

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA  
KONSEP DAUR HIDUP MAKHLUK HIDUP MURID KELAS IV  
SDN NO. 25 PANAIKANG KECAMATAN BISSAPPU  
KABUPATEN BANTAENG**



**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar**

**Oleh  
Widya Hastuti  
NIM 10540 8625 13**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
2017**







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

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **WIDYA HASTUTI**  
NIM : 10540 8625 13  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : **Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPA  
Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN  
No. 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten  
Bantaeng**

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan kepada Tim penguji adalah asli hasil karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Agustus 2017

Yang membuat pernyataan

**Widya Hastuti**



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

---

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **WIDYA HASTUTI**  
Stambuk : 10540 8625 13  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Mulai penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya menyusunnya sendiri tanpa dibuatkan oleh siapapun.
2. Dalam penyusunan skripsi ini saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing, yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan dalam menyusun skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian saya seperti yang tertera di atas maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Agustus 2017

Yang membuat perjanjian

**Widya Hastuti**

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Sulfasyah, S. Pd., M. A., Ph.D.**  
**NBM : 970 635**

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

DUA JENIS MANUSIA YANG TAK AKAN MERASA KENYANG  
SELAMA-LAMANYA:

### **Pencari Ilmu dan Pencari Harta**

(Ali bin Abi Thalib)

Kerja Keras !  
Kerja Cerdas !  
Kerja Ikhlas !  
SUKSES !!!

Ku persembahkan karya ini kepada:  
Ayahanda dan Ibunda Tercinta, Keluargaku, Saudara-  
Saudaraku, Sahabatku, atas keikhlasan dan doanya dalam mendukung  
penulis mewujudkan harapan menjadi kenyataan

## ABSTRAK

Widya Hastuti. 2017. *Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN No. 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Irmawanty dan Pembimbing II Hilmi Hambali

Masalah utama dalam penelitian ini adalah masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, hal ini ditemukan peneliti saat melakukan observasi awal di SDN No. 25 Panaikang kelas IV pada mata pelajaran IPA. Sehingga penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV SDN NO. 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng dengan menggunakan media *puzzle* pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen dengan model *one group pre test-post test* yaitu hanya melibatkan satu kelas. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* pada Siswa Kelas VI SDN No. 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI yang berjumlah 22 orang. Penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan dengan interval waktu 2 minggu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kegiatan *pretest* (tanpa menggunakan media), terdapat 14 siswa atau sebesar 63,64 % yang berada pada kategori tidak tuntas dan 8 orang siswa atau 36,36 % yang mengalami ketuntasan. Adapun rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa saat *pretest* hanya mencapai 60. Secara klasikal belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan pada kegiatan *posttest* dengan menggunakan media *puzzle*, terdapat 21 orang siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dengan rata-rata nilai 88,95. Hal ini menandakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA.

**Kata kunci:** Media *Puzzle*, Hasil Belajar, IPA

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah segala puji bagi Allah swt, Tuhan semesta alam. Allah yang Maha Penyayang, yang menganugerahkan kepada setiap hamba-Nya suara hati yang senantiasa menuntun kepada jalan yang lurus. Allah yang Maha Bijaksana, yang senantiasa memudahkan setiap hamba-Nya yang ingin berusaha. Tiada daya dan kekuatan kecuali atas kehendak dari-Nya. terselesainya skripsi dengan judul “Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Kelas IV SDN No. 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng” merupakan setitik dari sederetan berhak-Nya.

Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Sepenuhnya penulis menyadari bahwa sejak penyusunan proposal sampai skripsi ini rampung, banyak hambatan, rintangan, dan halangan, sehingga karya ini takkan terwujud tanpa adanya uluran tangan dari insan-insan yang telah digerakkan hatinya oleh Sang Khaliq untuk memberikan dukungan, bantuan dan bimbingan baik secara langsung maupun tidak langsung bagi penulis.

Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis menghanturkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak dan kepada kedua orang tuaku, ayahanda M. Abbas dan Nursyamsi tercinta yang dengan ketulusannya mencurahkan cinta, kasih sayang, dan perhatiannya dalam mendidik dan membesarkanku disertai dengan iringan doa sehingga penulis dapat



menyelesaikan studinya, semoga ananda dapat membalas setiap tetes demi tetes keringat yang tercurahkan demi membimbing ananda menjadi manusia yang berguna.

Selanjutnya ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada:

1. Ayahanda Dr. H.Abd. Rahman Rahim, SE., MM selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar;
2. Ayahanda Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar;
3. Ibunda Sulfasyah, MA., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Fitriani Saleh, S.Pd., M.Pd., Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar;
4. Ibunda Dra. Hj. Syahribulan, K, M. Pd., Penasehat Akademik yang senantiasa memberikan masukan dan bimbingan selama proses perkuliahan;
5. Ibunda Irmawanty, S.Si., M.Si. selaku pembimbing I dan Ibunda Hilmi Hambali, S.Pd., M.Kes. selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktunya disela kesibukan beliau untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam upaya penyusunan skripsi ini sampai tahap penyelesaian;
6. Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis, serta seluruh staf

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi;

7. Ibu Rukiah, S.Pd. selaku kepala sekolah dan masyarakat SDN No. 25 Panaikang Kabupaten Bantaeng terima kasih atas kesempatan yang diberikan penulis untuk melakukan penelitian sekolah tersebut;
8. Kepada saudaraku kak Rahma dan adek Febi, serta seluruh keluargaku yang senantiasa memberi doa dan semangat selama penulis berada di jenjang perkuliahan;
9. Keluargaku, sahabatku di LKIMers terkhusus Angkatan 9 Para Jenderal Ilmiah yang telah menemani perjalananku baik suka maupun duka, mengingatkan kepada jalan yang benar, teman yang senantiasa menguatkan dan mengisi kekurangan yang ada dan juga
10. Rekan-rekan di PGSD angkatan 2013 terkhususnya kelas F terima kasih atas bantuannya;
11. Dan ucapan terkhusus lagi kepada Karmila A. dan Yunita selaku teman kelas, teman berlembaga, teman berIMM, teman Talasalapang serta teman yang sama-sama berasal dari Kota Butta Toa. Terima kasih atas solidaritasnya selama ini, dan peringatan-peringatannya ketika penulis lupa dan terlalu asyik berkegiatan.

Terlalu banyak orang yang berjasa kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar, sehingga tidak akan termuat bila dicantumkan namanya satu persatu, olah karena itu kepada mereka semua tanpa terkecuali penulis ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya dan

penghargaan setinggi-tingginya. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan dan jerih payah kita dengan pahala yang melimpah dan tak terbatas.

Aamiin...

Makassar, Agustus 2017

**Penulis**

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS</b>	
A. Kajian Pustaka.....	6
1. Media Pembelajaran .....	6
2. Permainan <i>Puzzle</i> .....	10
3. Belajar dan Hasil Belajar .....	13

4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) .....	17
5. Penelitian yang Relevan .....	22
B. Profil Sekolah .....	24
C. Kerangka Pikir .....	25
D. Hipotesis Penelitian.....	27

### BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	28
B. Fokus Penelitian .....	29
C. Variabel Penelitian .....	29
D. Definisi Operasional.....	29
E. Populasi dan Sampel .....	30
F. Langkah-langkah Penelitian.....	31
G. Teknik Pengumpulan Data.....	32
H. Teknik Analisis Data.....	33

### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian .....	38
1. Hasil Analisis Statistika Deskriptif .....	38
2. Hasil Analisis Statistika Inferensial .....	48
B. Pembahasan.....	53

### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan .....	55
B. Saran.....	55

DAFTAR PUSTAKA .....	57
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	59

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Identitas Sekolah .....	24
2.2 Sarana dan Prasarana .....	24
2.3 Daftar Nama-nama Siswa .....	25
3.1 Distribusi dan Frekuensi Kategori Hasil belajar ( <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> ) .....	35
3.2 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar (Kriteria Ketuntasan Minimum) .....	35
4.1 Deskripsi Nilai Statistik <i>Pretest</i> Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN No. 25 Panaikang .....	39
4.2 Distribusi pada Persentase Skor <i>Pretest</i> Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN No. 25 Panaikang .....	40
4.3 Presentase Ketuntasan <i>Pretest</i> Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN No. 25 Panaikang .....	41
4.4 Deskripsi Nilai Statistik <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN No. 25 Panaikang .....	42
4.5 Distribusi pada Persentase Skor <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN No. 25 Panaikang .....	43
4.6 Presentase Ketuntasan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN No. 25 Panaikang .....	45
4.7 Hasil Analisis Data Observasi Siswa di Kelas (Proses Belajar Mengajar) .....	47
4.8 Observasi Siswa di Kelas ( <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ).....	48
4.9 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre Test</i> Kelas IV .....	49
4.10 Distibusi Frekuensi Nilai <i>Post Test</i> Kelas IV .....	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir .....	26
4.1 Diagram Persentase Skor <i>Pretest</i> .....	40
4.2 Diagram Persentase Ketuntasan <i>pretest</i> .....	42
4.3 Diagram Persentase Skor <i>Posttest</i> .....	44
4.4 Diagram Persentase ketuntasan <i>posttest</i> .....	46



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Setiap orang memiliki hak untuk memperoleh pendidikan, tidak ada diskriminasi baik dari jenis kelamin, ras maupun latar belakang keluarga. Seperti yang tercantum dalam UU 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi “setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan” dilanjutkan pada ayat 2 yang menyatakan bahwa warga Negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Oleh karena itu, pendidikan adalah hal yang wajib agar mampu menciptakan kader-kader bangsa sebagai generasi yang berkualitas.

Menurut Rusman (2010:63) kualitas dan kuantitas belajar siswa dalam kelas bergantung pada banyak faktor, antara lain : guru, hubungan pribadi antara siswa dalam kelas, serta kondisi umum dan suasana di dalam kelas. Pada kenyataannya guru lah yang mengambil peran yang paling besar. Sebagai pengajar guru harus membantu perkembangan anak didik untuk menerima, memahami, serta menguasai ilmu pengetahuan.

Dalam mengelola aktivitas pembelajaran, digunakan materi dan berbagai media dan metode, sumber, dan berbagai faktor pendukung (Rusman, 2010: 71). Dewasa ini, proses belajar mengajar kebanyakan guru hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar mengajar. Guru dituntut untuk dapat menciptakan suatu model dan metode pembelajaran sesuai dengan materi pelajarannya dengan baik agar dapat menanamkan rasa

percaya diri pada siswa, merangsang siswa untuk semangat belajar, memotivasi siswa, mengembangkan keterampilan berpikir siswa dan meningkatkan pemahaman konsep.

Terkait mengenai hasil belajar peserta didik, berhasil atau tidaknya hal ini tentunya tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar yang merupakan proses transfer ilmu yang dilakukan guru kepada peserta didik. Berdasarkan fakta empiris yang diperoleh melalui observasi awal di SDN 25 Panaikang, jelas terlihat bahwa hasil belajar peserta didik masih jauh dari yang diharapkan, khususnya pada mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) pada materi daur hidup makhluk hidup. Hal ini diperkuat oleh daftar nilai siswa yang terdapat di kelas IV SDN 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng saat observasi awal, untuk mata pelajaran IPA ditemukan diantara 22 orang siswa terdapat 13 orang atau sebesar 59,10% yang memperoleh nilai dibawah KKM 70 yakni interval nilai 41-68. Sedangkan siswa yang tuntas hanya 9 orang atau sebesar 40,90 % dengan nilai tertinggi 81. Ini berarti bahwa lebih dari setengah jumlah personil siswa yang ada di kelas IV SDN 25Panaikangdinyatakan belum memenuhi standar KKM untuk mata pelajaran IPA yang ditetapkan.

Permasalahan tersebut tidak terlepas dari pengaruh masih rendahnya kreativitas guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran saat proses belajar mengajar. Padahal media merupakan substansi yang sangat penting sebagai alat komunikasi antara pendidik dan peserta didik.Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memerlukan media dalam menyampaikan materi yaitu mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).

Memberikan perasaan santai tanpa tekanan pada siswa diperlukan sebuah media pembelajaran yang inovatif seperti dalam bentuk sebuah permainan, karena pada dasarnya usia siswa sekolah dasar merupakan tingkat usia yang berada pada tahap bermain.

Perlu dipahami pula bahwa penggunaan media harus pula disesuaikan dengan minat peserta didik. Tidak terlepas dari itu, terdapat asumsi bahwa media yang diiringi dengan metode permainan merupakan cara yang cukup efektif digunakan dalam pembelajaran. Tampak dari realita sekarang ini, bahwa mayoritas anak-anak mengenal yang namanya *game* dan senang memainkannya.

