



**PENGARUH METODE DISKUSI BERBANTUAN MEDIA PUZZLE
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI
DAUR HIDUP HEWAN KELAS V
MIN 5 LABUHANBATU UTARA
T.A 2020/2021**

*Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

SKRIPSI

Oleh :

KARTI MAULITA SIREGAR
NIM. 0306161002

Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**



**PENGARUH METODE DISKUSI BERBANTUAN MEDIA PUZZLE
TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI
DAUR HIDUP HEWAN KELAS V
MIN 5 LABUHANBATU UTARA
T.A 2020/2021**

SKRIPSI

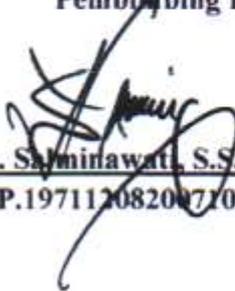
Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

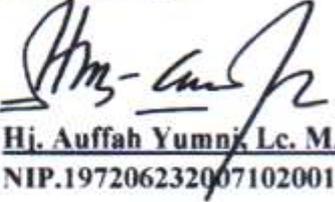
KARTI MAULITA SIREGAR
NIM. 0306161002

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pembimbing I


Dr. Sa'adun Mirawati, S.S., MA
NIP.197112082007102001

Pembimbing II


Hj. Auffah Yumnij, Lc. MA
NIP.197206232007102001

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA
MEDAN
2020**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jl. William Iskandar Pasar V telp. 6615683- 662292, Fax. 6615683 Medan Estate 20731

SURAT PENGESAHAN

Skripsi ini yang berjudul "PENGARUH METODE DISKUSI BERBANTUAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI DAUR HIDUP HEWAN KELAS V MIN 5 LABUHANBATU UTARA T.A 2020/2021" yang disusun oleh **KARTI MAULITA SIREGAR** yang telah di munaqasyahkan dalam Sidang Munaqasyah Sarjana Strata Satu (S-1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan pada tanggal:

8 Februari 2021 M
26 Jumaidil Akhir 1442 H

Skripsi telah diterima sebagai persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara Medan.

Panitia Sidang Munaqasyah Skripsi
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN-SU Medan

Ketua

Dr. Sapri, S.Ag, M.A
NIP. 197012311998031023

Sekretaris

Dr. Zaini Dahlan, M.Pd. I
NIP.198905102018011002

Anggota Penguji

1. Hj. Auffah Yumni, Lc, M.A
NIP.197206232007102001

2. Dr. Salminawati, S.S.M.A
NIP. 197112082007102001

3. Dr. Mardianto, M.Pd
NIP. 196712121994031004

4. Nirwana Anas, M.Pd
NIP. 197612232005012004

Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan



Dr. Mardianto, M.Pd
NIP. 196712121994031004

Nomor : Istimewa Medan, April 2021
Lampiran : - Kepada Yth:
Perihal : Skripsi **Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan**
A.n Karti Maulita Siregar **Keguruan UIN Sumatera Utara**
Medan

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti, dan memberisaran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi saudara:

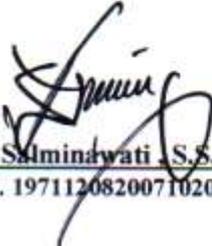
Nama : Karti Maulita Siregar
NIM : 0306161002
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah/S1
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Diskusi Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara T.A 2020/2021

Maka kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diterima untuk di munaqasahkan pada sidang Munaqasah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

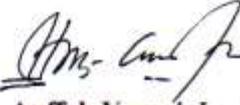
Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb

Pembimbing I


Dr. Sulmiyati, S.S., M.A
NIP. 197112082007102001

Pembimbing II


Hj. Auffah Yumni, Lc. M.A
NIP.197206232007102001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUMATERA UTARA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. William Iskandar Pasar V telp. 6615683- 662292, Fax. 6615683 Medan Estate 20731

LEMBAR PERBAIKAN SKRIPSI

NAMA : KARTI MAULITA SIREGAR
NIM : 0306161002
JURUSAN : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
TANGGAL SIDANG : 8 Februari 2021
JUDUL SKRIPSI : PENGARUH METODE DISKUSI BERBANTUAN MEDIA
PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI
DAUR HIDUP HEWAN KELAS V MIN 5 LABUHANBATU
UTARA T.A 2020/2021

NO	PENGUJI	PERBAIKAN	PARAF
1.	Hj. Auffah Yumni, Lc. M.A	Tidak ada perbaikan	
2.	Dr. Salminawati, S.S, M.A	Tidak ada perbaikan	
3.	Dr. Mardianto, M.Pd	Membuat Surat Pernyataan Kepala Madrasah dan Video Wawancara Guru.	
4	Dr. Nirwana Anas, M.Pd	Menyesuaikan Rumusan Masalah dan Hasil	

Medan, 8 Februari 2021
PANITIA UJIAN MUNAQASYAH
Sekretaris

Dr. Zaini Dahlan, M.Pd. I
NIP.198905102018011002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Nama : KARTI MAULITA SIREGAR
NIM : 0306161002
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah /S1
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Diskusi Berbantuan Media Puzzle
Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Daur Hidup Hewan
Kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara T.A 2020/2021

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan-ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil ciplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Medan, April 2021

Hormat Saya



KARTI MAULITA SIREGAR
NIM. 0306161002

ABSTRAK



Nama : Karti Maulita Siregar
NIM : 03.06.16.10.02
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pembimbing I : Dr. Salminawati, S.S, MA
Pembimbing II : Hj. Aufah Yumni, Lc. MA
Judul : Pengaruh Metode Diskusi Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara T.A 2020/2021

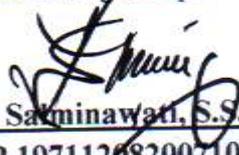
Kata Kunci: Metode Diskusi, Media *Puzzle*, Hasil Belajar Siswa

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Hasil belajar IPA dengan menggunakan metode *konvensional* di kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara. 2) Hasil belajar IPA dengan menggunakan Metode Diskusi Berbantuan Media *Puzzle* di kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara. 3) Apakah terdapat pengaruh Metode Diskusi Berbantuan Media *Puzzle* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara.

Metodelogi penelitian ini menggunakan desain *Quasy Eksperiment* (Eksperimen Semu). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa/i kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara, dan sample yang dipilih dalam penelitian ini adalah kelas VA (kelas eksperimen dengan Metode Diskusi Berbantuan Media *Puzzle*) dan VB (kelas kontrol dengan metode *konvensional*). Analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPA siswa yang menggunakan Metode Diskusi Berbantuan Media *Puzzle* (VA) lebih tinggi dari hasil belajar IPA siswa yang menggunakan metode *konvensional* (VB). Hasil belajar IPA di kelas eksperimen dengan Metode Diskusi Berbantuan Media *Puzzle* diperoleh rata-rata *post-test* yaitu 71,88, sedangkan kelas kontrol dengan metode *konvensional* diperoleh rata-rata *post-test* yaitu 51,56. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada kelas eksperimen (VA) dengan menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,250 > 2,042$ dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% yang menyatakan diterimanya H_a dan ditolaknya H_o . Maka dapat disimpulkan bahwa Metode Diskusi berbantuan Media *Puzzle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara T.A 2020/2021.

Diketahui Oleh
Pembimbing Skripsi I


Dr. Salminawati, S.S, MA
NIP.197112682007102001

KATA PENGANTAR



Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayahnya kepada umat manusia. Shalawat dan salam semoga tetap kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, seluruh keluarga, sahabat, dan pengikutnya hingga akhir masa.

Skripsi yang berjudul : *"Pengaruh Metode Diskusi Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Daur Hidup Hewan kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara T.A 2020/2021"* merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.

Namun penulis menyadari, bahwa penulis adalah manusia biasa yang tidak luput dari kesalahan dan kekhilapan. Sehingga penulis yakin, bahwa di dalam karya ini banyak terdapat kesalahan dan kejanggalan. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya, dan tidak lupa juga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun, yang nantinya akan sangat membantu penulis dalam memperbaiki karya ini.

Dalam penulisan skripsi ini, tentunya banyak pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materiil. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada terhingga kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Syahrin Harahap, MA.** selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sumatera Utara (UIN-SU)
2. Bapak **Dr.Mardianto, M.Pd** selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan.
3. Bapak **Dr. Sapri, S. Ag, MA** selaku ketua jurusan pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN SU Medan.
4. Ibu **Dr. Salminawati, SS.,MA** selaku Pembimbing Skripsi I
5. Ibu **Hj. Auffah Yumni, Lc, MA** selaku Pembimbing Skripsi II.
6. Ibu **Dr. Ira Suryani, M.Si** selaku penasehat akademik yang banyak memberi nasehat kepada penulis dalam masa perkuliahan.
7. Bapak dan Ibu Dosen yang telah mendidik penulis selama menjalani pendidikan di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Krguruan UIN SU Medan.
8. Teristimewa terima kasih sebesar-besarnya kepada wanita hebatku, penyemangat terbaikku ibunda tercinta **Rokibah Pohan** dan khususon Ayahku tercinta **Alm. Khairul Siregar**, kakak **Nurjannah Siregar, Am. Keb**, mama Azka & Nayra **Nurul Arminah, S.Pd**, dan abangda **Insan Syafarullah, S.P** dan abang ipar **Bayu Yudisthira** yang telah memberikan kasih sayang, semangat dan do'a restu dalam penulisan skripsi ini supaya cepat selesai, yang tanpa mereka peneliti tidak akan sampai di tahap ini.
9. Teman-teman seperjuangan di kelas **PGMI-2 UIN SU** stambuk 2016, yang menemani dalam menimba ilmu di kelas.
10. Saudara sepupu di medan kak **Fitri Pohan, Safrina Amanda Putri, Suci Ramadhani** Ibukku tersayang **Saudatul Hanim Pohan dan Meji Rohani Pohan.**

11. Teman seperjuangan teamsabar **Anggraini Asmania Siregar, Dea Astrani, Indah Dwi Sartika Harahap**, dan dua sahabat bucin **Jayanti Pertiwi** dan **Kiki Selianti Siregar**, yang telah memberikan informasi serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman **KKN kelompok 31 SM. Rejo** yang menemani 30 hari mengabdikan di dusun 9 jalan Pacat. Kel. Sumber Mulyo Rejo Kota Binjai
13. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu namanya yang membantu penulis hingga selesainya penulisan skripsi ini.

Semoga apa yang telah mereka lakukan mendapat balasan berupa rahmat dan hidayah dari Allah SWT., dan senantiasa berada dalam lindunganNya. ***Amiin yaa robbal'alamiin***

Wassalam

Medan, Desember 2020



Karti Maulita Siregar

NIM. 0306161002

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II : LANDASAN TEORITIS	8
A. Kerangka Teori.....	8
1. Pengertian Metode Pembelajaran.....	8
2. Media Pembelajaran.....	14
3. Media Puzzle	15
4. Hasil Belajar.....	17
5. Hakikat IPA di MI/SD	24
6. Materi Pembelajaran IPA (Daur Hidup Hewan).....	26
B. Kerangka Berpikir.....	27
C. Penelitian yang Relevan.....	28
D. Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III : METODE PENELITIAN	32
A. Desain Penelitian.....	32
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	33
C. Populasi dan Sampel	33
D. Definisi Operasional.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Syarat Uji Data.....	44
G. Teknik Analisis Data.....	46
H. Prosedur Penelitian.....	47

BAB IV : HASIL PENELITIAN	50
A. Deskripsi Data.....	50
1. Tujuan Umum.....	50
2. Deskripsi Data Penelitian.....	52
3. Deskripsi Data Instrumen Tes	53
4. Deskripsi Data Hasil Belajar	54
B. Uji Persyaratan Analisis	59
1. Uji Normalitas Data	59
2. Uji Homogenitas	61
C. Hasil Analisis Data.....	63
D. Pembahasan Hasil Analisis	64
BAB V : PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA	69

DAFTAR TABEL

Table 2.1	Pengaruh Metode Diskusi Berbantuan Media Puzzle	28
Tabel 3.1	Desain Penelitian.....	32
Tabel 3.2	Sebaran Populasi	34
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar IPA.....	38
Tabel 3.4	Tingkat Reabilitas Tes.....	41
Tabel 3.5	Klasifikasi Tingkat Kesukaran	42
Tabel 3.6	Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal	43
Tabel 3.7	Prosedur Penelitian.....	47
Tabel 3.8	Skema Prosesdur Penelitian	49
Tabel 4.1	Data Siswa.....	51
Tabel 4.2	Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan	52
Tabel 4.3	Siswa kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara.....	52
Tabel 4.4	Perhitungan Pre-Test Kelas Eksperimen.....	55
Tabel 4.5	Perhitungan Pre-Test Kelas Kontrol	56
Tabel 4.6	Perhitungan Post-Test Kelas Eksperimen	57
Tabel 4.7	Perhitungan Post-Test Kelas Kontrol	58
Tabel 4.8	Perbandingan Mean.....	58
Tabel 4.9	Rangkuman Hasil Uji Normalitas	61
Tabel 4.10	Uji Homogenitas Pre-Test.....	62
Tabel 4.11	Uji Homogenitas Post-Test	62
Tabel 4.12	Hasil Pengajuan Hipotesis.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1
Lampiran 2
Lampiran 3
Lampiran 4
Lampiran 5
Lampiran 6
Lampiran 7
Lampiran 8
Lampiran 9
Lampiran 10
Lampiran 11
Lampiran 12
Lampiran 13
Lampiran 14
Lampiran 15
Lampiran 16
Lampiran 17
Lampiran 18
Lampiran 19
Lampiran 20
Lampiran 21
Lampiran 22
Lampiran 23
Lampiran 24
Lampiran 25
Lampiran 26

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor dalam meningkatkan proses pembelajaran yang dapat mengubah siswa dalam sikap, tingkah laku, kemampuan belajar, wawasan, dan spiritualnya. Dalam proses pembelajaran salah satu tujuan yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini salah satu bukti bahwa proses belajar itu berjalan dengan baik.

Pendidikan dalam rangkuman Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara¹.

Sehubungan dengan hal itu untuk mencapai tujuan dan fungsi pendidikan nasional maka perlunya sumber daya manusia yang berkualitas yaitu seorang guru yang mampu memilih metode ataupun media sesuai dengan kebutuhan materi yang akan disampaikan. Pemilihan metode yang tepat sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran siswa, dimana proses pembelajaran itu berjalan baik dapat dilihat dari segi hasil belajar siswa. Pemilihan metode yang tepat akan berpengaruh terhadap kualitas belajar, karena dengan penggunaan metode dengan

¹ Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, h.3

dibantu media yang tepat dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga tujuan sebuah pembelajaran dapat di capai dengan maksimal.

Sejalan dengan pembelajaran IPA di MI/SD hendaknya membuka kesempatan bagi siswa untuk menggali rasa ingin tahu secara alamiah. Hal ini akan mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban berdasarkan bukti serta mengembangkan cara berpikir yang ilmiah. Dengan membangkitkan minat tersebut, akan meningkatkan kecerdasan dan pemahaman tentang alam disekitarnya, melalui pembuktian hasil belajar IPA mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Dalam dunia pendidikan MI/SD siswa yang berkisar 7-11 tahun, masih berada pada tahapan operasinal kongkrit, dimana siswa hanya mampu berpikir secara sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang kongkrit atau nyata.

Hal ini didasari bahwa anak yang melihat bentuk atau gambar benda yang sedang di pelajari akan lebih mudah paham dengan materi pelajaran dari pada siswa yang tidak dapat melihat bentuk atau gambar benda dengan nyata. Tetapi berdasarkan observasi awal peneliti bahwa pembelajaran IPA di MIN 5 Labuhanbatu Utara. Dimana, mayoritas guru masih menggunakan metode tradisonal yang konvensional dengan ceramah. Memanfaatkan buku ajar dan LKS siswa hanya membuat siswa merasa bosan dan kurang menarik untuk membaca buku tersebut, hanya melihat isi buku yang tebal dan dipenuhi dengan tulisan-tulisan yang membingungkan menjadi salah satu alasan siswa tidak tertarik untuk membaca buku tersebut. Lebih lanjut, sifat malas siswa untuk membaca buku pelajaran IPA, karena banyak unsur menghafal dan bagian-bagian materi yang

bersifat nyata hanya dapat di ilustrasikan dengan pemikiran abstrak. Bentuk nyata atau fakta dari pelajaran IPA, hanya di tuangkan lewat tulisan berbentuk kalimat.

Hal ini dibuktikan melalui hasil wawancara dengan wali kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara ibu Sri Marlan, S.Pd.I Dilakukan pada hari kamis, tanggal 3 September 2020, pukul 09:30 WIB. Bahwa hasil belajar mata pelajaran IPA masih dapat dikategorikan rendah. Pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) siswa masih kebanyakan belum mampu medapat nilai di atas dari KKM yang di tentukan. Kriterion Ketuntasan Minimum pada pembelajaran IPA adalah 75. Hasil belajar siswa diperoleh dari 17 jumlah siswa kelas VA hanya 5 siswa yang dapat memenuhi KKM 12 siswa lain masih di bawah KKM. Penguat dari wawancara dibuktikan dari data hasil ulangan harian siswa yang diperoleh dalam persennya (%) ketuntasan hasil belajar siswa memperoleh nilai ≥ 75 yaitu 5 siswa (35%) yang dinyatakan lulus KKM dan < 75 yaitu 12 siswa (65%). Jadi berdasarkan pencapaian tersebut terlihat bahwasanya penguasaan materi IPA belum di golongankan tuntas, karena hanya 35% yang berada di atas KKM.

Lantas dengan hal itu perlu memilih salah satu metode dengan media pembelajaran yang cocok dengan materi IPA yang akan di pelajari. Metode dengan bantuan media puzzle dapat mendukung siswa untuk mengenali sebuah benda yang nyata melalui media gambar yang disusun terlebih dahulu oleh siswa lalu mendiskusikan. Sejalan dengan yang terjadi dengan hasil belajar siswa maka, perlu dilakukan perubahan dalam sebuah proses belajar mengajar sehingga dapat memacu semangat dan keinginan siswa untuk belajar lebih tinggi. Perubahan yang dapat dilakukan berupa pembaruan metode diskusi yang dibantu dengan media puzzle. Pembaruan metode ini dengan bantuan media puzzle yang mana

sebelumnya guru menggunakan metode diskusi hanya dengan memanfaatkan buku ajar dan LKS siswa maka dengan penelitian yang akan dilaksanakan metode diskusi dibantu dengan media puzzle yang nantinya menggunakan teknik pengelompokan siswa untuk menjalankan diskusi dari hasil yang telah disusun melalui media puzzle. Sehingga dengan itu diharapkan ada pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang tergolong rendah. Karena sebuah permasalahan yang ada di dalam kelas sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam hal ini dapat menarik perhatian siswa pada mata pelajaran IPA sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Penelitian dilihat berdasarkan observasi yang sudah dilakukan dalam penggunaan media puzzle pada siswa kelas VI terdapat pengaruh hasil belajar dari sebelum diterapkan media puzzle. Media puzzle ini dirangkai dalam penelitian atau observasi yang dilakukan, media puzzle yang di bagikan hanya satu dalam setiap kelompok. Satu kelompok terdiri dari lima orang siswa. Maka, dalam penyusunan puzzle hanya satu atau dua orang saja yang bekerja untuk menyusun puzzle, sedangkan yang tiga orang lainnya hanya melihat dan ada yang mengerjakan hal diluar proses pembelajaran. Seperti, mengganggu teman yang lain, bercerita, hanya diam dan lain sebagainya. Jadi dari penelitian mini yang dilakukan dapat dilihat bahwa ketika anak tidak ikut serta dalam bekerja maka anak tersebut akan sibuk dengan pekerjaan lainnya yang membuatnya ingin bergerak kesana kemari. Dapat dilihat juga bahwa anak yang aktif hanya anak yang menyusun puzzle sedangkan yang lain tidak mau tahu. Hal itu merupakan penemuan sebuah masalah yang ditemukan dalam penelitian kecil yang sudah dilakukan. Masalah itu sangat mempengaruhi anak dalam hasil belajarnya.

Selain observasi mini yang dilakukan penelitian terdahulu yang menggunakan media puzzle yang sudah pernah dilakukan oleh Widya Hastuti², memperoleh hasil yang signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA. Rofiqo Aroya & Ali Yusuf³, memperoleh bahwa Ha bias diterima dan Ho ditolak. Tri Handayani dkk⁴, memperoleh adanya pengaruh pada hasil belajar pada siswa. Jadi ketiga sample dari hasil penelitian yang sudah dilakukan terdahulu mendapatkan hasil atau pengaruh yang signifikan dalam pelitiannya.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “ Pengaruh Metode Diskusi Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka beberapa permasalahan yang timbul dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam rendah
2. Kurang variatif dalam penggunaan media pembelajaran.

