

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA
KONSEP RANTAI MAKANAN MURID KELAS V SDN
NO. 26 TINO TOA KECAMATAN BISSAPPU
KABUPATEN BANTAENG**



SKRIPSI

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

Oleh

Febi Amriani

NIM 10540 9606 15

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
2019**



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **FEBI AMRIANI**, NIM 10540 9606 15 dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **131/Tahun 1440 H/2019M**, tanggal 20 Dzulhijjah 1440 H/21 Agustus 2019 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Sabtu tanggal 31 Agustus 2019.

Makassar, 30 Dzulhijjah 1440 H
31 Agustus 2019 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M. (.....) 
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....) 
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....) 
4. Dosen Penguji : 1. Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd. (.....) 
2. Dr. Agustan S., S.Pd., M.Pd. (.....) 
3. Ma'ruf, S.Pd., M.Pd. (.....) 
4. Andi Ardhila Wahyudi, S.Pd., M.Si. (.....) 

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM : 860 934



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **FEBI AMRIANI**
NIM : 10540 9606 15
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Dengan Judul : **Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPA
Konsep Rantai Makanan Siswa Kelas V SDN 26 Tino
Toa Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar.

Makassar, Agustus 2019

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Khaeruddin, S.Pd., M.Pd.

Ma'ruf, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
NBM: 860 934

Ketua Prodi PGSD

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM: 1148913



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

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132. Fax. (0411)

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **FEBI AMRIANI**

Nim : 10540 9606 15

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Rantai Makanan Murid Kelas V SDN No. 26 Tino Toa Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng**

Skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan atau buatan oleh orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar,

2019

Yang Membuat Permohonan

FEBI AMRIANI



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

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132. Fax. (0411)

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **FEBI AMRIANI**

Nim : 10540 9606 15

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Rantai Makanan Murid Kelas V SDN No. 26 Tino Toa Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun)
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan selalu melakukan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1,2 dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian Perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, 2019

Yang Membuat Perjanjian

FEBI AMRIANI

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

DUA JENIS MANUSIA YANG TAK AKAN MERASA KENYANG

SELAMA-LAMANYA:

PENCARI ILMU dan PENCARI HARTA

(Ali Bin Abi Thalib)

Don't be afraid to move,

Because the distance of 1000 miles starts by a single step!!!



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

Febi Amriani. 2019. *Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Rantai Makanan Murid Kelas V SDN No 26 Tino Toa Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Khaeruddin dan Pembimbing II Ma'ruf.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM, hal ini ditemukan peneliti saat melakukan observasi awal di SDN No 26 Tino Toa kelas V pada mata pelajaran IPA. Sehingga penelitian ini ditujukan untuk mengetahui pengaruh media *Puzzle* terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN No 26 Tino Toa Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng. Jenis penelitian ini adalah pra-eksperimen dengan model *one group pre tes-post test* yaitu hanya melibatkan satu kelas. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Puzzle* pada siswa kelas V SDN No 26 Tino Toa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 25 orang.

Penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada *pretes* (tanpa menggunakan media), terdapat 17 siswa atau sebesar 68% yang berada pada kategori tidak tuntas dan 8 orang siswa atau sebesar 32 % yang mengalami ketuntasan. Adapun rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa saat *pretes* hanya mencapai 54,4. Secara klasikal belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan pada kegiatan *postes* dengan menggunakan media *Puzzle* semua siswa termasuk dalam kategori tuntas dengan rata-rata nilai 88,6. Hal ini menandakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. 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

Bismillahirrahmanirrahim

AssalamuAlaikumWarahmatullah Wabarakatu.

Alhamdulillah segala puji bagi Allah Swt, Tuhan semesta alam. Allah yang paling agung untuk membuka jalan bagi setiap maksud kita, Allah yang paling suci untuk menjadi energi bagi petunjuk hidup dan kesuksesan kita. Tiada daya dan kekuatan kecuali dengan bimbingan dari-Nya sehingga skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Rantai Makanan Siswa Kelas V SDN 26 Tino Toa Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng”** dapat diselesaikan.

Setiap orang dalam berkarya selalu mengharapkan kesempurnaan, termasuk dalam tulisan ini. Penulis menyadari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, tetapi penulis telah mengerahkan segala daya dan upaya untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bermanfaat dalam dunia pendidikan.

Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada kedua orang tua, Ayahanda M. Abbas. dan Ibunda Nursyamsi serta Kakanda Rahmawati dan Widya Hastuti yang telah rela berkorban tanpa pamrih dan penuh kasih sayang dalam membesarkan, mendidik, serta mendoakan keberhasilan penulis, yang tiada henti-hentinya memberikan dukungan disertai segala pengorbanan yang tulus dan ikhlas dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada pembimbing Dr.

Khaeruddin, S.Pd., M.Pd., dan Ma'Ruf, S.Pd.,M.Pd., Pembimbing II, yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan skripsi ini sampai tahap penyelesaian.

Penulis juga menghanturkan rasa hormat dan terima kasih kepada Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., M.M., Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar, Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Alim Bahri S.Pd., M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak-bapak dan Ibu-ibu Dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah ikhlas mentransfer ilmunya kepada penulis, serta staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan bantuan dan motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan studi.

Ucapan terima kasih juga kepada Hj. Rosmiati Nengsi, S.Pd. Kepala SD Negeri 26 Tino Toa atas bantuannya selama penulis mengadakan penelitian, Ferawati, S.Pd. Wali Kelas V, guru-guru yang lainnya yang telah memberikan kesempatan dan arahan kepada penulis untuk melakukan penelitian di SD Negeri 26 Tino Toa, Siswa-siswi SD Negeri 26 Tino Toa atas kerjasama, motivasi serta semangatnya dalam mengikuti proses pembelajaran. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Teman seperjuangan Elmy Fadilah Nur, Nur Aeni, Asma Ulmyati Amir, Khusnul Khatima, Nurul Afiah, Nurfajriani, Nurul Wasilah Mustamin, dan Ratmi Nuryaqli yang memberikan keceriaan dan hiburan di masa perkuliahan hingga saat ini. Serta terima kasih kepada seluruh keluarga besar

yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis dalam terselesaikannya skripsi ini. Rekan seperjuangan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2015 terkhusus Kelas B Universitas Muhammadiyah Makassar, terima kasih atas solidaritas yang diberikan selama menjalani perkuliahan, semoga keakraban dan kebersamaan kita tidak berakhir sampai disini. Semua pihak yang telah memberikan bantuan yang tidak sempat disebutkan satu persatu semoga menjadi ibadah dan mendapat imbalan dari-Nya.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Amin.

Makassar,

2019

Penulis



DAFTAR ISI

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.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka	
1. Media Pembelajaran.....	6
2. Permainan <i>Puzzle</i>	10
3. Belajar dan Hasil Belajar	12
4. Ilmu Pengetahuan Alam.....	17
5. Penelitian yang Relevan.....	19
B. Kerangka Pikir	22

C. Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Populasi dan Sampel	26
C. Variabel Penelitian	26
D. Definisi Operasional.....	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	27
F. Teknik Analisis Data.....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil penelitian	
1. Hasil Analisis Statistika Deskriptif	33
2. Hasil Analisis Statistika Inferensial	40
B. Pembahasan	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	47
B. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Menggunakan <i>Puzzle</i>	11
3.1 Distribusi Kategori Hasil Belajar (<i>Pretest</i> atau <i>Posttest</i>).....	30
3.2 Kriteria Interpretasi Indeks Gain.....	31
4.1 Deskripsi Nilai Statistik <i>Pretest</i> Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V	34
4.2 Distribusi pada Persentase Kategori <i>Pretest</i> Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN No. 26 Tino Toa	34
4.3 Presentase Ketuntasan <i>Pretest</i> Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN No. 26 Tino Toa	35
4.4 Deskripsi Nilai Statistik <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN No. 26 Tino Toa	37
4.5 Distribusi pada Persentase Kategori <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN No. 26 Tino Toa	37
4.6 Presentase Ketuntasan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN No. 26 Tino Toa	38
4.7 Hasil Analisis Data Observasi Siswa di Kelas	40
4.9 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pre Test</i> kelas V.....	42
4.10 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Post Test</i> kelas V	43
4.11 Indeks Gain (d)	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Bagan Kerangka Pikir	23
4.1 Diagram Persentase Skor <i>Pretest</i>	35
4.2 Diagram Persentase Ketuntasan <i>Pretest</i>	36
4.3 Diagram Persentase Skor <i>Posttest</i>	38
4.4 Diagram Persentase Ketuntasan <i>Posttest</i>	39



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 “tiap-tiap warga Negara berhak mendapatkan pengajaran” dilanjutkan pada ayat 2 yang menyatakan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran nasional, yang diatur dengan undang-undang (Sekretariat jenderal MPR RI : 15). Oleh karena itu, pendidikan adalah hal yang wajib agar mampu menciptakan kader-kader bangsa sebagai generasi yang berkualitas.

Menurut Rusman (2013:63) 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.

Mengelola aktivitas pembelajaran digunakan materi dan berbagai media dan metode, sumber, dan berbagai faktor pendukung (Rusman, 2013: 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.

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. Salah satu yang menjadi penghambat atau permasalahan dalam hasil belajar siswa seperti yang terjadi di SDN No 26 Tino Toa setelah melakukan angket yaitu pengaruh masih rendahnya kreativitas guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran saat proses belajar mengajar, sehingga masih banyak siswa yang memperoleh nilai hasil belajar dibawah KKM. Media yang digunakan guru di SDN 26 Tino Toa adalah media buku dan gambar. Yang mana kedua media ini masih kurang dalam menarik perhatian dan memberikan stimulus terhadap siswa. 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). KKM yang ditetapkan di SDN No 26 Tino Toa pada mata pelajaran IPA adalah 70. Memberikan suasana 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.

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 penggambaran di atas, penulis berinisiatif untuk melakukan sebuah penelitian mengenai media pembelajaran yang akan digunakan saat kegiatan proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA dengan

materi rantai makanan. Media yang digunakan dalam penelitian ini 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 rantai makanan sehingga permainan *puzzle* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Sry (Fitriana : 2010) manfaat *puzzle game* sebagai media pembelajaran adalah meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus dan meningkatkan keterampilan social.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa yang melatarbelakangi penulis mengajukan skripsi penelitian dengan judul **“Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Rantai Makanan Murid Kelas V SDN No. 26 Tino Toa Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng”** adalah untuk mengetahui 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 rantai makanan murid kelas V SDN No. 26 Tino Toa Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA konsep rantai makanan murid kelas V SDN No. 26 Tino Toa 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 rantai makanan. Serta membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

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. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2009 : 7). 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.

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.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu proses penyampaian informasi yang dapat merangsang pemikiran peserta didik dan menghilangkan tekanan yang ada sehingga mampu memaknai pelajaran yang diperoleh.

b. **Pembelajaran**

Pendidikan identik dengan istilah pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain (Rusman 2013 : 1). Berikut pengertian dan defenisi pembelajaran menurut beberapa ahli:

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 keupayaan 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.

Beberapa definisi 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.

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 bentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan (Fadlillah 2017 : 112).

Puzzle merupakan salah satu jenis permainan yang membutuhkan kreativitas dalam memainkannya, berbagai macam *puzzle* dikembangkan sebagai alat permainan dan sebagai media pelajaran. Permainan *puzzle* dapat mengembangkan kreativitas 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.

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 satusama 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.