Namun, permasalahan yang kemudian muncul adalah kebanyakan dari mereka memainkan *game* yang hanya bersifat hiburan semata tanpa adanya unsur-unsur pendidikan di dalamnya yang akhirnya berdampak negatif dalam kehidupan. Bagi anak-anak belajar sambil bermain adalah penting. Seorang peneliti pendidikan bernama Peter Kline (Nugrahani, 2007: 36) mengatakan bahwa belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana menyenangkan. Pada keadaan seperti itulah, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang dapat memberikan stimulus kepada peserta didik sehingga menghasilkan respon yang baik. Secara otomatis, pengalaman yang diperolehnya pun bukan sekedar permainan akan tetapi dapat memaknai permainan dan pelajaran yang diberikan, menimbulkan rasa senang dan memungkinkannya mudah memahami pelajaran. Oleh karena itu, penulis merasa media yang berbasis permainan sangat diperlukan dalam menyampaikan materi yang diajarkan terkhusus pada mata pelajaran IPA.

Berhubungan dengan ilustrasi di atas, penulis berinisiatif untuk melakukan sebuah penelitian mengenai media pembelajaran yang akan digunakan saat kegiatan proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA dengan materi daur hidup makhluk hidup. Media yang akan diteliti yaitu media *Puzzle*. Permainan *puzzle* pada umumnya merupakan potongan-potongan yang berisi gambar dan jika digabungkan akan membentuk sebuah gambar lengkap. Hal ini sangat sinkron dengan materi daur hidup makhluk hidup sehingga permainan *puzzle* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa yang melatarbelakangi penulis mengajukan proposal penelitian dengan judul **“Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN No. 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng”** adalah upaya meningkatkan hasil belajar IPA dengan memberikan pemahaman lebih melalui media *puzzle*. Selain itu, melalui penggunaan media inovatif ini dipandang mampu menghadirkan suasana kondusif yang berpengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA konsep daur hidup makhluk hidup murid kelas IV SDN No. 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng?

### C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA konsep daur hidup makhluk hidup murid kelas IV SDN No. 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng.

### D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

##### a. Bagi Guru

Menambah pengetahuan sekaligus menjadi bahan pertimbangan dalam menentukan strategi pembelajaran yang bervariasi khususnya dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran yang berfungsi untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

##### b. Bagi Mahasiswa (Peneliti)

Menjadi acuan atau patokan dalam melaksanakan penelitian selanjutnya terkait pengembangan media edukasi yang inovatif dan efektif.

##### c. Bagi Masyarakat (Orang Tua Peserta Didik)

Menghilangkan *statement* negatif bahwa permainan itu adalah sesuatu yang tidak bermanfaat.

#### 2. Manfaat Praktis

Media *puzzle* menarik perhatian, menumbuhkan motivasi, sekaligus membantu peserta didik dalam memahami daur hidup makhluk hidup. Serta membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Media**

Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media apabiladipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Nugrahani, 2007: 37). Dalam pengertian ini, guru, buku, teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, siswa, dan isi pelajaran.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media merupakan bentuk-

bentuk komunikasi baik tercetak maupun *audiovisual* serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2005:7).

Kegiatan pembelajaran, terdapat proses belajar mengajar yang pada dasarnya merupakan proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut, guru bertindak sebagai komunikator (*communicator*) yang bertugas menyampaikan pesan pendidikan (*message*) kepada penerima pesan (*communican*) yaitu anak. Agar pesan-pesan pendidikan yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh anak, maka dalam proses komunikasi pendidikan tersebut diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut media pendidikan/pembelajaran.

Setiap bidang studi memerlukan metode pendekatan yang berbeda agar dapat dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, mengenal suatu bahan untuk kepentingan pemilihan pendekatan dirasa sangat perlu. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Setidaknya guru dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana namun tetap efektif untuk mencapai tujuan yang

diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakan apabila media itu tidak tersedia.

Selain itu, dalam proses pembelajaran media bukan hanya sebagai pengantar informasi ke penerima pesan melainkan lebih dari itu harus diperhatikan sesuai pemakaiannya, berdasarkan situasinya, serta kegunaan yang dapat memotivasi belajar peserta didik. Dalam pembelajaran, media dianggap penting karena pada hakikatnya informasi yang diberikan berupa isi atau ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non-verbal, proses ini dinamakan *encoding*. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *decoding*. Penerapan media pendidikan memiliki dua kemungkinan yaitu berhasil atau tidaknya peserta didik dalam memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat atau diamati. Kegagalan atau ketidakberhasilan dalam penerimaan informasi biasa dikenal dengan istilah *barriers* atau *noise*. Semakin banyak verbalisme maka semakin abstrak pemahaman yang diterima (Rahman, 2013: 130).

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa *relaxation* adalah suatu proses penyampaian informasi yang dapat meredakan tegangannya, mengurangi pemikiran peserta didik dan menghilangkan tekanan yang ada sehingga mampu memaknai pelajaran yang diperoleh.



## **b. Pembelajaran**

Pendidikan identik dengan istilah pembelajaran. Sebab itu, untuk berhasil mencapai tujuan pendidikan sebagaimana yang telah dijelaskan dalam UU Nomor 2 Tahun 1989. Berikut pengertian dan defenisi pembelajaran menurut beberapa ahli (Putra, 2013: 15-17):

### 1) Slavin

Pembelajaran didefenisikan sebagai perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh pengalaman.

### 2) Woolfolk

Pembelajaran berlaku apabila suatu pengalaman secara relatif menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku.

### 3) Crow dan crow

Pembelajaran adalah proses perolehan tabiat, pengetahuan dan sikap.

### 4) Rahil Mahyudin

Pembelajaran merupakan perubahan tingkah laku yang melibatkan keterampilan kognitif, yaitu penguasaan ilmu dan perkembangan kemahiran intelektual.

### 5) G.A. Kimbel dan Munif Chatib

Pembelajaran merupakan perubahan kekal secara relatif dalam kemampuan kelakuan akibat latihan yang diperlukan serta transfer ilmu dua arah, yakni antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi.

6) Corey

Pembelajaran adalah suatu proses yang menunjukkan bahwa lingkungan seseorang sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus.

7) Achjar Chalil

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar dari suatu lingkungan belajar.

Dari beberapa defenisi pembelajaran yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tidak semata-mata menyampaikan materi sesuai dengan target kurikulum tanpa memperhatikan kondisi siswa, tetapi terkait juga dengan unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi demi mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pembahasan di atas mengenai media dan pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan guru dalam menyampaikan materi ajar sehingga mampu merangsang pemikiran peserta didik dengan memperhatikan kondisi maupun kebutuhan siswa sehingga siswa mampu memahami dengan baik dan mampu mencapai tujuan pembelajaran.

## **2. Permainan *Puzzle***

*Puzzle* dalam bahasa Prancis kuno *Apose*, yang berarti “membingungkan”. Sedangkan dalam Kamus Lengkap Inggris-Indonesia,

*puzzle* berarti teka-teki. Dilihat dari asal usul kata, teka-teki yang dimaksud dalam permainan menyusun keping-keping potongan bentuk atau gambar yang tidak utuh menjadi bentuk atau gambar yang utuh. *Puzzle* adalah permainan yang berupa teka-teki akan tetapi pada prinsipnya menekankan pada keserasian, keindahan, ketersalingan dan kelengkapan atau melengkapi yang konstruktif (Fauzan, 2007: 6).

*Puzzle* merupakan salah satu jenis permainan yang membutuhkan kreativitas dalam memainkannya, berbagai macam *puzzle* dikembangkan sebagai alatpermainan dan sebagai media pelajaran. Permainan *puzzle* dapat mengembangkankreativitas serta tidak berbahaya bagi anak. Oleh karena itu permainan *puzzle* aman digunakan untuk permainan anak-anak. Selain aman, *puzzle* juga dapat merangsang perkembangan kognitif, aktif, psikomotorik dan jiwa sosial anak.

*Puzzle* termasuk alat permainan yang penggunaannya secara bertahap, adapuzzle yang mudah dalam penyusunannya, potongannya terdiri dari satu sampaiempat bagian. Tetapi untuk *puzzle* yang digunakan sebagai media sekaligusalatpermainan lebih baik digunakan *puzzle* yang mudah dalam penyusunannya,*puzzle* yang dimainkan juga berkembang, dari awalnya berjumlah dua keping kemudian menjadi *puzzle* berjumlah 4-6 keping bagi anak usia 4-6 tahun untukanak usia Taman Kanak-Kanak (Crist, 2006). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *puzzle* merupakan permainanedukatif dan dapat merangsang perkembangan kognitif, aktif, psikomotorik dan jiwa sosial anak, dengan sistem bongkar

pasang tujuannya menggabungkan beberapa potongan-potongan atau bentuk.

Manfaat permainan *puzzle* dalam pembelajaran, sebagai permainan edukatif adalah meningkatkan keterampilan sosial, yaitu permainan yang dilakukan oleh kelompok. Melalui kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain. Sedangkan menurut Sry (Fitriana: 2010) manfaat *puzzle games* sebagai berikut:

a. Meningkatkan keterampilan kognitif

Keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik, dengan bermain *puzzle* siswa akan mencoba memecahkan masalah.

b. Meningkatkan keterampilan motorik halus

Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) berkaitan dengan kemampuan siswa menggunakan otot-otot kecil khususnya tangan dan jari-jari tangan. Dengan bermain *puzzle* tanpa disadari siswa akan belajar secara aktif. Dengan bermain *puzzle* tanpa disadari siswa akan belajar secara aktif menggunakan jari-jarinya. Supaya *puzzle* dapat tersusun membentuk bagian-bagian *puzzle* harus disusun secara hati-hati.

c. Meningkatkan Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* yang dilakukan oleh siswa secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial siswa. Dalam kelompok siswa

akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.

Penggunaan *puzzle* mempunyai manfaatnya diantaranya memperluas pengetahuan, melatih kesabaran, melatih logika, melatih koordinasi mata dan tangan, meningkatkan keterampilan sosial, meningkatkan keterampilan motorik halus, meningkatkan keterampilan kognitif. Penggunaan *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan respon siswa. Belajar sambil bermain tidak selalu berakibat buruk pada prestasi belajar siswa karena penyajian materi melibatkan agar siswa aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan respon siswa dalam belajar.

### **3. Belajar dan Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Belajar**

Belajar menurut Gagne (Ibrahim, 2013: 124-127) adalah suatu proses organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Dari pengertian tersebut terdapat tiga unsur pokok dalam belajar, yaitu:

##### **1) Proses**

Belajar adalah proses mental dan emosional atau proses berfikir dan merasakan. Seorang dikatakan belajar apabila pikiran dan perasaannya aktif. Ketika guru memberikan pengajaran atau melakukan transfer ilmu maka itulah proses belajar yang dimaksud.

## 2) Perubahan tingkah laku

Hasil belajar akan tampak pada perubahan perilaku individu yang belajar. Seseorang yang belajar akan mengalami perubahan perilaku sebagai akibat kegiatan belajarnya. Pengetahuan dan keterampilannya bertambah, dan penguasaan nilai-nilai serta sikapnya bertambah pula.

## 3) Pengalaman

Belajar adalah mengalami, dalam arti bahwa belajar terjadi karena individu berinteraksi dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Lingkungan fisik adalah lingkungan di sekitar individu baik dalam bentuk alam sekitar (*natural*) maupun dalam bentuk hasil ciptaan manusia (*cultural*).

Pengertian belajar juga diungkapkan oleh Hakim (Munirah, 2014: 3) yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman keterampilan, daya pikir, dan lain-lain. Hal ini berarti bahwa peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seseorang diperlihatkan dalam bentuk bertambahnya kualitas dan kuantitas kemampuan seseorang dalam berbagai bidang. Dalam proses belajar, apabila seseorang tidak mendapatkan suatu peningkatan kualitas dan

kuantitas kemampuan, maka orang tersebut sebenarnya belum mengalami proses belajar.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan seseorang yang dapat memberikan perubahan tingkah laku dalam dirinya sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil.

#### **b. Pengertian Hasil Belajar**

Proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, perubahan terhadap aspek-aspek intelektual, emosional atau sikap, keterampilan akan terlihat dalam hasil belajar. Ini berdasarkan pada respon yang diberikan kepada siswa terhadap *stimulus* (rangsangan) yang diberikan guru. Baik *stimulus* tersebut berupa jawaban berbentuk lisan, tulisan, tes ataupun pelaksanaan tugas-tugas. Arikunto (Ruswandi, 2013) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati dan dapat diukur. Perlu diketahui bahwa hasil belajar juga dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dilakukan oleh anak. Penilaian hasil belajar sangat berguna bagi kelancaran kegiatan pengelolaan interaksi belajar mengajar, karena penilaian hasil belajar merupakan komponen dari program pengajaran. Secara umum,

penilaian hasil belajar dimaksudkan sebagai salah satu usaha yang dilakukan secara berencana, bertahap dan berkesinambungan untuk mengetahui kemajuan belajar murid.