² Widya Hastuti, “Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN No.25 Panaikan Kec. Bisappu Kab. Bantaeng”, Jurnal Pendidikan Dan Penalaran PGSD Universitas Muhammadiyah Semarang, ISSN 2355-3766, Tahun 2017, Diakses 11 Februari 2020

³ Rofiqo Aroya & Ali Yusuf, “Pengaruh Media Puzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Calistung Peserta Didik Pendidikan Keaksaraan Fungsional Tingkat Dasar Di UPTD SKB Kab. Trenggalek”, Jurnal UNESA, Diakses 11 Februari 2020.

⁴ Tri Handayani Dkk, “Penerapan Model Quantum Learning Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Daerah”, Jurnal Sinektik PGSD FIP Universitas PGRI Semarang Tahun 2019, Diakses 11 Februari 2020.

3. Sumber belajar dalam pelajaran IPA masih terbatas dengan buku LKS siswa, sehingga berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan berdampak pada hasil belajar.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disusun maka rumusan masalah penelitian ini adalah :

“Bagaimana Pengaruh Metode Diskusi Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara?”

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah yang sudah di susun di atas maka yang menjadi manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengaruh Metode Diskusi Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara.
2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Setelah Diterapkan Metode Diskusi Berbantuan Media Puzzle kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan maka yang menjadi manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Berdasarkan teori hasil penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat menjadi masukan yang sangat berharga dalam menambah wawasan pendidikan terutama yang berhubungan dengan penggunaan metode diskusi berbantuan media puzzle dalam proses belajar mengajar di sekolah.

2. Manfaat Praktis

- a. Dapat dibuat sebagai bahan masukan bagi guru, khususnya pada mata pelajaran IPA agar menggunakan salah satu metode pembelajaran yaitu metode diskusi dan dibantu dengan media puzzle sebagai cara digunakan dalam menyampaikan sebagian materi pelajaran IPA di MI/SD.
- b. Sebagai informasi atau pemberian pemikiran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Pedoman bagi peneliti sebagai calon guru untuk diterapkan nantinya di lapangan nyata.
- d. Sebagai bahan informasi lanjutan dan perbandingan bagi pembaca atau peneliti lain.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Kerangka Teori

1. Pengertian Metode Pembelajaran

a. Metode Diskusi

Metode pembelajaran merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran⁵. Abdul Majid mengungkapkan istilah metodologi yaitu secara harfiah, berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari kata “mefha” yang berarti melalui “hodos” yang berarti jalan atau cara. Dan kata “logos” yang berarti ilmu pengetahuan. Jadi, metodologi pembelajaran adalah jalan yang guru lalui untuk memberikan pemahaman atau pengertian kepada anak didik, atau segala macam pelajaran yang diberikan. Slameto juga berpendapat, metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar⁶.

Sedangkan diskusi Kamus besar bahasa Indonesia mendefinisikan diskusi sebagai perundingan, bertukar pikiran, dan pembahasan suatu masalah. Diskusi merupakan sebuah interaksi komunikasi antara dua orang atau lebih. Diskusi dapat dilakukan sepanjang ada topik yang menjadi sentral komunikasi.

Berdasarkan pengertian metode dan diskusi maka dapat diartikan Metode diskusi cara yang dilalui guru untuk menyampaikan materi dalam

⁵ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, cet.4, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h. 158.

⁶ Rora Rizki Wandini, *Pembelajaran Matematika untuk Calon Guru MI/SD*, (Medan: Widya Puspita, 2019), h. 49.

sebuah proses pembelajaran kepada peserta didik. Dimana, guru menggunakan metode atau cara diskusi yang dapat menekan aktivitas belajar melalui interaksi komunikasi antara siswa dan siswa yang lain dalam membahas suatu tema atau topik sehingga diperoleh kesimpulan⁷. Metode diskusi juga dapat diartikan sebagai pertukaran gagasan dan opini di anatar siswa atau guru. Digunakan dalam tahapan pengajaran dan pembelajaran apa pun, dan dalam kelompok kecil atau besar. Metode diskusi ini bermanfaat dalam menakar pengetahuan, keterampilan, dan sikap dari sekelompok siswa sebelum mengakhiri tujuan pengajaran, terutama ketika memperkenalkan topik baru atau pada permulaan tahun ajaran baru ketika guru belum memahami para siswa⁸.

Sehubung dengan itu meskipun hasil akhir dari diskusi merupakan bagian penting dari kegiatan pembelajaran, point terpenting dari diskusi justru terletak pada proses menuju hasil pembelajaran. Tentang bagaimana siswa akhirnya dapat bersepakat pada satu keputusan bulat, bagaimana mereka mengatasi perbedaan pendapat yang mungkin terjadi selama diskusi berlangsung, bagaimana cara mereka menntukan pendapat kelompok, dan juga tentang apa saja yang terjadi selama proses penentuan pendapat langsung.

Adapun terdapat beberapa kesulitan dari penggunaan metode diskusi dalam proses pembelajaran adalah pada pembagian peran. Guru harus secara jelas dan tegas membagi peran masing-masing peserta

⁷ Alamsyah Said & Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, cet.1, (Jakarta: Prenada Media, 2015), h. 37

⁸ Sharon E. Smaldino, *Instructional Technologi & Media For Learning*, cet.9, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 36

diskusi, dimana masing-masing dari siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menyampaikan dan mendengarkan. Dalam konteks ini kegiatan diskusi berguna. Terdapat saran untuk guru pemula dalam bukunya Sudarwan Danim berisi⁹:

- 1) Menjalin keakraban dan mengenal situasi.
- 2) Menguasai focus materi diskusi.
- 3) Mengakomodasi berbagai pendapat.
- 4) Bersikap objektif.

b. Langkah-Langkah metode diskusi

Adapun langkah-langkah metode diskusi yang di tuliskan dalam buku Khoirul Anam sebagai berikut:

- 1) Persiapan perencanaan diskusi
 - a) Tujuan diskusi harus jelas, agar pengaraan diskusi lebih terjamin. Guru dapat memberi contoh dengan mengemukakan masalah yang akan didiskusikan dan memberikan pengarahannya mengenai cara-cara pemecahannya.
 - b) Siswa membentuk kelompok-kelompok diskusi, memilih pimpinan diskusi, mengatur tempat duduk, ruangan, sarana dan sebagainya yang dibimbing oleh guru. Dan jumlahnya disesuaikan dengan sifat diskusi itu sendiri.
 - c) Penentuan dan perumusan masalah yang akan didiskusikan harus jelas.

⁹ Sudarwan Danim, *Media Komunikasi Pendidikan*, cet. 3, (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), h. 37

- 2) Pelaksanaan diskusi
 - a) Membuat struktur kelompok.
 - b) Membagi-bagi tugas dalam diskusi.
 - c) Merangsang seluruh peserta untuk berpartisipasi.
 - d) Mencatat ide-ide atau saran-saran yang penting.
 - e) Menghargai setiap pendapat yang diajukan peserta.
 - f) Menciptakan situasi yang menyenangkan.
- 3) Tindak lanjut diskusi
 - a) Membuat kesimpulan atau laporan diskusi.
 - b) Membacakan kembali hasilnya untuk diadakan koreksi seperlunya.
 - c) Membuat penilaian terhadap pelaksanaan diskusi tersebut untuk dijadikan bahan pertimbangan dan perbaikan pada diskusi-diskusi yang akan datang¹⁰.

Langkah-langkah metode diskusi kelompok kecil di dalam buku Ngalimun adalah sebagai berikut:

- 1) Setiap kelompok terdiri dari 3-7 orang.
- 2) Proses pelaksanaan diskusi dimulai dari guru menyajikan masalah dengan beberapa sub masalah yang disampaikan guru.
- 3) Proses diskusi diakhiri dengan laporan setiap kelompok¹¹.

Berdasarkan langkah-langkah metode diskusi yang di tuliskan dalam dua buku yang berbeda, maka dapat peneliti paparkan dan

¹⁰ Khoirul Anam, *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi*, cet.3, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), h. 141

¹¹ Ngalimun, *Strategi dan Model Pembelajaran*, cet.1, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), h. 53

kombinasikan sebagai cara yang akan di terapkan dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Metode diskusi ini akan diterapkan dengan menggunakan bantuan media puzzle. Dengan tambahan media yang digunakan maka diharapkan akan ada peningkatan hasil belajar. Sebab, dengan tambahan penggunaan media siswa akan lebih tertarik dengan pembelajaran dibandingkan dengan metode diskusi yang hanya mendengarkan masalahh dari guru saja. Dengan ada media puszzle siswa dituntun untuk bekerja terlebih dahulu, atau dengan istilah dapat tantangan dahulu untuk menyelesaikan, melakukan atau menyusun pekerjaan maka setelah itu barulah akan menemukan sebuah masalah, konsep, informasi atau klu yang akan didiskusikan mereka. Jadi media puzzle ini membantu guru dalam menyampaikan masalah, atau submasalah yang akan dibahas oleh siswa. Dengan begitu siswa dituntut aktif dalam belajarnya dengan keaktifan dan semangat belajar maka akan mempengaruhi hasil belajar. Adapun lagkah-langkahnya sebagai berikut:

- 1) Membuat struktur kelompok dengan membagi 3-7 orang siswa.
- 2) Memberikan media puzzle untuk disusun oleh siswa
- 3) Setelah tersusun puzzlenya, perintahkan siswa untuk mengamati atau mencari masalah, informasi yang ada di media tersebut.
- 4) Guru menanyakah kepada siswa tentang apa yang didapat dari media.
- 5) Merangsang siswa untuk berpartisipasi dalam kelompok diskusi.
- 6) Siswa mencatat ide-ide yang mereka ketahui melalui media puzzle

- 7) Membuat kesimpulan dari hasil diskusi siswa.
- 8) Mempresentasikan kesimpulan atau hasil yang siswa buat didepan kelas dari perwakilan setiap kelompok diskusi.
- 9) Setelah semua kategori dipresentasikan berilah penjelasan atau penguatan oleh guru, agar semua siswa memperoleh pemahaman yang utuh.

c. Kelebihan dan Kekurangan

Menggunakan metode diskusi dalam proses pembelajaran memang terlihat begitu mengasikkan, namun demikian, metode ini juga memiliki beberapa kelemahan. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan yang ada pada metode diskusi:

- 1) Kelebihan metode didkusi:
 - a) Menghidupkan suasana kelas.
 - b) Mendorong siswa untuk berfikir kritis dan sistematis.
 - c) Mendapat *feefback* atas suatu tema tertentu.
 - d) Menggali kreativitas siswa.
 - e) Memberikan kesempatan pada siswa untuk menyalurkan kemampuan masing - masing, dapat pula berfungsi untuk mendorong anak untuk mengemukakan ide-ide baru.
 - f) Dapat memanfaatkan berbagai kemampuan yang dimiliki siswa.
 - g) Membantu siswa untuk dapat menerapkan pengalaman teoritis dan pengalaman praktis dalam berbagai pengetahuan di sekolah.

- h) Mengembangkan inovasi dan motivasi anak untuk belajar lebih lanjut.
 - i) Merangsang kreativitas dalam bentuk ide.
- 2) Kekurangan metode diskusi:
- a) Tidak dapat dipakai pada kelompok yang besar.
 - b) Pembicaraan terkadang menyimpang, sehingga memerlukan waktu yang panjang.
 - c) Mungkin dikuasai oleh orang-orang yang suka berbicara atau ingin menonjolkan diri¹².
 - d) Diskusi biasanya memerlukan waktu yang cukup panjang.

2. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara harfiah berarti “perantara” atau “penyalur”. Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Gerlach dan Ely menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap¹³. Sedangkan Gagne berpendapat bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang belajar. Briggs juga berpendapat bahwa media adalah segala

¹² *Ibid*, Khoiril, h. 145-149

¹³ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, cet.3, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 4

alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar¹⁴.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan sebagai alat penyalur atau perantara, pemberi berupa informasi, konsep, pesan, suatu materi pembelajaran. Media bias berupa gambar, tulisan kondisi lingkungan, baik benda mati ataupun hidup. Media ini merupakan penyampaian materi yang secara tidak langsung yang mewakili guru yang sedang menjelaskan. Sebab, lewat media ini materi sudah dapat tersampaikan baik definisi konsep atau informasi dari sebuah pembelajaran.

3. Media Puzzle

Dalam meningkatkan hasil belajar tidak hanya menggunakan metode, model, strategi dan sebagainya. Dengan tambahan penggunaan media yang tepat pada materi juga dapat membantu proses belajar lebih semangat, menarik dan menantang. Metode dengan bantuan media yang tepat akan membantu siswa agar lebih berpartisipasi dan aktif sehingga hasil belajar meningkat. Salah satunya dengan menggunakan media puzzle.

Siswa sekolah dasar yang kisaran umur 7-11 tahun cenderung masih suka bermain, maka dari itu guru bias memanfaatkan media puzzle ini sebagai media pembelajaran belajar sambil bermain. Rokhmat mengemukakan bahwa puzzle adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun

¹⁴ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, cet. 11, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), h. 6.

tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu¹⁵. Puzzle diartikan sebagai tebakan atau bongkar pasang, dalam tebakan atau bongkar pasang terdapat masalah yang diberikan sebagai hiburan. Media puzzle merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur permainan dan penggunaan gambar sederhana. Sedangkan Silmi berpendapat bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran tentunya akan lebih menarik minat siswa dalam belajar, selain itu dengan menggunakan media puzzle siswa diajak untuk berpikir kritis untuk memecahkan teka-teki dari puzzle itu sendiri¹⁶.

Media Puzzle digolongkan juga dalam permainan anak-anak. Anak-anak bertugas menyusun potongan-potongan gambar yang terpisah. Potongan gambar tersebut memiliki berbagai bentuk seperti jajar genjang, trapesium, persegi, persegi panjang, dan sebagainya. Disusun sedemikian rupa agar membentuk satu gambar yang utuh¹⁷. Dengan terbiasa bermain puzzle, lambat laun, mental anak juga terbiasa bersikap tenang, tekun, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat ia menyelesaikan puzzle pun merupakan salah satu pembangkit motivasi untuk mencoba hal-hal yang baru baginya. Bermain puzzle, selain menyenangkan, ternyata juga dapat meningkatkan keterampilan dan kecerdasan seorang anak. Maka, dalam penelitian yang akan dilakukan Media puzzle digunakan pada metode diskusi sebagai alat perantara penyajian masalah untuk diselesaikan dengan cara

¹⁵ Srianis, *Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk*, 2014, h.4

¹⁶ Milliati Silmi & Yani Kusmarni, *Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle*, (jurnal Factum, 6, (2), 2016), h. 231

¹⁷ Enni K. Hairuddin, *Membentuk karakter Anak dari Rumah*, (Jakarta: Gramedia, 2014), h. 210.

menyusun agar membentuk pola bangun datar yang diharapkan dan siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar lebih meningkat.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Secara umum, belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku, akibat interaksi individu dengan lingkungan. Perilaku itu mengandung pengertian yang luas. Hal ini mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan sebagainya. Setiap perilaku yang terlihat dan ada pula yang tidak terlihat¹⁸. Belajar boleh dikatakan juga sebagai suatu proses interaksi antara diri manusia (*id-ego-super ego*) dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori¹⁹.

Belajar dalam pandangan beberapa para ahli tentang definisi adalah sebagai berikut:

Menurut Kimble “belajar adalah perubahan yang relative permanen didalam *behavioral potentialty* (potensi behavioral) sebagai akibat dari *reinforced practive* (praktek yang diperkuat)”. Senada dengan hal tersebut, Mayer menyebutkan bahwa “belajar adalah menyangkut adanya perubahan perilaku yang relative permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman”. Bell-Gredle juga mengemukakan pendapatnya tentang “belajar adalah proses yang

¹⁸ Lefudin, *Belajar & Pembelajaran Dilengkapi Dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran Dan Metode Pembelajaran*, Cet.2, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), h. 2

¹⁹ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar-Mengajar*, cet. 24, Depok: Raja Grafindo, 2018), h.22

dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skill*), dan sikap (*attitude*) yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan”²⁰. Belajar menurut Gagne adalah “suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman yang didalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku”²¹. Dan belajar dalam bukunya Dr. Mardianto, M.Pd, tentang *Teknik Pengelompokan Siswa* menjelaskan bahwa belajar adalah aktivitas siswa yang dapat dilakukan dimana saja, kapan saja, dan kepada siapa saja. Dimana siswa harus belajar, bias di rumah, di sekolah, di tempat bermain, di kantin, di Masjid atau bahkan di pematang sawah atau juga plaza. Karena memang belajar tidak mengenal tempat dimana formalitas tempat harus membatasi seorang hanya boleh pada tempat tertentu baru bias belajar²².

Berdasarkan pengertian belajar secara umum dan pendapat beberapa para ahli maka dapat disimpulkan belajar merupakan kegiatan yang dilakukan setiap individu, kelompok, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok atau individu dengan individu yang berjalan terus-menerus, yang dapat merubah setiap perilaku, sikap, ada setiap individu. Kata belajar juga sudah tidak asing lagi kita dengar, karena setiap manusia yang hidup pastilah sudah pernah belajar baik dalam pendidikan formal atau belajar dari pengalaman yang sudah dilalui. Bahkan dari kecil manusia sudah menjalani proses belajar, seperti yang

²⁰ Karwono & Heni Mularsih, *Belajar Dan Pembelajaran: Serta Manfaat Sumber Belajar*, (Depok: Rajagrafindo Persada, 2017), h.13

²¹ Naniek Kusumawati & Ending Sri Muruti, (2019), *Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*, Magetan: Ae Media Grafika, h.1

²² Mardianto, *Teknik Pengelompokan Siswa*, (Medan: Perdana Publishing, 2018), h. 11

ada dalam pepatah “belajarliah dari buaian sampai ke liang lahat”. Maka dari itu dapat kita ketahui bahwa belajar tidak mengenal umur, waktu, jenis kelamin jabatan dan lainnya. Setiap manusia pastilah menjalani proses belajar.

Dalam kitab suci Alquran juga terdapat ayat yang menjelaskan tentang belajar yaitu Alquran Surah Al-Kahf ayat 66 yang berbunyi:

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عَلَّمْتَ رُشْدًا ٦٦

Artinya: “Musa berkata kepada Khidhr: “bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu”. (Q.S. Al-Kahf: 18;66)²³

Menurut M. Quraish Shihab ayat tersebut bermakna bahwa manusia hendaklah bersungguh-sungguh dalam mencari ilmu untuk dijadikan petunjuk menuju kebenaran, dalam ayat ini dijelaskan bahwa nabi Musa as memiliki ilmu lahiriah dan menilai sesuatu berdasarkan hal-hal yang bersifat lahitiah, tetapi seperti yang mempunyai peranan yang tidak kecil bagi lahirnya hal-hal lahiriah.²⁴

Selain firman Allah tentang cara mencari ilmu. Terdapat ayat yang memberikan bagaimana cara manusia untuk menyampaikan ilmu.

أَدْعُ إِلَىٰ سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجِدْ لَهُم بِآيَاتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ١٢٥

Artinya: “serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk”.(Q.S Al-Nahl 125)²⁵.

²³ Cordova, *Departemen Agama RI Al-Quran Dan Terjemah*, (2009), h. 301

²⁴ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesan, Dan Keserasian Al Quran*, (Jakarta: Lentera Hati, 2009), h. 678.

²⁵ *Ibid*, Cordova, h. 281

Dari ayat Al-Quran di atas menganjurkan bahwa kita dalam menyampaikan materi atau ilmu kepada peserta didik dengan cara yang baik maka hasil yang akan diperoleh juga akan baik. Tetapi sebaliknya jika kita menyampaikan materi dengan terpaksa, tidak ikhlas, mengeluh maka hasil yang akan kita dapatkan tidak baik juga.

Berdasarkan ayat di atas pula Rasulullah SAW menjelaskan tentang kewajiban setiap muslim untuk menuntut ilmu pengetahuan, seperti diriwayatkan oleh Muslim.

