari setiap KD untuk mata pelajaran dan kelas tersebut.

Dari beberapa hal yang dijelaskan mengenai karakteristik kurikulum 2013 diatas dapat disimpulkan mengenai beberapa hal yang membedakan

kurikulum 2013 dengan kurikulum sebelumnya yaitu kurikulum 2013 konsep pembelajaran terpadu sedangkan kurikulum sebelum memiliki konsep pembelajarn yang terpisah permata pelajaran dan dikurikulum 2013 sudah terdapat muatan kompetensi inti yang lebih menekankan pada pendidikan karakter sementara untuk kurikulum sebelumnya tidak terdapat pemisahan kompetensi inti.

#### 2.2.4.2 Pembelajaran tema 7 sub tema 1 pembelajaran 3

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang mengaitkan beberapa muatan mata pelajaran kedalam satu tema pembelajaran. Pada tema 7 sub tema 1 pembelajaran ke 3 materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita, memuat 3 mata pelajaran yaitu mata pelajaran Bahasa Indonesia, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dan Matematika. Berikut materi dimasing-masing muatan mata pelajaran tersebut:

##### 1. Bahasa Indonesia

Materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang termuat dalam tema 7 sub tema 1 pembelajaran 1 yaitu :

##### a) Membedakan benda hidup dan benda tak hidup dengan teks bacaan

Ada banyak benda di sekitarku. Ada manusia, hewan, dan tumbuhan. Ada juga rumah, sepeda, mobil, dan benda lainnya. Ada benda ciptaan Tuhan. Ada juga benda buatan manusia. Ada benda hidup. Ada benda tak hidup. Kita memanfaatkannya setiap hari. Kita wajib bersyukur kepada Tuhan atas ciptaan-Nya. Kita juga berterima kasih kepada sesama atas karya-karya yang dibuatnya. Gunakan dan peliharalah benda-benda tersebut. Dengan benda-

benda tersebut hidup kita lebih mudah. (Buku Siswa Kelas 1 SD Tema 7 Edisi revisi 2017)

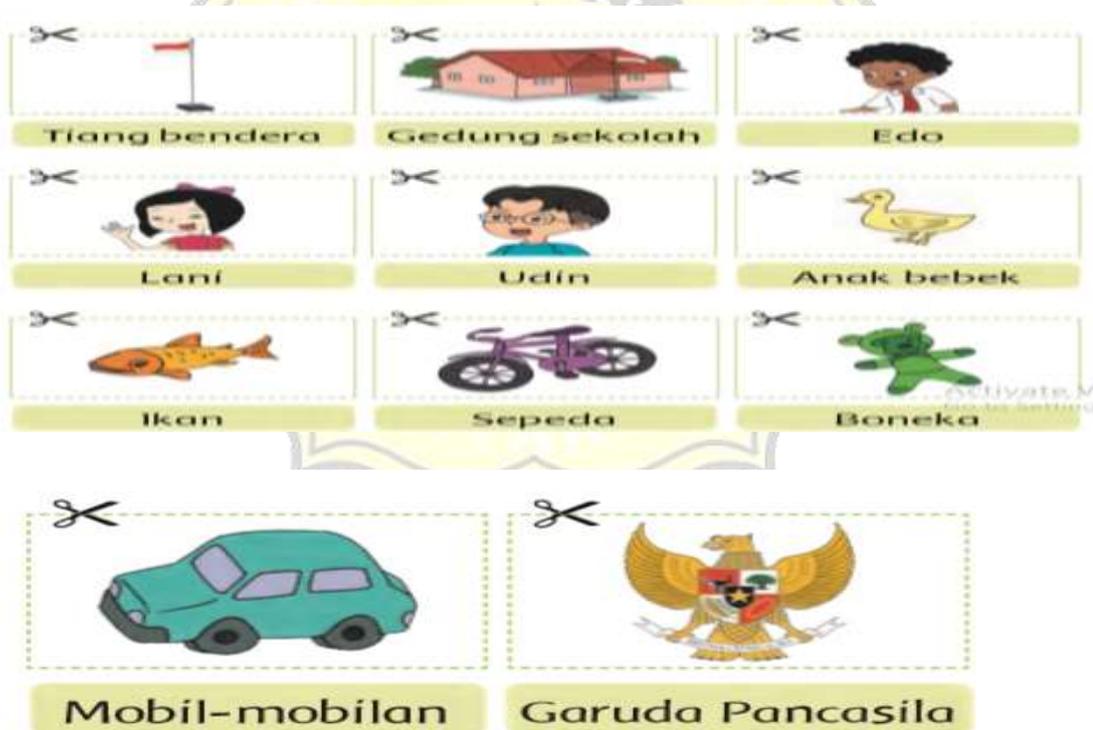
Contoh teks bacaan

“Udin dan teman-teman pergi bersama ke sekolah. Mereka mengenakan seragam dengan rapi dan lengkap. Topi termasuk bagian dari seragam yang harus dikenakan. Topi dan seragam merupakan contoh benda tak hidup.”