Bloom(Sudijono, 2011:50) mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah kemampuan seorang untuk mengingat-ingat kembali. *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah diketahui dan diingat. *Application* (penerapan) adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, rumus-rumus dan sebagainya. Analisis adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan, dan mampu memahami hubungan. Sintesis adalah kemampuan berfikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis, dan evaluasi (menilai). Domain efektif adalah sikap menerima, memberikan respon, nilai, *organization* (organisasi), dan karakterisasi. Sedangkan domain psikomotor mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Pengertian hasil belajar dijelaskan pula oleh Nawawi (Susanto, 2013: 5) yang menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan yang dimaksud dengan hasil belajar siswa



adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

#### **4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

##### **a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Hambali (2015: 1) menyatakan bahwa IPA merupakan terjemahan dari kata-kata bahasa Inggris "*Natural Science*" secara singkat sering disebut "*Science*". *Natural* artinya alamiah, berhubungan dengan alam atau berkaitan dengan alam. Sedangkan *Science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang alam semesta.

IPA melatih anak berpikir kritis dan objektif. Pengetahuan yang benar artinya pengetahuan yang dibenarkan menurut tolak ukur kebenaran ilmu, yaitu rasional dan objektif. Rasional artinya masuk akal atau logis, diterima oleh akal sehat. Objektif artinya sesuai dengan objeknya, sesuai dengan kenyataan atau sesuai dengan pengalaman pengamatan melalui panca indera. IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

Berbagai alasan yang menyebabkan mata pelajaran IPA dimasukkan di dalam suatu kurikulum sekolah yaitu:

- 1) IPA berfaedah bagi suatu bangsa, kiranya hal itu tidak perlu dipersoalkan panjang lebar. Kesejahteraan materil suatu bangsa banyak sekali tergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidang IPA, sebab IPA merupakan dasar teknologi dan disebut sebagai tulang punggung pembangunan.
- 2) Jika IPA diajarkan menurut cara yang tepat, maka IPA merupakan suatu mata pelajaran yang melatih/mengembangkan kemampuan berpikir kritis.
- 3) Jika IPA diajarkan melalui percobaan-percobaan yang dilakukan sendiri oleh anak, maka IPA tidaklah mudah merupakan mata pelajaran yang bersifat hapalan belaka.
- 4) Mata pelajaran IPA mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.

#### **b. Daur Hidup Makhluk Hidup**

Daur hidup hewan adalah rangkaian proses tahapan hidup yang dilalui oleh hewan mulai dari telur, menetas (bagi hewan ovipar, jika bagi hewan vivipar maka mulai dari anak hewan), masa remaja, dewasa, sampai menghasilkan sel kelamin yang siap dibuahi. Sebelum berlanjut ke masalah contoh daur hidup berbagai jenis hewan, mari kita baca pengertian istilah-istilah berikut agar nantinya kita lebih paham setelah masuk pada bahasan daur hidup hewan. Adapun istilah-istilah dan definisinya yang terkait dengan daur hidup hewan antara lain :

- 1) Metamorfosis adalah suatu proses perkembangan biologi pada hewan yang melibatkan perubahan penampilan fisik dan/atau struktur setelah kelahiran atau penetasan. Perubahan fisik itu terjadi akibat pertumbuhan sel dan differensiasi sel yang secara radikal berbeda.
- 2) Larva adalah bentuk muda (juvenile) hewan yang perkembangannya melalui metamorfosis, seperti pada serangga dan amfibia. Bentuk larva dapat sangat berbeda dengan bentuk dewasanya, misalnya ulat dan kupu-kupu yang sangat berbeda bentuknya. Larva umumnya memiliki organ khusus yang tak terdapat pada bentuk dewasa dan juga tidak memiliki organ tertentu yang dimiliki pada bentuk dewasa. Suatu tahapan hidup disebut larva apabila dalam bentuk itu memiliki aktivitas yang tinggi (khususnya dalam bergerak dan mencari makanan). Ulat adalah tahap larva dari spesies dalam ordo Lepidoptera, yang mencakup kupu-kupu dan ngengat. Kebanyakan adalah pemakan tumbuhan walaupun beberapa spesies merupakan pemakan serangga. Kebanyakan ulat dianggap sebagai hama dalam pertanian. Banyak spesies ngengat dikenal karena tahap ulatnya menyebabkan kerusakan pada buah dan produk pertanian lainnya.
- 3) Kepompong atau pupa (bahasa Latin pupa, 'boneka') adalah salah satu stadium kehidupan serangga yang mengalami metamorfosis. Fase ini hanya didapati pada serangga yang mengalami

metamorfosis lengkap, yaitu yang meliputi empat tahap; embrio, larva, pupa, dan dewasa. Pada stadium ini struktur tubuh dewasa serangga mulai terbentuk dan struktur tubuh larva lenyap. Kepompong umumnya inaktif dan tidak dapat bergerak (sesil). Kepompong umumnya terbungkus dalam lapisan pelindung seperti kokon (misalnya kepompong ulat sutra), sarang (misalnya lebah), atau cangkang dan sering kali menggunakan kamuflase untuk mengecoh predator.

- 4) Nimfa adalah serangga muda yang keluar dari telur dengan bentuk morfologi yang relatif maju, berbeda dari yang dewasa/induknya karena ukuran keseluruhannya dan sayap serta genitalianya yang belum sempurna; tingkat pradewasa (hewan muda) serangga dengan metamorfosis tak sempurna. Contohnya: telur kecoak menetas menjadi kecere (nama kecoak kecil), kecere ini disebut nimfa (dalam hal ini kecoak muda) karena belum memiliki kesempurnaan seperti induknya yakni kecere belum memiliki sayap.

Dengan pengetahuan mengenai definisi/pengertian metamorfosis, larva, pupa, dan nimfa serta nama lainnya diharapkan kita dapat lebih memahaminya sehingga kita mampu membedakan mana yang disebut larva, pupa, dan sebagainya. Daur hidup hewan dibagi menjadi 2 yakni daur hidup tanpa metamorfosis dan daur hidup dengan metamorfosis :

- 1) Daur Hidup Hewan Tanpa Metamorfosis

Pada umumnya hewan tidak mengalami metamorfosis selama daur hidupnya, contohnya ayam dan kucing. Ketika telur ayam menetas, anak ayam akan keluar dari cangkang telur. Bentuk tubuh anak ayam (uthuk) sama persis dengan induknya. Anak ayam hanya mengalami perubahan ukuran tubuh dan jumlah serta ukuran bulu saja hingga menjadi ayam dewasa. Begitu juga pada daur hidup kucing, setelah anak kucing dilahirkan oleh induknya maka anak kucing ini bentuknya sama persis dengan induknya. Perbedaannya hanya di ukuran tubuh dan jenis bulu/warna bulunya.

## 2) Daur Hidup Hewan dengan Metamorfosis

Berdasarkan perubahan bentuk hewan, metamorfosis dibagi menjadi 2 yaitu metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

### a) Metamorfosis Sempurna

Pada metamorfosis sempurna, bentuk hewan yang baru menetas berbeda dengan induknya. Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna misalnya kupu-kupu, nyamuk, kumbang, lalat, lebah, dan katak.

### b) Metamorfosis Tidak Sempurna

Pada metamorfosis tidak sempurna, bentuk hewan yang baru menetas mirip induknya, akan tetapi ada bagian tubuh yang belum terbentuk misalnya sayap. Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna misalnya belalang, kecoak, jangkrik, dan laron.

## 5. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang diajukan pada dasarnya berpatokan pada beberapa penelitian sebelumnya yang menghasilkan sejumlah temuan yang mengatakan bahwa penggunaan media *education game* memiliki dampak atau pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Beberapa penelitian itu adalah sebagai berikut.

- a. Penelitian yang ditulis oleh Muhammad Syawal, dkk pada tahun 2015 dari Universitas Muhammadiyah Makassar. Penelitian ini berkaitan dengan pengembangan media *education game* maju mundur cantik (cari dan tebak instruksi) terhadap hasil belajar siswa SMP kelas VII. Pada penelitian ini, media yang dibuat digunakan saat kegiatan evaluasi dengan berasumsi bahwa penggunaan media ketika evaluasi mampu mengurangi tekanan siswa sehingga berdampak baik terhadap hasil belajar. Berdasarkan data yang diperoleh, penelitian ini menghasilkan temuan bahwa dari penggunaan media *education game* terdapat perbedaan yang signifikan sebesar yakni pada evaluasi tanpa penggunaan media, siswa yang mengalami ketuntasan hanya sebesar 51% sedangkan pada kegiatan evaluasi menggunakan media *education game* memperoleh hasil sebanyak 92% yang mengalami ketuntasan
- b. Penelitian kedua dilakukan oleh A. Machin Jurusan Pendidikan IPA Fakultas MIPA di Universitas Negeri Semarang yang karyanya telah dijumpikan pada tahun 2012 dalam Jurnal Pendidikan IPA Indonesia (JPII, Volume 2). Penelitian yang diangkat adalah pengaruh *call cards* terhadap hasil belajar dan aktivitas pembelajarn biologi. Kesamaannya

adalah penelitian ini juga menggunakan media *education game* yang disebut *call card*. Dari penelitian ini, diperoleh data hasil belajar siswa. Pada eksperimen I (menggunakan media) memiliki rerata 83,5 sedangkan eksperimen II (tanpa media) memiliki rerata hanya sebesar 73,4. Sehingga dalam hal ini dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan dengan melihat selisih dari kedua kelompok eksperimen.

- c. Penelitian ketiga ditulis oleh Ni Putu Ayu Rosita Rasmi pada tahun 2008 dengan judul penelitian “Pengaruh Media Pembelajaran *Game Education* Berbasis Flash Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas I SD Saraswati 1 Denpasar”. Dari penelitian ini, hasil analisis dikemukakan sebagai berikut (1) hasil belajar matematika pada siswa kelas I SD Saraswati 1 Denpasar yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *game education* berbasis flash berada pada kategori sangat tinggi, dengan mean 23,14, median 23,5, modus 24,5 dengan nilai rata-rata skor 23,06 (2) hasil belajar matematika siswa kelas I SD Saraswati 1 Denpasar yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional berada pada kategori tinggi, dengan mean 21,44, median 20,68, modus 20,50 dengan nilai rata-rata skor 21,50. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media *game education* berbasis *flash* terhadap pembelajaran matematika pada siswa kelas I semester genap di SD Saraswati 1 Denpasar.

Dari ketiga penelitian tersebut, ditemukan kesamaan fakta bahwa penggunaan media *education game* mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

## B. Profil Sekolah

### 1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah	SDN No. 25 Panaikang
NSS	101191001025
Jenjang	Sekolah Dasar (SD)
Status	Negeri
Kabupaten/ Kota	Bantaeng/ Makassar
Provinsi	Sulawesi Selatan

Tabel 2.1 Identitas Sekolah

### 2. Sarana dan Prasarana

Fasilitas	Jumlah
Luas Sekolah	2.119 m <sup>2</sup>
Ruang belajar	6 ruangan
Ruang Kantor	1 ruangan
Perpustakaan	1 ruangan
Ruang Aula	1 ruangan