Tabel 2.1 Langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan media *Puzzle*

Tahap	Peran Guru	Peran Siswa
Penjelasan Materi (<i>material explanation</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan materi rantai makanan dan memberikan salah satu contohnya 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan penjelasan guru
Pembagian Kelompok (<i>group division</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan pembagian kelompok dan berkumpul bersama dengan teman kelompok masing-masing
Penjelasan cara penguasaan (<i>explain how to use</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan cara penggunaan media <i>puzzle</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa memperhatikan penjelasan guru.
Menyelesaikan <i>Puzzle</i> (<i>complete the Puzzle</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Selanjutnya guru memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk menyelesaikan media <i>puzzle</i> tersebut 	<ul style="list-style-type: none"> Selanjutnya setiap kelompok mulai berdiskusi dan menyelesaikan <i>puzzle</i> tersebut sehingga terbentuk gambar yang sesuai.
Penilaian (<i>judgment</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Guru membimbing setiap perwakilan kelompok kedepan menjelaskan hasil diskusinya 	<ul style="list-style-type: none"> Setiap perwakilan kelompok secara bergiliran kedepan kelas menjelaskan hasil diskusinya

Tabel 2.1 Menggunakan *Puzzle*

3. Belajar dan Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Suyono (2011 : 9) Belajar adalah suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap dan mengokohkan kepribadian. 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 Gagne (Wilis 2011 :

2) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

1) Perubahan perilaku

Belajar menyangkut perubahan dalam suatu organisme. Hal ini berarti bahwa belajar membutuhkan waktu. Untuk mengukur belajar, kita membandingkan cara organisme itu berperilaku pada waktu 1 dengan cara organisme itu berperilaku pada waktu 2 dalam suasana yang serupa. Bila perilaku dalam suasana serupa itu berbeda untuk waktu itu, kita dapat berkesimpulan bahwa telah terjadi belajar. Selanjutnya yang terjadi ialah perubahan perilaku dalam proses belajar. Perubahan dalam sifat-sifat fisik, misalnya tinggi dan berat tidak termasuk belajar. Demikian pula perubahan dalam kekuatan fisik, misalnya kemampuan untuk mengangkat, yang terjadi sebagai suatu hasil perubahan fisiologis dalam besar otot atau efisiensi dari proses-proses sirkulasi dan respirasi.

2) Belajar dan pengalaman

Komponen terakhir dalam definisi belajar adalah “sebagai suatu hasil pengalaman “. Istilah pengalaman membatasi macam-macam perubahan perilaku yang dapat dianggap mewakili belajar.

Batasan ini penting dan sulit untuk didefinisikan. Biasanya batasan ini dilakukan dengan memperhatikan penyebab-penyebab perubahan dalam perilaku yang tidak dianggap sebagai hasil pengalaman.

3) Belajar dan kematangan

Proses lain yang menghasilkan perubahan perilaku, yang tidak termasuk belajar ialah kematangan. Perubahan perilaku yang disebabkan oleh kematangan terjadi bila perilaku itu disebabkan oleh perubahan-perubahan yang berlangsung dalam proses pertumbuhan dan pengembangan organisme-organisme secara fisiologis.

Berbagai 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. 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.

Evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik ini mencakup : a. evaluasi mengenai tingkat penguasaan peserta didik terhadap tujuan-tujuan khusus yang ingin dicapai dalam unit-unit program pengajaran yang bersifat terbatas, b. Evaluasi mengenai tingkat pencapaian peserta didik terhadap tujuan-tujuan umum pengajaran (Sudijono 2011:30)

Gagne (Wilis 2011: 118) mengemukakan lima macam hasil belajar, tiga diantaranya bersifat kognitif, satu bersifat afektif, dan satu lagi bersifat psikomotorik. Penampilan-penampilan yang dapat diamati sebagai hasil-hasil belajar disebut kemampuan.

c. Hasil Belajar IPA

Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik jika hasil belajar sesuai dengan standar yang diharapkan dalam proses pembelajaran tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar harus dirumuskan dengan baik untuk dapat dievaluasi pada akhir pembelajaran. Hasil pembelajaran seseorang tidak langsung kelihatan tanpa orang itu melakukan sesuatu untuk memperlihatkan kemampuan yang diperolehnya melalui belajar. Namun demikian hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya. Dengan demikian hasil belajar IPA harus dikaitkan dengan tujuan pendidikan IPA yang telah tercantum dalam kurikulum dengan tidak melupakan hakikat IPA itu sendiri. Hasil belajar IPA dikelompokkan berdasarkan hakikat sains yang meliputi IPA sebagai produk, proses dan sikap ilmiah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil Belajar IPA meliputi pencapaian IPA sebagai produk, proses dan sikap ilmiah.

1) Produk

Siswa diharapkan dapat memahami konsep-konsep IPA dan keterkaitannya dalam kehidupan sehari-hari.

2) Proses

Siswa diharapkan memiliki kemampuan untuk mengembangkan kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan, gagasan, pengetahuan dan menerapkan konsep yang

diperolehnya untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari

3) Sikap Ilmiah

Siswa diharapkan mempunyai minat untuk mempelajari benda-benda disekitarnya bersikap ingin tahu, tekun, kritis, mawas dari, bertanggung jawab, dapat bekerja sama dan mandiri serta mengenal dan mengembangkan rasa cinta terhadap alam sekitar dan Tuhan Yang Maha Esa. Dengan demikian, hasil belajar yang dikembangkan di SD adalah hasil belajar yang mencakup penguasaan produk, proses, dan sikap ilmiah (Ratih : 2011).

4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan berdasarkan percobaan namun pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori. Ada dua hal yang berkaitan yang tidak terpisahkan dengan IPA yaitu IPA sebagai produk dan IPA sebagai proses (Widi, Eka Sulistyowati : 2014: 22). Sedangkan menurut Riati (2010) IPA adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya. Jadi dari sisi istilah IPA adalah suatu pengetahuan yang bersifat objektif.

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.

b. **Rantai Makanan**

Menurut Ikhwan dan Wahyudi (2009 : 60) Makhhluk hidup melakukan hubungan dengan makhluk hidup lain dalam hal makan dan dimakan. Misalya saja belalang memakan daun. Kemudian belalang dimakan ayam, selanjutnya ayam dimakan oleh manusia. Contoh semaca ini menunjukkan bahwa makhluk hidup juga berhubungan dalam hal makan dan dimakan. Didalam rantai makanan terdapat komponen-komponen yaitu produsen dan konsumen .

Produsen adalah sesuatu yang menghasilkan makanan dan konsumen yang memperoleh makanan langsung dari produsen disebut konsumen tingkat satu (konsumen I). Sementara itu, konsumen yang memperoleh makanan dari konsumen I dinamakan konsumen tingkat dua (Konsumen II) dan seterusnya.

Suatu organisme hidup akan selalu membutuhkan organism lain dan lingkungan hidupnya. Hubungan yang terjadi antara individu dengan lingkungannya sangat kompleks, bersifat saling mempengaruhi atau timbal balik. Hubungan timbal balik antara unsur-unsur hayati

dengan non hayati membentuk system ekologi yang disebut ekosistem. Didalam ekosistem terjadi rantai makan, aliran energi dan siklus biogeokimia. Rantai makanan adalah pengalihan energi dari sumbernya dalam tumbuhan melalui sederetan organisme yang makan dan yang dimakan. Dalam rantai makanan terdapat tiga macam “rantai” pokok yang menghubungkan antar tingkatan trofik, yaitu rantai pemangsa, rantai parasit, dan rantai saprofit. Ada dua tipe rantai makanan (Wikipedia):

- 1) Rantai makanan rerumputan (*grazing food chain*), yaitu rantai makanan yang diawali dari tumbuhan pada trofik awalnya
- 2) Rantai makanan sisa/detritus (*detritus food chain*), yaitu rantai makanan yang tidak dimulai dari tumbuhan, tetapi dimulai dari detritivor.

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 pembelajaran 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 Ali Yusuf pada tahun 2008 dengan judul penelitian “Pengaruh media pembelajaran puzzle terhadap peningkatan kemampuan calistung peserta didik pendidikan keaksaraan fungsional

tingkat dasar di uptd skb kabupaten trenggalek”. Dari penelitian ini, hasil analisis dikemukakan sebagai berikut (1) Hasil yang diperoleh peserta didik pada saat pre-test dari peringkat 1 - 20, menunjukkan peringkat pertama dengan nilai 70, dan peringkat terakhir dengan nilai 47 dan nilai rata-rata dari hasil pre-test adalah 58. Angka tersebut menunjukkan bahwa kemampuan Calistung peserta didik pendidikan keaksaraan fungsional tingkat dasar sebelum (2) Hasil yang diperoleh peserta didik saat post-test dari 1 - 20, menunjukkan peringkat pertama dari 20 peserta didik dengan nilai 83 dan peringkat terakhir dengan nilai 53 dengan nilai rata-rata dari nilai peserta didik saat melakukan post-test adalah 68,6. angka tersebut menunjukkan bahwa kemampuan calistung peserta didik pendidikan keaksaraan fungsional tingkat dasar sudah baik. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan media *puzzle*

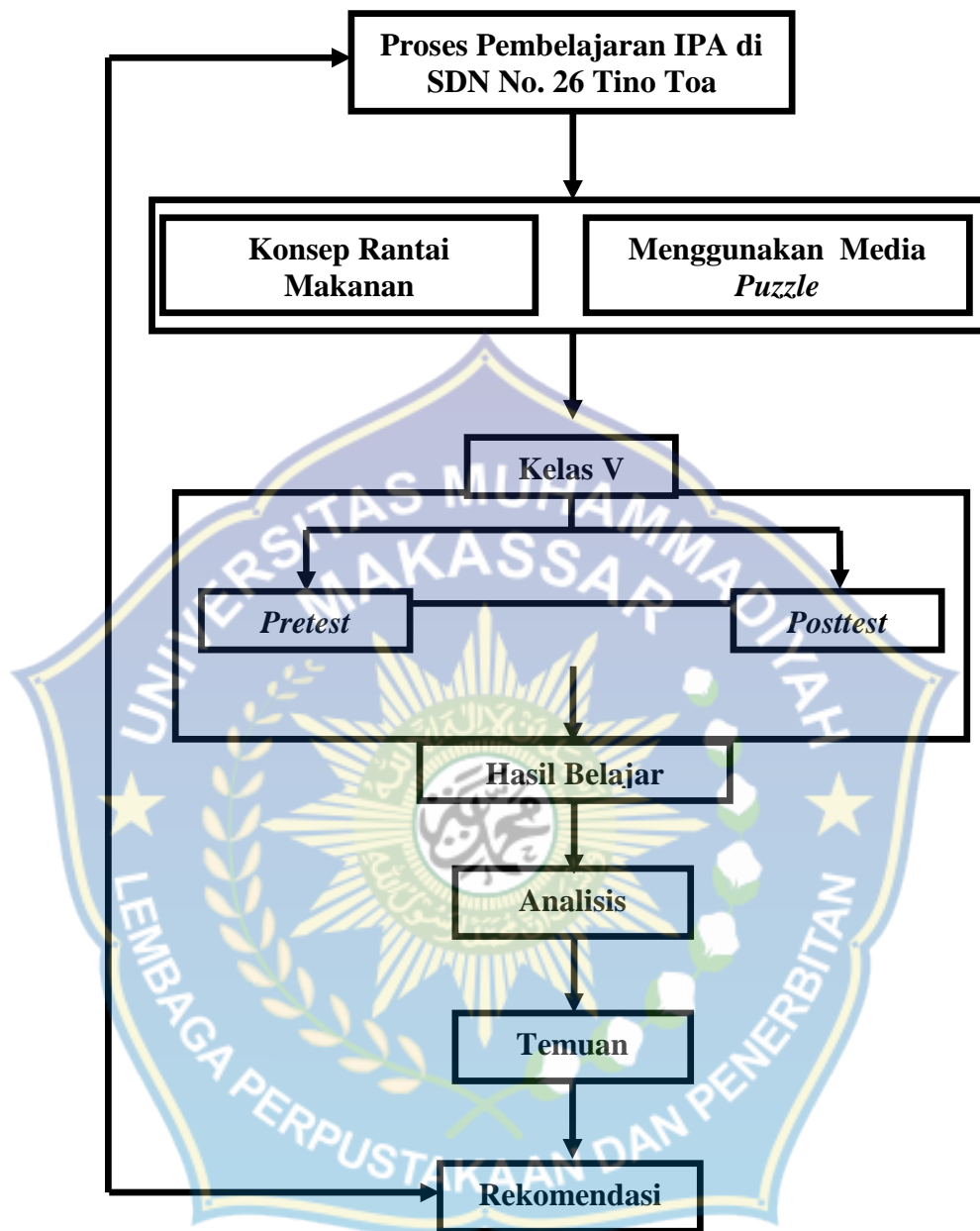
- d. Penelitian yang dilakukan oleh Widya Hastuti pada tahun 2015 dengan judul “pengaruh media education game terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV” Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini yaitu pada saat pretest atau tanpa menggunakan media diperoleh rata-rata nilai siswa 60 sedangkan pada evaluasi postes diperoleh rata-rata nilai 85,9. Dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa dari pretest ke postests.
- e. Penelitian yang dilakukan oleh M Rohwati dengan judul “ Penggunaan *Education Game* untuk meningkatkan hasil belajar IPA Biologi

Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup” dari penelitian ini diperoleh data rata-rata pada prasiklus sebesar 55, Siklus I sebesar 81,7 dan Siklus II sebesar 87,5. Ini menunjukkan bahwa “*education game*” dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

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

B. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran yang dilakukan guru di SDN No. 26 Tino Toa masih menggunakan 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 rantai makanan. Oleh sebab itu penulis mengusulkan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPA rantai makanan. 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 V. 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

C. Hipotesis Penelitian

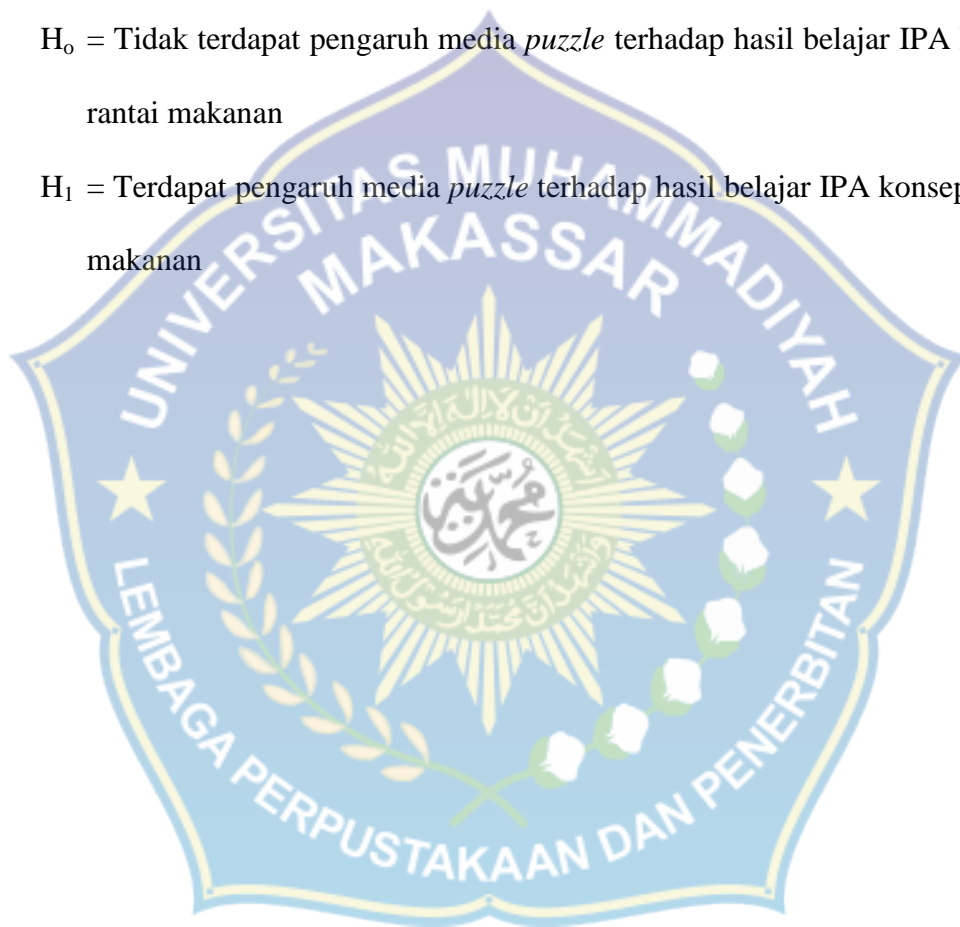
Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap penelitian, yang sebenarnya masih perlu diuji secara empiris. Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan, peneliti beranggapan bahwa

“terdapat pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA konsep rantai makanan murid kelas V SDN No. 26 Tino Toa Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng”. Secara statistika, hipotesis ini dikatakan benar jika $H_1 > H_0$.

Keterangan:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA konsep rantai makanan

H_1 = Terdapat pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA konsep rantai makanan



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).

1. Jenis desain penelitian

Jenis desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *Pre-Experimental Designs*.

2. Bentuk desain penelitian

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:

$O_1 X O_2$

Sumber : Sugiyono, 2016 : 111

Keterangan:

X = Perlakuan

O₁ = nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O₂ = nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN No.26 Tino Toa Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng yang terdiri dari 25 orang siswa.

2. Sampel

Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling*. *Non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak member peluang / kesempatan sama bagi setiap unsure atau populasi untuk dipilih menjadi sampel. Dalam *non probability sampling* ini teknik yang digunakan adalah *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 V yang terdiri dari 25 orang siswa.

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 berbentuk permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan (Fadlillah 2017 : 112).
2. Hasil belajar adalah ukuran atau tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh seorang siswa berdasarkan pengalaman yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa tes dan diwujudkan dengan nilai atau angka-angka tertentu serta menyebabkan terjadinya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Herman, 2013 : 183)

E. 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 dan hasil belajar peserta didik dalam memahami soal IPA.

F. 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)

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

Sumber : Sugiyono 2016 : 270

2) Standar Deviasi

$$\frac{\sum f_i \cdot x^2 - \frac{(\sum f_i \cdot x_i)^2}{n}}{n - 1}$$

Sumber : Sugiyono 2016 : 270

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 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. 26 Tino Toa

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 indeks gain dan uji-t jenis *paired-sample t-Test* dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Berikut rumusnya:

a) Indeks Gain

Perhitungan indeks gain bertujuan untuk mengetahui peningkatan nilai *pretes* dan *postes*. Dalam penelitian ini, indeks gain

akan digunakan apabila rata-rata nilai sebelum dan setelah perlakuan berbeda. Rumus indeks gain adalah sebagai berikut:

$$\text{Gain} = \frac{O_2 - O_1}{\text{Skor maksimum yang mungkin} - O_1}$$

Keterangan :

O_1 = hasil pengukuran *pretes*

O_2 = hasil pengukuran *postes*

Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Indeks Gain

Besarnya “d” Gain	Interpretasi
$d \geq 0,7$	Indeks gain tinggi
$0,3 \leq d < 0,7$	Indeks gain sedang
$d < 0,3$	Indeks gain rendah

Sumber : Hake. 1999

b) Uji t

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

Sumber : Sugiyono 2016 : 181

Syarat-syarat uji-t adalah:

- a. Data harus berdistribusi normal
- b. Sampel harus berasal dari populasi yang homogen (Ratni, 2012 : 25)

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

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

Sumber : Sugiyono 2016 : 241

Keterangan :

X^2 = Nilai Chi-Kuadrat
 f_o = Frekuensi hasil pengamatan
 f_h = Frekuensi harapan
 K = Banyak Kelas

Kriteria Pengujian : Apabila X^2 hitung $< X^2$ 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_0 diterima jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, dan H_0 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 rantai makanan kelas V SDN No. 26 Tino Toa. 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 V yang dipilih sebagai unit penelitian. Berikut disajikan skor hasil belajar IPA siswa kelas V tanpa menggunakan media *puzzle*.

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

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Murid	25
Nilai Ideal	100
Nilai Maksimum	85
Nilai Minimum	40
Rentang Nilai	45
Nilai Rata-rata	59.8

(Sumber : data Pengelolaan 2019)

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar IPA konsep rantai makanan tanpa menggunakan media *puzzle* (*Pretest*) adalah 59.8 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 85 dan skor terendah 42. 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 V SDN No. 26 Tino Toa

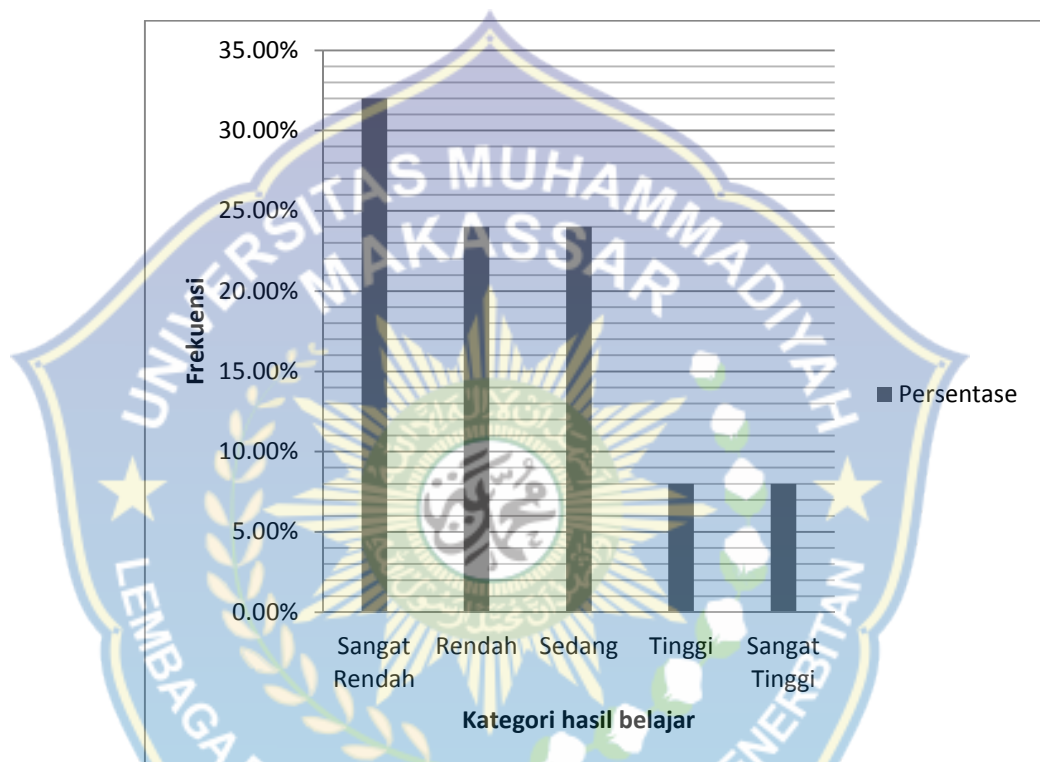
No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 - 54	Sangat Rendah	9	36
2	55 - 64	Rendah	6	24
3	65 - 74	Sedang	6	24
4	75 - 84	Tinggi	2	8
5	84 - 100	Sangat Tinggi	2	8
Jumlah			25	100

(sumber: Pengelolaan Data, 2019)

Tabel 4.1 dan Tabel 4.2 menunjukkan bahwa dari 25 siswa kelas V SDN No. 26 Tino Toa tanpa menggunakan media, pada

umumnya memiliki tingkat hasil belajar IPA dalam kategori rendah dengan skor rata-rata 59.8 dari skor ideal 100.

Presentase skor *pretest* hasil belajar IPA siswa kelas V SDN No. 26 Tino Toa dapat dilihat lebih jelas dalam gambar 4.1 berikut ini.



Gambar 4.1 Diagram Persentasi Skor *Pretest*

Persentase ketuntasan belajar IPA siswa sebelum perlakuan

(*Pretest*) dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut.

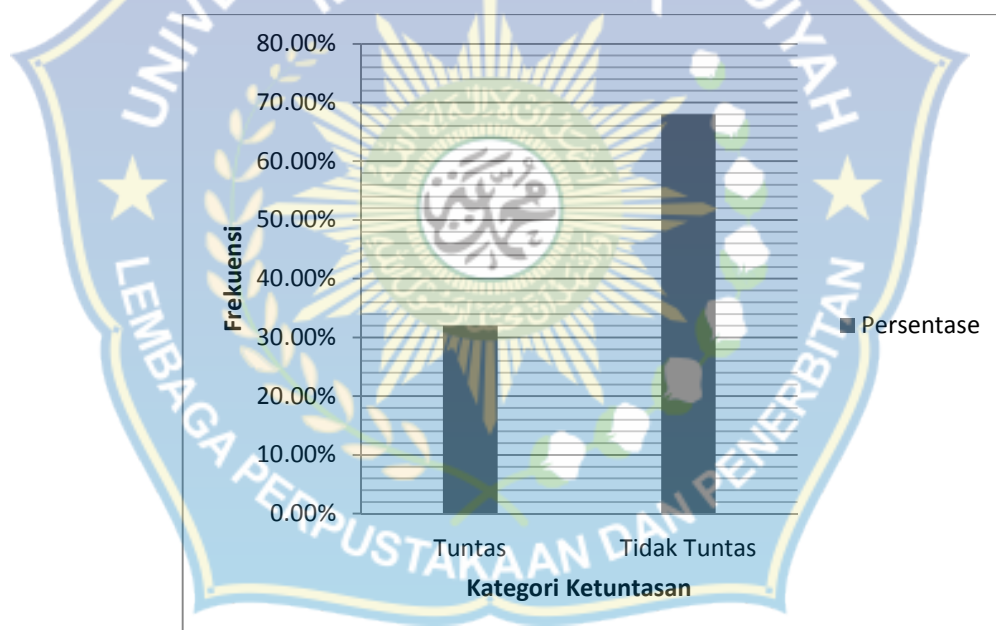
Tabel 4.3 Presentase Ketuntasan *Pretest* Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN No. 26 Tino Toa

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Presentase (%)
0 - 69	Tidak Tuntas	17	68
70 - 100	Tuntas	8	32
Jumlah		25	100

(Sumber: Pengelolaan data, 2019)

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 26 Tino Toa setelah dilakukan *Pre-Test* hasil belajar IPA, ditemukan sebanyak 17 orang siswa yang berada pada kategori tidak tuntas dengan persentase sebesar 68 %, dan 8 orang siswa yang berada pada kategori tuntas dengan persentase 32 %. Hal ini berarti ketuntasan belajar tidak memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 59.8 tidak mencapai KKM yang diharapkan yaitu 70.