(Buku Siswa Kelas 1 SD Tema 7 Edisi revisi 2017)

b) Materi benda hidup dan benda tak hidup

Berikut beberapa gambar dari benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita



Gambar 2.1 Benda Hidup dan Benda Tak Hidup

(Buku Siswa Kelas 1 SD Tema 7 Edisi Revisi 2017)

## 2. PPKn

Materi pembelajaran PPKn yang termuat pada tema 7 sub tema 1 pembelajaran 1 yaitu :

Mengenal simbol dan bunyi sila ke-4 Pancasila dan Mendeklamasikan bunyi sila ke-4 Pancasila

- Salah satu benda yang ada di kelas adalah lambang negara Garuda Pancasila.
- Lambang negara Garuda Pancasila memiliki 5 sila dengan bunyi dan lambang masing-masing.
- Lambang sila ke-4 adalah kepala banteng.
- Bunyi sila ke-4 adalah Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan (Buku Guru Kelas I SD Tema 7 edisi revisi 2017 kelas 1 tema 7 sub tema 1)



Gambar 2.2 Garuda Pancasila

## 3. Matematika

a. Materi pembelajaran Matematika yang termuat pada tema 7 sub tema pembelajaran 3.

Mengenal nilai tempat bilangan puluhan 41 sampai 91

Misalnya :

$41 = 4 \text{ puluhan} + 1 \text{ satuan}$  dan  $55 = 5 \text{ puluhan} + 5 \text{ satuan}$

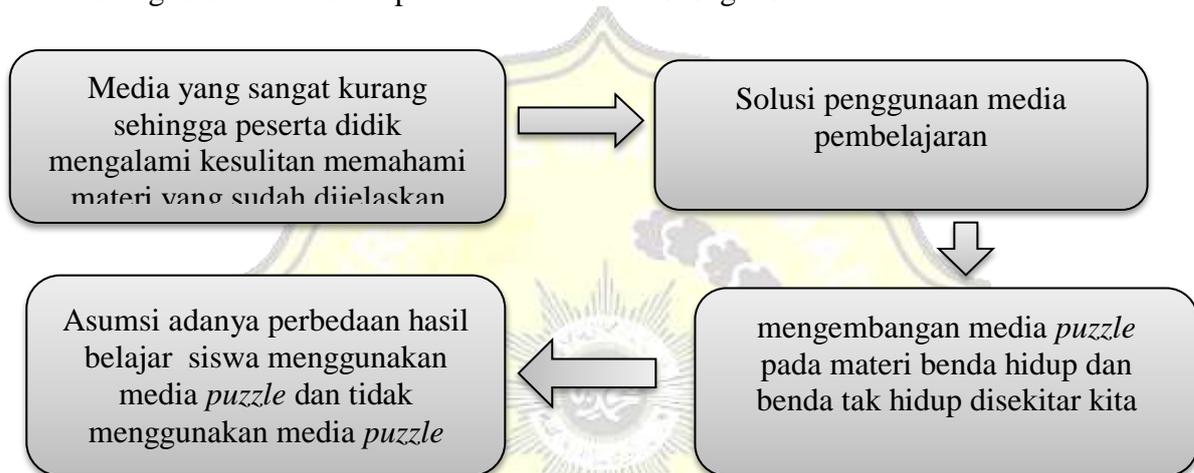
Mengurutkan bilangan puluhan

41,42,43,44,45,46...

(Buku Guru Kelas I SD Tema 7 edisi revisi 2017 )

## 2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.3 kerangka berpikir

Berdasarkan gambar diatas dapat dijelaskan bahwa dalam penelitian ini media pembelajaran yang digunakan oleh guru perlu diteliti supaya terciptanya pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran di tema 7 sub tema 1 untuk siswa kelas I SDN 38 Mataram hanya menggunakan gambar-gambar yang sederhana akibatnya siswa kurang aktif, kurang antusias dan tidak adanya peningkatan pemahaman siswa. Perlu dikembangkan pembelajaran yang menarik dengan nuansa permainan *puzzle* karena karakteristik siswa Sekolah Dasar kelas I masih ingin bermain dalam nuansa belajar.