Tabel 2.2 Sarana dan Prasarana

### 3. Daftar Siswa

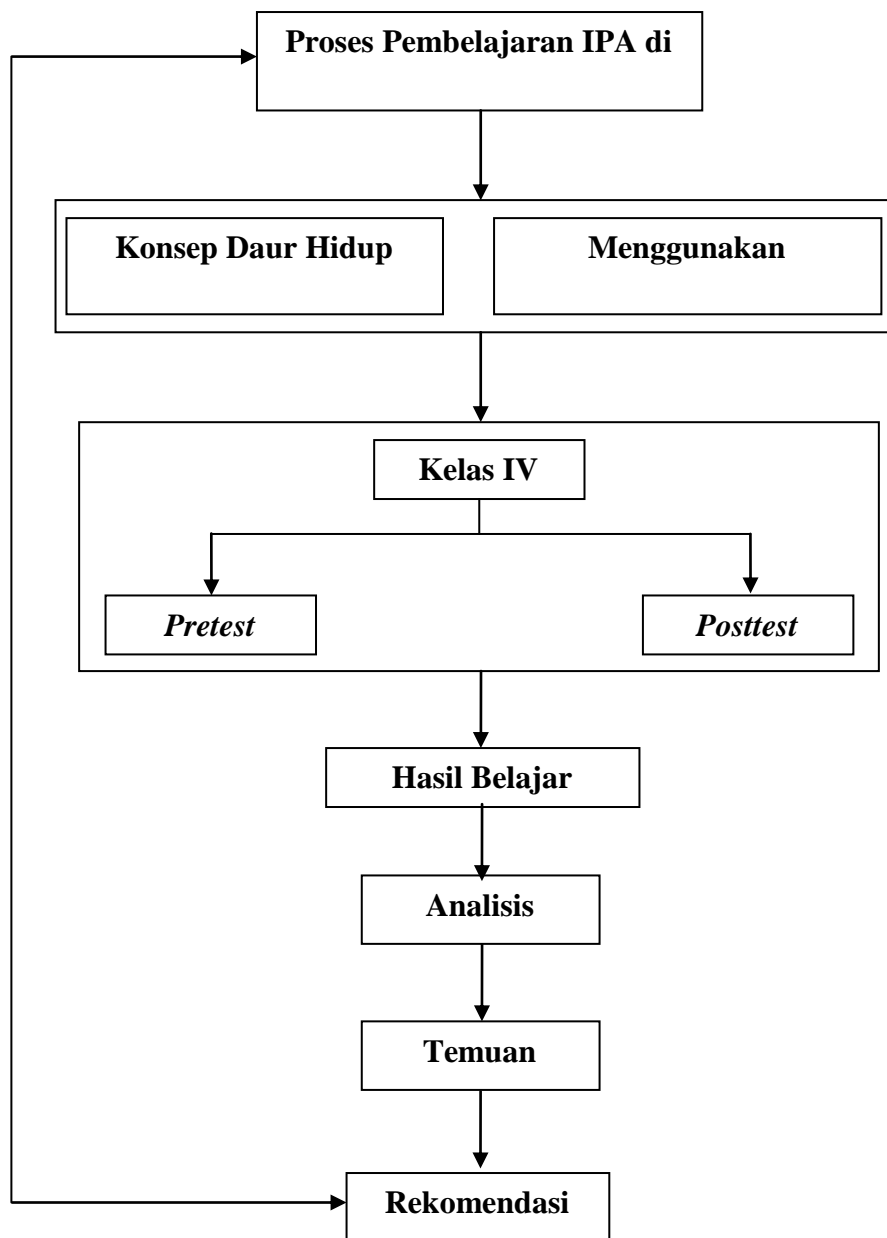
KELAS	L	P	JUMLAH
1 (Satu)	12	15	27
II (Dua)	15	23	38
III (Tiga)	13	15	28
IV (Empat)	12	10	22
V (Lima)	11	16	27
VI (Enam)	19	13	32
<b>JUMLAH TOTAL</b>	<b>82</b>	<b>92</b>	<b>174</b>

Tabel 2.3 Daftar Nama-nama Siswa



### C. Kerangka Pikir

Pada proses pembelajaran yang dilakukan guru di SDN No. 25 Panaikang masih menggunakan media metode ceramah. Keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran masih sangat rendah. Guru masih bingung dalam menentukan media yang cocok digunakan pada proses pembelajaran terkhusus pada pelajaran IPA. Dalam pembelajaran IPA guru dituntut untuk kreatif dalam membuat media yang cocok terkhusus dalam materi mengenai konsep daur hidup makhluk hidup. Oleh sebab itu penulis mengusulkan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPA konsep daur hidup makhluk hidup. Media ini dianggap sangat cocok digunakan karena kunci dasar dari permainan ini yaitu mencocokkan potongan gambar agar terbentuk gambar yang utuh. Penelitian ini dilakukan di kelas IV dengan jumlah siswa 22 orang. Terdiri dari *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan sebelum penggunaan media dan *posttest* dilakukan setelah penerapan media ini. Setelah itu hasil dari kedua test ini akan menunjukkan ada atau tidaknya pengaruh dari penerapan media *puzzle*. Lihat gambar 2.1 berikut.



**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir**

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap penelitian, yang sebenarnya masih perlu diuji secara empiris. Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan, peneliti beranggapan bahwa “terdapat pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA konsep daur hidup

mahluk hidup murid kelas IV SDN No. 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng". Secara statistika, hipotesis ini dikatakan benar jika  $H_1 > H_0$ .

Keterangan:

$H_0$  = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan

$H_1$  = Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang sekurang-kurangnya memiliki satu variabel bebas (variabel yang mempengaruhi). Jenis penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experimental Designs*. Desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh dalam artian masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, 2014: 74). Adapun desain yang digunakan adalah *one-grup pretest-posttest design*. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:

$$O_1 X O_2$$

Keterangan:

X = Perlakuan

O<sub>1</sub> = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O<sub>2</sub> = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

#### B. Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini difokuskan pada hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPA khususnya pada materi konsep daur hidup makhluk hidup dengan menggunakan media *puzzle*.

### C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *puzzle*. Media ini merupakan media yang akan digunakan pendidik pada saat proses belajar mengajar berlangsung;
2. Variabel terikat dalam hal ini adalah hasil belajar yaitu hasil akhir atau tolak ukur untuk mengetahui keberhasilan seseorang yang dicapai pada mata pelajaran IPA setelah mengalami proses belajar yang dapat dibuktikan melalui hasil tes. Tes digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa adalah hasil pengukuran yang diperoleh siswa yang menggambarkan tingkat penguasaan materi siswa.

### D. Definisi Operasional

Definisi Operasional adalah definisi yang disusun berdasarkan yang dapat diamati dan diukur tentang variabel dalam penelitian tersebut. Jadi variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini secara operasional didefinisikan sebagai berikut:

1. Media *puzzle* merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti dalam pembelajaran IPA terkhusus pada materi konsep daur hidup makhluk hidup.
2. Hasil belajar yang dicapai oleh seseorang dapat dijadikan sebagai indikator tentang kemampuan, kesanggupan, penguasaan seseorang tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap atau nilai yang dimiliki oleh orang itu dalam suatu kegiatan belajar. Hasil belajar dalam hal ini meliputi kognitif, efektif, dan kecakapan belajar seorang pelajar. Hasil belajar

murid dapat diukur dengan menggunakan alat evaluasi yang disebut tes hasil belajar.

## **E. Populasi dan Sampel**

### **1. Populasi**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/ subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014: 80). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN No.25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng.

### **2. Sampel**

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Serta hasil dari sampel tersebut, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Sehingga sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representative*/mewakili (Sugiyono, 2015:136). Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling*. *Non probability Sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Dalam *non probability sampling* ini teknik yang digunakan yaitu *sampling jenuh* yang penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2015:141-143). Oleh sebab itu peneliti mengambil sampel yaitu siswa

kelas IV yang berjumlah 22 orang. Spesifikasinya terdiri atas 10 orang perempuan dan 12 orang laki-laki.

## **F. Langkah-langkah Penelitian**

Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Tahap persiapan

Sebelum melakukan penelitian, penelitian melakukan persiapan. Hal ini dilakukan agar proses penelitian dapat berjalan lancar. Adapun tahap persiapannya yaitu:

- a. Mengidentifikasi masalah yang akan diteliti;
- b. Memilih materi yang akan digunakan dalam penelitian;
- c. Mengurus perizinan sekolah yang dijadikan tempat penelitian;
- d. Membuat RPP yang akan digunakan untuk penelitian.

### 2. Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan tidak menggunakan media *puzzle* (seperti proses pembelajaran sebelumnya) dalam mata pelajaran IPA materi konsep daur hidup makhluk hidup;
- b. Memberikan *pretest* kepada siswa;
- c. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dalam mata pelajaran IPA materi konsep daur hidup makhluk hidup;
- d. Memberikan *posttest* kepada siswa.

### 3. Menganalisis data hasil dan pelaporan

Teknik analisis data yang dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan hasil pengolahan data;
- b. Menganalisis hasil pengolahan data
- c. Membuat laporan

## **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2016: 308). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

### **1. Observasi**

Observasi awal dilakukan dengan mengamati kondisi fisik sekolah, meliputi kondisi bangunan sekolah, sarana dan prasarana pembelajaran, media, kurikulum, dan hasil belajar siswa.

### **2. Dokumentasi**

Metode dokumentasi merupakan metode yang digunakan dengan mencari data melalui peninggalan tertulis seperti arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori dan data yang berhubungan dengan masalah penelitian. Dokumen yang dikumpulkan berupa data-data yang berkaitan dengan penilaian seperti identitas siswa, guru, sekolah, perangkat pembelajaran dan lain-lain. Sekaligus melakukan wawancara



untuk menganalisis kebutuhan akan penggunaan media dalam kegiatan evaluasi

### **3. Tes**

Tes merupakan instrumen atau alat untuk mengukur perilaku atau kinerja seseorang. Alat ukur tersebut berupa serangkaian pertanyaan yang diajukan kepada masing-masing subjek yang menuntut pemenuhan tugas-tugas kognitif. Dengan tes ini dapat dinilai tingkat pemahaman/kemampuan logika peserta didik dalam memahami soal IPA. Tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda dan esai.

## **H. Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian Kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial.

### **1. Analisis statistik deskriptif**

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Penyajian data dilakukan dengan menampilkan tabel penghitungan mean hasil belajar kognitif antara *pretest* dan *posttest*. Dalam hal ini akan dilakukan kegiatan membandingkan kedua nilai yang dapat dilakukan dengan mencari perbedaan rata-rata antara 2 hasil *test* tersebut ( $O_1$  dengan  $O_2$ ). Untuk

mencari nilai rata-rata baik  $O_1$  maupun  $O_2$ , dapat dilakukan dengan rumus berikut.

a. Penentuan Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik yang dimaksud meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, dan standar deviasi.

1) Penentuan nilai statistik deskriptif dilihat dari nilai rata-rata siswa (mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i \cdot x_i}{\sum f_i}$$

2) Standar Deviasi =  $\sqrt{\frac{\sum f_i \cdot x_i^2 - \frac{(\sum f_i \cdot x_i)^2}{n}}{n(n-1)}}$

b. Penentuan Kategori Hasil Belajar

Penentuan kategori hasil belajar disesuaikan dengan ketentuan dari depdikbud. Kategori tersebut dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini.

**Tabel 3.1 Distribusi dan Frekuensi Kategori Hasil Belajar (*Pretest* atau *Posttest*)**

Skor	Kategori
0-54	Sangat rendah
55-64	Rendah
65-74	Sedang
75-84	Tinggi
85-100	Sangat tinggi

Sumber. Data SDN No. 25 Panaikang

c. Penentuan distribusi presentase ketuntasan

Kriteria ketuntasan minimum (KKM) siswa kelas IV SDN No. 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng untuk pembelajaran IPA yang telah ditetapkan yaitu 70 dengan skor idealnya 100.

**Tabel 3.2 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar(Kriteria Ketuntasan Minimum)**

Nilai	Kriteria
0 – 69	Tidak Tuntas
70 - 100	Tuntas

Persentase ketuntasan belajar dapat diperoleh dengan rumus

berikut:

- 1) Untuk menghitung persentase (%) ketuntasan, menggunakan

$$\text{rumus: \% ketuntasan} = \frac{\sum \text{Semua murid yang nilainya} \geq 70}{\sum \text{murid}} \times 100$$

- 2) Untuk menghitung persentase ketidaktuntasan, menggunakan

rumus:

$$\% \text{ ketidaktuntasan} = \frac{\sum \text{Semua murid yang nilainya} < 70}{\sum \text{murid}} \times 100$$

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Teknik analisis inferensial digunakan dan ditujukan untuk menguji hipotesis penelitian yang telah ditetapkan. Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan. Adapun teknik pengujian yang digunakan adalah uji-t dengan taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Berikut rumusnya:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

3.

Namun sebelum dilakukan pengujian hipotesis, ada baiknya dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas. Dalam sugiyono (2015: 241), rumus yang digunakan untuk pengujian normalitas adalah sebagai berikut:

$$X^2 = \sum_{i=1}^K \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan :

$X^2$  = Nilai Chi-Kuadrat

$f_o$  = Frekuensi hasil pengamatan

$f_n$  = frekuensi harapan

$K$  = banyak Kelas

Kriteria Pengujian : Apabila  $X^2$  hitung  $\geq X^2$  tabel dengan dk = (k-1) pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  atau 5% maka data dikatakan berdistribusi normal.

Untuk keperluan pengujian hipotesis di atas maka digunakan uji pihak kanan. Kriteria pengujian adalah  $H_o$  diterima jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , dan  $H_o$  ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan  $H_1$  diterima.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Hasil dan analisis data penelitian dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA konsep daur hidup makhluk hidup murid kelas IV SDN No. 25 Panaikang. Penelitian ini dilaksanakan selama lima kali pertemuan, pertemuan pertama dan kedua pemberian materi tanpa menggunakan media *puzzle*, pertemuan ketiga pemberian *pretest*, pertemuan keempat pemberian materi dengan menerapkan penggunaan media *puzzle* serta pertemuan kelima pemberian *posttest*.

Hasil analisis penelitian terdiri dari dua yaitu hasil analisis yang menggunakan statistika deskriptif dan hasil analisis yang menggunakan statistika inferensial.