Ketuntasan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN No. 26 Tino Toa (*pretest*) dapat dilihat lebih jelasnya dalam gambar 4.2 berikut.



Gambar 4.2 Diagram Persentase Ketuntasan *Pretest*

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

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

Tabel 4.4 Deskripsi Nilai Statistik *Posttest* Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN No. 26 Tino Toa

Statistik	Nilai Statistik
Jumlah Murid	25
Nilai Ideal	100
Nilai Maksimum	100
Nilai Minimum	74
Rentang Nilai	26
Nilai Rata-rata	86.5

(sumber. Pengelolaan Data, 2019)

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil belajar IPA konsep rantai makanan dengan menggunakan media *puzzle (Posttest)* adalah 86.5 dari skor ideal 100. Skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 100 dan skor terendah 74.

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

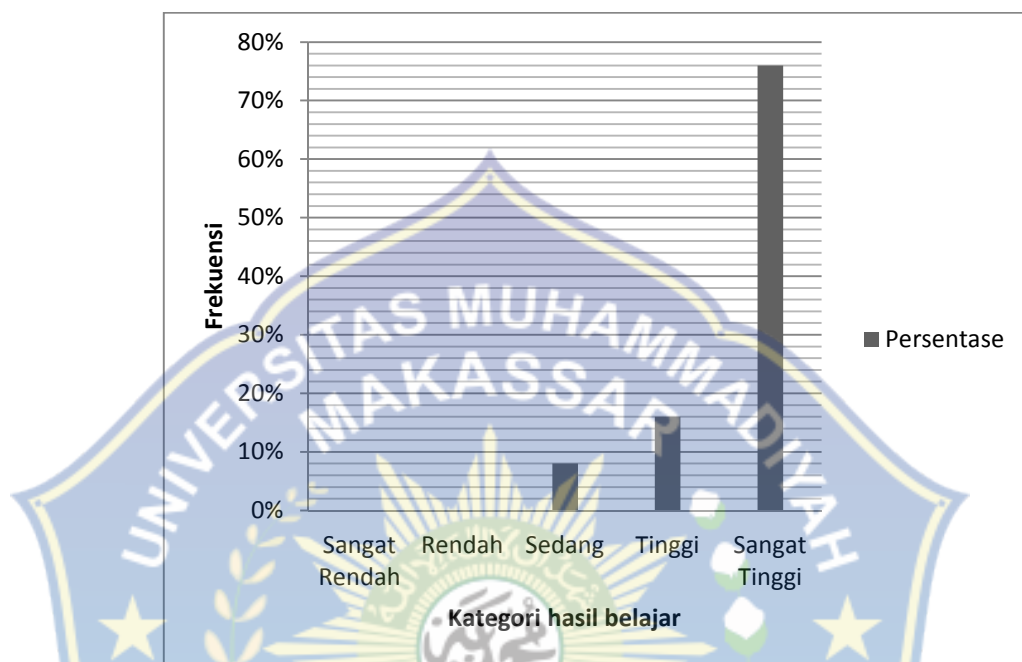
Tabel 4.5 Distribusi pada Persentase Kategori *Posttest* Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN No. 26 Tino Toa

No.	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 - 54	Sangat Rendah	0	0
2	55 - 64	Rendah	0	0
3	65 - 74	Sedang	2	8
4	75 - 84	Tinggi	4	16
5	85 - 100	Sangat Tinggi	19	76
Jumlah			25	100

(sumber: Pengelolaan data, 2019)

Tabel 4.4 dan Tabel 4.5 dapat digambarkan bahwa dari 25 siswa kelas V SDN No. 26 Tino Toa dengan menggunakan media, pada umumnya memiliki tingkat hasil belajar IPA dalam kategori sangat tinggi dengan skor rata-rata 86.5 dari skor ideal 100.

Presentase skor *posttest* hasil belajar IPA siswa kelas V SDN No. 26 Tino Toa dapat dilihat lebih jelas dalam gambar 4.3 berikut ini.



Gambar 4.3 Diagram Persentase Skor *Posttest*

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

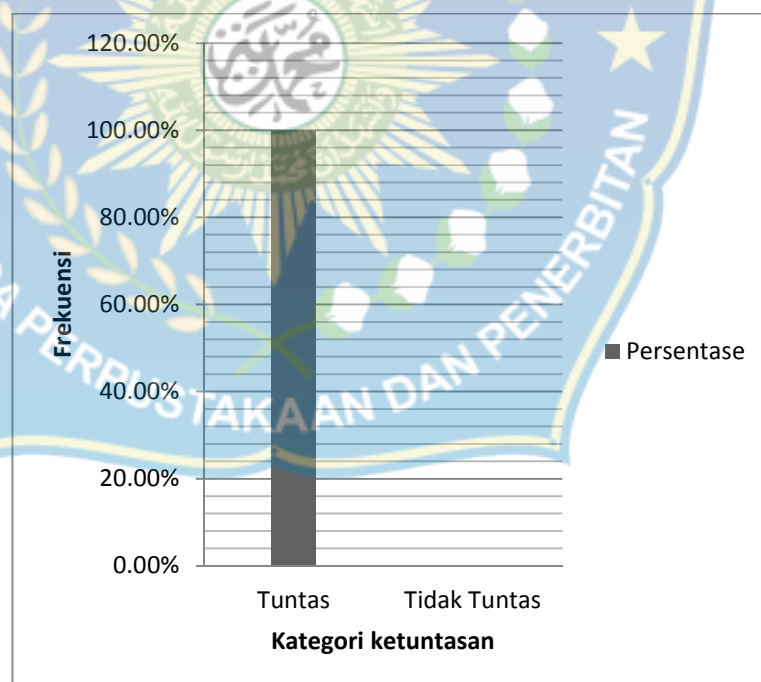
Tabel 4.6 Presentase Ketuntasan *Posttest* Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN No. 26 Tino Toa

Skor	Kategorisasi	Frekuensi	Presentase (%)
0 - 69	Tidak Tuntas	0	0
70 - 100	Tuntas	25	100
Jumlah		25	100

(sumber. Pengelolaan Data, 2019)

Tabel 4.6 dengan menggunakan media (*Posttest*) dapat digambarkan bahwa semua siswa yang berjumlah 25 orang termasuk dalam kategori tuntas dengan persentase ketuntasan mencapai 100 % dan tidak terdapat siswa yang termasuk dalam kategori tidak tuntas dengan presentasi ketuntasan 0% dari 100 %. Apabila tabel 4.6 dikaitkan dengan indikator ketuntasan hasil belajar siswa maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar IPA siswa kelas V SDN No. 26 Tino Toa setelah dilakukan pembelajaran dengan penggunaan media *puzzle* sudah memenuhi indikator ketuntasan hasil belajar secara klasikal.

Ketuntasan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN No. 26 Tino Toa (*posttest*) dapat dilihat lebih jelasnya dalam gambar 4.4 berikut



Gambar 4.4 Diagram Persentase Ketuntasan *Posttest*

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 $dk = n - 1 = 25 - 1 = 24$ pada taraf signifikan $= 0,05$ (pengelolaan terlampir).

b. Pengelolaan Data Statistik Hasil Belajar Pre Test

Nilai Minimum = 40

Nilai Maksimum = 85

Rentang Nilai = Nilai Maksimum – Nilai Minimum

= 85 – 40

= 45

Banyaknya Siswa = 25

Tabel 4.9 Distribusi Frekuensi Nilai *Pre Test* kelas V SDN No. 26 Tino Toa

Interval	F	Xi	F.Xi	(F.Xi) ²	F.Xi ²
0 – 54	9	27	243	59.049	6.561
55 - 64	6	59,5	357	127.449	21.241,5
65 – 74	6	69,5	417	173.889	28.981,5
75 - 84	2	79,5	159	25.281	12.640,5
85 - 100	2	92,5	185	34.225	17.112,5
	N = 25		= 1.361	= 419.893	= 86.537

$$\text{Mean (X)} = \frac{\sum F.Xi}{n} = \frac{1.361}{25} = 54,4$$

$$\begin{aligned} \text{Standar Deviasi} &= \frac{\sum f_i x^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)} \\ &= \frac{86.537 - (1.361)^2}{25 \cdot 25-1} \end{aligned}$$

$$= \frac{86.537 - 1.852.321}{600}$$

$$= \frac{-1765.784}{600}$$

$$= -2942,97$$

$$= 54,2$$

c. Pengelolaan Data Statistik Hasil Belajar Post Test

$$\text{Nilai Minimum} = 74$$

$$\text{Nilai Maksimum} = 100$$

$$\text{Rentang Nilai} = \text{Nilai Maksimum} - \text{Nilai Minimum}$$

$$= 100 - 74$$

$$= 26$$

$$\text{Banyaknya Siswa} = 25$$

Tabel 4.10 Distribusi Frekuensi Nilai *Post Test* kelas V SDN No. 26 Tino Toa

Interval	F	Xi	F.Xi	(F.Xi) ²	F.Xi ²
0 – 54	0	27	0	0	0
55 – 64	0	59,5	0	0	0
65 – 74	2	69.5	139	19.321	9.660,5

75 – 84	4	79,5	318	101.124	25.281
85 – 100	19	92,5	1.757,5	3.088.806,25	162.568,75
	N = 25		= 2.214,5	= 3.209.251,25	= 197.510,25

$$\text{Mean (X)} = \frac{\mathbf{F.Xi}}{n} = \frac{2.214,5}{25} = 88,6$$

$$\begin{aligned} \text{Standar Deviasi} &= \frac{\sqrt{\frac{fix^2 - (fixi)^2}{n \cdot n-1}}}{n} \\ &= \frac{\sqrt{\frac{197.510,25 - (2.214,5)^2}{25 \cdot 25-1}}}{25} \\ &= \frac{\sqrt{\frac{197.510,25 - 4.904.010,25}{600}}}{25} \\ &= \frac{\sqrt{\frac{-4.706,500}{600}}}{25} \\ &= \frac{\sqrt{-7.844,16}}{25} \\ &= 89 \end{aligned}$$

d. Indeks Gain

Untuk melihat peningkatan rata-rata nilai *pretes* dan *postes* pada penelitian ini digunakan indeks gain. Indeks gain pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4.11 Indeks Gain (d)

Rata-rata Pretes	Rata-rata Postes	Skor Maksimum	Indeks Gain	Kategori
54,4	88,6	100	0,75	Tinggi

e. Pengujian Hipotesis

Rumus yang digunakan untuk menentukan nilai t_{hitung}

$$\begin{aligned}
 t_{hitung} &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \\
 &= \frac{88,6 - 54,4}{71,6 \sqrt{\frac{1}{25} + \frac{1}{25}}} \\
 &= \frac{34,2}{71,6 \sqrt{\frac{2}{25}}} \\
 &= \frac{34,2}{71,6 \times 0,09} \\
 &= 6,44 \\
 &= 5,3
 \end{aligned}$$

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 $5,3 > 1,71088$, dengan hasil *pre-test*, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 54,4 yang tergolong dalam kategori rendah. Sedangkan nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 86,6 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.

Hasil *pre-test* pada penelitian ini, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 54,4 dengan kategori sangat rendah 36 %, kategori rendah 24 %, kategori sedang sebesar 24 %, kategori tinggi sebesar 8 % dan kategori sangat tinggi berada pada presentase 8 %. Melihat dari hasil presentase yang ada dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan media tergolong dalam kategori sangat rendah.

Nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 88,6. 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 0 %, kategori sedang 4 %, kategori tinggi 16 %, dan berada pada kategori sangat tinggi sebesar 76 %. Hal ini menandakan bahwa hasil setelah diberi perlakuan meningkat dengan rentang yang begitu besar. Hal ini terjadi pula dengan penelitian yang dilakukan oleh A Machin yang pada penelitiannya memperoleh data pada eksperimen I (tanpa menggunakan media) memiliki rerata hanya sebesar 73,4 sedangkan pada eksperimen II (

menggunakan media) memiliki rerata 83,5. Penelitian yang kedua dilakukan Muhammad Syawal diperoleh data nilai ketuntasan siswa tanpa penggunaan media hanya sebesar 51% sedangkan dengan menggunakan media sebesar 92%. Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Ali Yusuf diperoleh data nilai dari rata-rata pretes adalah 58 sedangkan pada posttest 68,6 selanjutnya penelitian yang keempat dilakukan oleh Widya Hastuti diperoleh data nilai rata-rata pretes adalah 60 sedangkan nilai rata-rata postes adalah 88,5. Terakhir penelitian yang dilakukan oleh M Rohwati diperoleh nilai prasiklus sebesar 55, Siklus I sebesar 81,7 dan Siklus II sebesar 87,5.

Hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus indeks gain diperoleh data 0,75 yang berada pada kategori tinggi, sedangkan menggunakan rumus uji chi kuadrat, dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} sebesar 5,3. Dengan frekuensi (dk) sebesar $(25 - 1) = 24$, pada taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} = 1.71088$. 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 V SDN 26 Tino Toa Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng.

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya 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. Keberhasilan penelitian ini dapat disebabkan karena beberapa 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

Hasil penelitian yang dilaksanakan di SDN 26 Tino Toa Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng tepatnya di kelas V mata pelajaran IPA konsep rantai makanan tentang pengaruh penggunaan media *puzzle*, adapun kesimpulannya yaitu Media *puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA. Hal ini berdasar pada data-data yang diperoleh setelah diadakan penelitian. Hasil analisis data menggunakan rumus indeks gain diperoleh data 0,75 yang berada pada kategori tinggi sedangkan menggunakan rumus uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,3 > 1,71088$, dengan hasil *pre-test*, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 54,4 yang tergolong dalam kategori rendah. Sedangkan nilai rata-rata hasil *posttest* adalah 88,6 yang menandakan bahwa hasil setelah diberi perlakuan meningkat dengan rentang yang begitu besar.

B. Saran

Penelitian ini dapat memberikan 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

- Fadlillah M. 2017. *Bermain dan Permainan*. Jakarta : Kencana
- 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 SMPN 1 Mojogedang* (Skripsi) S1 : Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Biologi, FMIPA UNY.
- Hastuti Widya, 2016. *Pengaruh Media Education Game Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV*. Skripsi. UNISMUH
- Herman Dwi Surjono. 2013. *Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar PLC di SMK*. Jurnal. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ikhwan, Wahyudi. 2009. *Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta : Pusat Perbukuan.
- Machin A. 2012. *Pengaruh call cards terhadap hasil belajar dan aktivitas pembelajarn biologi*. Skripsi. Semarang: Fmipa Unnes.
- Muhammad Syawal, dkk. 2015. *Pengembangan media education game maju mundur cantik (cari dan tebak instruksi) terhadap hasil belajar siswa SMP kelas VII*. 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.
- Ratih. 2011. *Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar*. <https://www.sekolahdasar.net/2011/06/hasil-belajar-ipa-di-sekolah-dasar.html>. Online Diakses pada tanggal 06 Mei 2019 pukul 18:35
- Rohwati M. *Penggunaan Education Game untuk meningkatkan hasil belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup*.
- Rusman, 2013. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada
- Sekretariat Jenderal MPR RI. 2014. *Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*. Jakarta.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Suyono, Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya : Penerbit PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuanlitatif, Kuatitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuanlitatif, Kuatitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Widi, Eka Sulistyowati. 2014 *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Wikipedia. *Rantai Makanan*. http://id.m.wikipedia.org/wiki/Rantai_makanan. (Online) Diakses pada tanggal 26 Januari 2019 Pukul 20.00 wita
- Wilis Dahar Ratna. 2011. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga
- Yusuf Ali. 2008. *Pengaruh media pembelajaran puzzle terhadap peningkatan kemampuan calistung peserta didik pendidikan keaksaraan fungsional tingkat dasar di uptd skb kabupaten trenggalek*. STKIP PGRI Tranggelek.

KEGIATAN PRE TES







KEGIATAN POSTES











**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : SDN NO 26 Tino Toa
Kelas / Semester : 5 /1
Tema : Ekosistem (Tema 5)
Sub Tema : Hubungan Antar Makhluk Hidup Dalam Ekosistem (Sub Tema 2)
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : IPA

No	Kompetensi	Indikator
3.5	Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	3.5.1 Menjelaskan tentang pengertian rantai makanan. 3.5.2 Memberikan contoh tentang rantai makanan

Muatan : Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
3.7	Menguraikan konsep-konsep yang saling	3.7.1 Menentukan pokok pikiran dari

	berkaitan pada teks nonfiksi.	sebuah bacaan
4.7	Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan bacaan tentang rantai makanan.

C. TUJUAN

1. Dengan menyimak keterangan tentang rantai makanan, siswa mampu menjelaskan pengertian rantai makanan
2. Siswa mampu memberikan contoh tentang rantai makanan
3. Dengan mencermati teks nonfiksi yang disajikan, siswa mampu menemukan pokok pikiran dalam bacaan dengan tepat.
4. Siswa mampu membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan bacaan tentang rantai makanan

D. MATERI

1. Bacaan tentang rantai makanan.
2. Ekosistem.

E. PENDEKATAN & METODE

- Pendekatan : Scientific
- Strategi : Cooperative Learning
- Teknik : Example Non Example
- Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa 2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK). 	15 menit

	<p>3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita.</p> <p>4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.</p> <p>5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat , cerita inspirasi dan motivasi .</p> <p>Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Apa yang tergambar pada sampul buku. • Apa judul buku • Kira-kira ini menceritakan tentang apa • Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini <p>6. Guru membuka pelajaran dengan menjelaskan bahwa pembelajaran hari itu akan membahas tentang rantai makanan dalam sebuah ekosistem.</p> <p>7. Guru meminta beberapa siswa untuk tampil di depan kelas dan memperagakan percakapan sederhana yang terdapat di dalam buku.</p>	
Inti	<p>Ayo Membaca</p> <p>8. Siswa mencermati bacaan tentang rantai makanan.</p> <p>9. Guru mengingatkan kembali tentang ekosistem dan menjelaskan tentang rantai makanan yang terdapat dalam bacaan.</p> <p>Tanyakan kepada siswa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Menurut pendapatmu, apakah yang dimaksud dengan rantai makanan? 	140 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • “Apa yang memengaruhi kondisi sebuah rantai makanan?” • Apa perbedaan antara jaring-jaring makanan dengan rantai makanan?” <p>Gunakan pertanyaan-pertanyaan di atas untuk menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang topik yang akan didiskusikan.</p> <p>10. Siswa menentukan pokok pikiran dari setiap paragraf dan mengembangkan pokok pikiran menjadi kalimat utama. (Kegiatan ini merupakan kegiatan yang digunakan untuk mencapai KD Bahasa Indonesia 3.7).</p> <p>11. Siswa membaca teks tentang rantai makanan berdasarkan gambar yang disajikan.</p> <p>12. Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok</p> <p>13. Guru memperkenalkan media <i>puzzle</i> dan menjelaskan cara penyelesaiannya</p> <p>14. Guru membimbing siswa untuk berdiskusi dan menyelesaikan <i>puzzle</i></p> <p>15. Setelah selesai guru membimbing salah satu siswa perwakilah kelompok untuk maju kedepan dan mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya</p> <p>16. Kelompok lain memperhatikan penjelasan temannya dan bisa mengajukan pertanyaan terkait penjelasan temannya</p>	
Penutup	<p>17. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini</p> <p>18. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</p> <p>19. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya..</p> <p>20. Penugasan dirumah</p> <p>Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan nasionalisme, persatuan, dan toleransi.</p> <p>21. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.</p>	15 menit

G. PENILAIAN

Bentuk Penilaian: Nontes (Menemukan Pokok Pikiran)

Instrumen Penilaian: Rubrik

KD Bahasa Indonesia 3.7 dan 4.7

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Pokok Pikiran	Semua pokok pikiran memuat intisari setiap paragraf yang disajikan	Beberapa pokok pikiran memuat intisari paragraf yang disajikan	Sebagian kecil pokok pikiran memuat intisari paragraf yang disajikan	Semua pokok pikiran yang dituliskan tidak memuat intisari paragraf yang disajikan
Keterampilan dalam menyajikan kalimat utama	Semua pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Hampir semua pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Sebagian pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Semua pokok pikiran tidak dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai

Bentuk Penilaian: (Rantai Makanan)

Instrumen Penilaian: Rubrik

KD IPA 3.5

1. Rubrik Penilaian *Puzzle*

No	Nama Kelompok	Pengerjaan <i>Puzzle</i>			Nilai
		Kerapian	Kebersihan	Ketepatan Waktu	
1					
2					
3					
4					
5					

2. Rubrik Penilaian Evaluasi

No	Nama Siswa	Skor Pilihan Ganda	Skor Uraian	Nilai Akhir
1				
2				

3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				

H. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014)
2. Gambar Rantai Makanan
3. Media *Puzzle*

Wali Kelas V

Bantaeng, Juni 2019

Mahasiswa

FERAWATI, S.Pd.

NIP. 19801006 200801 2 007

FEBI AMRIANI

NIM. 10540960615

Mengetahui

Kepala Sekolah

Hj. ROSMIATI NENGSI, S.Pd.

NIP.19630509 1983032 010

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KURIKULUM 2013**

Satuan Pendidikan : SDN NO 26 Tino Toal
Kelas / Semester : 5 / 1
Tema : Ekosistem (Tema 5)
Sub Tema : Hubungan Antar Makhluk Hidup Dalam Ekosistem (Sub Tema 2)
Pembelajaran ke : 1
Alokasi waktu : 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : IPA

No	Kompetensi	Indikator
3.5	Menganalisis hubungan antar komponen	3.5.1 Menjelaskan tentang pengertian

	ekosistem dan jaring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	rantai makanan. 3.5.2 Memberikan contoh tentang rantai makanan
--	--	---

Muatan : Bahasa Indonesia

No	Kompetensi	Indikator
3.7	Menguraikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi.	3.7.1 Menentukan pokok pikiran dari sebuah bacaan
4.7	Menyajikan konsep-konsep yang saling berkaitan pada teks nonfiksi ke dalam tulisan dengan bahasa sendiri.	4.7.1 Membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan bacaan tentang rantai makanan.