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ : وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَتْتَمِسُ فِيهِ
عِلْمًا سَهَّلَ اللَّهُ لَهُ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ (رواه مسلم)

Artinya: “Dari Abu Hurairah R.A., ia berkata: Bahwasannya Rasulullah SAW bersabda: Barang siapa merintis jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan bagi orang itu karena ilmu tersebut jalan menuju ke surga”. (H.R. Muslim)²⁶

Dalam islam, pendidikan sangat panjang dan belajar merupakan suatu kewajiban sejak lahir dari ayunan sampai meninggal dunia. Bahwa selama manusia hidup di dunia ini diharuskan menempuh pendidikan. Pendidikan memerlukan waktu yang panjang atau disebut dengan pendidikan seumur hidup.²⁷

Berdasarkan ayat dan hadis diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu. Perubahan tersebut tidak hanya pada aspek pengetahuan atau kognitif saja tetapi juga meliputi aspek sikap dan nilai (afektif) serta keterampilan (psikomotor). Perubahan itu merupakan buah dari

²⁶ Muhammad Faiz Al-Math, *1100 Hadist Terpilih*, cet. 6, (Depok: Gema Insan, 2008), h. 207.

²⁷ Rosdiana A Bakar, *Pendidikan Suatu Pengantar*, Bandung: Cita Pustaka Media Perintis, (2012), h. 25

pengalaman. Perubahan perilaku yang terjadi pada individu karena adanya interaksi antara dirinya dengan lingkungan . interaksi ini dapat berupa interaksi fisik dan psikis. Ilmu yang didapat tersebut merupakan hasil belajar yang diperoleh dari proses pembelajaran, menuntut ilmu tersebut dalam rangka meningkatkan derajat dan pengetahuan mereka baik di dunia maupun akhirat. Ketika seseorang sudah mendapat ilmu maka ia wajib mengamalkan ilmu tersebut dan mendalami apa saja yang ia dapatkan. Karena, setiap ilmu yang di dapat akan bermanfaat bagi kehidupan dunia dan akhiratnya nanti.

b. Prinsip-Prinsip Belajar

Prinsip-prinsip dalam pembelajaran merupakan suatu keadaan yang mengandung hubungan belajar dengan beberapa konsep. Maka dalam arti prinsip belajar itu tidak dapat berdiri sendiri, tanpa ada suatu hubungan baik itu guru dengan siswa, guru dengan guru atau hubungan dengan yang lainnya. Dengan begitu prinsip-prinsip pembelajaran harus memiliki guru yang aktif dengan siswa yang aktif pulak, bukan hanya seorang guru aktif, tetapi siswa pasif. Harus di seimbangkan hubungan timbal balik tersebut.

Prinsip-prinsip belajar menurut Slameto, berdasarkan persyaratan yang diperlukan untuk belajar:

- 1) Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat, dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.

- 2) Belajar harus menimbulkan “*reinforcement*” dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
- 3) Belajar perlu lingkungan yang menantang di mana anak dapat mengembangkan kemampuan bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
- 4) Belajar perlu adanya interaksi dengan lingkungannya.
- 5) Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
- 6) Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapai.
- 7) Belajar memerlukan sasaran yang cukup sehingga siswa belajar dengan tenang.
- 8) Repetisi, dalam proses belajar perlu latihan berkali-kali agar pengertian/keterampilan/sikap itu mendalam pada siswa.²⁸

Dari kedelapan prinsip tersebut maka dapat dilihat bahwa prinsip belajar itu memiliki beberapa bagian penting dalam kegiatan hubungan timbal balik. Seperti seorang individu yang memiliki perbedaan mulai dari umur, pengetahuan, kelincahan, kesanggupan dan bakatnya. Kemudian lingkungan dan masyarakat, minat, aktivitas dan motivasi.

c. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan

²⁸ Yatim Riyanto, (2010), *Paradigm Baru Pembelajaran, Sebagai Referensi Bagi Guru/Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas*, cet.2, Jakarta: Kencana Perdana Media Group, H. 63

pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai.

Hasil pembelajaran adalah perubahan yang terjadi dalam perilaku dan penampilan diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Perilaku ini dapat konkrit serta dapat dilihat dan fakta yang tersamar. Oleh karena itu, hasil pembelajaran adalah suatu pernyataan atau keterampilan siswa tertentu yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Hasil pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan pembelajaran.²⁹

Pencapaian tujuan belajar ada tiga aspek yang akan dicapai pada hasil belajar, *pertama*, dalam hal keilmuan dan pengetahuan, konsep atau sebuah fakta (*kognitif*). *Kedua*, berkaitan dengan hal kepribadian atau sikap dinamakan (*afektif*). Dan *ketiga*, berkaitan dengan kelakuan, keterampilan atau penampilan siswa dinamakan (*psikomotorik*). Ketiga hasil belajar tersebut dalam pengajaran merupakan tiga hal yang secara perencanaan dan programatik terpisah, namun dalam

²⁹ Istirani & Intan Pulungan, *Ensiklopedia Pendidikan*, Medan: Media Persada, (2017), h.

kenyataannya pada diri siswa merupakan satu kesatuan yang utuh dan bulat³⁰.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat di simpulkan hasil belajar merupakan hal yang dapat diukur khususnya pada ranah pengetahuan siswa, hasil belajar ini bertujuan untuk mengetahui apakah pembelajaran dapat berjalan dengan tujuan yang inginkan atau tidak melalui pengamatan pada hasil belajar siswa.

5. Hakikat IPA di MI/SD

Wahyana mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Perkembangannya tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi oleh adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Marsetio Donosepoetro mengatakan pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah³¹.

Dalam peraturan pemerintah dan kebudayaan Republik Indonesia No. 37 Tahun 2018 tentang perubahan atas PERMENDIKBUD No 24 Tahun 2016 pasal 2A ayat 1 yang berisi:

Muatan informatika pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dan dipelajari melalui ekstrakurikuler dan muatan lokal. Adapun salah satu kompetensi inti dan kompetensi dasar IPA di kelas V SD/MI dirumuskan sebagai berikut:

Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya,

³⁰ Sardiman, *op.cit.* h.28-29

³¹ Trianto, (2011), *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, cet 3. Jakarta: Bumi Aksara.

mahluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah, disekolah dan tempat bermain. KD IPA SD/MI kelas V (3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaringan-jaringan makanan di lingkungan sekitar).³²

Dari pengertian ahli dan Permendikbud maka, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA di SD/MI adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam atau lingkungan sekitar siswa. Dengan melakukan sebuah observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Pembelajaran IPA di sekolah dasar merupakan penguasaan siswa terhadap pengetahuan tentang alam sekitar, yang dipelajari dari fakta-fakta, prinsip-prinsip, dan proses penemuan. Pengetahuan siswa tentang alam tersebut dapat mencetak siswa dalam bersikap ilmiah. Namun materi IPA yang diberikan harus disesuaikan dengan usia dan karakteristik siswa yang bersangkutan. Maksudnya, materi IPA yang diberikan kepada siswa disesuaikan dengan tingkatan kelas, sehingga penguasaan pengetahuan tentang IPA dapat bermanfaat baik bagi dirinya maupun bagi kelestarian lingkungan alam sekitar.

³² Undang-Undang RI No.37 Tahun 2018, Sietem PERMENDIKBUD, h. 41.

6. Materi Pembelajaran IPA (Daur Hidup Hewan)

Daur hidup pada hewan

Daur hidup adalah proses perubahan bentuk tubuh makhluk hidup sepanjang hidupnya. Daur hidup hewan dimulai dari telur atau bayi hingga menjadi hewan dewasa atau imago. Secara umum daur hidup hewan dibedakan menjadi 2 macam yaitu:

- a. Daur hidup hewan tanpa metamorfosis,

Contoh daur hidup tanpa metamorfosis antara lain: ayam, kucing, sapi, kambing dan kelinci.

- b. Daur hidup hewan dengan metamorfosis,

Contoh daur hidup hewan dengan metamorfosis, antara lain: kupu kupu, lalat, lipas, capung dan katak.

Metamorfosis merupakan perubahan bentuk hewan secara bertahap setelah lahir atau menetas hingga dewasa. Secara umum metamorfosis pada hewan dibedakan menjadi 2, yaitu :

- a. Metamorfosis sempurna, yaitu metamorfosis yang melalui 4 tahapan, yaitu: telur, larva, pupa dan imago. Bisa dikatakan metamorfosis sempurna adalah metamorfosis yang melalui tahapan pupa atau kepompong. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna antara lain: kupu kupu, katak, lalat dan nyamuk.
- b. Metamorfosis tidak sempurna, yaitu metamorfosis yang hanya melalui 3 tahapan, yaitu: telur, nimfa dan imago. Bisa dikatakan metamorfosis tidak sempurna tidak mengalami tahapan pupa. Contoh hewan yang

mengalami metamorfosis tidak sempurna antara lain: jangkrik, lipas, capung, belalang³³.

B. Kerangka Berfikir

Salah satu aspek yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah bagaimana seorang guru menggunakan metode dan media yang tepat pada materi yang digunakan dalam proses mengajarnya. Metode dan media yang tepat pada materi akan membuat pembelajaran lebih efektif dan disukai oleh siswa, yang aktif akan membuat siswa lebih fokus mengikuti pembelajaran, sehingga dengan kefokusannya itu, siswa akan lebih mudah memahami materi yang akan disampaikan oleh guru.

Dalam proses pembelajaran di kelas, peserta didik membaca buku teks pelajaran yang memuat banyak kalimat. Konteks kalimat dalam jumlah yang banyak tentu akan membuat peserta didik menjadi jenuh dan kurang memahami isi bacaan dengan baik. Melihat kenyataan ini diperlukan adanya suatu metode pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar dengan memulai masalah yang mereka temui dalam kesehariannya.

Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Sedangkan media merupakan sebagai alat penyalur atau perantara, pemberi berupa informasi, konsep, pesan, suatu materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala

³³ Heni Kusumawati, *Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Lingkungan Sahabat Kita / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, Edisi Revisi, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), h. 47.

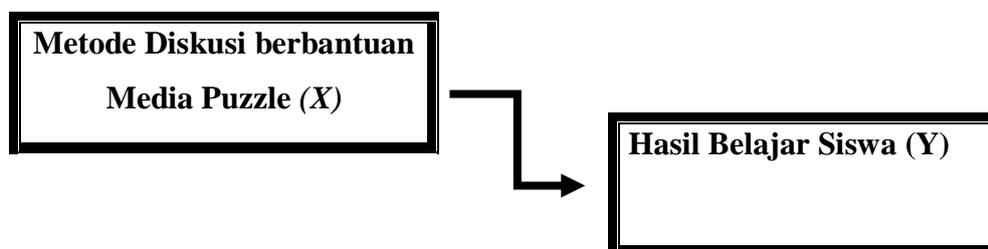
fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Dengan metode diskusi berbantuan media puzzle diharapkan peserta didik menjadi semangat, antusias dan tertarik terhadap materi yang akan diajarkan dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Oleh sebab itu peneliti berpikir bahwa metode diskusi dengan bantuan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar anak merupakan patokan apakah sebuah pembelajaran berhasil atau tidak. Kemampuan kognitif atau pengetahuan siswa merupakan alat ukur yang dapat digunakan oleh guru untuk melihat apakah materi tersampaikan dengan baik dan dapat dikuasai oleh siswa. Apabila hasil belajar siswa dapat memenuhi nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) maka dapat dikatakan pembelajaran yang dilakukan berhasil, karena, mendapat nilai rata-rata di atas KKM. Atau sebaliknya pembelajaran itu dikatakan gagal apabila hasil belajar siswa rata-rata di bawah nilai KKM yang ditentukan.

Table 2.1

Pengaruh Metode Diskusi Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara.



C. Penelitian Yang Relevan

1. Mugi Rahayu & Stephani Diah Pamelasari berjudul "Pengaruh Teknik Story Telling Menggunakan Media Puzzle Terhadap Motivasi Dan Hasil

Belajar Siswa Smp Kelas VII Pada Materi Energi Dalam Sistem Kehidupan”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata motivasi belajar kelas eksperimen sebesar 78% sedangkan rata-rata motivasi belajar siswa kelas kontrol sebesar 76,29%. Siswa yang diajar menggunakan teknik story telling dan media puzzle memberikan rata-rata motivasi belajar siswa lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan diskusi kelompok berbantuan LKS dan LDS. Kelas eksperimen yang memiliki motivasi yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol menghasilkan rata-rata hasil belajar kognitif yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan hasil analisis diperoleh t hitung $>$ t tabel sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan diantara kedua kelas serta diperoleh r hitung $>$ r tabel sehingga ada hubungan antara motivasi dan hasil belajar siswa dengan adanya penerapan teknik story telling menggunakan media puzzle.

2. Lesy Luzyawati dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Team Games Turnament* Berbantu Media *Crossword Puzzle* Terhadap Hasil Belajar”. Hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen I adalah 69,4 dan nilai rata-rata kelas eksperimen II adalah 54,0. Uji hipotesis digunakan adalah uji t dan diperoleh nilai t hitung = 2,71 dan t tabel 2,01 dengan taraf signifikan (α) = 0,05 dan $dk = 29+25-2 = 52$. Karena t hitung $>$ t tabel maka H_a diterima dan H_o ditolak. Artinya terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran Word Square dengan media pembelajaran Crossword Puzzel pada materi ekosistem.

3. Ari Giri Widayanti dkk. Judul penelitian “Penerapan Model *Make A Match* berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa kelas V di SD”. Hasil penelitian ini adalah (1) persentase rata-rata hasil belajar siswa pada ranah afektif sebesar 69,16% pada siklus I, dan meningkat menjadi 82,29% pada siklus II, (2) Persentase rata-rata hasil belajar siswa pada ranah psikomotor sebesar 68,33% pada siklus I, dan meningkat menjadi 84,16% pada siklus II. (3) Persentase rata-rata hasil belajar siswa pada ranah kognitif sebesar 70,41% pada siklus I, dan meningkat menjadi 85,85% pada siklus II. (4) Ketuntasan klasikal mencapai 58,33% pada siklus I, dan meningkat menjadi 100% pada siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* berbantuan *media puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V Kecamatan Jembrana, Tahun pelajaran 2015/2016.
4. Siti Maesaroh dengan judul “ Pengaruh metode Diskusi terhadap hasil belajar IPA kelas III MI. Nur Attaqwa Kelapa Gading Jakarta Utara”. Hasil penelitian yang diambil dari kelas control dan eksperimen hasil rata-rata kelas control 52,80 sedangkan rata-rata kelas eksperimen dengan metode diskusi sebesar 65,65, dengan menggunakan uji statistic t_{hitung} sebesar 0,32 dan t_{tabel} sebesar 0,17 sehingga H_a diterima maka metode diskusi berpengaruh.

D. Hipotesa Penelitian

Hipotesa merupakan jawaban sementara yang perlu di perhatikan dalam pelaksanaan pengujian penelitian yang akan dilakukan, adapun hipotesa dari penelitian yang akan dilakukan adalah:

H_a : Tidak terdapat pengaruh dalam penerapan metode diskusi berbantuan media puzzle terhadap hasil belajar IPA materi Daur Hidup Hewan kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara.

H_o : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan metode diskusi berbantuan media puzzle terhadap hasil belajar IPA materi Daur Hidup Hewan kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan dalam lingkungan sekolah MIN 5 Labuhanbatu Utara Jalan Besar Desa Pematang Kabupaten LabuhanBATU Utara pada tahun ajaran 2020/2021 yaitu ajaran semester ganjil di kelas VA dan VB. Penelitian yang akan dilaksanakan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Exsperiment*.

Penelitian model *Quasi Exsperimetn* (eksperimen semu) yaitu penelitian melibatkan dua kelompok. Terdiri dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol berupa kelas yang tidak akan diberi perlakuan. Sedangkan kelas eksperimen yaitu kelas yang akan diberikan perlakuan dengan penerapan Metode Diskusi berbantuan Media Puzzle. Kelas yang tidak diberikan perlakuan yaitu kelas VB dan kelas yang akan diberikan perlakuan penerapan Metode Diskusi berbantuan Media Puzzle yaitu Kelas VA. Desain penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas yaitu Metode Diskusi berbantuan Media Puzzle (X) dan sebagai veriabel terikat yaitu hasil belajar (Y). Desain penelitian dalam bentuk tabel dalam buku Sugiyono sebagai berikut:

Tabel 3.1
Desain Penelitian

Kelompok		Pre test		Perlakuan		Post tes
Eksperimen	→	O ₁	→	X	→	O ₂
Kontrol	→	O ₃	→		→	O ₄

Keterangan:

O_1 = Pre test kelas eksperimen

O_2 = Pre test kelas kontrol

X = Perlakuan menggunakan penerapan metode diskusi berbantuan media puzzle khusus kelas eksperimen saja mendapat perlakuan.

O_3 = Post test untuk kelas eksperimen

O_4 = Post test untuk kelas kontrol.³⁴

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di MIN 5 Labuhanbatu Utara, Jalan Besar Pematang Kecamatan NA IX-X Kabupaten Labuhanbatu Utara.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil Tahun Ajaran 2020/2021 dikelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara.

C. Populasi Dan Sample

1. Populasi

Secara umum populasi adalah semua individu atau unit, peristiwa yang ditetapkan sebagai objektif penelitian. Secara teknis populasi tidak lain adalah kumpulan dari unit-unit elementer yang memiliki sifat-sifat atau ciri-ciri tertentu. Maka, dapat diartikan populasi yaitu keseluruhan objektif penelitian yang akan menjadi sumber data³⁵. Penelitian dengan menggunakan populasi

³⁴ Sugiyono, (2013), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*, Bandung: Alfabeta, h.118

³⁵ Salim & Haidir, (2019), *Penelitian Pendidikan:Metode, Pendekatan, Dan Jenis*, cet.1, Jakarta: Kencana, h. 219

dapat dilakukan dengan jumlah yang tidak ada batasnya, yang mana objek pada populasi penelitian yang akan dilakukan akan di analisis dan hasilnya dapat di buat kesimpulan.

Penelitian yang akan dilakukan ini menggunakan populasi atau objek dari penelitian yaitu seluruh siswa/i kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara Tahun Ajaran 2020/2021. Populasi ini terbagi dalam dua kelas dengan jumlah siswa keseluruhan 33 siswa. Kelas VA 17 siswa/i dan kelas VB 16 siswa/i.

Tabel 3.2
Sebaran Populasi

Kelas	Jumlah Siswa
V A	16
V B	16
Jumlah	32

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki ciri atau sifat-sifat yang sama atau serupa dengan populasinya. Sesuai dengan rumusan tersebut, sampel harus memiliki ciri-ciri atau sifat-sifat yang menggambarkan secara tepat sifat-sifat populasinya. Sampel yang demikian dinyatakan sebagai sampel yang representatif³⁶. Sample ini lebih kecil dibanding dengan populasi, dapat dikatakan sample ini merupakan perwakilan dari papulasi yang ada. Jadi sampel pada penelitian yang dilakukan adalah berjumlah kurang dari 100 sampel yaitu 32 sampel. Jumlah dari keseluruhan siswa/i kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara.

³⁶ *Ibid*, h.220

D. Defenisi Operasional

Defenisi operasional berupa defenisi dari suatu variable yang akan di lakukan penelitian. Defenisi ini memerikan informasi dari setiap variabel agar lebih mudah dipahami dan dimengerti sebelum melakukan analisis. Defenisi operasinal dari penelitian yang akan dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Hasil belajar merupakan tolak ukur dari sebuah proses pembelajaran. Hal yang diukur dalam sebuah proses belajar ada tiga aspek yaitu aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Ketiga aspek ini dapat merubah perilaku seseorang. Penelitian ini lebih dikhususkan dalam pengukuran hasil belajar dalam aspek pengetahuan. dalam mencari hasil belajar dapat dilakukan berupa tes, baik tertulis atau tes lisan.
2. Metode Diskusi berbantuan Media Puzzle. Metode Diskusi berbantuan Media Puzzle ini dapat mewakili guru dalam menyampaikan pembahasan atau konsep, informasi dari materi pelajaran. Strategi berbentuk kartu ini diacak secara kelompok. Tujuan Metode Diskusi berbantuan Media Puzzle ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga dapat membuat hasil belajar IPA materi Daur Hidup Hewan lebih baik dan mencapai KKM pelajaran IPA.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan hal yang paling penting dalam melakukan penelitian. Tujuan dilakukan penelitian untuk mendapatkan data. Maka perlu mengetahui syarat apa saja yang dibuat dalam pengumpulan data agar mendapat data standar sesuai yang ditetapkan.

Dalam hal untuk memenuhi syarat tersebut Instrument merupakan salah satu penentu keberhasilan penelitian. Instrumen dapat diartikan sebagai sebuah gambaran anatar variable, sub variable , indicator dan rancangan butir-butir instrument yang telah disusun. Instrument berfungsi sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data yang diperlukan. Menyusun instrument pada dasarnya adalah menyusun alat evaluasi, alat evaluasi yang dibuat berupa bentuk test, observasi, dokumentasi, wawancara dan sebagainya. Oleh karena itu, mengevaluasi adalah memperoleh data tentang suatu yang diteliti, ha hasil yang diperoleh dapat diukur dengan menggunakan standar yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti³⁷. Teknik pengumpulan data pada penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan langsung dengan menggunakan penglihatan, penciuman, pendengaran, perabaan, atau perlu dengan pengecap³⁸. Observasi pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sampel dan populasi yang akan diteliti dan juga mengetahui hasil belajar IPA siswa dalam proses pembelajaran harian/ulangan.