Keberadaan siswa sebagai objek pencapaian tujuan pembelajaran perlu diberi keleluasan belajar sesuai dengan keinginan serta karakteristik yang dimilikinya sepanjang itu tidak diartikan salah. Karakteristik siswa kelas 1 SD yang senangnya bermain dan memasuki tahap operasional konkret. Maka peneliti menggunakan media *puzzle* dengan paduan *spelling puzzle* dalam pembelajaran tema 7 sub tema 1 di siswa kelas I SDN 38 Mataram dapat menambah pemilihan media pembelajaran.

### 2.3 Hipotesis

Berdasarkan pada landasan teori dan kerangka beripikir diatas maka hipotesis penelitian ini sebagai berikut :

$$H_a = \mu_1 > \mu_2$$

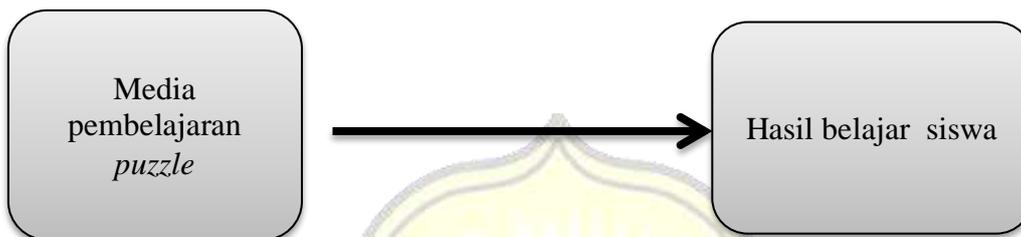
$H_a$  = Media *puzzle* benda hidup dan benda tak hidup dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas 1 SDN 38 Mataram.



Gambar 2.4  $H_a$ . Pada Penggunaan Media *Puzzle*

Ho :  $\mu_1 \leq \mu_2$

Ho : *puzzle* benda hidup dan benda tak hidup tidak dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas 1 SDN 38 Mataram.



Gambar 2.5 Ho. Pada Penggunaan Media *Puzzle*

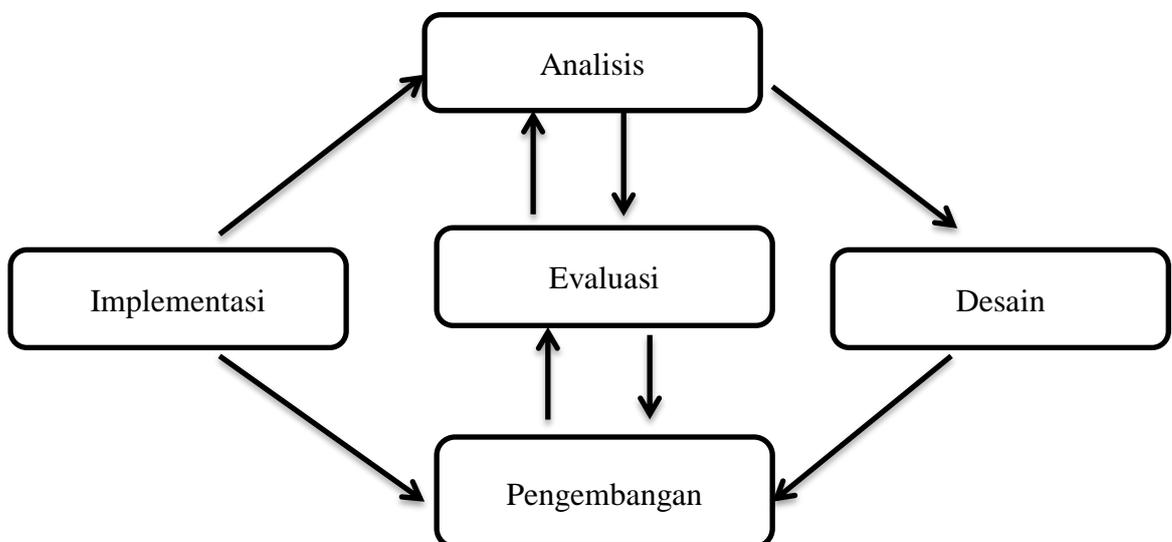
## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Model Pengembangan

Pada penelitian dan pengembangan media *puzzle* ini menggunakan acuan desain model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model ini dipilih karena bisa dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan. Gumanti dkk (2016:286) mengemukakan Model ADDIE sederhana dan mudah dipelajari karena merupakan desain pembelajaran sistematis yang memiliki 5 tahap yang mudah dipahami sehingga dapat memudahkan untuk mengembangkan sebuah produk bahan ajar, permainan, video dan buku panduan.