C. TUJUAN

1. Dengan menyimak keterangan tentang rantai makanan, siswa mampu menjelaskan pengertian rantai makanan
2. Siswa mampu memberikan contoh tentang rantai makanan
3. Dengan mencermati teks nonfiksi yang disajikan, siswa mampu menemukan pokok pikiran dalam bacaan dengan tepat.
4. Siswa mampu membuat pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan bacaan tentang rantai makanan

D. MATERI

1. Bacaan tentang rantai makanan.
2. Ekosistem.

E. PENDEKATAN & METODE

Pendekatan : Scientific

Strategi : Cooperative Learning

Teknik : Example Non Example

Metode : Penugasan, pengamatan, Tanya Jawab, Diskusi dan Ceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none">1. Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa2. Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah siswa siswa yang hari ini datang paling awal. (Menghargai kedisiplinan siswa/PPK).3. Siswa diingatkan untuk selalu mengutamakan sikap disiplin setiap saat dan menfaatnya bagi tercapainya cita-cita.4. Menyanyikan lagu Garuda Pancasila atau lagu nasional lainnya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat Nasionalisme.5. Pembiasaan membaca/ menulis/ mendengarkan/ berbicara selama 15-20 menit materi non pelajaran seperti tokoh dunia, kesehatan, kebersihan, makanan/minuman sehat , cerita inspirasi dan motivasi . Sebelum membacakan buku guru menjelaskan tujuan kegiatan literasi dan mengajak siswa mendiskusikan pertanyaan-pertanyaan berikut:<ul style="list-style-type: none">• Apa yang tergambar pada sampul buku.• Apa judul buku• Kira-kira ini menceritakan tentang apa• Pernahkan kamu membaca judul buku seperti ini6. Guru membuka pelajaran dengan menjelaskan bahwa pembelajaran hari itu akan membahas tentang rantai makanan dalam sebuah ekosistem.7. Guru meminta beberapa siswa untuk tampil di depan kelas	15 menit

	<p>dan memperagakan percakapan sederhana yang terdapat di dalam buku.</p>	
Inti	<p>Ayo Membaca</p> <p>8. Siswa mencermati bacaan tentang rantai makanan.</p> <p>9. Guru mengingatkan kembali tentang ekosistem dan menjelaskan tentang rantai makanan yang terdapat dalam bacaan.</p> <p>Tanyakan kepada siswa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • “Menurut pendapatmu, apakah yang dimaksud dengan rantai makanan?” • “Apa yang memengaruhi kondisi sebuah rantai makanan?” • Apa perbedaan antara jaring-jaring makanan dengan rantai makanan?” <p>Gunakan pertanyaan-pertanyaan di atas untuk menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang topik yang akan didiskusikan.</p> <p>10. Siswa menentukan pokok pikiran dari setiap paragraf dan mengembangkan pokok pikiran menjadi kalimat utama. (Kegiatan ini merupakan kegiatan yang digunakan untuk mencapai KD Bahasa Indonesia 3.7).</p> <p>11. Siswa membaca teks tentang rantai makanan berdasarkan gambar yang disajikan.</p> <p>12. Selanjutnya guru membagikan tugas evaluasi ke siswa.</p>	140 menit
Penutup	<p>13. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini</p> <p>14. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</p> <p>15. Siswa diberikan kesempatan berbicara /bertanya dan menambahkan informasi dari siswa lainnya..</p> <p>16. Penugasan dirumah</p> <p>Menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan</p>	16 menit

	<p>nasionalisme, persatuan, dan toleransi.</p> <p>17. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.</p>	
--	---	--

G. PENILAIAN

Bentuk Penilaian: Nontes (Menemukan Pokok Pikiran)

Instrumen Penilaian: Rubrik

KD Bahasa Indonesia 3.7 dan 4.7

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Pokok Pikiran	Semua pokok pikiran memuat intisari setiap paragraf yang disajikan	Beberapa pokok pikiran memuat intisari paragraf yang disajikan	Sebagian kecil pokok pikiran memuat intisari paragraf yang disajikan	Semua pokok pikiran yang dituliskan tidak memuat intisari paragraf yang disajikan
Keterampilan dalam menyajikan kalimat utama	Semua pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Hampir semua pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Sebagian pokok pikiran dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai	Semua pokok pikiran tidak dituangkan menjadi kalimat utama yang baik dan sesuai

Bentuk Penilaian: (Rantai Makanan)

Instrumen Penilaian: Rubrik

KD IPA 3.5

3. Rubrik Penilaian Evaluasi

No	Nama Siswa	Skor Pilihan Ganda	Skor Uraian	Nilai Akhir
1				
2				
3				

4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
...				

H. SUMBER DAN MEDIA

1. Buku Pedoman Guru Tema 1 Kelas 5 dan Buku Siswa Tema 1 Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014)
2. Gambar Rantai Makanan

Wali Kelas V

Bantaeng, Juni 2019

Mahasiswa

FERAWATI, S.Pd.
NIP. 19801006 200801 2 007

FEBI AMRIANI
NIM. 10540960615

Mengetahui

Kepala Sekolah

Hj. ROSMIATI NENGSI, S.Pd.
NIP.19630509 1983032 010



**PEMERINTAH KABUPATEN BANTAENG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 26 TINO TOA**

Alamat : Tino Toa Desa Bonto Jai Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng

SURAT KETERANGAN

No.....

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala SD Negeri 26 Tino Toa Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng, menerangkan bahwa :

Nama : FEBI AMRIANI
NIM : 10540960615
Universitas : Universitas Muhammadiyah Makassar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mahasiswa tersebut benar-benar melaksanakan kegiatan penelitian di SD Negeri 26 Tino Toa Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng pada Tanggal 2019. Dengan Judul Penelitian :

“PENGARUH MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KONSEP RANTAI MAKANAN SISWA KELAS V SDN 26 TINO TOA KECAMATAN BISSAPPU KABUPATEN BANTAENG”

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantaeng, Juni 2019

Kepala Sekolah

Hj. ROSMIATI NENGSI, S.Pd.
NIP.19630509 1983032 010



Absen Kelas V SDN 26 Tino Toa

No	Nama	NIS	Pertemuan				
			I	II	III	IV	V
1	Muhaimin	1718 0642					
2	Muh Ikhsan Alfahreza	0535 1415					
3	Muh Fadli sofyan	0536 1415					
4	Muh Fajri	0537 1415					
5	Imam Bilhaqqi	0538 1415					
6	Andika	1540 1415					
7	Irsal	0541 1415					
8	Jelita	0543 1415					
9	Muh Ikram Almuqtakdir	0544 1415					
10	Dihya Al Qaladi	0545 1415					
11	Faedas Maulana	0546 1415					
12	Andika Pratama	0549 1415					
13	Gusti Ayu Anugrah	0550 1415					
14	Rivaldi Nur	0551 1415					
15	Aldiansyah	0552 1415					
16	A Muhammad Zaky	0554 1415					
17	Andi Afral Asir	0555 1415					
18	Restu Ardiansyah	0556 1415					
19	Rehan Saputra	0547 1415					
20	Wahyudi Pratama	1617 0617					
21	Ratna Dumilasari	0528 1314					
22	Siti Nurfadilla	0534 1415					
23	Mutiah Hamka	0539 1415					
24	Nurul Fatimah	0543 1415					
25	Mutmainnah	0548 1415					
	Sakit :-						
	Izin :-						
	Alpa :-						

Analisis Post Tes

Nama Siswa	Butir Soal															Nilai
	Pilihan Ganda										Uraian					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	3.5.1	3.5.2	3.5.3	3.5.1	3.5.3	3.5.3	3.5.2	3.5.3	3.5.3	3.5.2	3.5.2	3.5.1	3.5.3	3.5.3	3.5.2	
Muhaimin	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	5	5	5	5	4	88
Muh Ikhsan Alfahreza	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	4	4	4	4	4	80
Muh Fadli sofyan	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	5	5	2	5	5	85
Muh Fajri	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	3	5	5	5	5	80
Imam Bilhaqqi	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	5	5	5	3	5	85
Andika	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	5	5	5	3	5	88
Irsal	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	5	5	4	3	5	85
Jelita	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	5	4	3	3	5	80
Muh Ikram Almuqtakdir	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	91
Dihya Al Qaladi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	3	3	5	88
Faedas Maulana	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	91
Andika Pratama	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	4	5	4	5	5	85
Gusti Ayu Anugrah	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	5	5	5	3	5	85
Rivaldi Nur	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	1	3	2	74
Aldiansyah	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	94
A Muhammad Zaky	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	97
Andi Afral Asir	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	5	5	5	5	5	88
Restu Ardiansyah	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	88
Rehan Saputra	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	5	5	5	5	2	77
Wahyudi Pratama	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	2	85
Ratna Dumilasari	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	4	91

Siti Nurfadilla	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	100
Mutiah Hamka	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	5	97
Nurul Fatimah	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	5	5	5	5	5	88
Mutmainnah	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	5	5	5	2	4	74
Jumlah	18	15	22	8	13	20	24	24	22	21	121	123	111	107	112	2164



Analisis Pre Tes

Nama Siswa	Butir Soal															Nilai
	Pilihan Ganda										Uraian					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	3.5.3	3.5.1	3.5.3	3.5.1	3.5.2	3.5.3	3.5.3	3.5.2	3.5.3	3.5.2	3.5.1	3.5.3	3.5.2	3.5.2	3.5.3	
Muhaimin	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	3	1	1	42
Muh Ikhsan Alfahreza	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	5	2	2	2	2	62
Muh Fadli sofyan	0	0	0	1	0	1	0	1	0	5	2	4	4	5	68	
Muh Fajri	0	0	0	1	0	0	1	0	1	5	2	5	5	2	60	
Imam Bilhaqqi	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	5	2	4	4	4	70
Andika	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	5	5	0	0	0	48
Irsal	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	5	5	1	1	1	57
Jelita	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	2	3	3	5	60
Muh Ikram Almuqtakdir	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	5	2	4	4	4	70
Dihya Al Qaladi	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	5	5	3	2	0	65
Faedas Maulana	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	5	5	4	4	4	74
Andika Pratama	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	4	1	2	48
Gusti Ayu Anugrah	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	4	2	1	4	3	60
Rivaldi Nur	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	5	0	1	0	0	40
Aldiansyah	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	5	5	2	0	1	60
A Muhammad Zaky	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	5	5	5	5	1	85
Andi Afral Asir	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	5	3	4	4	4	70
Restu Ardiansyah	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	5	0	0	45
Rehan Saputra	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	5	1	0	0	0	40
Wahyudi Pratama	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	5	2	4	5	4	77
Ratna Dumilasari	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	5	2	5	4	4	77

Siti Nurfadilla	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	4	5	4	5	5	85
Mutiah Hamka	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	5	1	1	1	1	42
Nurul Fatimah	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	3	3	1	2	1	45
Mutmainnah	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	4	2	2	2	45
Jumlah	12	14	14	16	13	19	19	22	24	16	101	68	72	63	56	1495



Kisi-Kisi Soal

KISI-KISI SOAL

Kompetensi Dasar	Indikator	Jumlah Soal		Contoh Soal	
		PG	Uraian	PG	Uraian
3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan rantai makanan makanan disekitar kita	3.5.1 Menjelaskan tentang pengertian rantai makanan	2	2	1. Proses makan dan dimakan yang disertai perpindahan energi disebut	2. Jelaskan pengertian rantai makanan
				4. Pada sebuah rantai makanan aliran energi berasal dari	
	3.5.2. Memberikan contoh tentang rantai makanan	3	2	2. Rantai makanan yang terjadi pada kosistem kebun ditunjukkan oleh nomor	1. Tuliskan contoh rantai makanan yag terjadi diekosistem sawah serta tntukan komponen-komponennya
				7. Urutan rantai makanan pada ekosistem hutan adalah	5. Tuliskan contoh rantai makanan yang terjadi diekosistem kebun serta tentukan komponen-komponenya
				10. Urutan makanan yang mungkin terjadi pada ekosistem kolam adalah	
	3.5.3 Menjelaskan komponen-komponen pda rantai makanan	5	1	3. Berdasarkan gambar diatas bunga mawar dan laba-laba secara berturut-turut berperan sebagai	3. Tulis dan jelaskan komponen-komponen yang ada pada rantai makanan
5. Berdasarkan rantai makanan diatas, pernyataan yang benar adalah					

			6. Berdasarkan rantai makanan disamping, burung elang berperan sebagai	4. Jelaskan perbedaan antara produsen dan konsumen
			9. Berdasarkan rantai makanan disamping, ular berperan sebagai	
			8. Perhatikan gambar disamping! rumput berperan sebagai	



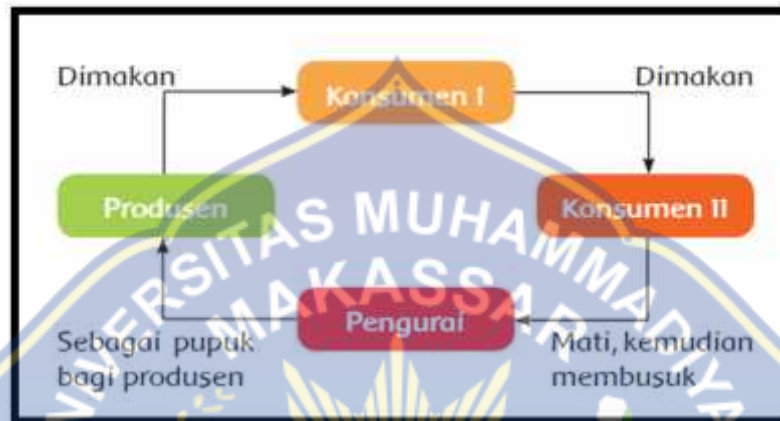
Rantai Makanan

Rantai makanan adalah perjalanan memakan dan dimakan dengan urutan tertentu antarmakhluk hidup. Perhatikan gambar berikut.