2. Tes

Alat pengumpulan data dalam bentuk tes juga sering digunakan dalam penelitian, terutama penelitian yang ingin mengungkapkan atau mengukur tingkat pengetahuan seseorang terhadap sesuatu. Tes adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian dalam bentuk tugas terhadap sekelompok orang yang dapat menghasilkan nilai. Tes inteligensi yaitu bertujuan untuk mengukur

³⁷ *Ibid*, Salim & Haidir..., h. 83

³⁸ *Ibid*, Salim & Haidir..., h. 86

tingkat kecerdasan seseorang³⁹. Dalam penelitian yang akan dilakukan pengukuran tingkat kecerdasan pelajaran IPA, melalui hasil belajar siswa.

Penelitian yang akan dilaksanakan menggunakan bentuk tes, yaitu tes di awal (*pre-test*) dan tes di akhir (*post-test*). Tes awal akan dilakukan ketika kelas kontrol dan kelas eksperimen belum diberikan perlakuan, sedangkan tes akhir akan dilakukan ketika kelas kontrol diberikan perlakuan dalam bentuk buku ajar. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa metode diskusi berbantuan media puzzle. Tujuan diberikan tes akhir agar mengetahui perbedaan antara sebelum diberikan perlakuan dengan sesudah diberikan perlakuan, untuk melihat hasil belajar siswa. Tes yang akan diberikan pada penelitian ini berbentuk *multiple-choice* (pilihan berganda) dengan empat pilihan jawaban. Rubrik penilain dalam tes yang akan dilakukan diberikan bobot skor 1 pada jawaban benar dan skor 0 pada jawaban salah. Cara perhitungan nilai sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah jawaban yang benar}}{\text{jumlah maksimal}} \times 100$$

Indikator penelian yang akan dilakukan berdasarkan ranah kognitif dari Taksonomi Bloom yakni mengenal (*recognition*) C₁, pemahaman (*comprehension*) C₂, penerapan atau aplikasi (*application*) C₃, analisis (*analysis*)C₄, sintesis (*synthesis*)C₅, dan evaluasi (*evaluation*)C₆. Pada dasarnya untuk pendidikan tingkat MI/SD baru mencapai indikator penilaian tahap C₁ (mengetahui) - C₄ (analisis).

³⁹ Syukur Kholil, (2006), *Metodelogi Penelitian Komunikasi*, Bandung: Citapustaka Media, h. 104-105

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Hasil Belajar IPA

Kompetensi Dasar	Indikator	Ranah Kognitif	Nomor Butir Soal	Jumlah Soal
3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaringan-jaringan makanan di lingkungan sekitar	3.5.1 Menjelaskan beberapa komponen ekosistem yang terdapat dalam lingkup ekosistem	C1	1, 3, 4,10	4
		C2	2,12,17,18,21	5
		C3	16,22,25,26	4
	3.5.2 Menyebutkan apa saja komponen komponen dalam ekosistem lingkungan seperti daur hidup hewan	C2	30, 29, 27,	3
		C3	5, 6, 9, 23	4
	3.5.3 Mengidentifikasi daur hidup hewan	C1	14, 19,20,7	4
		C2	8,11,13	3
		C4	15,24,28	3
	Total			

Untuk mengetahui keabsahan tes maka digunakan alat pengumpul data terlebih dahulu yang sudah divalidkan kepada bapak/ibu dosen ataupun boleh juga bapak/ibu guru yang mengampu atau ahli dibidang studi IPA. Sebelum menggunakan instrumen tes untuk mengambil data penelitian, maka terlebih

dahulu dilakukan uji tes sebagai alat penguji kevalidan tersebut dengan cara menguji validitas tes, realibilitas tes, tingkat kesukaran, dan daya pembeda tes.

a. Validitas

Validitas butir soal berfungsi untuk mengetahui tingkat untuk mengetahui tingkat kevalidan masing-masing butir soal. Sehingga dapat ditentukan butir soal yang gagal dan yang diterima. Tingkat kevalidan ini dapat dihitung dengan korelasi *Product Moment*.⁴⁰

Adapun rumus yang digunakan untuk uji validitas instrument adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{(N\Sigma x^2) - (\Sigma x^2)\} \{N\Sigma Y^2\} - (\Sigma Y)^2}}$$

Rumus Validitas

Keterangan:

N = Jumlah siswa yang mengikuti

X = Skor butir

Y = Skor total

r_{xy} = Koefisien kolerasi antara skor butir soal dan skor total

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% maka instrumen tersebut dianggap valid. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen tersebut dianggap tidak valid.

Langkah pertama yang dilakukan yaitu memvalidkan dengan dosen ahli atau disebut validitas konstruk. Validatornya adalah bapak Safran, M.Pd.I Setelah valid dari dosen ahli kemudian instrument soal diuji coba ke siswa yang dilakukan di MIN 5 Labuhanbatu Utara, kepada kelas yang

⁴⁰ Sugiyono, (2013), *Statistik Untuk Penelitian*, Bandung: Alfabeta, h. 228

berada diatas kelas penelitian yaitu kelas VI yang berjumlah 22 siswa karena sudah terlebih dahulu mempelajari materi yang akan diberikan sebagai materi penelitian. Uji coba Instrumen dilakukan pada hari Rabu selama 45 menit. Data dari uji coba instrumen kemudian diolah untuk mencari validitas, reabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda kemudian diolah dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel* dengan bobot setiap siswa jika menjawab benar pada setiap soal maka diberi nilai 1 dan salah diberi nilai 0. Ternyata dari 30 soal dalam bentuk pilihan ganda yang diujikan didapati 20 soal dinyatakan valid dan 10 soal lagi tidak valid terdapat didalam (lampiran 9) dengan rumus Korelasi *Product Moment*.

b. Realibitas

Setelah Valid kemudian dilakukan uji reliable. Sebuah tes dapat dikatakan reliable jika tes tersebut digunakan secara berulang terhadap peserta didik yang sama hasil pengukurannya relatif sama. Hasil uji reliable terdapat dalam lampiran 11. Pengujian realibitas instrumen tes digunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*), sebagai berikut:

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

Rumus Reabilitas

Keterangan:

r_{11} = Reabilitas tes secara langsung

n = banyak item soal

p = Proporsional subjek yang menjawab item dengan benar.

q = Proporsional subjek yang menjawab item dengan benar.

$\sum pq$ = Jumlah hasil perkalian antara p dan q .

S = Standar deviasi dari tes (Standar deviasi adalah akar varians).

S^2 = Varians total yaitu varians skor total.

Untuk mencari varians total juga digunakan rumus sebagai berikut:

$$S^2 = \Sigma Y^2 - \frac{(\Sigma Y)^2}{n}$$

Keterangan :

N = Banyaknya siswa

S_1^2 = variansi total yaitu variansi skor total

$(\Sigma Y)^2$ = jumlah skor total seluruh item

Tabel 3.4
Tingkat Reabilitas Tes

No	Indeks Reabilitas	Klasifikasi
1	0,00 – 0,20	Sangat rendah
2	0,20 – 0,40	Rendah
3	0,40 – 0,60	Sedang
4	0,60 – 0,80	Tinggi
5	0,80 – 1,00	Sangat tinggi

c. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah menghitung besarnya indeks kesukaran soal untuk setiap butir. Soal yang baik adalah soal yang memiliki taraf kesukaran tertentu, sesuai dengan karakteristik siswanya dan soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar (sulit), hasil uji tingkat kesukaran soal terdapat didalam lampiran 13 dengan rumus yang digunakan yaitu:⁴¹

$$P = \frac{B}{JS}$$

⁴¹ Nurmawati, (2016), *Evaluasi Pendidikan Islam*, Bandung: Citapustaka Media, h.118.

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyak siswa yang menjawab soal itu dengan benar

JS = jumlah seluruh siswa peserta

Tabel 3.5
Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar P	Interpretasi
0,00 – 0,30	Sukar
0,30 – 0,70	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

d. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik yang belum menguasai kompetensi berdasarkan ukuran tertentu. Untuk bisa menentukan daya pembeda, terlebih dahulu diurutkan dari skor tertinggi sampai skor terendah dan dipastikan kelas 50% kelompok atas dan 50% kelompok bawah, hasil uji daya pembeda soal terdapat dalam lampiran 15 dengan menggunakan rumus untuk menentukan indeks deskriminasi adalah:⁴²

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = PA - PB$$

Keterangan:

J = Jumlah peserta tes.

JA = Banyaknya peserta kelompok atas.

JB = Banyaknya peserta kelompok bawah.

⁴² Ibid, h. 118

BA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar.

BB = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar.

PA = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar (ingat P sebagai simbol indeks kesukaran)

PB = Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

Tabel 3.6
Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal

No	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
1	0,00 – 0,20	Jelek
2	0,20 – 0,40	Cukup
3	0,40 – 0,70	Baik
4	0,70 – 1,00	Baik Sekali
5	Minus	Tidak baik

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film documenter, data yang relevan penelitian. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen biasa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang⁴³. Dalam penelitian yang akan dilakukan ini dokumentasi yang akan diambil yaitu berbentuk foto dan data siswa berupa nama-nama siswa kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara. Bertujuan untuk bukti melakukan penelitian dan menguatkan data yang akan diambil.

⁴³ Sudaryono, (2016), *Metode Penelitian Pendidikan*, cet.1, Jakarta: Kencana, h.91

F. Syarat Uji Data

Analisis data pada penelitian yang akan dilakukan, setelah syarat-syarat uji data sudah dilakukan. Hal ini yaitu pengujian terhadap hasil akhir tes (*post-test*). Teknik analisis data hipotesis statistik yang akan dilakukan dengan menggunakan uji t (*t-test*). Tujuan menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan distribusi data yang akan di buat dan mengetahui apakah data yang akan diteliti menghasilkan perubahan yang signifikan atau tidak. Tetapi, sebelum dilakukan uji t, harus dilakukan syarat uji data sebelumnya yaitu uji normalitas, homogenitas dan linearitas data terlebih dulu.

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan pada skor (hasil *pre tes* dan *post tes*). Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji kenormalan yang digunakan adalah uji Liliefors.

$$Z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

Langkah yang dilakukan untuk menentukan normal tidaknya data yaitu mengurutkan data sampel dari yang terkecil hingga terbesar, setelah data diurutkan maka langkah selanjutnya yaitu menentukan nilai Z dari tiap-tiap data kemudian menentukan besar peluang untuk masing-masing nilai Z_1, Z_2, \dots, Z_n lebih kecil atau sama dengan Z_i , selanjutnya yaitu menghitung selisih $F(Z_i) - S(Z_i)$ kemudian menghitung harga mutlaknya, ambil nilai terbesar diantara harga-harga mutlak selisih harga tersebut, nilai ini dinamakan L_0 yang kemudian memberikan interperstasi L_0 dengan membandingkannya dengan L_t . L_t adalah harga yang diambil dari tabel harga

kritis uji Liliefors langkah yang terakhir yaitu mengambil kesimpulan berdasarkan harga L_0 dan L_t yang telah didapat. Apabila $L_0 < L_t$ maka sampel berasal dari distribusi normal.⁴⁴ Untuk mengambil harga mutlak paling besar dari selisih itu disebut L_{hitung} . Selanjutnya pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dicari harga L_{tabel} pada daftar nilai kritis L untuk uji *Liliefors*. Kriteria pengujian ini adalah apabila $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka berdistribusi data yang di dapat normal atau diterima. Tetapi, apabila $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka berdistribusi data yang di dapat tidak normal atau ditolak.

2. Uji Homogenitas Data

Uji ini dilakukan nantinya untuk melihat apakah kedua kelompok sampel atau populasi mempunyai variansi yang homogeny atau tidak homogen. Uji homogenitas dalam penelitian yang akan dilakukan ini yaitu variansi terbesar dibandingkan dengan variansi terkecil, dengan menggunakan rumus sebagai beriku.

$$F = \frac{Sx^2}{Sy^2}$$

Keterangan:

F = Homogenitas

S_1 = Variansi data pertama/Simpangan baku terbesar

S_2 = variansi data kedua/Simpangan baku terkecil

Adapun kriteria pengujiannya adalah:

H_0 diterima jika $F_h < F_t$ H_0 = data memiliki varian homogen

H_0 ditolak jika $F_h > F_t$ H_0 = data tidak memiliki varian homogen

Kriteria pengujian pada penelitian yang akan dilakukan ini adalah: H_0 diterima jika data nantinya berasal dari populasi yang homogen yaitu $F_{hitung} >$

⁴⁴ Indra Jaya, 2013, *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung: CitaPustaka Media Perintis, hal. 253

F_{tabel} dimana F_{tabel} didapat dari daftar distribusi F dengan $\alpha = 0,05$. Dalam taraf nyata dalam pengujian disebut α .

G. Teknik Analisis Data

1. Pengujian Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan-rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian kuantitatif. Pengujian hipotesis yang menggunakan analisis statistik dilakukan untuk menentukan hipotesis mana yang diterima dan hipotesis mana yang ditolak⁴⁵. Uji hipotesis dilakukan untuk melihat perbedaan hasil tes siswa dari kelompok eksperimen dan kelompok control. Dalam penelitian yang akan dilakukan menggunakan Uji-t. tetapi, dengan syarat jika kedua data berdistribusi normal dan homogen. Hasil perhitungan t-hitung dibandingkan dengan t-tabel pada taraf signifikan 0,05 dengan kriteria:

Hipotesis pada penelitian yang akan dilakukan ini adalah sebagai berikut:

$H_a : \mu_1 \neq \mu_2$: terdapat pengaruh antara metode diskusi berbantuan media puzzle dengan hasil belajar pelajaran IPA kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara.

$H_o : \mu_1 = \mu_2$: tidak ada pengaruh antara metode diskusi berbantuan media puzzle dengan hasil belajar pelajaran IPA kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara.

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t dua belah pihak dengan rumus.

⁴⁵ Salim & Haidi....h. 140 & 142

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \times \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

n_1 : Jumlah sampel kelas eksperimen

n_2 : Jumlah sampel kelas kontrol

t : Harga t hasil perhitungan

\bar{X}_1 : Selisih nilai *pos-tes* dengan *pre-tes* pada kelas eksperimen

\bar{X}_2 : Selisih nilai *pos-test* dengan *pre-test* pada kelas kontrol

S_1^2 : Variansi selisih nilai *pos-test* dengan *pre-test* pada kelas eksperimen.

S_2^2 : Variansi selisih nilai *pos-test* dengan *pre-test* pada kelas kontrol.

S_2 : variansi gabungan.

Kriteria pengujian hipotesis pada penelitian yang akan dilaksanakan:

1) Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 ditolak dan H_a diterima.

2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_0 diterima dan H_a ditolak.

H. Prosedur Penelitian

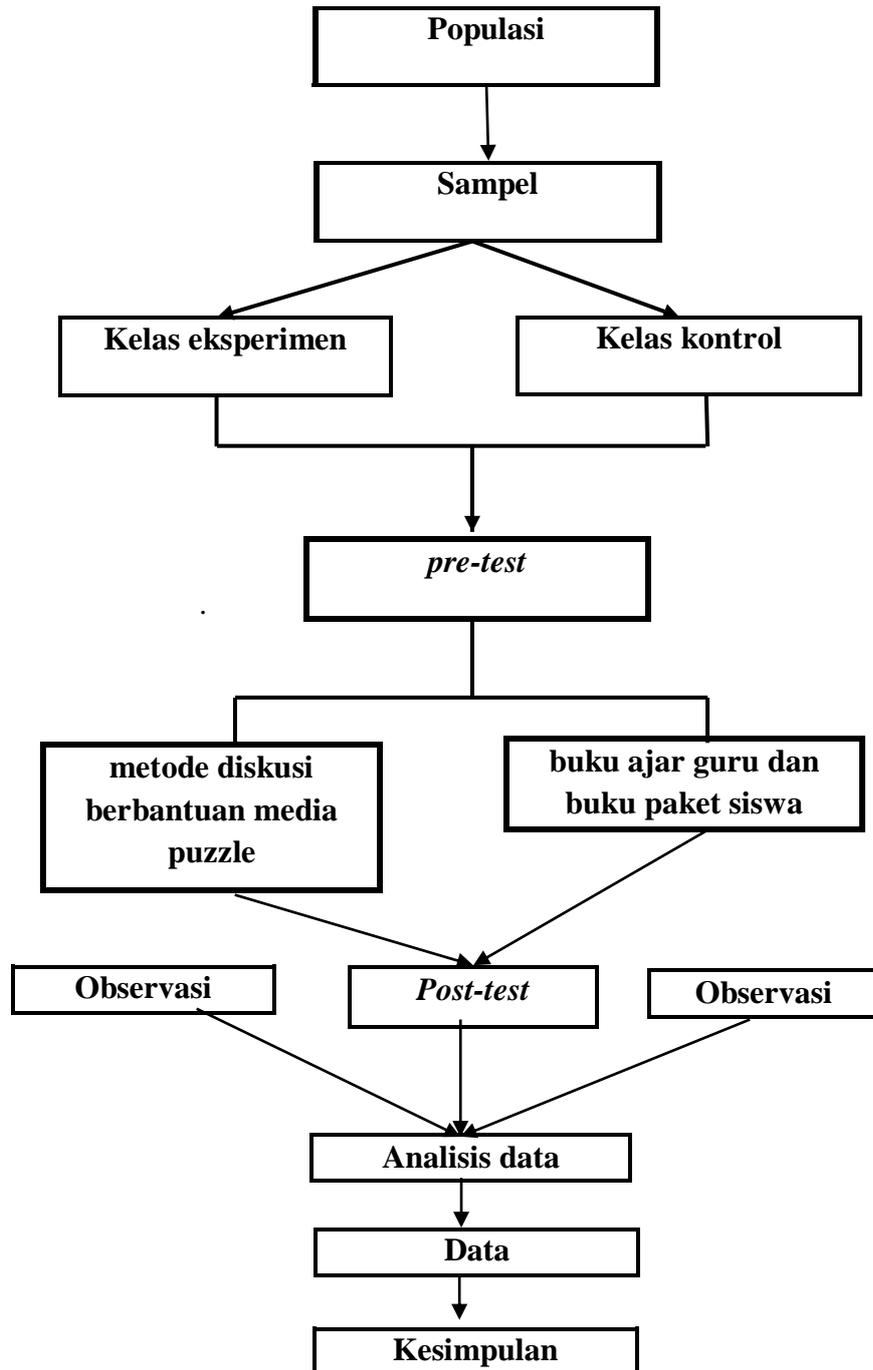
Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah apa saja yang akan dilakukan terhadap sample ketika melakukan penelitian.

Tabel 3.7
Prosedur Penelitian

Langkah - langkah yang akan dilaksanakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut	
Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
<ul style="list-style-type: none"> • Terlebih dahulu menentukan populasi dan sampel penelitian. • Menentukan kelas VA menjadi kelas eksperimen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Terlebih dahulu menentukan populasi dan sampel penelitian. • Menentukan kelas VB menjadi kelas kontrol.

<ul style="list-style-type: none"> • Kelas eksperimen diberikan <i>pre-test</i> tentang materi IPA dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum materi diajarkan. • Kelas eksperimen diberikan tindakan dengan menggunakan metode diskusi berbantuan media puzzle. • Kelas eksperimen diberikan <i>post-test</i> pada materi IPA, dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah materi diajarkan dengan soal-soal yang sama. • Setelah mengetahui hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-tets</i> diperoleh data primer yang menjadi data utama penelitian. • Menganalisis data dan juga menyimpulkan hasil penelitian yang akan dilakukan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas kontrol diberikan <i>pre-test</i> tentang materi IPA dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum materi diajarkan. • Kelas kontrol diberikan tindakan dengan metode ceramah dan menggunakan media buku LKS. • Kelas kontrol diberikan <i>post-test</i> pada materi IPA, dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah materi diajarkan dengan soal-soal yang sama. • Setelah mengetahui hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-tets</i> diperoleh data primer yang menjadi data utama penelitian. • Menganalisis data dan juga menyimpulkan hasil penelitian yang akan dilakukan.
--	--

Tabel 3.8
Skema Prosedur Penelitian yang akan Dilaksanakan



BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Tamuan Umum

Nama Sekolah	: MIN 5 Labuhanbatu Utara
NPSN/NSM	: 60725099/111112230005
Jenjang Pendidikan	: MI/SD
Status Sekolah	: Negeri
Akreditasi	: B
Tahun Berdiri	: 1995
Alamat Sekolah	: Jalan Besar Pematang, Kec. NA IX-X, Kab. Labuhanbatu Utara
Kode Pos	: 21454

Visi, Misi dan Tujuan Sekolah MIN 5 Labuhanbatu Utara, yaitu:

- Visi
Menciptakan Generasi Muslim Yang Berilmu Berakhlakul Karimah
Dan Menjiwai Semangat Kepemimpinan.
- Misi
 - a. Memberikan pemahaman keagamaan yang baik sebagai upaya peningkatan kualitas keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT.
 - b. Menyelenggarakan pendidikan yang kreatif, inovatif, kompetitif berbasis akhlakul karimah dan nilai nilai keislaman.
 - c. Menanamkan nilai-nilai kebajikan dan karakter terpuji.