Secara prosedural langkah-langka penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) ADDIE, Sugiyono (dalam Nursaidah:2015) adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian Dan Pengembangan Model ADDIIE

Sumber : Nursaidah 2015

## 3.2. Prosedur Pengembangan

Prosedur adalah rangkaian langkah pelaksana pekerjaan yang harus dilaksanakan secara bertahap untuk menyelesaikan suatu produk.

### 3.2.1 Analisis

Adapun analisis yang dilakukan berupa analisis kebutuhan dan materi, serta analisis kurikulum.

#### a. analisis kebutuhan dan materi

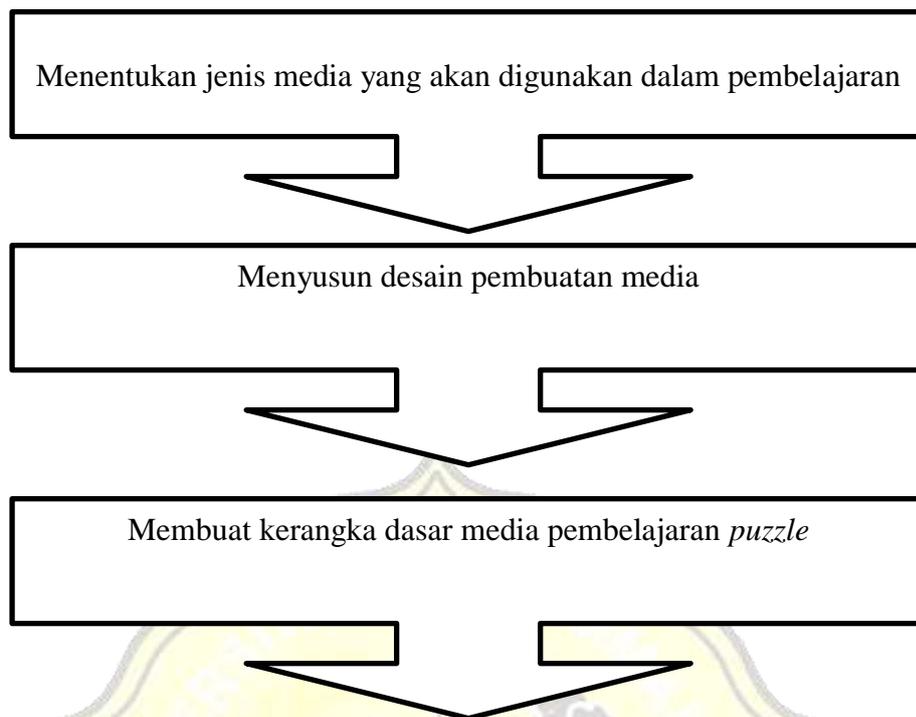
Studi lapangan dilakukan untuk menganalisis kebutuhan-kebutuhan siswa terkait media dengan materi tema 7 sub tema 1 pembahasan benda hidup dan benda tak hidup disekitar pada siswa kelas I SD. Kegiatan ini dilakukan dengan mewawancarai guru kelas serta melihat bahan ajar dan media yang digunakan.

#### b. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator. Pada tahap ini ditentukan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang termasuk dalam pembelajaran tema 7 sub tema 1 materi benda hidup dan tak hidup disekitar kita

### 3.2.2 Desain (Perancangan)

Perancangan media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan hal-hal yang diperoleh dari tahap analisis. Tahap desain media pembelajaran ini adalah sebagai berikut :



Gambar 3.2 Desain Produk Media Pembelajaran.

- a. Menentukan jenis media yang cocok dan berkaitan dengan media pembelajaran agar materi dan media terkait satu sama lain.
- b. Menyusun desain pembuatan media tentang apa saja yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran sehingga dapat meminimalisir kesulitan dalam merancang media pembelajaran.
- c. Membuat kerangka dasar media pembelajaran *puzzle* perlu diperhatikan mengingat media pembelajaran ini digunakan untuk siswa kelas 1 SD.