Padi dimakan oleh tikus, kemudian tikus dimakan oleh ular, ular dimakan oleh burung elang. Setelah beberapa waktu, burung elang mati. Bangkainya membusuk diuraikan oleh makhluk hidup pengurai dan bercampur dengan tanah membentuk humus. Humus sangat dibutuhkan tumbuhan, terutama rumput. Begitulah seterusnya sehingga proses ini berjalan dari waktu ke waktu. Di lautan, yang menjadi produsen adalah fitoplankton. Fitoplankton ialah sekumpulan tumbuhan hijau yang sangat kecil ukurannya dan melayang-layang dalam air. Konsumen I adalah zooplankton (hewan pemakan fitoplankton), konsumen II adalah ikan-ikan kecil, konsumen III adalah ikan-ikan sedang, dan konsumen IV adalah ikan-ikan besar. Urutan peristiwa memakan dan dimakan di atas dapat berjalan seimbang dan lancar jika seluruh komponen tersebut ada. Jika salah satu komponen tidak ada, akan terjadi ketimpangan dalam urutan memakan dan dimakan tersebut. Agar rantai makanan dapat terus berjalan, jumlah produsen harus lebih banyak daripada jumlah konsumen kesatu, konsumen kesatu lebih banyak daripada konsumen kedua, dan seterusnya.

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



1. Rantai Makanan di Sawah

Yang pertama, tentang contoh rantai makanan di ekosistem sawah. Sawah merupakan ekosistem buatan yang terdiri dari organisme yang nyaris homogen pada semua tingkat trofik. Dalam ekosistem ini, tanaman padi dan rerumputan menjadi organisme autotrof atau produsen yang dapat membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis. Oleh karena itu, kedua organisme inilah yang menjadi tingkat trofik paling rendah dalam rantai makanan di sawah. Berikut ini contohnya.

- a. Energi matahari – Padi – Burung pemakan biji – Ular sawah – Elang – Pengurai.
- b. Energi matahari – Rumput – Serangga – Tikus – Ular sawah – Pengurai.
- c. Energi matahari – Padi – Tikus – Elang – Pengurai.
- d. Energi matahari – Padi – Serangga – Katak – Ular sawah – Elang – Pengurai.
- e. Energi matahari – Padi – Keong mas – Katak – Ikan – Ular sawah – Pengurai.

2. Rantai Makanan di Ekosistem Laut

Laut adalah ekosistem perairan yang paling luas di dunia. Oleh karenanya, banyak sekali makhluk hidup yang menjadikan laut sebagai habitatnya. Saking banyak makhluk hidup yang tinggal di laut membuat di dalam ekosistem laut terdapat jaringan-jaringan makanan yang kompleks. Kendati begitu, dalam hal organisme yang menjadi produsen dalam ekosistem ini umumnya sama, yaitu alga dan fitoplankton. Nah, berikut ini contoh rantai makanan di laut yang telah kami susun.

- a. Energi matahari - alga - ikan kecil - ikan besar - hiu – pengurai
- b. Energi matahari - fitoplankton - ikan kecil - burung bangau - ular laut – pengurai
- c. Energi matahari - fitoplankton - udang - ikan - singa laut - hiu – pengurai

3. Rantai Makanan Di Ekosistem Kebun

Ekosistem kebun merupakan ekosistem buatan. Oleh karenanya, keanekaragaman makhluk hidup dalam ekosistem ini pun terbilang rendah. Beberapa contoh rantai makanan di kebun telah kami sajikan sebagai mana berikut.

- a. Energi matahari - bunga - ulat - burung pipit - elang – pengurai
- b. Energi matahari - sawi - ulat - burung - kucing - pengurai

Profil Sekolah

A. Identitas Sekolah

1. NPSN : 40303931
2. Status : Negeri
3. Bentuk Pendidikan : SD
4. Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah
5. SK Pendirian Sekolah : 1981
6. Tanggal SK Pendirian : 1981-07-16
7. SK Izin Operasional : 36 Tahun 2016
8. Tanggal SK Izin Operasional : 2016-03-01
9. Rekening Atas Nama : SDN No. 26 Tino Toa
10. Luas Tanah Milik : 1837

B. Data Rinci

1. Status Bos : Bersedia Menerima
2. Waktu Penyelenggaraan : Pagi
3. Sertifikasi ISO : Belum Bersertifikat
4. Sumber Listrik : PLN
5. Daya Listrik : 450

C. Info Siswa

No	Nama Kriteria	Jumlah
1	Rombongan Belajar	6
2	Siswa Total	138
3	Siswa Laki-laki	73
4	Siswa Perempuan	65
5	Siswa Penerima PIP	21

D. Info Guru

No	Nama Kriteria	Jumlah
1	Guru Total	14
2	Guru Kelas	11
3	Guru Kualifikasi Min.S1/D4	12
4	Guru Sertifikat Pendidik	9

5	Memiliki Kepala Tenaga Administrasi	0
6	Memiliki Kepala Tenaga Pustakawan	0
7	Memiliki Kepala Tenaga Laboratorium	0
8	Rasio Guru Terhadap Kelas	2.33
9	Rasio Guru Terhadap Rombel	2.33

E. Info Prasarana

No	Nama Kriteria	Jumlah
1	Ruang Kelas Kondisi Baik	25
2	Ruang Kelas dengan Alat Peraga	14
3	Ruang Perpustakaan Kondisi Baik	1
4	Ruang Pimpinan Kondisi Baik	1
5	Ruang Jamban Berfungsi	3

F. Info Sarana

No	Nama Kriteria	Jumlah
1	Rata-rata Jumlah Kursi Siswa Ruang Kelas	25
2	Rata-rata Jumlah Meja Siswa Ruang Kelas	14
3	Jumlah Buku Siswa Setiap Mapel	
4	Jumlah Buku Guru Setiap Mapel	
5	Jumlah Judul Buku Referensi	-

G. Data Rombongan Belajar

Kelas	Uraian		Total
	L	P	
Kelas 1	11	12	23
Kelas 2	9	14	23
Kelas 3	10	14	24
Kelas 4	13	7	20
Kelas 5	17	7	24
Kelas 6	13	12	25

L

A

M

P

I

R

A

N



The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a blue shield-shaped emblem. It features a central sunburst with Arabic calligraphy, flanked by two yellow stars. The text 'UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR' is written in a circular path around the top, and 'LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN' is written around the bottom. The entire logo is semi-transparent and serves as a background for the title text.

LAMPIRAN I
RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN
(RPP)



LAMPIRAN II

DAFTAR HADIR SISWA

KELAS V



LAMPIRAN III

KISI-KISI SOAL



LAMPIRAN IV
SOAL EVALUASI
(PRE TES DAN POST TEST

The logo of Universitas Muhammadiyah Makassar is a shield-shaped emblem. It features a central sunburst with Arabic calligraphy, flanked by two stars. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is written along the top edge, and "LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN" is written along the bottom edge. The entire logo is rendered in a light blue and yellow color scheme.

LAMPIRAN V
ANALISIS HASIL BELAJAR
(*PRE TES DAN POST TEST*)

LAMPIRAN VI

UJI TABEL t





LAMPIRAN VII

PROFIL SEKOLAH



LAMPIRAN VIII

DOKUMENTASI KEGIATAN



LAMPIRAN IX

SURAT-SURAT

The logo of Universitas Muhammadiyah Kasssas is a blue shield-shaped emblem. It features a central sunburst with Arabic calligraphy, flanked by two yellow stars. The text "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH" is written along the top curve, and "LEMBAGA PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN" along the bottom curve. The entire logo is overlaid with a white scroll graphic.

LAMPIRAN X

RIWAYAT HIDUP

Evaluasi (*Pre Test*)

Nama Siswa :

NIS :

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

1. Perhatikan gambar dibawah ini!



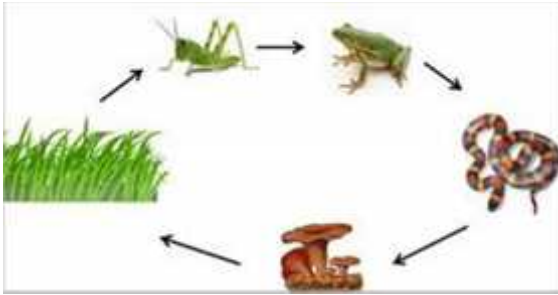
Berdasarkan gambar diatas bunga mawar dan laba-laba secara berturut-turut berperan sebagai...

- Produsen dan konsumen I
 - Produsen dan konsumen II
 - Konsumen I dan konsumen II
 - Konsumen II dan konsumen III
2. Pada sebuah rantai makanan, aliran energi dari...
- Konsumen
 - Pengurai
 - Sinar matahari
 - Tumbuhan hijau
3. Perhatikan rantai makanan berikut !
Tumbuhan – serangga – katak – ular
Berdasarkan rantai makanan tersebut, pernyataan yang benar adalah...
- Tumbuhan berperan sebagai konsumen I
 - Serangga berperan sebagai konsumen II
 - Katak berperan sebagai produsen
 - Ular berperan sebagai konsumen III
4. Proses makan dan dimakan yang disertai perpindahan energi disebut...
- Jaring-jaring makanan
 - Jaring-jaring kehidupan
 - Piramida makanan
 - Rantai makanan
5. Perhatikan rantai makanan dibawah ini
- (1) Padi – tikus – ular – burung elang
 - (2) Fitoplankton – zooplankton – udang – cumi-cumi
 - (3) Rumput – zebra – singa
 - (4) Tanaman tomat – ulat – ayam – ular

Rantai makanan yang terjadi diekosistem kebun ditunjukkan oleh nomor...

- (1)
- (2)
- (3)
- (4)

6.



Perhatikan gambar disamping!

Rumput berperan sebagai...

- a. Produsen
- b. Konsumen I
- c. Konsumen II
- d. Konsumen III

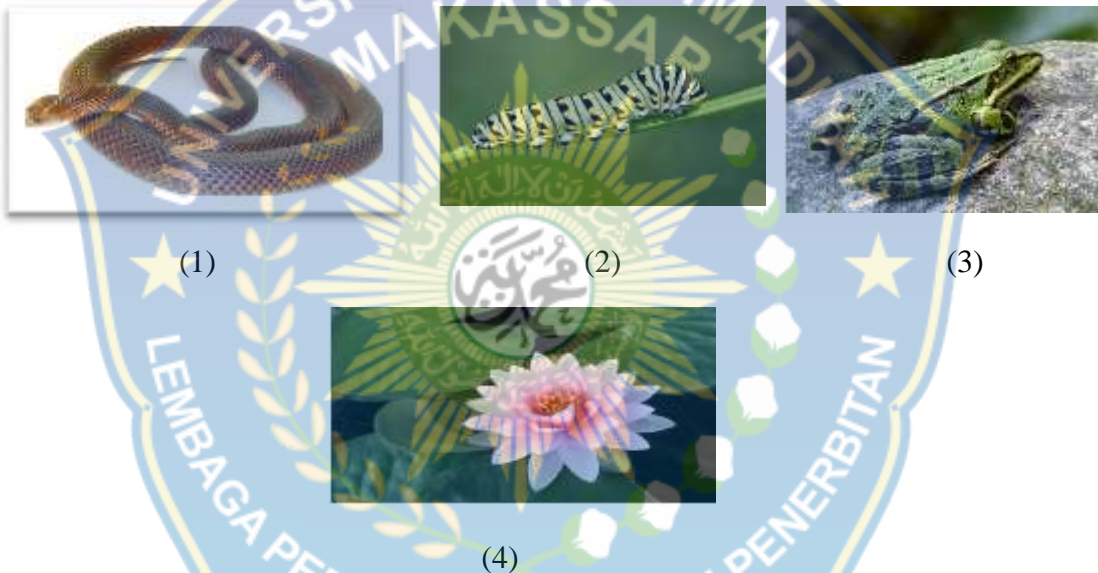
7. Perhatikan rantai makanan dibawah ini!



Berdasarkan rantai makanan disamping, ular berperan sebagai...