- d. Mengembangkan minat dan bakat pengembangan kecerdasan majemuk serta melatih jiwa kepemimpinan.
- Tujuan
 - a. Melaksanakan proses pembelajaran yang menyenangkan.
 - b. Menciptakan suasana sekolah yang kondusif dan nyaman.
 - c. Menyelenggarakan kegiatan ibadah sosial dan kegiatan sosial.
 - d. Menyiapkan tenaga pendidik yang profesional.
 - e. Menyediakan fasilitas pendukung pembelajaran.
 - f. Menyelenggarakan kegiatan ekstrakurikuler.
 - g. Melatih bakat dan kemampuan yang mengarah pada pembentukan watak kepemimpinan.
 - h. Membangun kerjasama yang baik antar sesama pendidik, juga dengan orang tua dalam menjalankan program dan kebijakan sekolah.
 - i. Memberi contoh keteladanan yang baik.

Tabel 4.1 Data siswa MIN 5 Labuhanbatu Utara

No	Kelas	Jumlah	Rombel
1	I	25	1
2	II	30	2
3	III	30	2
4	IV	39	2
5	V	32	2
6	VI	46	2
Jumlah		203 Siswa	

Sumber: Tata Usaha MIN 5 Labuhanbatu Utara, (3 September 2020)

Data Pendidik dan Tenaga Kependidikan MIN 5 Labuhanbatu Utara

Tabel 4.2 Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan Berdasarkan Kualifikasi Akademik

No	Status Jabatan	Tingkat Pendidikan Terakhir					
		SD	SLTP	SLTA	D3	S1	S2
1	Kepala Sekolah					1	
2	Guru PNS					8	1
3	Guru Honor			1		9	
4	Tata Usaha					1	

Sumber: Tata Usaha MIN 5 Labuhanbatu Utara, (3 September 2020)

Adapun mengenai keadaan siswa kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara pada semester ganjil Tahun Ajaran 2020/2021, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Siswa kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara

Kelas	Jumlah Siswa
VA	16
VB	16
Jumlah	32

Sumber: Tata Usaha MIN 5 Labuhanbatu Utara, (3 September 2020)

2. Deskripsi Data Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 3 - 26 September 2020. Dimana pada awalnya penelitian ini akan dilaksanakan di MIS AL-Ridha Medan Amplas, Kota Medan. Berhubung karena pandemi Covid-19 yang mulai menyebar di Indonesia pada awal Maret 2020, maka pemerintah menerapkan aturan untuk meliburkan seluruh sekolah hingga batas yang tidak ditentukan. Hal ini membuat peneliti untuk melakukan perubahan Materi, sekolah atau tempat penelitian yang sesuai dengan Zona sekolah yang bisa melakukan pertemuan tatap muka untuk penelitian. Pada tanggal 27 Juli 2020

peneliti melaksanakan Seminar Proposal Skripsi dan mendapat persetujuan untuk melakukan penelitian. Sebelum melakukan seminar proposal peneliti menghubungi ibu Nurainun S.Pd.I salah satu guru yang mengajar di MIN 5 Labuhanbatu Utara via Whats App dan menanyakan kapan sekolah mulai masuk lagi. Menurut info sekolah mulai masuk pada tanggal 7 September 2020, tetapi tidak masuk setiap hari dalam seminggu siswa masuk hanya 3 hari saja. Kemudian peneliti mendapat izin untuk melakukan penelitian pada tanggal 24-25 september 2020 tepatnya hari kamis dan jumat karena di jadwal itu kelas VA dan VB masuk. Kemudian peneliti melakukan aplikasi pembelajaran di kelas, rinciannya mengajar dua kali pertemuan dikelas eksperimen dan dua kali pertemuan dikelas kontrol. Dikarenakan keadaannya jadi peneliti melakukan semua pertemuan itu dalam dua hari saja yaitu waktu satu hari dikelas eksperimen dan satu hari di kelas kontrol. Alokasi waktu satu kali pertemuan adalah 3 x 35 menit (3 jam pelajaran) yang diakomodasikan menjadi 6 x 35 menit untuk dua kali pertemuan. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah Daur Hidup Hewan. Terakhir pada tanggal 5 oktober 2020 meminta tanda tangan RPP kepada guru kelas VA dan VB, tanda tangan kepala sekolah dan meminta surat balasan penelitian dari sekolah.

3. Deskripsi Data Instrumen Tes

Dalam penelitian ini sebelum digunakan sebagai soal *pre-test* dan *post-test* maka terlebih dahulu melakukan uji coba test. Langkah pertama yang dilakukan yaitu memvalidkan dengan dosen ahli atau disebut validitas konstruk. Ternyata dari 30 soal dalam bentuk pilihan ganda yang diujikan

terdapat 20 soal dinyatakan valid dan 10 soal dinyatakan tidak valid terdapat didalam lampiran 9 dengan rumus *Kolerasi Product Moment*. Adapun hasil perhitungan realibitas diketahui bahwa instrument-instrument soal dinyatakan *reabilitas* terdapat dalam lampiran 11 dengan menggunakan rumus *Kuder Richarson* (K.R 20). Hasil analisis validitas dan reabilitas kemudiaan digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran soal yang dilakukan termasuk dalam untuk mengetahui tingkat kemampuan tes apakah kategori mudah, sedang atau sukar yang terdapat dalam lampiran 12 dan daya pembeda soal yang dilakukan untuk mengetahui peserta didik yang pandai dan kurang pandai, terdapat lampiran 13.

Dari hasil perhitungan validitas, reabilitas, tingkat kesukaran soal dan daya pembeda soal maka peneliti menyatakan 20 soal yang diujikan pada hasil belajar IPA siswa kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara Kec, Na IX-X, Kab, Labuhanbatu Utara.

4. Deskripsi Data Hasil Belajar

a. Data Hasil Belajar *Pre-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 20 soal pilihan berganda. Penilaian dilakukan dengan menggunakan skala 100.

Hasil *pre-test* pada kelas eksperimen berikut disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.4 Perhitungan *Pre-Test* Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen		
No	Nilai	Frekuensi
1	30	1
2	40	3
3	50	4
4	60	4
5	70	2
6	75	2
Σ		16
Jumlah soal		20
Jumlah nilai		845
Rata-rata		52,81
Standar deviasi		13,90
Varians		193,23
Nilai maks		75
Nilai min		30

Berdasarkan data yang diperoleh dari pada *pre-test* di kelas eksperimen sebelum di berikan perlakuan, diperoleh nilai tertinggi sebesar 75 oleh dua orang siswa dan nilai terendah 30 oleh satu orang siswa sedangkan nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 52,81 dan standar deviasi 13,90.

Peneliti melakukan hal yang sama terhadap kelas eksperimen dengan kelas kontrol, yaitu memberikan perlakuan terlebih dahulu mengerjakan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebanyak 20 soal pilihan berganda. Penilaian dikaukan dengan skala 100. Berikut ini hasil *pre-tes* kelas kontrol disajikan dalam benyk tabel berikut:

Tabel 4.5 Perhitungan *Pre-Test* Kelas Kontrol

Kelas Kontrol		
No	Nilai	Frekuensi
1	20	2
2	30	1
3	35	3
4	45	2
5	50	3
6	55	1
Σ		16
Jumlah soal		20
Jumlah nilai		600
Rata-rata		37,50
Standar deviasi		11,25
Varians		126,67
Nilai maks		55
Nilai min		20

Berdasarkan data yang diperoleh dari pada *pre-test* di kelas eksperimen sebelum di berikan perlakuan, diperoleh nilai tertinggi sebesar 55 oleh satu orang siswa dan nilai terendah 20 oleh dua orang siswa sedangkan nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 37,50 dan standar deviasi 11,25.

b. Data Hasil Belajar *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Setelah dilakukan tes awal kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka sudah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa kelas eskperimen diajarkan menggunakan Metode Diskusi berbantuan dengan Media puzzle. Pada pertemuan yang terakhir atau setelah sudah diterapkan Metode Diskusi dengan Media puzzle, siswa diberikan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 20 soal pilihan berganda dengan penilaian menggunakan skala 100.

Berikut ini hasil *post-test* kelas eksperimen disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.6 Perhitungan *Post-Test* Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen		
No	Nilai	Frekuensi
1	50	2
2	60	2
3	70	4
4	80	4
5	90	4
Σ		16
Jumlah soal		20
Jumlah nilai		1150
Rata-rata		71,88
Standar deviasi		13,65
Varians		186,25
Nilai maks		90
Nilai min		50

Berdasarkan data yang diperoleh dari pada *post-test* di kelas eksperimen setelah di berikan perlakuan dengan menggunakan metode didskusi berbantuan dengan media puzzle, diperoleh nilai tertinggi sebesar 90 oleh empat orang siswa dan nilai terendah 50 oleh duau orang siswa sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 71,88 dan standar deviasi 13,65.

Sama halnya dengan kelas eksperimen, setelah diketahui kemampuan awal siswa, maka siswa kelas kontrol diajarkan dengan Metode Konvensional hanya menggunakan buku paket saja, kemudian pada pertemuan terakhir, siswa kelas kontrol diberikan *Post-Test* untuk mengetahui hasil belajar siswa sebanyak 20 soal pilihan berganda dengan menggunakan skala 100. Adapun hasil *post-test* kelas kontrol disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.7 Perhitungan *Post-Test* Kelas Kontrol

Kelas Kontrol		
No	Nilai	Frekuensi
1	40	2
2	50	7
3	60	6
4	65	1
Σ		16
Jumlah soal		20
Jumlah nilai		825
Rata-rata		51,56
Standar deviasi		7,47
Varians		55,73
Nilai maks		65
Nilai min		40

Berdasarkan data yang diperoleh dari pada *post-test* di kelas kontrol setelah di berikan perlakuan dengan menggunakan perlakuan model konvensional, diperoleh nilai tertinggi sebesar 65 oleh satu orang siswa dan nilai terendah 40 oleh dua orang siswa sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 55,56 dan standar deviasi 7,47.

c. Perbedaan Mean Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil penyajian data dengan menggunakan tabel distribusi diatas selanjutnya maka dibuat perbandingan terhadap mean sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terhadap masing-masing kelas, sebagai berikut:

Tabel 4.8 Perbandingan Mean

Kelas	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Perubahan hasil
Eksperimen	52,81	71,88	19,07
Kontrol	37,50	51,56	14,06

Berdasarkan data pada tabel di atas perbandingan memberikan gambaran bahwa terjadi perubahan nilai rata-rata siswa baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Perubahan yang besar terjadi pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan menggunakan metode diskusi berbantuan media puzzle yaitu 19,07. Jika dibandingkan dengan kelas kontrol perubahan ini sangat besar dan dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen memperoleh nilai 71,88 terhadap tes soal IPA yang telah diberikan perlakuan. Maka penggunaan metode didkusi berbantuan media puzzle memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VA pada materi Daur Hidup Hewan.

B. Uji Persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas Data

Pengajuan normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data-data hasil penelitian memiliki sebaran yang berdistribusi normal atau tidak. Salah satu teknik dalam uji normalitas adalah teknik *liliefors*, yaitu suatu teknik uji analisis persyaratan sebelum dilakukan hipotesis. Uji normalitas ini bertujuan untuk mengambil hasil tes belajar IPA siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sampel berdistribusi normal jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ pada taraf $\alpha = 0,05$.

Berikut hasil analisis normalitas pada masing-masing kelas.

- a. Hasil belajar IPA siswa yang diajar dengan menggunakan metode diskusi berbantuan media puzzle (Kelas Eksperimen)

Berdasarkan hasil perhitungan normalitas pada (lampiran 23) untuk data nilai *pre-test* pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diajarkan dengan menggunakan metode diskusi berbantuan media puzzle pada hasil belajar IPA siswa diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,150 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,213. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,150 < 0,213$.

Hasil perhitungan uji normalitas pada (Lampiran 24) untuk data nilai *post-test* pada kelas eksperimen yaitu kelas yang diajar dengan menggunakan metode diskusi berbantuan media puzzle pada hasil belajar IPA siswa diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,105 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,213. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,105 < 0,213$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel pada hasil belajar IPA siswa yang diajar dengan menggunakan metode didskusi berbantuan media puzzle memiliki sebaran normal.

b. Hasil belajar IPA peserta didik yang diajar dengan konvensional (kelas kontrol)

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas pada (Lampiran 23) untuk data nilai *pre-test* pada kelas kontrol yaitu kelas yang diajar dengan model konvensional pada hasil belajar IPA siswa diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,116 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,213. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,116 < 0,213$. Hasil perhitungan uji normalitas pada (Lampiran 24) untuk data nilai *post-test* pada kelas kontrol yaitu kelas yang diajar dengan model konvensional pada hasil belajar IPA siswa diperoleh nilai L_{hitung} sebesar 0,145 dan nilai L_{tabel} sebesar 0,213. Karena $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,145 < 0,213$.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel pada hasil belajar IPA siswa yang diajar dengan model konvensional memiliki sebaran normal.

Tabel 4.9 Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Kelas	Hasil	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	16	0,150	0,213	Berdistribusi Normal
	<i>Post-test</i>	16	0,105	0,213	Berdistribusi Normal
Kontrol	<i>Pre-test</i>	16	0,116	0,213	Berdistribusi Normal
	<i>Post-test</i>	16	0,145	0,213	Berdistribusi Normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi yang homogen atau dapat mewakili populasi yang lainnya. Untuk pengujian homogenitas digunakan uji kesamaan kedua varian yaitu uji Fisher. Adapun kriteria penerimaan bahwa suatu data bersifat homogen atau tidak dapat diketahui dengan rumus sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data homogen

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka tidak homogen

Dari perhitungan langkah sebelumnya diketahui bahwa varians hasil belajar IPA sebelum diberikan perlakuan *pre-test* pada kelas eksperimen 193,23 dan kelas kontrol 126,67. Adapun hasil belajar IPA setelah diberikan perlakuan *post test* pada kelas eksperimen yang diajarkan dengan Metode Diskusi berbantuan Media Puzzle adalah 186,25 dan pada kelas kontrol yang diajarkan dengan model konvensional adalah 55,73. Dengan demikian harga F_{hitung} nya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 10 Uji Homogenitas *Pre-Test*

Mean V1 (Kelas Eksperimen)	Mean V2 (Kelas Kontrol)	S ² V1	S ² V2	Jumlah sampel varians eksperimen (df1)	Jumlah sampel varians kontrol (df2)	Batas Kriteria
52,81	37,50	0,150	0,116	16-1 = 15	16-1 = 15	0,05

Berdasarkan data di atas maka dapat dihitung harga dengan menggunakan rumus:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

$$F = \frac{0,150}{0,116} = 1,29$$

Keterangan

$$F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$$

$$1,29 < 2,40$$

Tabel 4.11 Uji Homogenitas *Post-Test*

Mean V1 (Kelas Eksperimen)	Mean V2 (Kelas Kontrol)	S ² V1	S ² V2	Jumlah sampel varians eksperimen (df1)	Jumlah sampel varians kontrol (df2)	Batas Kriteri a
71,87	51,56	0,105	0,145	16	16	0,05

Berdasarkan data di atas maka dapat dihitung harga dengan menggunakan rumus:

$$F = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

$$F = \frac{0,145}{0,105} = 1,38$$

Keterangan

$$F_{hitung} < F_{tabel}$$

$$1,38 < 2,40$$

Aturan pengambilan keputusan untuk uji homogenitas varians adalah dengan membandingkan nilai F_{hitung} dengan F_{tabel} . Untuk menghitung nilai F_{tabel} diperoleh dari daftar nilai kritis pada distribusi F dengan dk pembilang = (16-1) dan dk penyebut = (16-1). Karena nilai dk pembilang 15 dan dk penyebut 15, maka nilai F diperoleh dari daftar nilai kritis pada distribusi F taraf signifikan 0,05 adalah 2,40. Setelah dihitung *nilai pre-test* $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,29 < 2,40$ dan nilai *post-test* $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau $1,38 < 2,40$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data kedua sampel tersebut adalah homogen.

C. Hasil Analisis Data

Pengujian hipotesis adalah pengujian terakhir setelah dilakukannya uji normalitas dan uji homegenitas untuk membuktikan apakah jawaban sementara yang dikemukakan oleh peneliti dapat diterima atau ditolak dengan menggunakan uji-test. Sebagaimana telah dikemukakan bahwa:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari perlakuan Metode Diskusi berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar siswa kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara, Kec. Na. IX-X, Kab. Labuhanbatu Utara.

H_o : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari perlakuan Metode Diskusi berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar siswa kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara, Kec. Na. IX-X, Kab. Labuhanbatu Utara.

Berdasarkan analisis data yang telah diperoleh dari hasil belajar IPA *post test* siswa yang diberi perlakuan menggunakan Metode Diskusi berbantuan

Maedia Puzzle membuktikan bahwa hasil belajar IPA yang diberi perlakuan dengan menggunakan model konvensional telah memenuhi syarat-syarat untuk dilakukannya uji-t yakni berdistribusi normal dan homogen. Pengajuan hipotesis dalam penelitian ini digunakan uji kesamaan dengan menggunakan rumus uji-test sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Adapun hasil pengujian data post-test kedua kelas disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.12 Hasil Pengajuan Hipotesis

No	Nilai statistika	Kelas		T _{hitung}	t _{tabel}	Kesimpulan
		Eks	Kontrol			
1	Rata-rata	71,88	51,56	5,001	2,042	H _a Diterima
2	SD	13,65	7,47			
3	Varians	186,25	55,73			
4	Jumlah sampel	16	16			

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis pada data post-test diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,001 > 2,042$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak pada taraf = 0,05 atau 5% yang berarti “Terdapat pengaruh yang signifikan dari perlakuan menggunakan Metode Diskusi berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar siswa kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara, Kec. Na. IX-X, Kab. Labuhanbatu Utara T.A 2020/2021”.

D. Pembahasan Hasil Analisis

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif metode eksperimen dengan desain Quasi Eksperimen yang dilakukan di MIN 5 Labuhanbatu Utara melibatkan siswa kelas V pada tahun ajaran 2020/2021. Sebagaimana yang telah

dipaparkan sebelumnya, penelitian ini melibatkan dua kelas yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan diberikan perlakuan yang berbeda tetapi dengan materi dan mata pelajaran yang sama yaitu Daur Hidup Hewan.

Pada kelas kontrol siswa diberi pembelajaran dengan menggunakan model konvensional dengan metode ceramah, dan pada kelas eksperimen diberi pembelajaran dengan menggunakan Metode Diskusi Berbantuan Media Puzzle. Tetapi, sebelum diterapkan perlakuan, siswa pada kedua kelas terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk melihat kemampuan awal siswa. Kedua kelas diberikan soal yang sama dengan jumlah yang sama. Setelah itu siswa diberikan perlakuan sesuai dengan model yang telah ditentukan dimasing-masing kelas. Maka langkah terakhir siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil akhir yang diperoleh siswa setelah diberikan perlakuan berupa hasil belajar.

Ternyata setelah diterapkan perlakuan dengan Menggunakan Metode Diskusi Berbantuan Puzzle perolehan yang didapat terlihat lebih tinggi dan dapat mempengaruhi hasil belajar IPA siswa dibandingkan dengan menggunakan model konvensional dengan metode ceramah.