#### **1. Hasil Analisis Statistika Deskriptif**

- a. Tingkat Hasil Belajar IPA Tanpa Menggunakan Media *Puzzle* atau *Pretest*

Untuk memberikan gambaran awal tentang hasil belajar IPA siswa kelas IV yang dipilih sebagai unit penelitian. Berikut disajikan skor hasil belajar IPA siswa kelas IV tanpa menggunakan media *puzzle*.

**Tabel 4.1 Deskripsi Nilai Statistik *Pretest* Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV**

**SDN No. 25 Panaikang**

<b>Statistik</b>	<b>Nilai Statistik</b>
Jumlah Murid	22
Nilai Ideal	100
Nilai Maksimum	86
Nilai Minimum	40
Rentang Nilai	46
Nilai Rata-rata	60

(Sumber : data Pengelolaan 2017)

Berdasarkan Tabel 4.1 menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar IPA konsep daur hidup makhluk hidup tanpa menggunakan media *puzzle* (*Pretest*) adalah 60 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 86 dan skor terendah 40. Jika skor tes hasil belajar IPA siswa tanpa menggunakan media (*Pretest*) dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada Tabel 4.2 berikut:

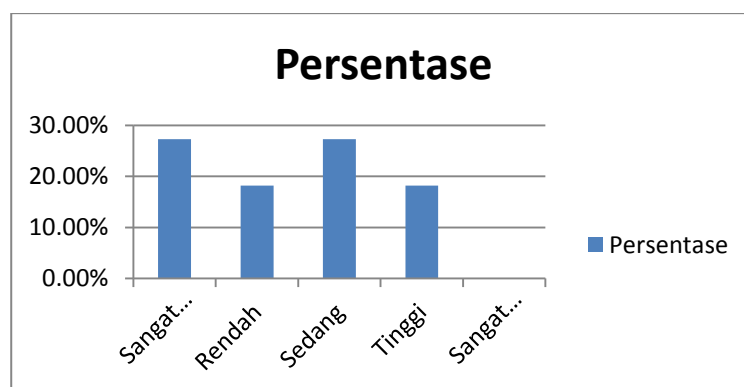
**Tabel 4.2 Distribusi pada Persentase Kategori *Pretest* Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN No. 25 Panaikang**

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 - 54	Sangat Rendah	6	27,27
2	55 - 64	Rendah	4	18,18
3	65 - 74	Sedang	6	27,27
4	75 - 84	Tinggi	4	18,18
5	84 - 100	Sangat Tinggi	2	9,10
<b>Jumlah</b>			<b>22</b>	<b>100</b>

(sumber: Pengelolaan Data, 2017)

Berdasarkan Tabel 4.1 dan Tabel 4.2 dapat digambarkan bahwa dari 22 siswa kelas IV SDN No. 25 Panaikang tanpa menggunakan media, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar IPA dalam kategori rendah dengan skor rata-rata 60 dari skor ideal 100.

Persentase skor *pretest* hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN No. 25 Panaikang dapat dilihat lebih jelas dalam gambar 4.1 berikut ini.



**Gambar 4.1 Diagram Persentasi Skor *Pretest***

Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan belajar IPA siswa sebelum perlakuan (*Pretest*) dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut.

**Tabel 4.3 Presentase Ketuntasan *Pretest* Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN No. 25 Panaikang**

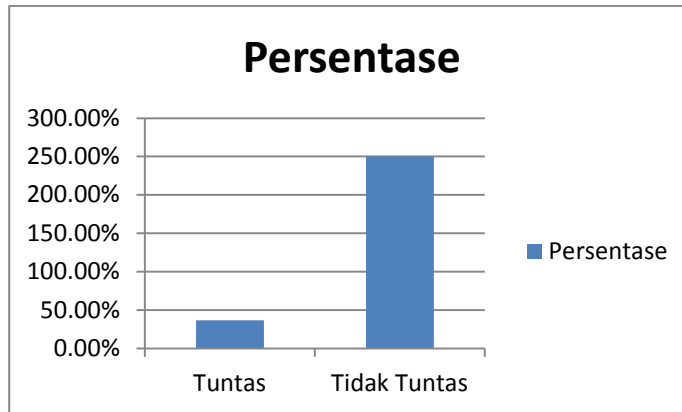
Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Presentase (%)
0 - 69	Tidak Tuntas	14	63,64
70 - 100	Tuntas	8	36,36
<b>Jumlah</b>		<b>22</b>	<b>100</b>

(Sumber: Pengelolaan data, 2017)

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SDN 25 Panaikang setelah dilakukan *Pre-Test* hasil belajar IPA, ditemukan sebanyak 14 orang siswa yang berada pada kategori tidak tuntas dengan persentase sebesar 63,64 %, dan 8 orang siswa yang berada pada kategori tuntas dengan persentase 36,36 %. Hal ini berarti ketuntasan belajar tidak memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 60 tidak mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.

Ketuntasan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN No. 25 Panaikang (*pretest*) dapat dilihat lebih jelasnya dalam gambar 4.2 berikut.





**Gambar 4.2 Diagram Persentase Ketuntasan *Pretest***

**b. Tingkat Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV dengan Menggunakan Media *Puzzle* atau *Posttest***

Berikut disajikan deskripsi dan persentase hasil belajar IPA siswa kelas IV dengan menggunakan media atau *posttest*.

**Tabel 4.4 Deskripsi Nilai Statistik *Posttest* Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN No. 25 Panaikang**

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Murid	22
Nilai Ideal	100
Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	60
Rentang Nilai	40
Nilai Rata-rata	88,59

(sumber. Pengelolaan Data, 2017)

Berdasarkan Tabel 4.4 menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar IPA konsep daur hidup makhluk hidup dengan menggunakan

media *puzzle* (*Posttest*) adalah 88,59 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 100 dan skor terendah 60, dengan standar deviasi sebesar 88,72 yang berarti bahwa skor hasil belajar IPA siswa pada *Posttest* di SDN NO. 25 Panaikang tersebar dari skor terendah 60 sampai skor tertinggi 100.

Jika skor tes hasil belajar IPA siswa tanpa menggunakan media (*posttest*) dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh distribusi skor frekuensi dan persentase yang ditunjukkan pada Tabel 4.5 berikut:

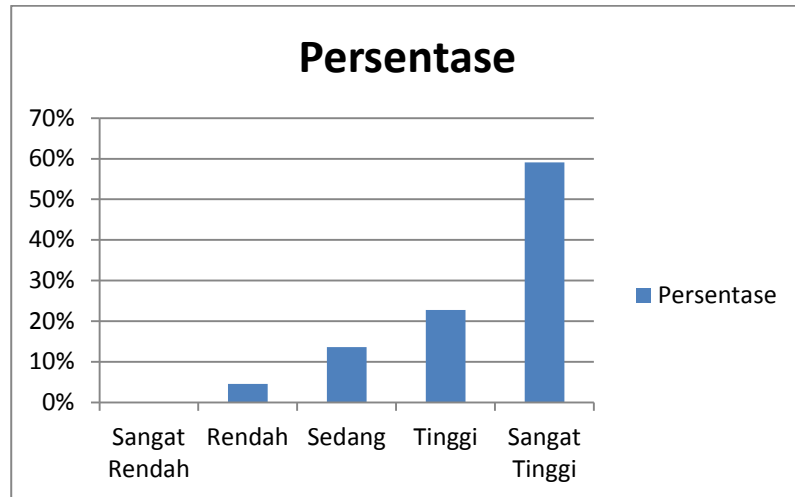
**Tabel 4.5 Distribusi pada Persentase Kategori *Posttest* Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN No. 25 Panaikang**

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 - 54	Sangat Rendah	0	0
2	55 - 64	Rendah	1	4,54
3	65 - 74	Sedang	3	13,63
4	75 - 84	Tinggi	5	22,72
5	84 - 100	Sangat Tinggi	13	59,10
Jumlah			22	100

(sumber: Pengelolaan data, 2017)

Berdasarkan Tabel 4.4 dan Tabel 4.5 dapat digambarkan bahwa dari 22 siswa kelas IV SDN No. 25 Panaikang dengan menggunakan media, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar IPA dalam kategori tinggi dengan skor rata-rata 88,59 dari skor ideal 100.

Presentase skor *posttest* hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN No. 25 Panaikang dapat dilihat lebih jelas dalam gambar 4.3 berikut ini.



**Gambar 4.3 Diagram Presentase Skor *Posttest***

Kemudian untuk melihat persentase ketuntasan belajar IPA siswa sebelum perlakuan (*Posttest*) dapat dilihat pada Tabel 4.6 berikut.

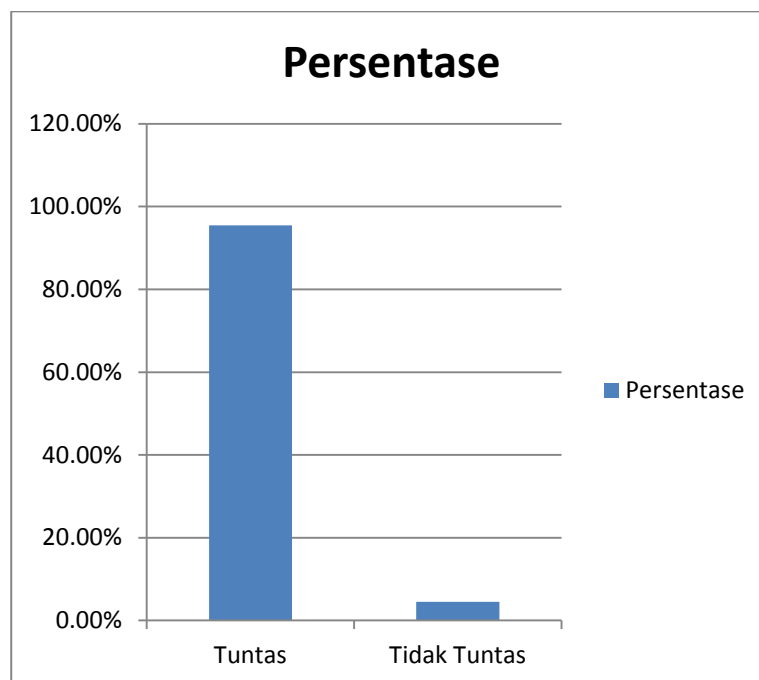
**Tabel 4.6 Presentase Ketuntasan *Posttest* Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN No. 25 Panaikang**

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Presentase (%)
0 - 69	Tidak Tuntas	1	4,54
70 - 100	Tuntas	21	95,46
<b>Jumlah</b>		<b>22</b>	<b>100</b>

(sumber. Pengelolaan Data, 2017)

Berdasarkan Tabel 4.6 dengan menggunakan media (*Posttest*) dapat digambarkan bahwa terdapat 21 siswa termasuk dalam kategori tuntas dengan persentase ketuntasan mencapai 95,46 % dan terdapat 1 siswa termasuk dalam kategori tidak tuntas dengan presentasi ketuntasan 4,54 % dari 100 %. Apabila tabel 4.6 dikaitkan dengan indikator ketuntasan hasil belajar siswa maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN No. 25 Panaikang setelah dilakukan pembelajaran dengan penggunaan media *puzzle* sudah memenuhi indikator ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

Ketuntasan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN No. 25 Panaikang (*posttest*) dapat dilihat lebih jelasnya dalam gambar 4.4 berikut



**Gambar 4.4 Diagram Persentase Ketuntasan *Posttest***

**c. Deskripsi Aktivitas Siswa Kelas IV SDN 25 Panaikang Selama Proses Belajar Mengajar**

Persentase hasil observasi aktivitas siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung sebanyak 3 kali pertemuan dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut.

**Tabel 4.7 Hasil Analisis Data Observasi Siswa di Kelas (Proses Belajar Mengajar)**

No	Komponen	Pertemuan					rata-rata	Persentase
		I	II	III	IV	V		
1	Murid yang hadir	22	22	22	22	22	22	100 %
2	Murid yang memperhatikan materi	16	18	P R E T E S T	21	P O S T E S T	18,3	83,18 %
3	Murid yang aktif mengerjakan soal latihan yang diberikan	16	19		22		19	86,36 %
4	Murid yang masih membutuhkan bimbingan dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan	6	3		1		3,33	15,13 %
5	Murid yang aktif mengajukan diri untuk mengerjakan soal di papan tulis	18	20		21		19,67	89,40 %
6	Murid yang mengerjakan aktivitas lain di kelas, selama proses belajar mengajar berlangsung	6	3		2		3,6	16,36 %
7	Murid yang keluar masuk kelas	3	1		0		1,3	5,90 %

(Sumber : data pengelolaan 2017)

Sesuai dengan kriteria hasil belajar siswa yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu bahwa siswa dikatakan aktif dalam proses pembelajaran jika jumlah siswa yang aktif sebesar 75% baik untuk hasil belajar siswa perindikator maupun rata-rata hasil belajar siswa, dari hasil pengamatan rata-rata persentase jumlah siswa yang aktif melakukan hasil belajar siswa yang diharapkan yaitu mencapai 89,40% sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa selama proses pembelajaran berlangsung dikategorikan aktif mengikuti rangkaian kegiatan.