### 3.2.3 Pengembangan Produk

Pada tahap ini dikembangkan media pembelajaran *puzzle* dengan paduan *spelling puzzle*. Tahapan pada proses ini dijelaskan sebagai berikut:

- a) Melakukan penataan isi dan struktur materi yang akan dikembangkan kedalam media sesuai dengan tahap pembelajaran yang terdapat dalam buku siswa dan buku guru.
- b) Membuat desain pembelajaran sesuai dengan materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita
- c) Membuat evaluasi pembelajaran untuk siswa

### 3.2.4 Implementasi

Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan maka bisa dilakukan untuk pengembangan media. Pada tahap ini dilakukan dua langkah yaitu tahap validasi dan tahap uji coba terbatas serta uji coba lapangan. Tahap validasi produk dilakukan dengan ahli isi materi, dan ahli media. Hasil penilaian dari validasi ahli digunakan untuk menyempurnakan produk yang akan digunakan pada uji coba terbatas dan uji coba lapangan untuk mengetahui kelayakan dan kemenarikan media. Pada uji coba lapangan akan diberikan lembar praktisi, untuk mengetahui respon guru terhadap pengembangan media.

### 3.2.5 Tahap evaluasi

Tahap ini dilakukan untuk perbaikan dan penyempurnaan dari uji coba awal yang dilakukan setelah media dikatakan valid. Jika media sudah dikatakan valid maka peneliti tidak perlu melakukan perbaikan produk namun jika media dikatakan belum valid maka peneliti harus melakukan perbaikan produk untuk dapat diterapkan dengan baik.

## 3.3 Uji Coba Produk

### 3.3.1 Desain Uji Coba Produk

Setelah dilakukannya revisi produk dari ahli materi dan ahli media maka didapatkan produk akhir, dari proses pengembangan produk akhir tersebut akan dilakukan uji coba dengan pemakaian produk pengembangan media *puzzle* pada siswa kelas 1 di materi tema 7 sub tema 1 pembelajaran ke 1. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan hasil tes akhir dari ada atau tidak adanya peningkatan hasil belajar siswa

### 3.3.2 Subjek Uji Coba Produk

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media dan siswa kelas 1 SD. Untuk subjek uji coba pada siswa dilakukan dengan cara Pengambilan sampel pada uji coba produk (skala kecil) dipilih menggunakan teknik sampel bertujuan (*purposive sample*) yaitu dipilih 12 dari 25 siswa kelas IB SDN 38 Mataram. Sampel tersebut diambil berdasarkan prestasi belajar siswa yaitu 4 siswa prestasi belajar rendah, 4 siswa prestasi belajar sedang, dan 4 siswa dari prestasi belajar tinggi. Pengambilan sampel dengan teknik ini cukup baik

karena sesuai dengan pertimbangan peneliti sendiri sehingga dapat mewakili populasi (Arikunto, 2013:183).

Sedangkan pada pemakaian (eksperimen) media menggunakan teknik sampel jenuh yaitu melibatkan seluruh siswa kelas IA SDN 38 Mataram. Teknik ini dapat digunakan untuk mengeneralisasi dengan kesalahan yang sangat kecil (Sugiyono, 2019:85).

### **3.4 Jenis Data**

#### **3.4.1 Data kualitatif**

Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian masukan dan saran dan kritik dari tanggapan ahli media dan ahli materi

#### **3.4.2 Data kuantitatif**

Data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran melalui angket atau lembar validasi ahli, penilain guru, penilaian siswa serta tes hasil belajar siswa.

### **3.5 Instrumen Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan berbagai teknik dan instrumen pengumpulan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3.1  
Teknik Pengumpulan Data Penelitian

	Jenis data	Teknik pengumpulan data	Instrumen	Teknik analisis data	Subjek
1.	Data awal	<i>Non tes</i>	wawancara Dokumentasi	Deskriptif kualitatif	Guru
2.	Validasi ahli	<i>Non test</i>	Kuesioner check list	Deskriptif kuantitatif	Ahli media dan ahli materi
3.	Hasil belajar siswa	Tes	Lembar soal	Deskriptif Kuantitatif	Siswa
4.	Respon siswa	<i>Non tes</i>	Kuesioner tanggapan siswa	Deskriptif kuantitatif	Siswa
5.	Respon guru	<i>Non tet</i>	Lembar pengamatan	Deskriptif kuantitatif	Guru

### 3.5.1 Teknik tes

Menurut Poerwati ( 2008, 37) Tes adalah seperangkat tugas yang harus dikerjakan atau sejumlah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik untuk mengukur pemahaman dan penguasaan terhadap cakupan materi dan tujuan pembelajaran. Tes dilakukan untuk mendapatkan pemahaman kognitif siswa sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) digunakan media *puzzle* pada penelitian pengembangan ini.