Berdasarkan pengujian hipotesis yang dilakukan sebelumnya diperoleh bahwa H_0 ditolak. Pada taraf $\alpha = 0,05$ atau 5% $Dk = n_1 + n_2 - 2 = 16 + 16 - 2 = 30$. Maka harga $t(0,05, 30) = 2,042$. Dengan membandingkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} = 5,001$ dan $t_{tabel} = 2,042$. Dengan demikian nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,001 > 2,042$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Metode Diskusi Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara”.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan yaitu:

1. Hasil *pre-test* siswa kelas kontrol V-B sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai tertinggi sebesar 55 oleh satu orang siswa dan nilai yang terendah 20 oleh dua orang siswa sedangkan nilai rata-rata *pre-test* kelas kontrol sebesar 37,50 dan standar deviasi sebesar 11,25. Dan hasil *post-test* setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model konvensional diperoleh nilai tertinggi sebesar 65 oleh satu orang siswa dan nilai yang terendah 40 oleh dua orang siswa sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol sebesar 51,56 dan standar deviasi sebesar 7,47.
2. Hasil *pre-test* siswa kelas eksperimen V-A sebelum diberikan perlakuan diperoleh nilai tertinggi sebesar 75 oleh dua orang siswa dan nilai terendah 30 oleh satu orang siswa sedangkan nilai rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 52,81 dan standar deviasi 13,90. Adapun *post-test* di kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan Metode Diskusi Berbantuan Media Puzzle diperoleh nilai tertinggi sebesar 90 dengan empat orang siswa dan nilai yang terendah 50 dengan satu orang siswa sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 71,88 dan standar deviasi 13,65. Artinya nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model konvensional.

3. Metode diskusi berbantuan media memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa. Dilihat dari hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan, maka didapati perbandingan antara nilai pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode diskusi berbantuan media puzzle yaitu nilai tertinggi sebesar 90 dengan empat orang siswa dan nilai yang terendah 50 dengan satu orang siswa dengan rata-rata sebesar 84,37 dan standar deviasi 13,65. Sedangkan pada kelas kontrol setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model konvensional diperoleh diperoleh nilai tertinggi sebesar 65 oleh satu orang siswa dan nilai yang terendah 40 oleh dua orang siswa sedangkan nilai rata-rata *post-test* kelas kontrol sebesar 51,56 dan standar deviasi sebesar 7,47. Selain itu, pernyataan ini juga dibuktikan dengan menggunakan *uji-t* dengan diperolehnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,001 > 2,042$ dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% yang menyatakan diterimanya H_a dan ditolaknya H_o .

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti ingin memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, dituntut agar dapat memahami karakteristik siswa-siswanya dan lebih kreatif dalam melangsungkan proses pembelajaran dengan menggunakan metode diskusi dengan pembaruan menggunakan media sebagai alat guru untuk membantu proses pembelajaran yang menarik salah satunya dengan menggunakan alat bantu berupa media puzzle dan penggunaan media juga harus diperhatikan untuk membantu dalam menyampaikan materi pelajaran.

2. Bagi siswa, hendaknya lebih aktif, kreatif dan lebih menyenangkan dalam mengikuti proses pembelajaran apalagi dengan proses belajar diskusi dengan bantuan media puzzle, maka dengan itu diharapkan siswa dapat meningkat hasil belajar.
3. Bagi sekolah, hendaknya bekerja sama, membangun sinergi memfasilitasi dan terus menginovasi metode pembelajaran yang lebih baik. Sekolah disarankan agar melakukan pembaruan metode diskusi dengan bantuan media agar siswa lebih aktif dan tidak monoton hanya dengan metode diskusi saja. Tujuannya agar siswa tertarik dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Math, Muhammad Faiz. 2008. Cet.6. *1100 Hadist Terpilih*. Depok: Gema Insan.
- Aroya, Rofiqo & Ali Yusuf. “*Pengaruh Media Puzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Calistung Peserta Didik Pendidikan Keaksaraan Fungsional Tingkat Dasar Di UPTD SKB Kab. Trenggalek*”, Jurnal UNESA, Diakses 11 Februari 2020.
- Anam, Khoirul. 2017. Cet.3. *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bakar , Rosdiana A. 2012. *Pendidikan Suatu Pengantar*, Bandung: Cita Pustaka Media Perintis.
- Cordova. 2009. *Departemen agama RI al-quran dan terjemah*.
- Danim, Sudarwan. 2010. Cet.3. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Edma Kumala Sari, Dkk. 2019. Jurusan PGSD Universtitas PGRI Semarang Indonesia. Diakses 21 Januari 2020.
- Hisbullah & Nurhayati Selvi. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makasar: Aksara Timur.
- Hastuti, Widya. 2017. *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN No.25 Panaikan Kec. Bisappu Kab. Bantaeng*”. Jurnal Pendidikan Dan Penalaran PGSD Universitas Muhammdiyah Semarang. ISSN 2355-3766. Diakses 11 Februari 2020.
- Handayani, Tri Dkk. 2019. “*Penerapan Model Quantum Learning Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Daerah*”. Jurnal Sinektik PGSD FIP Universitas PGRI Semarang. Diakses 11 Februari 2020.
- Hairuddin, Enni K. 2014. *Membentuk karakter Anak dari Rumah*. Jakarta: Gramedia.
- Iskandarwassid & Dadang Sunendar. (Ed). 2016. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Istirani & Intan Pulungan. 2017. *Ensiklopedia Pendidikan*. Medan: Media Persada.
- Jaya, Indra. 2013. *Penerapan Statistik Untuk Pendidikan*. Bandung : Citapustaka Media Perintis.

- Karwono & Heni Mularsih. 2017. *Belajar Dan Pembelajaran: Serta Manfaat Sumber Belajar*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Kusumawati, Heni. 2017. *Indonesia. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Lingkungan Sahabat Kita / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Edisi Revisi*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kholil, Syukur. 2006. *Metodelogi Penelitian Komunikasi*. Bandung: Citapustaka Media.
- Kusumawati, Naniek & Endang Sri Muruti. 2019. *Strategi Belajar Mengajar Di Sekolah Dasar*. Magetan: AE Media Grafika.
- Majid, Abdul. (Ed). 2017. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mardianto. 2018. *Teknik Pengelompokan Siswa*. Medan: Perdana Publishing.
- Muhammad, Abu Isa bin Isa At-Timidzi. 2013. *Ensiklopedia Hadis 6 Jami' At-Turmidzi*. Jakarta: Almahira.
- Nata, Abudin. 2010. *Tafsir Ayat-Ayat dan Pendidikan: Tafsir Al- Ayat Al-Tarbawi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ngalimun, ddk. 2015. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Salim & Haidir. 2019. *Penelitian Pendidikan:Metode, Pendekatan, Dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Sardiman. (Ed). 2018. *Interaksi & Motivasi Belajar-Mengajar*. Depok: Raja Grafindo.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2016. Cet.4. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Said, Alamsyah & Andi Budimanjaya. 2015. Cet.1. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*. Jakarta: Prenada Media.
- Smaldino, Sharon E. 2011. Cet.9. *Instructional Teknologi & Media For Learning*. Jakarta: Kencana.
- Sundayana, Rostina. 2016. Cet.3. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, Arief S. dkk. 2008. Cet.11. *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Srianis. 2014. *Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk*.

- Silmi, Milliati & Yani Kusmarni. 2016. *Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle*. jurnal Factum, 6, (2).
- Shihab, M. Quraish. 2009. *Tafsir Al-Mishbah Pesan, Kesan, Dan Keserasian Al Quran*. Jakarta: Lentera Hati.
- Supriyadi. 2014. *Strategi Belajar & Mengajar*. Yogyakarta: Jaya Ilmu.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sudaryono.(Ed). 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Riyanto, Yatim. (Ed). 2010. *Paradigma Baru Pembelajaran, Sebagai Referensi Bagi Guru/Pendidik Dalam Implementasi Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas.*, Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Trianto. (Ed). 2011. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang RI No.37 Tahun 2018, Sistem PERMENDIKBUD.
- Wandini, Rora Rezky. 2019. *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: Media Pupita.

LAMPIRAN 1**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KELAS EKSPERIMENT**

Satuan Pendidikan	: MIN 5 LABUHANBATU UTARA
Kelas / Semester	: V (Lima) / 1
Tema 5	: Ekosistem
Fokus Pembelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Materi Pokok	: Daur Hidup Hewan
Alokasi Waktu	: 4 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI 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
- KI 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 (KD) & INDIKATOR**Kompetensi Dasar**

3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaringan-jaringan makanan di lingkungan sekitar

Indikator

3.5.1 Menjelaskan beberapa komponen ekosistem yang terdapat dalam lingkup ekosistem

3.5.2 Menyebutkan apa saja komponen komponen dalam ekosistem lingkungan seperti daur hidup hewan

3.5.3 Mengidentifikasi daur hidup hewan

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menjelaskan komponen ekosistem dalam lingkungan sekitar
2. Siswa dapat mengetahui apa saja contoh komponen ekosistem dalam lingkungan sekitar
3. Siswa dapat menyebutkan komponen ekosistem dalam cakupan daur hidup hewan
4. Siswa dapat menerapkan sikap menjaga kelestarian ekosistem dalam kehidupan sehari-hari

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Komponen ekosistem untuk keperluan hewan dalam berkembang biak (daur hidup)
- Manfaat ekosistem dalam proses daur hidup hewan
- Membedakan daur hidup hewan yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna

E. METODE PEMBELAJARAN

- Metode : Diskusi berbantuan Media Puzzle, tanya jawab, penugasan dan ceramah
- Teknik : Pengelompokan siswa

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Pertemuan I	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengawali pembelajaran dengan memberi salam dan menyapa siswa 2. Seorang siswa memimpin doa dipimpin ketua kelas 3. Guru mengecek kehadiran siswa 4. Guru menyampaikan kompetensi yang hendak dicapai melalui metode diskusi dengan bantuan media puzzle 5. Guru membagikan soal pre test 	20 Menit
Inti Tahap I (Memberikan Materi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan tentang ekosistem apa yang dapat dilihat dalam kehidupan alam sekitar 2. Guru bertanya kepada siswa tentang apa saja yang mereka ketahui tentang ekosistem yang ada dilingkungan? 	45 Menit
Tahap II (Pembentukan Tim/Teams)	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok siswa atau tim yang beranggotakan 3-7 orang 4. Guru memberikan lembar kerja kelompok dan diskusi menggunakan buku ajar mengenai komponen ekosistem, apa manfaat ekosistem pada daur hidup hewan 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini 2. Guru mengingatkan bahwa pertemuan berikutnya akan dimulai dengan menggunakan metode diskusi lagi, tetapi dengan tambahan media puzzle yang akan di susun siswa. 	5 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Pertemuan II	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengawali pembelajaran dengan memberi salam dan menyapa siswa 2. Seorang siswa memimpin doa dipimpin ketua kelas 3. Guru meminta siswa untuk duduk sesuai dengan kelompok masing-masing yang mana telah di bagi sebelumnya di pertemuan pertama 4. Guru mengumpulkan lembar kerja kelompok yang telah dikerjakan di pertemuan pertama sebelumnya 	10 Menit
Inti Tahap III (dengan media puzzle)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersiapkan dan melihat posisi duduk siswa agar terlihat rapi dan teratur 2. Guru memberikan media puzzle untuk disusun oleh siswa di dalam kelompoknya masing-masing 3. Setelah tersusun puzzlenya, guru perintahkan siswa untuk mengamati atau mencari masalah, informasi yang ada di media tersebut. 4. Guru menanyakan kepada siswa tentang apa yang didapat dari media puzzle. 5. Guru memberikan rangsangan kepada siswa untuk berpartisipasi dalam kelompok diskusinya masing-masing. Misalnya memberikan tepukan untuk menyemangati siswa dalam menyelesaikan tugasnya kelompoknya 6. Siswa di perintahkan untuk mencatat ide-ide 	40 Menit

	<p>yang mereka ketahui melalui media puzzle</p> <p>7. Membuat kesimpulan dari hasil diskusi siswa.</p> <p>8. Mempresentasikan kesimpulan atau hasil yang siswa buat didepan kelas dari perwakilan setiap kelompok diskusi.</p> <p>9. Setelah semua kategori dipresentasikan berilah penjelasan atau penguatan oleh guru, agar semua siswa memperoleh pemahaman yang utuh.</p>	
Penutup	<p>1. Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah terlaksana</p> <p>2. Guru memberikan soal post test</p> <p>3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan meninggalkan kelas</p>	20 menit

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Ekosistem* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Buku Pedoman Siswa Tema : *Ekosistem* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Media : Puzzle, Whiteboard, spidol dan penghapus

H. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Teknik : Tes tertulis

Bentuk : Pilihan ganda dan lembar kerja siswa

Desa Pematang, September 2020

Mengetahui
Kepala Sekolah
MIN 5 ABURA



Fitriani, S.Pd.I

NIP. 197207242007102002

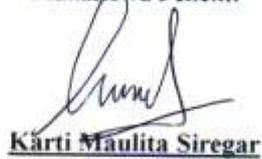
Guru Kelas VA



Sri Marlan Agustina Nst, S.Pd.I

NIP. 199205072019032024

Mahasiswa Peneliti



Karti Maulita Siregar

LAMPIRAN 2**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP) KELAS KONTROL**

Satuan Pendidikan	: MIN 5 LABUHANBATU UTARA
Kelas / Semester	: V (Lima) / 1
Tema 5	: Ekosistem
Fokus Pembelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Materi Pokok	: Daur Hidup Hewan
Alokasi Waktu	: 4 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- KI 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
- KI 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 (KD) & INDIKATOR**Kompetensi Dasar**

3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jaringan-jaringan makanan di lingkungan sekitar

Indikator

3.5.1 Menjelaskan beberapa komponen ekosistem yang terdapat dalam lingkup ekosistem

3.5.2 Menyebutkan apa saja komponen komponen dalam ekosistem lingkungan seperti daur hidup hewan

3.5.3 Mengidentifikasi daur hidup hewan

G. TUJUAN PEMBELAJARAN

5. Siswa dapat menjelaskan komponen ekosistem dalam lingkungan sekitar
6. Siswa dapat mengetahui apa saja contoh komponen ekosistem dalam lingkungan sekitar
7. Siswa dapat menyebutkan komponen ekosistem dalam cakupan daur hidup hewan
8. Siswa dapat menerapkan sikap menjaga kelestarian ekosistem dalam kehidupan sehari-hari

H. MATERI PEMBELAJARAN

- Komponen ekosistem untuk keperluan hewan dalam berkembang biak (daur hidup)
- Manfaat ekosistem dalam proses daur hidup hewan
- Membedakan daur hidup hewan yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna

C. METODE PEMBELAJARAN

- Metode : Diskusi, tanya jawab, penugasan dan ceramah
- Model : Konvensional

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Pertemuan I	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengawali pembelajaran dengan memberi salam dan menyapa siswa 2. Seorang siswa memimpin doa dipimpin ketua kelas 3. Guru mengecek kehadiran siswa 4. Guru menyampaikan kompetensi yang hendak dicapai melalui metode diskusi dan ceramah 5. Guru membagikan soal pre test 	20 Menit
Inti Tahap I (Memberikan Materi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa mengamati gambar denan teks bacaan yang ada dalam buku siswa 2. Guru bertanya kepada siswa tentang apa saja yang mereka pahami dari gambar yang ada dalam buku tersebut. 	45 Menit
Tahap II (Pembentukan Tim/Teams)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagi teks berisi materi yang akan di pelajari melalui buku siswa untuk di baca dan di pahami 2. Guru memberikan lembar kerja siswa dari buku ajar mengenai bagaimana itu komponen di manfaatkan oleh daur hidup hewan, berapa jenis hewan yang memiliki perbedaan dalam daur hidupnya 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini 2. Guru mengingatkan bahwa pertemuan berikutnya akan dimulai dengan melanjutkan materi tentang daur hidup hewan dalam ekosistem alam 	5 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	Pertemuan II	
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengawali pembelajaran dengan memberi salam dan menyapa siswa 2. Seorang siswa memimpin doa dipimpin ketua kelas 3. Guru meminta siswa untuk duduk rapi, teratur dan memperhatikan sampah di sekitar kelas 4. Guru mengumpulkan lembar kerja siswa yang telah dikerjakan di pertemuan pertama sebelumnya 	10 Menit
Inti Tahap III (dengan media puzzle)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan kepada siswa tentang penjelasan hari sebelumnya disampaikan 2. Guru bertanya kepada siswa apa yang terlintas difikiran mereka ketika mendengar kata siklus? 3. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok atau tim 4. Guru memberikan lembar kerja kelompok dan berdiskusi 5. Guru meminta perwakilan dari setiap kelompok untuk membacakan hasil lembar kerja yang telah dikerjakan. Kelompok lain diam dan mendengarkan 6. Guru memberi penjelasan dan penguatan 7. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya 8. Guru menjelaskan tentang bagaimana proses terjadinya siklus air. 	40 Menit

	<p>9. Guru mengarahkan siswa untuk membuat rangkuman tentang penjelasan guru hari ini</p> <p>10. Guru menunjuk beberapa orang siswa untuk membacakan hasil rangkumannya</p> <p>11. Guru mempersilahkan siswa untuk bertanya materi yang belum dipahami. Membuat kesimpulan dari hasil diskusi siswa.</p>	
Penutup	<p>1. Guru mengarahkan siswa untuk menyimpulkan pembelajaran yang telah terlaksana</p> <p>2. Guru memberikan soal post test</p> <p>3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan meninggalkan kelas</p>	20 menit

I. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku LKS tema : *Ekosistem* (Kurikulum 2013 revisi terbaru, Jakarta: Citra Pustaka)
- Media : Whiteboard, spidol dan penghapus

J. PENILAIAN PROSES DAN HASIL BELAJAR

Teknik : Tes tertulis

Bentuk : Pilihan ganda dan lembar kerja siswa

Desa Pematang, September 2020

Mengetahui

Kepala Sekolah

ABURA


Etiyanti, S.Pd.I

NIP. 197207242007102002

Guru Kelas VB



Nurainun S.Pd. I

NIP. 198203262014112002

Mahasiswa Peneliti


Karti Maulita Siregar

Lampiran 3

SOAL UJI COBA INSTRUMENT TES

Tes : Pilihan Ganda
Materi : Ekosistem (Daur Hidup Hewan)
Mata Pelajaran : IPA
Nama/Kelas :

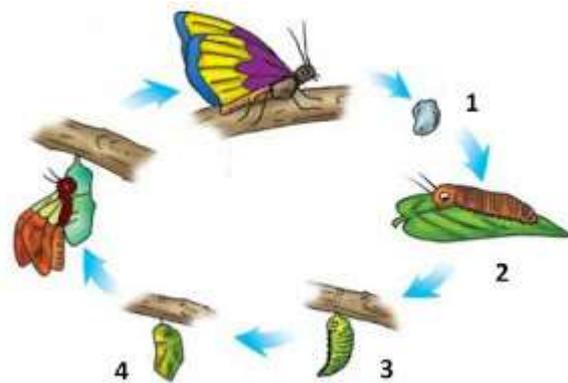
Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c atau d yang merupakan jawaban yang paling benar!

Selamat Mengerjakan anak cerdas umi ;)

Mulailah dengan membaca Bismillah

- Berikut adalah hewan yang mengalami metamorfosis sempurna, *kecuali*...
 - lalat
 - kupu-kupu
 - Katak
 - kecoak
- Sebelum menjadi katak dewasa, katak memiliki...
 - tanduk
 - sirip
 - Ekor
 - Cangkang
- Berikut adalah daur hidup lalat yang benar adalah...
 - telur-larva-nimfa-lalat
 - telur- nimfa-pupa-lalat
 - Telur-larva-pupa-lalat
 - Telur-larva-nimfa-lalat
- Berikut ini adalah tahap daur hidup pada kecoak adalah...
 - telur-larva-nimfa-kecoak
 - telur-larva-kecoak
 - Telur-nimfa-kecoak
 - Telur-kepompong-kecoak
- Tahapan nyamuk setelah dari telur adalah...
 - larva
 - pupa
 - Nyamuk kecil
 - Nyamuk dewasa
- Capung dan kupu-kupu memiliki kesamaan pada...