Selanjutnya lebih spesifik akan disajikan data observasi di kelas saat kegiatan pre test dan post test. Perhatikan tabel 4.8 berikut.

**Tabel 4.8 Observasi Siswa di Kelas (*Pre test* dan *Post test*)**

No	Komponen	Kegiatan Tes	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1	Siswa yang hadir	22 (100%)	22 (100%)
2	Siswa yang tenang (merasa nyaman) mengerjakan soal	10 (45,45%)	20 (90,91%)
3	Siswa yang tidak tenang (gelisah) mengerjakan soal	12 (54,55%)	2 (9,09 %)
4	Siswa yang keluar masuk kelas	9 (40,91%)	0 (0%)

(Sumber. Pengelolaan Data, 2017)

## 2. Hasil Analisis Statistika Inferensial

Berdasarkan hasil penelitian maka dilakukan pengujian normalitas dari hipotesis.

### a. Uji normalitas

Hasil pengujian normalitas menggunakan chi kuadrat diperoleh nilai dengan  $dk = n - 1 = 22 - 1 = 21$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  (pengelolaan terlampir).

### b. Pengelolaan Data Statistik Hasil Belajar Pre Test

Nilai Minimum = 40

Nilai Maksimum = 86

Rentang Nilai = Nilai Maksimum – Nilai Minimum

= 86 – 40

= 46

Banyaknya Siswa = 22

**Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Nilai *Pre Test* kelas IV**

Interval	F	$X_i$	$F \cdot X_i$	$(F \cdot X_i)^2$	$F \cdot X_i^2$
0 - 54	6	27	162	26.244	4.374
55 - 64	4	59,5	23	56.644	14.161
65 – 74	6	69,5	417	173.889	28.981
75 - 84	4	79,5	318	101.124	25.281
85 - 100	2	92,5	185	34.225	17.112
	<b>N = 22</b>		<b><math>\Sigma = 1.320</math></b>	<b><math>\Sigma = 392.126</math></b>	<b><math>\Sigma = 89.909</math></b>

$$\text{Mean (X)} = \frac{\sum F \cdot X_i}{n} = \frac{1.320}{22} = 60$$

$$\begin{aligned}
\text{Standar Deviasi} &= \sqrt{\frac{\sum f_i \cdot x^2 - (\sum f_i \cdot x_i)^2}{n(n-1)}} \\
&= \sqrt{\frac{89.909 - (1.320)^2}{22(22-1)}} \\
&= \sqrt{\frac{89.909 - 1.742.400}{462}} \\
&= \sqrt{\frac{-1.652.491}{462}} \\
&= \sqrt{-3.577} \\
&= 59.80
\end{aligned}$$

c. Pengelolaan Data Statistik Hasil Belajar Post Test

Nilai Minimum = 60

Nilai Maksimum = 100

Rentang Nilai = Nilai Maksimum – Nilai Minimum

= 100 – 60

= 40

Banyaknya Siswa = 22

**Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Nilai *Post Test* kelas IV**

<b>Interval</b>	<b>F</b>	<b>Xi</b>	<b>F.Xi</b>	<b>(F.Xi)<sup>2</sup></b>	<b>F.Xi<sup>2</sup></b>
0 - 54	0	27	0	0	0
55 - 64	1	59,5	59,5	3.540	3.540
65 - 74	3	69.5	289,5	83.810	14.491
75 - 84	5	79,5	397,5	158.006	31.601
85 - 100	13	92,5	1.202,5	1.446.006	111.231
	<b>N = 22</b>		<b>Σ = 1.949</b>	<b>Σ = 1.691.362</b>	<b>Σ = 160.863</b>



$$\text{Mean (X)} = \frac{\sum F.X_i}{n} = \frac{1.949}{22} = 88,59$$

$$\begin{aligned} \text{Standar Deviasi} &= \sqrt{\frac{\sum f_i.x^2 - \sum (f_i.x_i)^2}{n(n-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{160.863 - (1.949)^2}{22(22-1)}} \\ &= \sqrt{\frac{160.863 - 3.798.601}{462}} \\ &= \sqrt{\frac{-3.637.738}{462}} \\ &= \sqrt{-7.873} \\ &= 88,72 \end{aligned}$$

d. Pengujian Hipotesis

Rumus yang digunakan untuk menentukan nilai  $t_{hitung}$

$$\begin{aligned} t_{hitung} &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \\ &= \frac{88,59 - 60}{74,29 \sqrt{\frac{1}{22} + \frac{1}{22}}} \\ &= \frac{28,59}{74,29 \sqrt{\frac{2}{22}}} \\ &= \frac{28,59}{74,29 \times 0,09} \\ &= \frac{28,59}{6,69} \\ &= 4,27 \end{aligned}$$

Kriteria pengujian adalah  $H_0$  diterima jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ , dan  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan  $H_1$  diterima. Hasil analisis data menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,27 > 1,72074$ , dengan hasil *pre-test*, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 60 yang

tergolong dalam kategori rendah. Sedangkan nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 88,59 yang menandakan bahwa hasil setelah diberi perlakuan meningkat dengan rentang yang begitu besar. Maka hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

## **B. Pembahasan**

Media permainan merupakan cara efektif untuk mempermudah pemahaman siswa. Media permainan pada dasarnya digunakan sebagai sarana komunikasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam hal ini, media *puzzle* memberikan pemahaman lebih kepada siswa terhadap materi karena media ini memberikan kebebasan siswa untuk menggunakannya secara sendiri.

Sesuai hasil *pre-test*, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 60 dengan kategori sangat rendah 27,27 %, kategori sedang sebesar 18,18 %, kategori tinggi sebesar 27,27 % dan kategori sangat tinggi berada pada presentase 9,10%. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan media tergolong dalam kategori rendah.

Selanjutnya nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 88,59. Hasil belajar setelah menggunakan media evaluasi jauh lebih baik dengan peningkatan yang begitu besar. Adapun persentase hasil belajar siswa setelah diadakan *post test* adalah tidak terdapat siswa yang berada pada kategori sangat rendah 0 %, berada pada kategori rendah 4,54 %, kategori sedang 13,63 %, kategori tinggi 22,72 %, dan berada pada kategori sangat tinggi sebesar 59,10 %. Hal

ini menandakan bahwa hasil setelah diberi perlakuan meningkat dengan rentang yang begitu besar.

Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji chi kuadrat, dapat diketahui bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,27. Dengan frekuensi (dk) sebesar  $(22 - 1) = 21$ , pada taraf signifikansi 5% diperoleh  $t_{tabel} = 1.72074$ . Oleh karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 0,05, maka hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima yang berarti bahwa penggunaan media *puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan karena mampu meningkatkan hasil belajar IPA di kelas IV SDN 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka benar adanya bahwa media pembelajaran dapat merangsang pemikiran peserta didik dan menghilangkan tekanan atau memberikan rasa rileks dalam menerima pelajaran. Penerapan media *puzzle* ini juga membangun keterampilan sosial hal ini dapat dilihat pada saat proses penyusunan potongan-potongan *puzzle* yang dilakukan secara berdiskusi. Walaupun demikian terdapat beberapa hal yang ditemui peneliti dalam melakukan penelitian ini. Dari segi keberhasilan penelitian ini dapat disebabkan karena sebagian siswa sudah mulai paham materi pada saat pembelajaran tanpa menggunakan media dan lebih dipahami lagi pada saat penggunaan media *puzzle*. Selain itu terdapat juga kendala yang ditemui dalam penelitian ini diantaranya, terdapat siswa yang sering mengganggu siswa lain pada saat pembelajaran berlangsung, siswa yang keluar masuk kelas, siswa yang belum lancar membaca, dan siswa yang kurang memperhatikan pembelajaran.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SDN 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng tepatnya di kelas IV mata pelajaran IPA konsep daur hidup makhluk hidup tentang pengaruh penggunaan media *puzzle*, adapun kesimpulannya yaitu Media *puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA. Hal ini berdasar pada data-data yang diperoleh setelah diadakan penelitian. Hasil analisis data menunjukkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $4,27 > 1,68195$ , dengan hasil *pre-test*, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 60 yang tergolong dalam kategori rendah. Sedangkan nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 88,59 yang menandakan bahwa hasil setelah diberi perlakuan meningkat dengan rentang yang begitu besar.

#### **B. Saran**

Dari hasil penelitian, diajukan beberapa saran dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan, antara lain :

1. Disarankan kepada guru khususnya guru IPA agar menggunakan media *puzzle* dalam proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini bertujuan agar siswa nyaman dan senang dalam proses belajar mengajar yang dilakukan.

2. Mempermudah dalam pencapaian kompetensi dasar diharapkan kepada guru untuk lebih mengoptimalkan penggunaan metode dan memilih metode yang relevan dengan pembahasan materi pelajaran.
3. Bagi peneliti yang berminat melakukan penelitian lebih lanjut, diharapkan mencermati keterbatasan penelitian ini sehingga penelitian selanjutnya dapat menyempurnakan hasil penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Crist. 2006. *Manfaat Bermain Puzzle*. <http://www.ibudananak.com/> (online). Diakses pada tanggal 22 Mei 2017 pukul 18.56 WITA.
- Fauzan, M. 2007. *Permainan Edukatif dan Alat Permainan Edukatif bagi PAUD*. Bandung: Bumi Siliwangi.
- Fitriana, Risca Nur. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) menggunakan puzzle untuk meningkatkan respon siswa dalam pembelajaran biologi siswa kelas VII C SMP N 1 Mojogedang* (Skripsi). S1: Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Biologi, FMIPA UNY.
- Hambali, Hilmi. 2015. *Konsep Dasar IPA 2*. Makassar: Percetakan.
- Ibrahim. 2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Machin. 2012. Pengaruh Permainan *Call Cards* Terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Pembelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 1 (2): 163-167.
- Munirah. 2014. *Teori Belajar dan Model Pembelajaran*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Nugrahani, Rahina. 2007. *Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Fbs Unnes.
- Putra, Sitiatava Rizema. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Jogjakarta: Diva Press.
- Rahman, Muhammad & Amri Sofan. 2013. *Strategi dan Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Rusman. 2010. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: PT Rajagrafindo Persada.
- Ruswandi. 2013. *Psikologis Pembelajaran*. Bandung: Cipta Pesona Sejahtera.

Sadiman, dkk. 2005. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja GrafindoPersada.

Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.  
Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.


Trianto. 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Surabaya: Kencana Prenada Media Group.

*Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. 1990. Jakarta: PT Armas Duta Jaya.





L  
A  
M  
P  
I  
R  
A  
N



**LAMPIRAN I**  
**RENCANA PELAKSANAAN**  
**PEMBELAJARAN**  
**(RPP)**

**RENCANAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Nama Sekolah** : SDN No. 25 Panaikang  
**Tema** : 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup  
**Sub Tema** : 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkungan  
**Pembelajaran** : 1  
**Kelas/Semester** : IV / 1  
**Alokasi Waktu** : 2 Kali Pertemuan

**A. STANDAR KOMPETENSI :**

Mendeskripsikan daur hidup makhluk hidup

**B. KOMPETENSI DASAR :**

IPA : 3.2 Mendeskripsikan daur hidup beberapa jenis makhluk hidup

**C. INDIKATOR**

1. Menjelaskan daur hidup kupu-kupu dalam bentuk diagram setelah membaca teks dan mengenal daur hidup makhluk hidup lain
2. Mengurutkan daur hidup hewan

**D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah mengamati gambar dan membaca teks, siswa mampu menjelaskan daur hidup manusia, hewan, dan tumbuhan dengan benar.
2. Setelah mengamati gambar daur hidup makhluk hidup lain dan membaca teks, siswa mampu mengurutkan daur hidup kupu-kupu dengan benar.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** rasa ingin tahu, peduli lingkungan, bertanggung jawab, kreatif, percaya diri

**E. MATERI AJAR (MATERI POKOK) :** Daur hidup hewan

**F. METODE PEMBELAJARAN :**

1. Ceramah
2. Tanya jawab.
3. Pemberian tugas.

**G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN :**

**1. Kegiatan awal :**

- a. Mengisi daftar kelas, berdoa, mempersiapkan materi ajar, model, alat peraga.
- b. Memotivasi siswa untuk mengeluarkan pendapatnya
- c. Mengajukan beberapa pertanyaan mengenai materi pada pertemuan sebelumnya.

**2. Kegiatan inti :**

- a. Guru menjelaskan secara singkat mengenai makhluk hidup yang ada di sekitar.
- b. Siswa membaca cerita tentang lani dan ibu dalam buku siswa
- c. Guru meminta siswa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam buku teks, baik berdasarkan gambar maupun pengalaman mereka.
- d. Guru meminta beberapa siswa secara bergantian membaca teks dengan suara nyaring
- e. Siswa membuat diagram daur hidup kupu-kupu berdasarkan teks dengan melanjutkan gambar yang sudah ada.
- f. Siswa membaca informasi tentang metamorfosis, kemudian membuat kesimpulan tentang daur hidup makhluk hidup setelah menjawab beberapa pertanyaan yang ada di buku siswa.