### 3.5.2 Teknik nontes

Menurut Poerwati (2008:36) bahwa teknik nontes digunakan sebagai pelengkap dan pertimbangan tambahan dalam pengambilan keputusan

teknik dapat bersifat menyeluruh pada kehidupan anak. Dalam penelitian ini teknik nontes untuk pengumpulan data dilakukan sebagai berikut :

#### 3.5.2.1 Wawancara

Menurut Sugiyono (2019: 57) wawancara merupakan kegiatan bertukar informasi atau ide yang dilakukan dengan cara tanya jawab tentang suatu topik. Wawancara pada penelitian ini dilakukan oleh peneliti pada guru kelas I SDN 38 Mataram untuk memperoleh data awal sehingga diketahui permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam proses belajar mengajar dan dijadikan sebagai bahan analisi untuk kebutuhan penelitian

#### 3.5.2.2 Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2019:198) Dokumen merupakan catatan peristiwa yang telah lalu. Dokumen dapat berupa gambar, tulisan atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh keterangan berupa catatan penting atau dokumen penting yang ada hubungannya dengan masalah yang akan diteliti. Dalam hal ini peneliti mengambil dokumentasi berupa gambar, profil sekolah serta perolehan daftar nama siswa.

#### 3.5.2.3 Kuesioner (Angket)

Sugiyono (2019:199) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sejumlah pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Pada penelitian ini kuesioner digunakan untuk mengetahui penilaian ahli materi, ahli media serta untuk mengetahui responden guru dan siswa pada penggunaan media *puzzle* terkait

materi benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini ada tiga teknik yaitu:

#### a. Analisis kualitatif

Analisi data kualitatif ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas IA dan IB SDN 38 Mataram, saran dan masukan akan digunakan sebagai revisi perancangan produk. Data tersebut nantinya akan disimpulkan dalam hasil deskriptif.

Analisi data kuantitatif juga pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik dan saran atau masukan untuk perbaikan media yang dikembangkan dari ahli validator media dan ahli validator materi. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan ketepatan, keefektifan dan kemenarikan produk hasil pengembangan media pembelajaran kelas I SD.

#### b. Analisis data kuantitatif

##### 1) Analisis data untuk ahli validasi media dan materi

Analisis data kuantitatif ini digunakan untuk menganalisis hasil pengumpulan data yang diperoleh dari evaluasi para ahli validator melalui pemberian angket. Arikunto (2003:313) menjelaskan data yang berbentuk angka akan dianalisis dengan prosentase rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100 \%$$

Keterangan

P = Kelayakan

$\sum x$  = Jumlah jawaban tertinggi

$\sum xi$  = Jumlah jawaban penilai

Hasil perolehan dari perhitungan presentasi kemudian ditentukan dengan tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran yang digunakan. Sugiyono (2008 : 93) kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut :

Tabel 3.2

Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase

Prosentase	Kualifikasi	Kriteria kelayakan
$84\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat valid	Tidak revisi
$68\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Tidak revisi
$52\% < \text{skor} \leq 68\%$	Cukup valid	Perlu revisi
$36\% < \text{skor} \leq 52\%$	Kurang valid	Revisi
$20\% < \text{skor} \leq 36\%$	Sangat kurang valid	Revisi

(Sumber Kusuna 2018, 67)

Berdasarkan penelitian diatas apabila penelitian dikatakan valid jika memenuhi syarat pencapaian mulai dari skor 69-100 dari seluruh unsur angket penilaian ahli isi materi dan ahli media. Jika kriteria dalam tidak valid maka harus dilakukan revisi sampai mencapai kriteria valid.