- a. banyak telur
 - b. induknya
 - c. Alat geraknya
 - d. Senjatanya
7. Yang membedakan antara kecoa muda dengan kecoa dewasa ialah....
- a. Kecoa muda dan kecoa dewasa memiliki kaki
 - b. Kecoa dewasa tidak bersayap
 - c. Kecoa muda tidak bersayap
 - d. Kecoa muda tidak memiliki kaki
8. Metamorfosis sempurna terjadi pada
- a. Belalang
 - b. Nyamuk
 - c. kecoak
 - d. Kucing
9. Ulat kemudian menjadi....
- a. Kupu-kupu dewasa
 - b. Kepompong
 - c. Nimfa
 - d. Larva
10. Urutan daur hidup pada kupu-kupu adalah....
- a. Ulat – telur – kepompong – kupu-kupu
 - b. Telur – kepompong – ulat – kupu-kupu
 - c. Telur – ulat – kepompong – kupu-kupu
 - d. Kupu-kupu – ulat – telur – kepompong
11. Pada metamorfosis kupu-kupu, ulat berubah menjadi...
- a. Kepompong
 - b. Larva
 - c. Kupu-kupu dewasa
 - d. Nimfa
12. Perhatikan gambar daur hidup kupu-kupu di bawah! Tahap larva terjadi pada nomor



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

13. Yang merupakan proses daur hidup pada nyamuk adalah....

- a. Telur – pupa – jentik-jentik - nyamuk
- b. Telur – belatung – pupa – nyamuk
- c. Telur – jentik-jentik – kecebong – nyamuk
- d. Telur – jentik-jentik – pupa – nyamuk

14. Contoh hewan yang daur hidupnya tidak mengalami metamorfosis adalah....

- a. Kecoak
- b. Nyamuk
- c. Kupu-kupu
- d. Kucing

15. Metamorfosis sempurna terjadi pada...

- a. Kecoak dan katak
- b. Kucing dan unggas
- c. kupu-kupu dan nyamuk
- d. nyamuk dan rayap

16. Rangkaian peristiwa dari hewan dilahirkan sampai hewan tersebut berkembangbiak disebut...

- a. melahirkan
- b. metamorfosis
- c. Berkembang
- d. Daur hidup hewan

17. Urutan yang benar dalam tahapan metamorfosis sempurna adalah...

- a. Telur-larva-dewasa-pupa
- b. Dewasa-larva-pupa-dewasa
- c. Telur-dewasa-pupa-dewasa
- d. Telur-larva-pupa-dewasa

18. Hewan yang mengalami daur hidupnya tidak sempurna adalah...
- a. kupu-kupu dan belalang
 - b. nyamuk dan rayap
 - c. Belalang dan walang sangit
 - d. Katak dan kecoak
19. Metamorfosis adalah...
- a. perubahan bentuk yang dialami hewan pada setiap tahap perkembangannya
 - b. perubahan bentuk yang dialami tumbuhan pada setiap tahap perkembangannya
 - c. hewan – hewan pemakan daging
 - d. hewan – hewan pemakan serangga
20. Setelah memasuki tahap telur, tahapan selanjutnya dalam daur hidup kupu-kupu yaitu ...
- a. pupa
 - b. kepompong
 - c. ulat
 - d. Kupu-kupu
21. Hewan muda yang memiliki bentuk sama dengan hewan dewasa terdapat pada
- a. Kecoak
 - b. kupu-kupu
 - c. Nyamuk
 - d. Katak
22. Kupu-kupu mengalami tahap kepompong dalam daur hidupnya. Hewan yang memiliki daur hidup seperti kupu-kupu adalah ...
- a. semut
 - b. kecoak
 - c. nyamuk
 - d. Belalang
23. Daur hidup hewan yang mengalami perubahan bentuk disebut...
- a. Ekosistem
 - b. Metamorfosis
 - c. Metabolisme
 - d. Fatamorgana
24. Berikut ini hewan yang mengalami tahap jentik-jentik dalam daur hidupnya adalah....
- a. Nyamuk
 - b. Lalat
 - c. Kecoak
 - d. Katak

25. Tahapan daur hidup kecoak yang benar yaitu
- a. telur – nimfa – kecoak
 - b. telur – kecoak – nimfa
 - c. kecoak – nimfa – telur
 - d. nimfa – telur – kecoak
26. Kucing menghasilkan anak dengan cara....
- a. Bertelur
 - b. Membelah diri
 - c. Beranak dan bertelur
 - d. Beranak
27. Tahap larva pada daur kupu-kupu berupa
- a. telur
 - b. kupu-kupu dewasa
 - c. ulat
 - d. kepompong
28. Tahap memakan daun dalam daur kupu-kupu terjadi pada masa
- a. telur
 - b. kepompong
 - c. ulat
 - d. Kupu-kupu dewasa
29. Perubahan anak hewan menjadi dewasa dan berkembangbiak disebut...
- a. Daur pertumbuhan
 - b. Metamorfosis
 - c. Daur ulang
 - d. Daur hidup
30. Hewan yang daur hidupnya mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah capung karena dalam daur hidupnya tidak ada fase....
- a. Kepompong dan capung
 - b. Ulat dan kempompong
 - c. Telur dan ulat
 - d. Nimfa dan kepompong

Terima kasih sudah memberikan jawaban terbaiknya

Sudahi dengan Alhamdulillah

Lampiran 4**Kunci Jawaban Uji Coba Instrumen Tes**

1. d	11.a	21.a
2. c	12.b	22.c
3. c	13.d	23.b
4. c	14.d	24.a
5. a	15.c	25.a
6. c	16.d	26.d
7. c	17.d	27.c
8. c	18.d	28.c
9. c	19.c	29.d
10. c	20. c	30.d

Lampiran 5**INSTRUMENT *PREE-TEST***

Tes : **Pilihan Ganda**
Materi : **Ekosistem (Daur Hidup Hewan)**
Mata Pelajaran : **IPA**
Nama/Kelas :

Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c atau d yang merupakan jawaban yang paling benar!

Selamat Mengerjakan anak cerdas umi ;)

Mulailah dengan membaca Bismillah

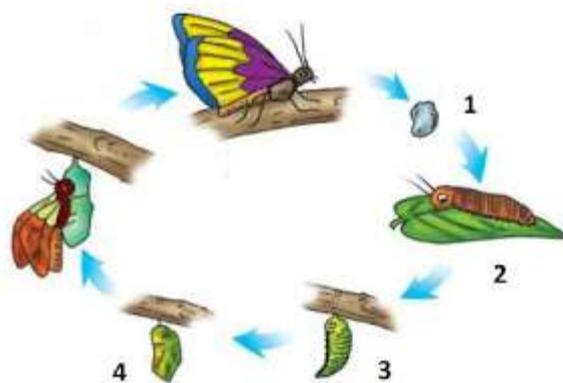
1. Yang merupakan proses daur hidup pada nyamuk adalah....
 - a. Telur – pupa – jentik-jentik - nyamuk
 - b. Telur – belatung – pupa – nyamuk
 - c. Telur – jentik-jentik – kecebong – nyamuk
 - d. Telur – jentik-jentik – pupa – nyamuk
2. Berikut ini hewan yang mengalami tahap jentik-jentik dalam daur hidupnya adalah....

a. Nyamuk	c. Kecoa
b. Lalat	d. Katak
3. Ulat kemudian menjadi....

a. Kupu-kupu dewasa	c. Nimfa
b. Kepompong	d. Larva
4. Metamorfosis sempurna terjadi pada...
 - a. Kecoak dan katak
 - b. Kucing dan unggas
 - c. kupu-kupu dan nyamuk

- d. nyamuk dan rayap
5. Pada metamorfosis kupu-kupu, ulat berubah menjadi...
- a. Kepompong
 - b. Larva
 - c. Kupu-kupu dewasa
 - d. Nimfa
6. Kucing menghasilkan anak dengan cara....
- a. Bertelur
 - b. Membelah diri
 - c. Beranak dan bertelur
 - d. Beranak
7. Yang membedakan antara kecoa muda dengan kecoa dewasa ialah....
- a. Kecoa muda dan kecoa dewasa memiliki kaki
 - b. Kecoa dewasa tidak bersayap
 - c. Kecoa muda tidak bersayap
 - d. Kecoa muda tidak memiliki kaki
8. Contoh-contoh hewan yang daur hidupnya tidak mengalami metamorfosis adalah....
- a. Kecoa
 - b. Nyamuk
 - c. Kupu-kupu
 - d. Kucing
9. Urutan daur hidup pada kupu-kupu adalah....
- a. Ulat – telur – kepompong – kupu-kupu
 - b. Telur – kepompong – ulat – kupu-kupu
 - c. Telur – ulat – kepompong – kupu-kupu
 - d. Kupu-kupu – ulat – telur – kepompong
10. Hewan yang daur hidupnya mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah capung karena dalam daur hidupnya tidak ada fase....
- a. Kepompong dan capung
 - b. Ulat dan kempompong
 - c. Telur dan ulat
 - d. Nimfa dan kepompong

11. Setelah memasuki tahap telur, tahapan selanjutnya dalam daur hidup kupu-kupu yaitu ...
- a. pupa
b. kepompong
c. ulat
d. Kupu-kupu
12. Tahap memakan daun dalam daur kupu-kupu terjadi pada masa
- a. telur
b. kepompong
c. ulat
d. Kupu-kuu dewasa
13. Kupu-kupu mengalami tahap kepompong dalam daur hidupnya. Hewan yang memiliki daur hidup seperti kupu-kupu adalah ...
- a. semut
b. kecoak
c. nyamuk
d. belalang
14. Metamorfosis sempurna terjadi pada
- a. Belalang
b. Nyamuk
c. kecoak
d. Kucing
15. Tahapan daur hidup kecoak yang benar yaitu
- a. telur – nimfa – kecoak
b. telur – kecoak – nimfa
c. kecoak – nimfa – telur
d. nimfa – telur – kecoak
16. Perhatikan gambar daur hidup kupu-kupu di bawah! Tahap larva terjadi pada nomor



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

17. Tahap larva pada daur kupu-kupu berupa
- a. telur
 - b. kupu-kupu dewasa
 - c. ulat
 - d. kepompong
18. Hewan muda yang memiliki bentuk sama dengan hewan dewasa terdapat pada
- a. Kecoak
 - b. kupu-kupu
 - c. Nyamuk
 - d. Katak
19. Perubahan anak hewan menjadi dewasa dan berkembangbiak disebut...
- a. Daur pertumbuhan
 - b. Metamorfosis
 - c. Daur ulang
 - d. Daur hidup
20. Urutan yang benar dalam tahapan metamorfosis sempurna adalah...
- a. Telur-larva-dewasa-pupa
 - b. Dewasa-larva-pupa-dewasa
 - c. Telur-dewasa-pupa-dewasa
 - d. Telur-larva-pupa-dewasa

Terima kasih sudah memberikan jawaban terbaiknya

Sudahi dengan Alhamdulillah

Lampiran 6**INSTRUMENT POST TES**

Tes : **Pilihan Ganda**
Materi : **Ekosistem (Daur Hidup Hewan)**
Mata Pelajaran : **IPA**
Nama/Kelas :

Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c atau d yang merupakan jawaban yang paling benar!

Selamat Mengerjakan anak cerdas umi ;)

Mulailah dengan membaca Bismillah

1. Yang membedakan antara kecoa muda dengan kecoa dewasa ialah....
 - a. Kecoa muda dan kecoa dewasa memiliki kaki
 - b. Kecoa dewasa tidak bersayap
 - c. Kecoa muda tidak bersayap
 - d. Kecoa muda tidak memiliki kaki

2. Metamorfosis sempurna terjadi pada
 - a. Belalang
 - b. Nyamuk
 - c. kecoak
 - d. Kucing

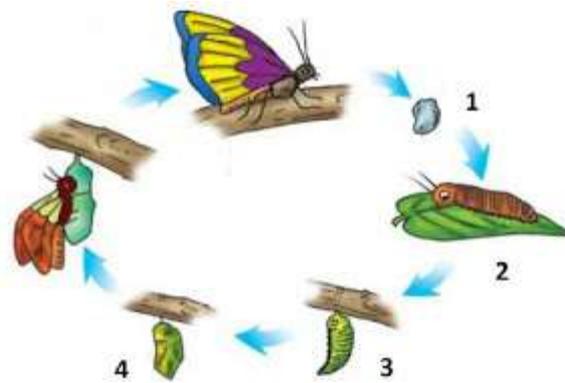
3. Ulat kemudian menjadi....
 - a. Kupu-kupu dewasa
 - b. Kepompong
 - c. Nimfa
 - d. Larva

4. Urutan daur hidup pada kupu-kupu adalah....
 - a. Ulat – telur – kepompong – kupu-kupu
 - b. Telur – kepompong – ulat – kupu-kupu
 - c. Telur – ulat – kepompong – kupu-kupu
 - d. Kupu-kupu – ulat – telur – kepompong

5. Pada metamorfosis kupu-kupu, ulat berubah menjadi...

- a. Kepompong
- b. Larva
- c. Kupu-kupu dewasa
- d. Nimfa

6. Perhatikan gambar daur hidup kupu-kupu di bawah! Tahap larva terjadi pada nomor



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

7. Yang merupakan proses daur hidup pada nyamuk adalah....

- a. Telur – pupa – jentik-jentik - nyamuk
- b. Telur – belatung – pupa – nyamuk
- c. Telur – jentik-jentik – kecebong – nyamuk
- d. Telur – jentik-jentik – pupa – nyamuk

8. Contoh hewan yang daur hidupnya tidak mengalami metamorfosis adalah....

- a. Kecoa
- b. Nyamuk
- c. Kupu-kupu
- d. Kucing

9. Metamorfosis sempurna terjadi pada...

- a. Kecoa dan katak
- b. Kucing dan unggas
- c. kupu-kupu dan nyamuk
- d. nyamuk dan rayap

10. Urutan yang benar dalam tahapan metamorfosis sempurna adalah...

- a. Telur-larva-dewasa-pupa
- b. Dewasa-larva-pupa-dewasa

- c. Telur-dewasa-pupa-dewasa
- d. Telur-larva-pupa-dewasa

11. Setelah memasuki tahap telur, tahapan selanjutnya dalam daur hidup kupu-kupu yaitu ...

- a. pupa
- b. kepompong
- c. ulat
- d. Kupu-kupu

12. Hewan muda yang memiliki bentuk sama dengan hewan dewasa terdapat pada

- a. Kecoak
- b. kupu-kupu
- c. Nyamuk
- d. Katak

13. Kupu-kupu mengalami tahap kepompong dalam daur hidupnya. Hewan yang memiliki daur hidup seperti kupu-kupu adalah ...

- a. semut
- b. kecoak
- c. nyamuk
- d. belalang

14. Berikut ini hewan yang mengalami tahap jentik-jentik dalam daur hidupnya adalah....

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

15. Tahapan daur hidup kecoak yang benar yaitu

- a. telur – nimfa – kecoak
- b. telur – kecoak – nimfa
- c. kecoak – nimfa – telur
- d. nimfa – telur – kecoak

16. Kucing menghasilkan anak dengan cara....

- a. Bertelur
- b. Membelah diri
- c. Beranak dan bertelur
- d. Beranak

17. Tahap larva pada daur kupu-kupu berupa

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

18. Tahap memakan daun dalam daur kupu-kupu terjadi pada masa
- a. telur
 - b. kepompong
 - c. ulat
 - d. Kupu-kupu dewasa
19. Perubahan anak hewan menjadi dewasa dan berkembangbiak disebut...
- a. Daur pertumbuhan
 - b. Metamorfosis
 - c. Daur ulang
 - d. Daur hidup
20. Hewan yang daur hidupnya mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah capung karena dalam daur hidupnya tidak ada fase....
- a. Kepompong dan capung
 - b. Ulat dan kempompong
 - c. Telur dan ulat
 - d. Nimfa dan kepompong

Lampiran 7**Kunci Jawaban Instrumen Pre Test**

1. d	11. c
2. a	12. c
3. c	13. c
4. c	14. b
5. a	15. a
6. d	16. b
7. c	17. c
8. c	18. a
9. c	19. d
10. b	20. d

Kunci Jawaban Instrumen Post Test

1. c	11.c
2.c	12.a
3.c	13.c
4.c	14.a
5.a	15.a
6.b	16.d
7.d	17.c
8.d	18.c
9.c	19.d
10.d	20.d

Lampiran 9

Prosedur Uji Validitas Butir Soal

Validitas butir soal di hitung dengan menggunakan rumus *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{(N\Sigma X^2) - (\Sigma X)^2\}\{N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Contoh perhitungan koefisien korelasi untuk butir soal nomor 1 diperoleh hasilnya sebagai berikut:

$$\begin{array}{ll} \Sigma X & = 5 & \Sigma X^2 & = 25 \\ \Sigma Y & = 336 & \Sigma Y^2 & = 34574 \\ \Sigma XY & = 81 & N & = 22 \end{array}$$

Maka diperoleh

$$\begin{aligned} r_{xy} &= \frac{22(81) - (5)(336)}{\sqrt{\{(22)(5) - (5)^2\}\{(22)(34574) - (336)^2\}}} \\ &= \frac{1782 - 1680}{\sqrt{\{110 - 25\}\{760,628 - 112,896\}}} \\ &= \frac{102}{\sqrt{\{85\}\{647,732\}}} \\ &= \frac{102}{\sqrt{55,057}} \\ &= \frac{102}{234,642} \end{aligned}$$

$$= 0,434$$

Dari daftar nilai kritis *r product moment* untuk $\alpha = 0,05$ atau 5% dan $N=20$ didapat $r_{tabel} = 0,444$. Dengan demikian diperoleh $r_{xy} < r_{tabel}$ yaitu $0,434 > 0,444$ sehingga dapat disimpulkan bahwa butir soal nomor 1 dinyatakan **Tidak Valid**.

Begitu pula dengan menghitung soal nomor 2 sampai 30 dengan cara yang sama akan diperoleh harga validitas setiap butir soal. Berikut ini secara keseluruhan tabel hasil perhitungan uji validitas butir soal.

Tabel Hasil Perhitungan Uji Validitas Butir Soal

No Soal	<i>r_{hitung}</i>	<i>r_{tabel}</i>	Keterangan
1	0,434	0,444	Tidak Valid
2	-0,154	0,444	Tidak Valid
3	-0,014	0,444	Tidak Valid
4	0,008	0,444	Tidak Valid
5	-0,168	0,444	Tidak Valid
6	0,020	0,444	Tidak Valid
7	0,662	0,444	Valid
8	0,657	0,444	Valid
9	0,711	0,444	Valid
10	0,545	0,444	Valid
11	0,692	0,444	Valid
12	0,461	0,444	Valid
13	0,511	0,444	Valid

14	0,539	0,444	Valid
15	0,657	0,444	Valid
16	0,432	0,444	Tidak Valid
17	0,798	0,444	Valid
18	0,408	0,444	Tidak Valid
19	0,394	0,444	Tidak Valid
20	0,482	0,444	Valid
21	0,459	0,444	Valid
22	0,466	0,444	Valid
23	0,214	0,444	Tidak Valid
24	0,608	0,444	Valid
25	0,545	0,444	Valid
26	0,509	0,444	Valid
27	0,461	0,444	Valid
28	0,522	0,444	Valid
29	0,641	0,444	Valid
30	0,526	0,444	Valid

Setelah harga r_{hitung} dikonsultasikan dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ atau 5% dan $N = 20$, maka dari 30 soal yang diujicobakan, diperoleh 20 soal dinyatakan valid dan 10 soal dinyatakan tidak valid. Sehingga 20 soal yang dinyatakan valid digunakan sebagai instrument pada *pre- test* dan *post- test*.

Lampiran 11

Perhitungan Reliabilitas Tes Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui reliabilitas butir soal dihitung dengan menggunakan rumus Kuder Richardson sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{s^2 - \Sigma pq}{s^2} \right)$$

Berikut ini perhitungan untuk butir soal nomor nomor diperoleh hasil sebagai berikut:

- Subjek yang menjawab benar pada soal nomor 1 = 5
- Subjek yang menjawab salah pada soal nomor 1 = 15
- Jumlah seluruh subjek = 22

Maka diperoleh:

$$p = \frac{5}{22} = 0,23$$

$$q = \frac{15}{22} = 0,68$$

$$\text{Maka } pq = 0,23 \times 0,68 = 0,155$$

Dengan cara yang sama dapat dihitung nilai pq untuk semua butir soal sehingga diperoleh $\Sigma pq = 5,690$

Selanjutnya harga S^2 dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$s^2 = \frac{\Sigma Y^2 - \frac{(\Sigma Y)^2}{N}}{N}$$

Dari hasil perhitungan diperoleh:

$$\Sigma Y = 336$$

$$\Sigma Y^2 = 5880$$

$$N = 22$$

Maka diperoleh hasil:

$$S^2 = \frac{5880 - \frac{336^2}{22}}{22}$$

$$= \frac{5880 - 5131}{22}$$

$$= \frac{749}{22}$$

$$= 34,04$$

Jadi :

$$r_{11} = \left(\frac{22}{22 - 1} \right) \left(\frac{34,04 - 5,690}{22} \right)$$

$$= (1,0476190476) (1,2886363)$$

$$= 1,349$$

Berdasarkan hasil perhitungan realibilitas soal diatas maka dapat disimpulkan bahwa $r_{hitung} = 1,349 > t_{tabel} = 0,440$. Maka keseluruhan test tersebut reliable dan termasuk klasifikasi **sangat tinggi**.