**3. Kegiatan akhir**

- a. Membuat kesimpulan dari materi yang disampaikan.
- b. Mengerjakan pretest
- c. Memberikan pujian bagi siswa yang aktif mengikuti kegiatan belajar, dan memberikan motivasi bagi siswa yang belum aktif.

## H. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

**Buku Sumber** : Buku Ilmu Pengetahuan Alam kelas 4 SD, Penerbit Pusat Perbukuan  
Depdiknas

**Alat Peraga** :-

## I. PENILAIAN

*Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran*

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none"><li>Menjelaskan daur hidup kupu-kupu dalam bentuk diagram setelah membaca teks dan mengenal daur hidup makhluk hidup lain</li><li>Mengurutkan daur hidup hewan</li></ul>	Tes lisan/ tertulis	Uraian Isian	<ul style="list-style-type: none"><li>Jelaskan daur hidup kupu-kupu dan gambar dalam bentuk diagram.</li><li>Tuliskan urutan dari metamorfosis katak, kecoak.</li></ul>

## J. KRITERIA PENILAIAN

No.	Aspek	Kriteria	Skor
1.	Isian	* benar	5
		* salah	1

## K. LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Nilai
1.	Jumriani		

2.	Muh. Apresa		
3.	Fahri Ramadhan		
4.	Nur Annisa		
5.	Muhlis A.		
6.	Harling Saputra		
7.	Rudi		
8.	Zulfikar Abbas		
9.	Ahmad Muhajirin		
10.	Muhlis S.		
11.	Khesa Cantika H.		
12.	Nadira		
13.	Andi Hilda		
14.	Lila Andriani		
15.	Nurfajriani Syam		
16.	Wika Felisha		
17.	M. Alfat		
18.	Siti Ainun Soleha		
19.	Aisyah Ramadani		
20.	Resky Ramadhan		
21.	Khaerul Ikhsan Ramli		
22.	Muh. Fahri		

CATATAN :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Bantaeng, Agustus 2017

Mengetahui,

**Guru Kelas IV**

**Mahasiswa**

**(Nurhayati B, S.Pd.)**

**(Widya Hastuti)**

**NIP. 19770711 200701 2 017**

**NIM. 10540862513**

**RENCANAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

**(RPP)**

**Nama Sekolah** : SDN No. 25 Panaikang  
**Tema** : 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup  
**Sub Tema** : 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkungan  
**Pembelajaran** : 1  
**Kelas/Semester** : IV / 1  
**Alokasi Waktu** : 1 Kali Pertemuan

**A. KOMPETENSI :**

Mendeskripsikan daur hidup makhluk hidup

**B. KOMPETENSI DASAR :**

IPA : 3.2 Mendeskripsikan daur hidup beberapa jenis makhluk hidup

Mendeskripsikan daur hidup makhluk hidup

**C. INDIKATOR**

1. Menjelaskan daur hidup kupu-kupu dalam bentuk diagram setelah membaca teks dan mengenal daur hidup makhluk hidup lain
2. Mengurutkan daur hidup hewan

**D. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah mengamati gambar dan membaca teks, siswa mampu menjelaskan daur hidup manusia, hewan, dan tumbuhan dengan benar.
2. Setelah mengamati gambar daur hidup makhluk hidup lain dan membaca teks, siswa mampu mengurutkan daur hidup kupu-kupu dengan benar.

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** rasa ingin tahu, peduli lingkungan, bertanggung jawab, kreatif, percaya diri

**E. MATERI AJAR (MATERI POKOK) :** Daur hidup hewan

**F. METODE PEMBELAJARAN :**

1. Ceramah



2. Bermain (games)
3. Berkelompok
4. Tanya jawab.
5. Pemberian tugas.

## **G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN :**

### **1. Kegiatan awal :**

- a. Mengisi daftar kelas, berdoa, mempersiapkan materi ajar, model, alat peraga.
- b. Memotivasi siswa untuk mengeluarkan pendapatnya
- c. Mengajukan beberapa pertanyaan mengenai materi pada pertemuan sebelumnya.

### **2. Kegiatan inti :**

- a. Guru menjelaskan secara singkat mengenai makhluk hidup yang ada di sekitar.
- b. Guru menjelaskan daur hidup makhluk hidup terkhususnya hewan
- c. Guru menjelaskan mengenai perbedaan daur hidup, metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.
- d. Guru bertanya kesiswa mengenai contoh dari metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.
- e. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok kecil
- f. Guru memberikan media *puzzle* ke setiap kelompok
- g. Guru memberikan waktu ke setiap kelompok untuk berdiskusi mengenai *puzzle* yang diberikan
- h. Setiap perwakilan kelompok secara bergiliran ke depan kelas menjelaskan hasil diskusinya.

### **3. Kegiatan akhir**

- a. Membuat kesimpulan dari materi yang disampaikan.
- b. Mengerjakan *posttest*
- c. Memberikan pujian bagi siswa yang aktif mengikuti kegiatan belajar, dan memberikan motivasi bagi siswa yang belum aktif.

## H. ALAT DAN SUMBER BELAJAR

**Buku Sumber** : Buku Ilmu Pengetahuan Alam kelas 4 SD, Penerbit Pusat Perbukuan Depdiknas

**Alat Peraga** : media *puzzle*

## I. PENILAIAN

*Penilaian dilaksanakan selama proses dan sesudah pembelajaran*

Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian		
	Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen
<ul style="list-style-type: none"><li>Menjelaskan daur hidup kupu-kupu dalam bentuk diagram setelah membaca teks dan mengenal daur hidup makhluk hidup lain</li><li>Mengurutkan daur hidup hewan</li></ul>	Tes lisan/ tertulis	Uraian Isian	<ul style="list-style-type: none"><li>Jelaskan daur hidup kupu-kupu dan gambar dalam bentuk diagram.</li><li>Tuliskan urutan dari metamorfosis katak, kecoak.</li></ul>

## J. KRITERIA PENILAIAN

Aspek	Kriteria	Skor
Isian	* benar	5
	* salah	1

## K. LEMBAR PENILAIAN

No	Nama Siswa	Jumlah Skor	Nilai
1.	Jumriani		
2.	Muh. Apresa		
3.	Fahri Ramadhan		

4.	Nur Annisa		
5.	Muhlis A.		
6.	Harling Saputra		
7.	Rudi		
8.	Zulfikar Abbas		
9.	Ahmad Muhajirin		
10.	Muhlis S.		
11.	Khesa Cantika H.		
12.	Nadira		
13.	Andi Hilda		
14.	Lila Andriani		
15.	Nurfajriani Syam		
16.	Wika Felisha		
17.	M. Alfat		
18.	Siti Ainun Soleha		
19.	Aisyah Ramadani		
20.	Resky Ramadhan		
21.	Khaerul Ikhsan Ramli		
22.	Muh. Fahri		

CATATAN :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Bantaeng, Agustus 2017

Mengetahui,

**Guru Kelas IV**

**Mahasiswa**

**(Nurhayati B, S.Pd.)**

**(Widya Hastuti)**

**NIP. 19770711 200701 2 017**

**NIM. 10540862513**

**MATERI AJAR**

**Daur Hidup Hewan**

Daur hidup hewan adalah rangkaian proses tahapan hidup yang dilalui oleh hewan mulai dari telur, menetas (bagi hewan ovipar, jika bagi hewan vivipar maka mulai dari anak hewan), masa remaja, dewasa, sampai menghasilkan sel kelamin yang siap dibuahi. Sebelum berlanjut ke masalah contoh daur hidup berbagai jenis hewan, mari kita baca pengertian istilah-istilah berikut agar nantinya kita lebih paham setelah masuk pada bahasan daur hidup hewan. Adapun istilah-istilah dan definisinya yang terkait dengan daur hidup hewan antara lain :

1. Metamorfosis adalah suatu proses perkembangan biologi pada hewan yang melibatkan perubahan penampilan fisik dan/atau struktur setelah kelahiran atau penetasan. Perubahan fisik itu terjadi akibat pertumbuhan sel dan differensiasi sel yang secara radikal berbeda.
2. Larva adalah bentuk muda (*juvenile*) hewan yang perkembangannya melalui metamorfosis, seperti pada serangga dan amfibia. Bentuk larva dapat sangat berbeda dengan bentuk dewasanya, misalnya ulat dan kupu-kupu yang sangat berbeda bentuknya. Larva umumnya memiliki organ khusus yang tak terdapat pada bentuk dewasa dan juga tidak memiliki organ tertentu yang dimiliki pada bentuk dewasa. Suatu tahapan hidup disebut larva apabila dalam bentuk itu memiliki aktivitas yang tinggi (khususnya dalam bergerak dan mencari makanan). Ulat adalah tahap larva dari spesies dalam ordo *Lepidoptera*, yang mencakup kupu-kupu dan ngengat. Kebanyakan adalah pemakan tumbuhan walaupun beberapa spesies merupakan pemakan serangga. Kebanyakan ulat dianggap sebagai hama dalam pertanian. Banyak spesies ngengat dikenal karena tahap ulatnya menyebabkan kerusakan pada buah dan produk pertanian lainnya. Dalam bahasa sehari-hari, bentuk larva dikenal dalam berbagai nama. Larva serangga kelompok kupu-kupu dan ngengat dikenal luas sebagai ulat. Larva lalat dan beberapa kumbang dikenal sebagai bernga (berenga) atau belatung, namun larva lalat buah yang biasa ditemukan pada buah disebut sebagai "ulat" (buah) walaupun secara fisik lebih merupakan bernga (karena tidak berkaki). Larva kumbang besar (terutama Scaraboidea) dikenal sebagai uret. Ulat kayu yang dimakan orang atau untuk pakan burung timangan adalah juga uret. Larva nyamuk disebut jentik. Undur-undur lebih dikenal orang karena larvanya membangun struktur mirip corong terbalik di tanah pasiran untuk menjebak mangsanya. Larva udang dan krustasea lainnya dikenal dalam tiga tahapan: nauplius, zoea, dan mysis. Larva katak dan kodok dikenal

sebagai berudu/kecebong. *Kesimpulannya bahwa ulat, belatung, uret, jentik adalah sama dengan atau masuk kategori larva.*

3. Kepompong atau pupa (bahasa Latin pupa, 'boneka') adalah salah satu stadium kehidupan serangga yang mengalami metamorfosis. Fase ini hanya didapati pada serangga yang mengalami metamorfosis lengkap, yaitu yang meliputi empat tahap; embrio, larva, pupa, dan dewasa. Pada stadium ini struktur tubuh dewasa serangga mulai terbentuk dan struktur tubuh larva lenyap. Kepompong umumnya inaktif dan tidak dapat bergerak (sesil). Kepompong umumnya terbungkus dalam lapisan pelindung seperti kokon (misalnya kepompong ulat sutra), sarang (misalnya lebah), atau cangkang dan sering kali menggunakan kamuflase untuk mengecoh predator.
4. Nimfa adalah serangga muda yang keluar dari telur dengan bentuk morfologi yang relatif maju, berbeda dari yang dewasa/induknya karena ukuran keseluruhannya dan sayap serta genitalianya yang belum sempurna; tingkat pradewasa (hewan muda) serangga dengan metamorfosis tak sempurna. Contohnya: telur kecoak menetas menjadi kecere (nama kecoak kecil), kecere ini disebut nimfa (dalam hal ini kecoak muda) karena belum memiliki kesempurnaan seperti induknya yakni kecere belum memiliki sayap.

Dengan pengetahuan mengenai definisi/pengertian metamorfosis, larva, pupa, dan nimfa serta nama lainnya diharapkan kita dapat lebih memahaminya sehingga kita mampu membedakan mana yang disebut larva, pupa, dan sebagainya. Daur hidup hewan dibagi menjadi 2 yakni daur hidup tanpa metamorfosis dan daur hidup dengan metamorfosis :

### **1. Daur Hidup Hewan Tanpa Metamorfosis**

Pada umumnya hewan tidak mengalami metamorfosis selama daur hidupnya, contohnya ayam dan kucing. Ketika telur ayam menetas, anak ayam akan keluar dari cangkang telur. Bentuk tubuh anak ayam (uthuk) sama persis dengan induknya. Anak ayam hanya mengalami perubahan ukuran tubuh dan jumlah serta ukuran bulu saja hingga menjadi ayam dewasa. Begitu juga pada daur hidup kucing, setelah anak kucing dilahirkan oleh induknya maka anak kucing ini bentuknya sama persis dengan induknya. Perbedaannya hanya di ukuran tubuh dan jenis bulu/warna bulunya.