- a. Produsen
- b. Konsumen I
- c. Konsumen I dan II
- d. Konsumen III

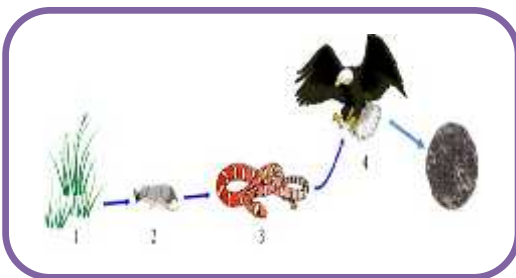
8. Pada suatu ekosistem kolam ditemukan makhluk hidup sebagai berikut!



Urutan rantai makanan yang mungkin terjadi dalam ekosistem kolam adalah...

- a. (2) – (4) – (3) – (1)
- b. (4) – (2) – (3) – (1)
- c. (1) – (2) – (4) – (3)
- d. (4) – (3) – (1) – (2)

9.



Perhatikan gambar disamping!

Berdasarkan rantai makanan disamping, burung elang berperan sebagai...

- a. Produsen
- b. Konsumen I
- c. Konsumen II
- d. Konsumen III

10. Dalam suatu komunitas hutan terdapat makhluk hidup sebagai berikut.



(1)



(2)



(3)



(4)

Urutan rantai makanan dari komunitas diatas adalah...

- a. (1) – (4) – (2) – (3)
- b. (2) – (4) – (1) – (3)
- c. (3) – (1) – (2) – (4)
- d. (4) – (3) – (1) – (2)

B. Kerjakanlah soal-soal dibawah ini sesuai dengan perintah

1. Jelaskanlah pengertian rantai makanan!

Jawab : _____

2. Tulis dan jelaskan komponen-komponen yang ada pada rantai makanan!

Jawab : _____

3. Tuliskan contoh rantai makanan yang terjadi di ekosistem sawah serta tentukan komponen-komponennya!

Jawab : _____

4. Tuliskan contoh rantai makanan yang terjadi di ekosistem kebun serta tentukan komponen-komponennya!

Jawab : _____

5. Jelaskan perbedaan antara produsen dan konsumen!

Jawab : _____



Evaluasi (*Post Test*)

Nama Siswa :

NIS :

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

1. Proses makan dan dimakan yang disertai perpindahan energi disebut...
 - a. Jaring-jaring makanan
 - b. Jaring-jaring kehidupan
 - c. Piramida makanan
 - d. Rantai makanan
2. Perhatikan rantai makanan dibawah ini.
 - (1) Padi – tikus – ular – burung elang
 - (2) Fitoplankton – zooplankton – udang – cumi-cumi
 - (3) Rumput – zebra – singa
 - (4) Tanaman tomat – ulat – ayam – ular

Rantai makanan yang terjadi diekosistem kebun ditunjukkan oleh nomor...

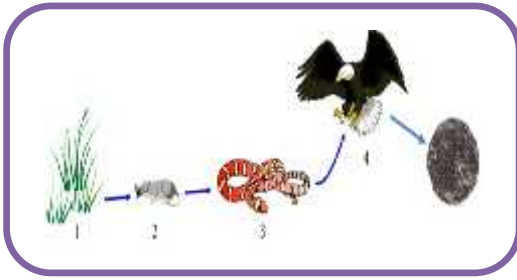
- a. (1)
 - b. (2)
 - c. (3)
 - d. (4)
3. Perhatikan gambar dibawah ini!



Berdasarkan gambar diatas bunga mawar dan laba-laba secara berturut-turut berperan sebagai...

- a. Produsen dan konsumen I
 - b. Produsen dan konsumen II
 - c. Konsumen I dan konsumen II
 - d. Konsumen II dan konsumen III
4. Pada sebuah rantai makanan, aliran energi dari...
 - a. Konsumen
 - b. Pengurai
 - c. Sinar matahari
 - d. Tumbuhan hijau
 5. Perhatikan rantai makanan berikut !
Tumbuhan – serangga – katak – ular
Berdasarkan rantai makanan tersebut, pernyataan yang benar adalah...
 - a. Tumbuhan berperan sebagai konsumen I
 - b. Serangga berperan sebagai konsumen II
 - c. Katak berperan sebagai produsen
 - d. Ular berperan sebagai konsumen III

6.



Perhatikan gambar disamping!
Berdasarkan rantai makanan disamping,
burung elang berperan sebagai...

- a. Produsen
- b. Konsumen I
- c. Konsumen II
- d. Konsumen III

7. Dalam suatu komunitas hutan terdapat makhluk hidup sebagai berikut.



(2)



(2)



(3)



(4)

Urutan rantai makanan dari komunitas diatas adalah...

- a. (1) – (4) – (2) – (3)
- b. (2) – (4) – (1) – (3)
- c. (3) – (1) – (2) – (4)
- d. (4) – (3) – (1) – (2)

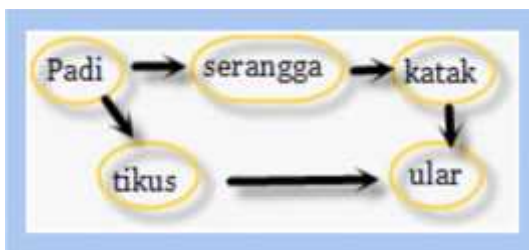
8.



Perhatikan gambar disamping!
Rumput berperan sebagai...

- a. Produsen
- b. Konsumen I
- c. Konsumen II
- d. Konsumen III

9. Perhatikan rantai makanan dibawah ini!



Berdasarkan rantai makanan disamping,
ular berperan sebagai...

- a. Produsen

- b. Konsumen I
- c. Konsumen I dan II
- d. Konsumen III

10. Pada suatu ekosistem kolam ditemukan makhluk hidup sebagai berikut!



(2)



(2)



(3)



(4)

Urutan rantai makanan yang mungkin terjadi dalam ekosistem kolam adalah...

- a. (2) – (4) – (3) – (1)
- b. (4) – (2) – (3) – (1)
- c. (1) – (2) – (4) – (3)
- d. (4) – (3) – (1) – (2)

B. Kerjakanlah soal-soal dibawah ini sesuai dengan perintah

1. Tuliskan contoh rantai makanan yang terjadi di ekosistem sawah serta tentukan komponen-komponennya!

Jawab : _____

2. Jelaskanlah pengertian rantai makanan!

Jawab : _____

3. Tulis dan jelaskan komponen-komponen yang ada pada rantai makanan!

Jawab : _____

4. Jelaskan perbedaan antara produsen dan konsumen!

Jawab : _____

5. Tuliskan contoh rantai makanan yang terjadi di ekosistem kebun serta tentukan komponen-komponennya!

Jawab : _____



Titik Persentase Distribusi t (df = 1 - 40)

Pr df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
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
----	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------



Titik Persentase Distribusi Chi-Square untuk d.f. = 1 – 50

Pr	0.25	0.10	0.05	0.010	0.005	0.001
df						
1	1.32330	2.70554	3.84146	6.63490	7.87944	10.82757
2	2.77259	4.60517	5.99146	9.21034	10.59663	13.81551
3	4.10834	6.25139	7.81473	11.34487	12.83816	16.26624
4	5.38527	7.77944	9.48773	13.27670	14.86026	18.46683
5	6.62568	9.23636	11.07050	15.08627	16.74960	20.51501
6	7.84080	10.64464	12.59159	16.81189	18.54758	22.45774
7	9.03715	12.01704	14.06714	18.47531	20.27774	24.32189
8	10.21885	13.36157	15.50731	20.09024	21.95495	26.12448
9	11.38875	14.68366	16.91898	21.66599	23.58935	27.87716
10	12.54886	15.98718	18.30704	23.20925	25.18818	29.58830
11	13.70069	17.27501	19.67514	24.72497	26.75685	31.26413
12	14.84540	18.54935	21.02607	26.21697	28.29952	32.90949
13	15.98391	19.81193	22.36203	27.68825	29.81947	34.52818
14	17.11693	21.06414	23.68479	29.14124	31.31935	36.12327
15	18.24509	22.30713	24.99579	30.57791	32.80132	37.69730
16	19.36886	23.54183	26.29623	31.99993	34.26719	39.25235
17	20.48868	24.76904	27.58711	33.40866	35.71847	40.79022
18	21.60489	25.98942	28.86930	34.80531	37.15645	42.31240
19	22.71781	27.20357	30.14353	36.19087	38.58226	43.82020
20	23.82769	28.41198	31.41043	37.56623	39.99685	45.31475
21	24.93478	29.61509	32.67057	38.93217	41.40106	46.79704
22	26.03927	30.81328	33.92444	40.28936	42.79565	48.26794
23	27.14134	32.00690	35.17246	41.63840	44.18128	49.72823
24	28.24115	33.19624	36.41503	42.97982	45.55851	51.17860
25	29.33885	34.38159	37.65248	44.31410	46.92789	52.61966
26	30.43457	35.56317	38.88514	45.64168	48.28988	54.05196



UJI NORMALITAS

No	Nama	Pretes	Post tes	Total	Fh Pretes	Fh Posttes	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$ Pretes	$\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$ Posttes
1	Muhaimin	42	88	130	53,1	76,8	-19,8	24,1
2	Muh Ikhsan Alfahreza	62	80	142	58	83,9	17,2	-10,4
3	Muh Fadli sofyan	68	85	153	62	90,4	8,2	-7,6
4	Muh Fajri	60	80	140	57,2	82	5,7	-3,9
5	Imam Bilhaqqi	70	85	155	63,3	92,2	14	-13,8
6	Andika	48	88	136	55,6	80,9	-14,1	8,4
7	Irsal	57	85	142	58	83,9	-1,9	2,2
8	Jelita	60	80	140	57,2	82,7	5,7	-3,3
9	Muh Ikram Almuqtakdir	70	91	161	65,8	94,5	8,9	-6,8
10	Dihya Al Qaladi	65	88	153	62,5	91	5,1	-5,9
11	Faedas Maulana	74	91	165	67,4	95,7	13,8	-11
12	Andika Pratama	48	85	133	54,3	78,6	-11,8	62,8
13	Gusti Ayu Anugrah	60	85	145	59,2	85,7	30,6	1,6
14	Rivaldi Nur	40	74	114	46,6	72,3	-12,2	3,4
15	Aldiansyah	60	94	154	62,9	91	-5,6	6
16	A Muhammad Zaky	85	97	182	74,3	107,5	16,1	-23,5
17	Andi Afral Asir	70	88	158	64,6	93,3	11,2	-10,2
18	Restu Ardiansyah	45	88	133	54,3	78,6	-17	19,9
19	Rehan Saputra	40	77	117	47,8	69,1	3	16,7

20	Wahyudi Pratama	77	85	162	66,2	94,5	23,2	-18
21	Ratna Dumilasari	77	91	168	68,6	97,5	17,8	-12,5
22	Siti Nurfadilla	85	100	185	75,4	109,3	17	-18,1
23	Mutiah Hamka	42	97	141	57,6	82,7	-26,9	31
24	Nurul Fatimah	45	88	133	54,3	79,2	-17	18,5
25	Mutmainnah	45	74	119	48,6	70,9	-6,9	6,3
	Jumlah	1495	2164	3656				
	Rata-rata							

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

$$\begin{aligned}
 X^2 &= \sum_{i=1}^K -19,8 + 24,1 + 17,2 + (-10,4) + 8,2 + (-7,6) + 5,7 + (-3,9) + 14,5 + -13,8 + -14,1 + 8,4 + -1,9 + 2,2 + 5,7 + -3,3 + 8,9 + -6,8 \\
 &\quad + 5,1 + -5,9 + 13,8 + -9,1 + -11,8 + 62,8 + 30,6 + 1,6 + -12,2 + 3,4 + -5,6 + 6 + 16,1 + -23,2 + 11,2 + -10,2 + -17,0 + 19,9 + - \\
 &\quad 3 + 16,7 + 20,6 + -18 + 17,8 + -12,5 + 17 + -26,9 + 31 + -17 + -5 + 6,3 \\
 &= 140,5
 \end{aligned}$$

Jadi Nilai X^2 *hitung lebih besar dari X^2 tabel* yaitu $140,5 > 36,41503$

RIWAYAT HIDUP



FEBI AMRIANI dilahirkan di Bantaeng pada tanggal 05 Februari 1997, dari pasangan Ayahanda M. Abbas dan Ibunda Nursyamsi. Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2003 di SDN No. 25 Panaikang Kabupaten Bantaeng dan tamat pada tahun 2009, tamat SMPN 1 Bissappu Tahun 2012, dan tamat SMA Negeri 1 Bantaeng pada tahun 2015. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