Lampiran 13

Prosedur Uji Tingkat Kesukaran Tes

1. Tingkat Kesukaran Soal

Untuk mengetahui tingkat kesukaran masing-masing butir soal yang dinyatakan valid, digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Contoh perhitungan untuk butir soal nomor 1 diperoleh hasil sebagai berikut:

- Subjek yang menjawab benar pada soal nomor 1 = 5
- Jumlah seluruh subjek = 22
- Contoh untuk soal no 1

$$P = \frac{B}{JS}$$

$$P = \frac{5}{20}$$

$$P = 0,25$$

Dari hasil perhitungan diketahui bahwa tingkat kesukaran soal untuk soal nomor 1 adalah 0,25 yang tergolong kategori **Sukar**.

Dari 30 soal yang diuji cobakan diperoleh rangkuman uji tingkat kesukaran tes sebagai berikut:

No	B	P	Kategori
1	5	0,25	Sukar
2	12	0,60	Sedang
3	9	0,45	Sedang
4	12	0,60	Sedang
5	14	0,70	Mudah
6	8	0,40	Sedang
7	9	0,45	Sedang
8	8	0,40	Sedang
9	7	0,35	Sedang
10	6	0,30	Sedang
11	11	0,55	Sedang
12	9	0,45	Sedang
13	11	0,55	Sedang
14	8	0,40	Sedang
15	10	0,50	Sedang
16	12	0,60	Sedang
17	7	0,35	Sedang
18	13	0,65	Sedang
19	10	0,50	Sedang
20	12	0,60	Sedang
21	10	0,50	Sedang
22	12	0,60	Sedang
23	12	0,60	Sedang
24	10	0,50	Sedang
25	11	0,55	Mudah
26	10	0,50	Sedang
27	11	0,55	Sedang
28	13	0,65	Sedang
29	10	0,50	Sedang
30	10	0,50	Sedang

Lampiran 15

Perhitungan Indeks Daya Pembeda Soal

Untuk memperoleh daya pembeda masing-masing butir soal yang telah dinyatakan valid, digunakan rumus berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = PA - PB$$

Hasil perhitungan indeks soal nomor satu sebagai berikut:

$$D = PA - PB$$

Keterangan:

PA : Proporsi test kelompok atas yang menjawab benar soal nomor 1 = 0,3

PB : Proporsi test kelompok bawah yang menjawab benar soal nomor 1 = 0,2

Maka

$$D = 0,3 - 0,2$$

$$= -0,1$$

Dengan demikian, berdasarkan kriteria daya pembeda soal maka untuk soal nomor 1 dapat dikategorikan dalam kriteria **Jelek**.

Lampiran 16

Hasil Pretest Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nomor Soal																				Skor	X	X2
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Nurul Husna Ritonga	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	10	50	2500
2	Rian Delau	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	7	35	1225
3	Rafa Doliansyah	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	9	45	2025
4	Saputra Siahaan	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	10	50	2500
5	Sandra Watina Rambe	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	8	40	1600
6	Santi Apriyanti	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	8	40	1600
7	Sha'ban Rambe	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	55	3025
8	Suci Ramadhani Tanjung	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	5	25	625
9	Tiara Vitaloka	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	7	35	1225
10	Thariq Mutataqin Pulungan	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	6	30	900
11	Tuti Armi Halawa	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	7	35	1225
12	Viranti	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	20	400
13	Irma Anisa Ritonga	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	9	45	2025
14	Laura Anggraini	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	10	50	2500
15	Lisa Nivita Lubis	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4	20	400
16	Aidil Pajri	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	5	25	625
		Jumlah																					600	24400
		Rata-Rata																					37,50	
		Standar Deviasi																					11,25	
		Varians																					126,67	

Lampiran 17

Hasil Post Test Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Nomor Soal																				Skor	X	X ²
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Nurul Husna Ritonga	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	11	55	3025
2	Rian Delau	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	8	40	1600
3	Rafa Doliansyah	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	10	50	2500
4	Saputra Siahaan	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	10	50	2500
5	Sandra Watina Rambe	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	9	45	2025
6	Santi Apriyanti	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	12	60	3600
7	Sha'ban Rambe	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	12	60	3600
8	Suci Ramadhani Tanjung	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	8	40	1600
9	Tiara Vitaloka	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	10	50	2500
10	Thariq Mutataqin Pulungan	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	10	50	2500
11	Tuti Armi Halawa	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	11	55	3025
12	Viranti	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	9	45	2025
13	Irma Anisa Ritonga	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	12	60	3600
14	Laura Anggraini	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	13	65	4225
15	Lisa Nivita Lubis	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	11	55	3025
16	Aidil Pajri	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	9	45	2025
																							825	43375
																							51,56	
																							7,47	
																							55,73	

Lampiran 18

**HASIL BELAJAR SISWA KELAS KONTROL MENGGUNAKAN METODE
PEMBELAJARAN KONVENSIONAL**

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Pretest		Nilai Postest	
			X1	X2	X1	X2
1	Nurul Husna Ritonga	75	50	2500	55	3025
2	Rian Delau	75	35	1225	40	1600
3	Rafa Doliansyah	75	45	2025	50	2500
4	Saputra Siahaan	75	50	2500	50	2500
5	Sandra Watina Rambe	75	40	1600	45	2025
6	Santi Apriyanti	75	40	1600	60	3600
7	Sha'ban Rambe	75	55	3025	60	3600
8	Suci Ramadhani Tanjung	75	25	625	40	1600
9	Tiara Vitaloka	75	35	1225	50	2500
10	Thariq Mutataqin Pulungan	75	30	900	50	2500
11	Tuti Armi Halawa	75	35	1225	55	3025
12	Viranti	75	20	400	45	2025
13	Irma Anisa Ritonga	75	45	2025	60	3600
14	Laura Anggraini	75	50	2500	65	4225
15	Lisa Nivita Lubis	75	20	400	55	3025
16	Aidil Pajri	75	25	625	45	2025
Rata-rata			37,50		51,56	
Standar Deviasi			11,25		7,47	
Varians			126,67		55,73	

Lampiran 20

Hasil Post Test Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Nomor Soal																				Skor	X	X ²
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			
1	Aditia Hasibuan	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	85	7225
2	Amanda Sari Pasaribu	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	16	80	6400
3	Al Fikri Hasibuan	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	60	3600
4	Bunga Herawati Siregar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	14	70	4900
5	Bunga Zahira	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9	45	2025
6	Cindy Meilani	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90	8100
7	Dinda Hapsari Pulungan	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	16	80	6400
8	Hasan Wirayuda Sinaga	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	16	80	6400
9	Hasna Mariana Pane	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	16	80	6400
10	Hasni Mariani Pane	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	13	65	4225
11	Indah Sari Ritonga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	14	70	4900
12	Irpan Sanjaya Rambe	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	14	70	4900
13	Listi Novuzah Pane	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	17	85	7225
14	Miftahul Zannah Siregar	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	17	85	7225
15	Nazrul Akhir Pasaribu	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	11	55	3025
16	Nisa Hakiki Surbakti	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	10	50	2500
																							1150	85450
																							71,88	
																							13,65	
																							186,25	

Lampiran 21

**HASIL BELAJAR SISWA KELAS KONTROL MENGGUNAKAN METODE
DISKUSI BERBANTUAN MEDIA PUZZLE**

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Pretest		Nilai Postest	
			X1	X2	X1	X2
1	Aditia Hasibuan	75	50	2500	85	7225
2	Amanda Sari Pasaribu	75	70	4900	80	6400
3	Al Fikri Hasibuan	75	45	2025	60	3600
4	Bunga Herawati Siregar	75	60	3600	70	4900
5	Bunga Zahira	75	40	1600	45	2025
6	Cindy Meilani	75	45	2025	90	8100
7	Dinda Hapsari Pulungan	75	45	2025	80	6400
8	Hasan Wirayuda Sinaga	75	75	5625	80	6400
9	Hasna Mariana Pane	75	75	5625	80	6400
10	Hasni Mariani Pane	75	30	900	65	4225
11	Indah Sari Ritonga	75	60	3600	70	4900
12	Irpan Sanjaya Rambe	75	65	4225	70	4900
13	Listi Novuzah Pane	75	55	3025	85	7225
14	Miftahul Zannah Siregar	75	55	3025	85	7225
15	Nazrul Akhir Pasaribu	75	40	1600	55	3025
16	Nisa Hakiki Surbakti	75	35	1225	50	2500
Rata-rata			52,81		71,88	
Standar Deviasi			13,90		13,65	
Varians			193,23		186,25	

Lampiran 22

Uji Normalitas Data Pre Test

A. Kelas Eksperimen

Normalitas Data Post Test Kelas Kontrol						
No	Xi	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)	[F(Zi)-S(Zi)]
1	40	-1,54959786	0,06061903	0,125	-0,064380966	0,064380966
2	40	-1,54959786	0,06061903	0,125	-0,064380966	0,064380966
3	45	-0,87935657	0,18960399	0,3125	-0,122896013	0,122896013
4	45	-0,87935657	0,18960399	0,3125	-0,122896013	0,122896013
5	45	-0,87935657	0,18960399	0,3125	-0,122896013	0,122896013
6	50	-0,20911528	0,41717912	0,5625	-0,145320877	0,145320877
7	50	-0,20911528	0,41717912	0,5625	-0,145320877	0,145320877
8	50	-0,20911528	0,41717912	0,5625	-0,145320877	0,145320877
9	50	-0,20911528	0,41717912	0,5625	-0,145320877	0,145320877
10	55	0,461126005	0,6776459	0,75	-0,072354103	0,072354103
11	55	0,461126005	0,6776459	0,75	-0,072354103	0,072354103
12	55	0,461126005	0,6776459	0,75	-0,072354103	0,072354103
13	60	1,131367292	0,87104973	0,9375	-0,066450266	0,066450266
14	60	1,131367292	0,87104973	0,9375	-0,066450266	0,066450266
15	60	1,131367292	0,87104973	0,9375	-0,066450266	0,066450266
16	65	1,801608579	0,96419649	1	-0,035803505	0,035803505
Rata-rata	51,5625	51,56			Lhitung	0,145
SD	7,465197	7,46			Ltabel	0,213

Kesimpulan

L_{hitung} : 0,145Karena L_{hitung} < L_{tabel}, maka data berdistribusi normalL_{tabel} : 0,213

B. Kelas Kontrol

No	Xi	Zi	F(Zi)	S(Zi)	F(Zi)-S(Zi)	[F(Zi)-S(Zi)]
1	45	-1,969941349	0,024422546	0,0625	-0,038077454	0,038077454
2	50	-1,603372434	0,054426227	0,125	-0,070573773	0,070573773
3	55	-1,236803519	0,108080018	0,2	-0,091919982	0,091919982
4	60	-0,872434018	0,191485825	0,266666667	-0,075180842	0,075180842
5	65	-0,505865103	0,306475676	0,3125	-0,006024324	0,006024324
6	70	-0,139296188	0,444608051	0,5	-0,055391949	0,055391949
7	70	-0,139296188	0,444608051	0,5	-0,055391949	0,055391949
8	70	-0,139296188	0,444608051	0,5	-0,055391949	0,055391949
9	80	0,593841642	0,723690983	0,75	-0,026309017	0,026309017
10	80	0,593841642	0,723690983	0,75	-0,026309017	0,026309017
11	80	0,593841642	0,723690983	0,75	-0,026309017	0,026309017
12	80	0,593841642	0,723690983	0,75	-0,026309017	0,026309017
13	85	0,960410557	0,831575687	0,9375	-0,105924313	0,105924313
14	85	0,960410557	0,831575687	0,9375	-0,105924313	0,105924313
15	85	0,960410557	0,831575687	0,9375	-0,105924313	0,105924313
16	90	1,326979472	0,907742263	1	-0,092257737	0,092257737
Rata-rata	71,875	71,87			Lhitung	0,105
SD	13,647344	13,64			Ltabel	0,213

Kesimpulan

L_{hitung} : 0,105Karena L_{hitung} < L_{tabel}, maka data berdistribusi normalL_{tabel} : 0,213

Lampiran 23

Uji Normalitas Data Post Test

A. Kelas Eksperimen

No	X_i	Z_i	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$F(Z_i)-S(Z_i)$	$[F(Z_i)-S(Z_i)]$
1	30	-1,64100719	0,05039796	0,0625	-0,012102039	0,012102039
2	35	-1,28129496	0,10004504	0,125	-0,024954959	0,024954959
3	40	-0,92158273	0,17837313	0,25	-0,071626866	0,071626866
4	40	-0,92158273	0,17837313	0,25	-0,071626866	0,071626866
5	45	-0,5618705	0,28710213	0,4375	-0,150397874	0,150397874
6	45	-0,5618705	0,28710213	0,4375	-0,150397874	0,150397874
7	45	-0,5618705	0,28710213	0,4375	-0,150397874	0,150397874
8	50	-0,20215827	0,4198965	0,5	-0,080103504	0,080103504
9	55	0,157553957	0,56259586	0,625	-0,062404144	0,062404144
10	55	0,157553957	0,56259586	0,625	-0,062404144	0,062404144
11	60	0,517266187	0,69751482	0,75	-0,052485177	0,052485177
12	60	0,517266187	0,69751482	0,75	-0,052485177	0,052485177
13	65	0,876978417	0,80975082	0,8125	-0,002749181	0,002749181
14	70	1,236690647	0,89189902	0,875	0,016899024	0,016899024
15	75	1,596402878	0,94480056	1	-0,055199437	0,055199437
16	75	1,596402878	0,94480056	1	-0,055199437	0,055199437
Rata-rata	52,8125	52,81			Lhitung	0,15
SD	13,90069	13,9			Ltabel	0,213

Kesimpulan

 L_{hitung} : 0,150Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal L_{tabel} : 0,213

B. Kelas Kontrol

No	X_i	Z_i	$F(Z_i)$	$S(Z_i)$	$F(Z_i)-S(Z_i)$	$[F(Z_i)-S(Z_i)]$
1	20	-1,555555556	0,059906907	0,125	-0,065093093	0,065093093
2	20	-1,555555556	0,059906907	0,125	-0,065093093	0,065093093
3	25	-1,111111111	0,133260263	0,25	-0,116739737	0,116739737
4	25	-1,111111111	0,133260263	0,25	-0,116739737	0,116739737
5	30	-0,666666667	0,252492538	0,3125	-0,060007462	0,060007462
6	35	-0,222222222	0,412070448	0,5	-0,087929552	0,087929552
7	35	-0,222222222	0,412070448	0,5	-0,087929552	0,087929552
8	35	-0,222222222	0,412070448	0,5	-0,087929552	0,087929552
9	40	0,222222222	0,587929552	0,625	-0,037070448	0,037070448
10	40	0,222222222	0,587929552	0,625	-0,037070448	0,037070448
11	45	0,666666667	0,747507462	0,75	-0,002492538	0,002492538
12	45	0,666666667	0,747507462	0,75	-0,002492538	0,002492538
13	50	1,111111111	0,866739737	0,9375	-0,070760263	0,070760263
14	50	1,111111111	0,866739737	0,9375	-0,070760263	0,070760263
15	50	1,111111111	0,866739737	0,9375	-0,070760263	0,070760263
16	55	1,555555556	0,940093093	1	-0,059906907	0,059906907
Rata-rata	37,5	37,5			Lhitung	0,116
SD	11,25463	11,25			Ltabel	0,213

Kesimpulan

 L_{hitung} : 0,150Karena $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data berdistribusi normal L_{tabel} : 0,213

Lampiran 24

DOKUMENTASI



Guru membuka dan menyampaikan tujuan pembelajaran



Guru membagikan soal *pre-test* di kelas kontrol (VB)



Guru menjelaskan pembelajaran menggunakan metode konvensional di berlakukan di kelas kontrol



Siswa/i mengerjakan soal *post-test* yang diberikan guru



Siswa mengerjakan soal *post-test*



KELAS KONTROL (VB)



Penyerahan media puzzle kepada wali kelas eksperimen (VA)



KELAS EKSPERIMEN (VA)

Lampiran 25

SURAT KETERANGAN Validasi Materi Pelajaran Dan Bentuk Soal

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Safran, M.Pd.I

Jabatan : Dosen

Telah meneliti dan memeriksa validasi dalam bentuk instrumen soal pada penelitian dengan judul **“Pengaruh Metode Diskusi Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Daur Hidup Hewan Kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara”** yang dibuat oleh mahasiswa:

Nama : Karti Maulita Siregar

NIM : 03.06.16.10.02

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Berdasarkan hasil pemeriksaan validasi ini, menyatakan bahwa instrumen tersebut Valid/Tidak Valid.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Maret 2020



Safran, M.Pd.I

NIP. 198709062019031012

PENILAIAN AHLI

Judul Skripsi : **“Pengaruh Metode Diskusi Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas V MIN 5 Labuhanbatu Utara”**

Oleh : Karti Maulita Siregar

No	Aspek	Penilaian			
		T	CT	KT	TT
1	Petunjuk pengisian instrument				
2	Penggunaan bahasa sesuai bahasa yang disempurnakan				
3	Kesesuaian soal dan usia anak				
4	Kesesuaian definisi operasional dan teori				

Keterangan:

T : Tepat

KT : Kurang Tepat

CT : Cukup Tepat

TT : Tidak Tepat

Catatan/ Saran

.....

Kesimpulan : Instrumen ini dapat/tidak dapat digunakan

Medan, Maret 2020



Safran, M.Pd.I

NIP. 198709062019031012

KARTU TELAHAH BUTIR TES PILIHAN GANDA

Mata Pelajaran : IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)
 Sasaran Program : MIN 5 Labuhanbatu Utara
 Kelas : V
 Peneliti : Karti Maulita Siregar
 NIM : 0306161002

Bidang Penelaahan	Kriteria Penelaahan	Penilaian			
		T	CT	KT	TT
Materi	1. Soal sesuai indikator. 2. Pengecoh sudah berfungsi. 3. Hanya ada satu kunci jawaban yang paling tepat.				
Konstruksi	1. Pokok soal dirumuskan dengan singkat jelas dan tegas. 2. Pokok soal bebas dari pernyataan yang bersifat negatif. 3. Pilihan jawaban homogen dan logis. 4. Panjang pendek relatif sama. 5. Pilihan jawaban menggunakan pernyataan yang berbunyi "semua jawaban di atas salah".				
Bahasa	1. Soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. 2. Soal menggunakan bahasa komunikatif. 3. Soal tidak menggunakan bahasa yang berlaku setempat. 4. Pilihan jawaban tidak mengulang kata atau kelompok kata yang sama.				

Keterangan:

T : Tepat

CT : Cukup Tepat

KT : Kurang Tepat

TT : Tidak Tepat

Medan, Maret 2020



Safran, M.Pd.I

NIP. 198709062019031012

Lampiran 27

SURAT BALASAN RISET MIN 5 LABUHANBATU UTARA


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LABUHANBATU UTARA
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 5 LABUHANBATU UTARA
 Jalan Besar Pematang Kecamatan NA IX - X - 21454
 E-mail : min5labuhanbatu@yafun.com blogspot : minyukrina.blogspot.com

SURAT KETERANGAN
 Nomor :B-101/MI.02.30.05/PP.01.1/10/2020

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : FITRIANI, S.Pd.I
 NIP : 19720724 2007102 002
 Jabatan : Kepala MIN 5 Labuhanbatu Utara

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Karti Maulita Siregar
 T.T Lahir : Padang Nabdang, 27 September 1998
 NIM : 0306161002
 Sem/Jurusan : IX/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Benar telah melakukan Riset di MIN 5 Labuhanbatu Utara untuk memperoleh informasi dan data-data yang berhubungan dengan Skripsi yang berjudul :

" PENGARUH METODE DISKUSI BERBANTUAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPA MATERI DAUR HIDUP HEWAN KELAS V MIN 5 LABUHANBATU UTARA"

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.


 20 Oktober 2020
 Kepala MIN 5 Labuhanbatu Utara
FITRIANI, S.Pd.I
 NIP. 19720724 2007102 002

Lampiran 28**RIWAYAT HIDUP****Data Pribadi**

Nama : Karti Maulita Siregar
Tempat/Tgl.Lahir : Padang Nabidang, 27 September 1998
NIM : 0306161002
Fakultas/Jurusan : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ PGMI
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Nama Ayah : Alm. Khairul Siregar
Nama Ibu : Rokibah Pohan
Alamat Rumah : Padang Nabidang, Desa Pematang Kec. Na. IX-X Labuhanbatu Utara

Pendidikan

1. SD Negeri 112329 Padang Nabidang
2. MTs. S. MHB DIAH SAFITRI
3. SMA Negeri 1 Rantau Utara
4. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN SU Medan Tahun 2016