## 2) Analisis data untuk angket respon siswa

Analisis angket respon siswa jawaban yang diperoleh akan diukur menggunakan skala gutman yang akan dijelaskan pada tabel berikut ini

Tabel 3.3 Kualifikasi Untuk Respon Siswa

Keterangan	Skor
Ya	1
Tidak	0

(Sumber sugiyono, 2016; 96)

Perhitungan prosentasi respon siswa dari data yang sudah dikumpulkan maka menggunakan rumus :

$$xi = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Keterangan :

$xi$  : respon peserta didik

Untuk memperoleh rata-rata respon siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\sum xi}{n} \times 100 \%$$

Hasil perolehan dari perhitungan presentasi kemudian ditentukan dengan tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran yang digunakan.

Tabel 3.4 kriteria porsentasi tanggapan siswa

Prosentase	Kriteria
84% < skor ≤ 100%	Sangat baik
68% < skor ≤ 84%	Baik
52% < skor ≤ 68%	Cukup baik
36% < skor ≤ 52%	Kurang baik
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang baik

(Sumber Kusuna 2018, 68)

Analisi data untuk angket respon guru

$$\text{Skor tanggapan guru \%} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Sebagai ketentuan dalam pengambilan keputusan tingkat kepraktisan media maka digunakan ketentuan dalam tabel 3.5

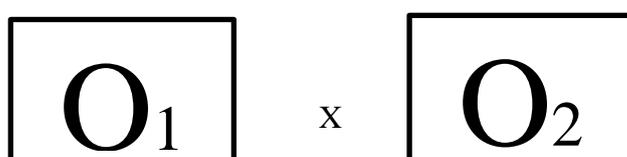
Tabel 3.5 kriteria persentase tanggapan guru

Prosentase	Kriteria
$0 < NV \leq 20$	Tidak praktis
$20 < NV \leq 40$	Kurang praktis
$40 < NV \leq 60$	Cukup praktis
$60 < NV \leq 80$	praktis
$80 < NV \leq 100$	Sangat praktis

Ridwan (Septiyanti,2017)

### 3) Analisis hasil tes berkaitan dengan hasil belajar kognitif siswa

Menurut Sugiyono (2019:409) menyatakan bahwa analisis data yang digunakan untuk mengatur tingkat perbandingan hasil belajar siswa. Dalam uji coba lapangan pengajuan data menggunakan produk pengembangan (*before-after*). Penggunaan desain eksperimen (*before-after*) dimaksud karena produk pengembangan digunakan sebagai bahan untuk melihat peningkatan pemahaman kognitif siswa. Adapun desain eksperimen *before-after* sebagai berikut:



Gambar 3.3 Desain Eksperimen *Before-After*

#### Keterangan

X = pembelajaran yang menggunakan media *puzzle*

O<sub>1</sub> = tes *before treatment* atau sebelum peserta didik diberi media pembelajaran *puzzle*

O<sub>2</sub> = tes *after treatment* atau sesudah peserta didik diberi media pembelajaran *puzzle*

Pada uji coba lapangan data dihimpun menggunakan angket dan tes, data uji

coba lapangan digunakan menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) dalam rangka untuk mengetahui perbandingan pemahaman siswa berkaitan dengan hasil belajar kelompok siswa kelas I SD, menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Skor perolehan siswa} = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 \%$$

Untuk memperoleh prosentasi ketuntasan klasikal hasil belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Prosentasi ketuntasan } (x) = \frac{\text{skor ketuntasan siswa}}{\text{banyak siswa}} \times 100 \%$$

Untuk mengetahui selisi nilai *pre-test* dan *post-test* dihitung menggunakan teknik gain standar. Menurut Hake (1998,3) rumus untuk menentukan gain standar adalah sebagai berikut:

$$\text{Gain standar} == \frac{\text{skor post test} - \text{skor pre test}}{\text{skor maksimal} - \text{skor pre test}} \times 100\%$$

Adapun penentuan tingkat pemahaman kognitif siswa terdapat dalam tabel berikut ini:

Tabel 3.6 tingkat *gain standar*

Nilai gain standar (g)	Keterangan
$\geq 0,7$	Tinggi
$0,7 \geq g \geq 0,3$	Sedang
$< 0,3$	Rendah

Untuk menghitung tingkat perbandingan tersebut yang digunakan dengan tingkat kemaknaan 0,05% adalah :

$$t = \frac{D}{\sqrt{\frac{d^2}{n - (n - 1)}}}$$

Keterangan

t = uji t

D = Diferrent (X1-X2)

d = variasi

n = jumlah subjek/ sampel