## 2. Daur Hidup Hewan dengan Metamorfosis

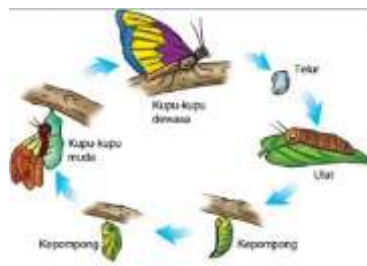
Berdasarkan perubahan bentuk hewan, metamorfosis dibagi menjadi 2 yaitu metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

### a. Metamorfosis Sempurna

Pada metamorfosis sempurna, bentuk hewan yang baru menetas berbeda dengan induknya. Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna misalnya kupu-kupu, nyamuk, kumbang, lalat, lebah, dan katak.

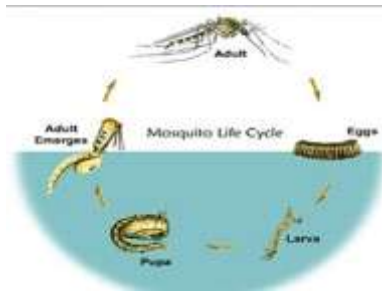
**Contoh daur hidup hewan dengan metamorfosis sempurna :**

- 1) **Daur hidup kupu-kupu** : telur-ulat/larva-kepompong-kupu dewasa, atau ada juga versi yang lebih detail lagi yakni : telur-ulat-kepompong-kupu muda-kupu dewasa.



**Daur Hidup Kupu-Kupu**

- 2) **Daur hidup nyamuk** : telur – larva – pupa - nyamuk muda - nyamuk dewasa



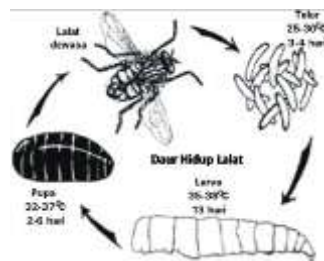
**Daur Hidup Nyamuk**

- 3) Daur **hidup katak**: telur-berudu/kecebong-katak berekor-katak muda-katak dewasa



**Daur Hidup Katak**

- 4) **Daur Hidup Lalat** : telur-larva-pupa-lalat dewasa



**Daur Hidup Lalat**

### b. Metamorfosis Tidak Sempurna

Pada metamorfosis tidak sempurna, bentuk hewan yang baru menetas mirip dengan induknya, akan tetapi ada bagian tubuh yang belum terbentuk misalnya sayap. Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna misalnya belalang, kecoak, jangkrik, dan laron.

#### Contoh hewan metamorfosis tidak sempurna

- 1) **Daur Hidup Belalang**: telur-nimfa-belalang muda-belalang dewasa





**Daur Hidup Belalang**

2) **Daur Hidup Kecoak** : telur-nimfa-kecoak muda-kecoak dewasa



**Daur Hidup Kecoak**

**Lembar Kerja Siswa (LKS)**

**Nama** :

**NIS** :

1. Jelaskan yang dimaksud dengan metamorfosis!
2. Tuliskan 3 contoh metamorfosis sempurna!
3. Tuliskan 2 contoh metamorfosis tidak sempurna!
4. Tuliskan urutan metamorfosis katak!
5. Gambarkan metamorfosis dari kupu-kupu!

**GAMBAR MEDIA PUZZLE**





**LAMPIRAN II**

**DAFTAR HADIR SISWA**

**KELAS IV**

**DAFTAR HADIR SISWA KELAS IV**

N	Nama Siswa	L/ P	Pertemuan					Ket
			1	2	3	4	5	
1.	Jumriani	P						A = Alpa S = Sakit I = Isin
2.	Muh. Apresa	L						
3.	Fahri Ramadhan	L						
4.	Nur Annisa	P						
5.	Muhlis A.	L						
6.	Harling Saputra	L						
7.	Rudi	L						
8.	Zulfikar Abbas	L						
9.	Ahmad Muhajirin	L						
10	Muhlis S.	L						
11	Khesa Cantika H.	P						
12	Nadira	P						
13	Andi Hilda	P						
14	Lila Andriani	P						
15	Nurfajriani Syam	P						
16	Wika Felisha	P						
17	M. Alfat	L						
18	Siti Ainun Soleha	P						
19	Aisyah Ramadani	P						
20	Resky Ramadhan	L						
21	Khaerul Ikhsan Ramli	L						
22	Muh. Fahri	L						



**LAMPIRAN III**

**SOAL EVALUASI**

***(PRE TEST DAN POST TEST)***

## Evaluasi

Nama :

NIS :

### A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang benar

1. Hewan berikut ini yang tidak mengalami metamorfosis dalam daur hidupnya adalah ...

- a. Capung
- b. Jangkrik
- c. Cacing
- d. kupu-kupu

2. Perhatikan daftar berikut.

- 1. Katak
- 2. Kupu-kupu
- 3. Cecak
- 4. Ular
- 5. Penyu

Hewan yang mengalami metamorfosis ditunjukkan oleh nomor ....

- a. 1 dan 2
- b. 2 dan 3
- c. 3 dan 4
- d. 4 dan 5

3. Urutan metamorfosis yang benar pada katak adalah ....

- a. Katak dewasa → telur → katak kecil → berudu
- b. Katak kecil → berudu → katak dewasa → telur
- c. Telur → katak kecil → berudu → katak dewasa
- d. Telur → berudu → katak kecil → katak dewasa

4.



(1)



(2)



(3)



(4)

Urutan perubahan bentuk (proses metamorfosis) pada gambar hewan di atas adalah ....

- a. 1, 2, 3 dan 4
- b. 2, 3, 1, dan 4
- c. 2, 3, 4 dan 1
- d. 4, 3, 2 dan 1

5. Urutan metamorfosis pada kupu-kupu adalah ....

- a. telur → ulat → kepompong → kupu-kupu dewasa
- b. ulat → telur → kepompong → kupu-kupu dewasa

→      →      →  
→      →      →

- c. kepompong telur ulat kupu-kupu dewasa
- d. kupu-kupu ulat telur kepompong

6.



Daur hidup pada gambar di samping menunjukkan daur hidup katak. Urutan daur hidup katak yang benar adalah ...

- a. Katak → telur → katak berekor katak dewasa
- b. Telur → berudu → katak berekor → katak dewasa
- c. Berudu → telur → katak berekor → katak dewasa
- d. Katak berekor → telur → katak dewasa → berudu

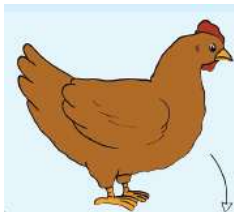
7. Berikut ini merupakan hewan yang mengalami metamorfosis sempurna, kecuali ....

- a. Katak
- b. Kecoa
- c. Lalat
- d. Nyamuk

8. Contoh makanan yang dapat diberikan kepada kucing adalah ....

- a. Bayam
- b. Jagung
- c. Rumput
- d. Ikan

9.



Gambar hewan di samping dipiara untuk dimanfaatkan ....

- a. Telurnya
- b. Dagingnya
- c. Bulunya
- d. Semua benar

10. Kupu-kupu mengalami masa puasa, yaitu pada tahap ....

- a. Telur
- b. Ulat
- c. Kepompong
- d. Kupu-kupu

**B. Kerjakanlah soal-soal di bawah ini sesuai dengan perintah**

1. Jelaskan perbedaan antara metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

Jawab : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. Ketika baru menetas, burung tidak dapat terbang. Baru setelah dewasa, burung dapat terbang. Apakah dalam hal ini burung dikatakan mengalami metamorfosis? Jelaskan

Jawab : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

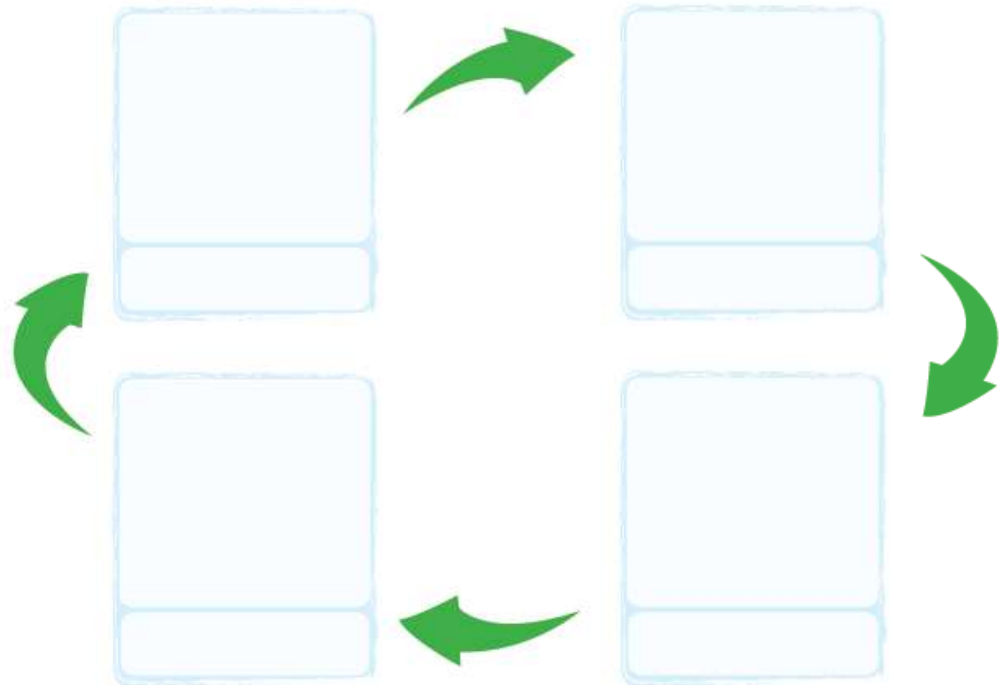
3. Ketika baru lahir, seorang bayi laki-laki tidak berkumis. Namun, ketika dewasa ia berkumis. Apakah dalam hal ini manusia mengalami metamorfosis?

Jawab : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

4. Gambarkan metamorfosis kupu-kupu.

Jawab :



5. Jelaskan perbedaan antara daur hidup ayam dan daur hidup kucing.

Jawab : \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_





**LAMPIRAN IV**

**DAFTAR HASIL BELAJAR**

**SISWA (*PRE TEST* DAN**

***POST TEST*)**

**Daftar Hasil Belajar Siswa (*Pre Test dan Post Test*)**

<b>Nama Siswa</b>	<b>Pre Test</b>	<b>Post Test</b>
Jumriani	<b>80</b>	<b>100</b>
Muh. Apresa	<b>76</b>	<b>100</b>
Fahri Ramadhan	<b>66</b>	<b>86</b>
Nur Annisa	<b>53</b>	<b>70</b>
Muhlis A.	<b>53</b>	<b>76</b>
Harling Saputra	<b>40</b>	<b>60</b>
Rudi	<b>60</b>	<b>80</b>
Zulfikar Abbas	<b>70</b>	<b>86</b>
Ahmad Muhajirin	<b>43</b>	<b>70</b>
Muhlis S.	<b>46</b>	<b>73</b>
Khesa Cantika H.	<b>83</b>	<b>100</b>
Nadira	<b>70</b>	<b>93</b>
Andi Hilda	<b>66</b>	<b>96</b>
Lila Andriani	<b>56</b>	<b>86</b>
Nurfajriani Syam	<b>66</b>	<b>96</b>
Wika Felisha	<b>86</b>	<b>100</b>
M. Alfat	<b>76</b>	<b>93</b>
Siti Ainun Soleha	<b>63</b>	<b>90</b>
Aisyah Ramadani	<b>66</b>	<b>80</b>
Resky Ramadhan	<b>86</b>	<b>100</b>
Khaerul Ikhsan Ramli	<b>43</b>	<b>86</b>
Muh. Fahri	<b>60</b>	<b>80</b>



**LAMPIRAN V**

**UJI TABEL t**

**NILAI-NILAI DALAM DISTRIBUSI t**  
**Distribusi t (dk = 1 – 80)**

Pr df	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.7062 0	31.82052	63.65674	318.3088 4
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688



**LAMPIRAN VI**

**DOKUMENTASI KEGIATAN**

## DOKUMENTASI

### A. Keadaan Sekolah



### B. Proses Belajar Mengajar



**C. Pretest dan Posttest**



**D. Media Puzzle**





**LAMPIRAN VIII**

**RIWAYAT HIDUP**



## **RIWAYAAT HIDUP**



**WIDYA HASTUTI** dilahirkan di Bantaeng pada tanggal 06 Januari 1995, dari pasangan Ayahanda M. Abbas dan Ibunda Nursyamsi. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2001 di SDN No. 25 Panaikang Kabupaten Bantaeng dan tamat tahun 2007, tamat SMPN 1 Bissappu tahun 2010, dan tamat SMA Negeri 1 Bantaeng tahun 2013. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.