

The Influence of Puzzle Picture Games Media in Improving Learning Outcomes in Thematic Learning in Class IV MIN, Solok City

Pengaruh Media Games Puzzle Picture Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV MIN Kota Solok

Syahril^a, Fransiska Roza Linda^a

^aUniversitas Islam Negeri Imam Bonjol, Padang, Indonesia

E-mail: syahril@uinib.ac.id

Abstract: This research is motivated by thematic learning at MIN Kota Solok which is still dominated by educators, and has not been supported by interesting learning media. In learning, students have not been able to analyze, answer, and make conclusions from the material being studied. Based on the preliminary study, there were only 36% of students whose scores met the KKM. This study aims to improve the learning outcomes of class IV students of MIN Kota Solok through the Puzzle Picture Games media. The subjects of this study were all students of class IV MIN Kota Solok, totaling 30 students. This research is a quasy experimental study using a one group pretest posted design. The results (pretest) in class IV MIN Kota Solok obtained 13 students reached the KKM and 17 students did not reach the KKM with an average value of 76.00, if as a percentage of the results from the pretest only 43% reached the KKM, 57% did not reach the KKM. While the results after the treatment (posttest) in class IV MIN Kota Solok obtained 25 students who reached the KKM and 5 students who did not reach the KKM with an average of 83.33. If a percentage of the results from the posttest 83% of students reached the KKM and 27% did not reach the KKM. Data analysis was performed using t test and obtained that $7,191 > t$ table 2,045 so that it was concluded that $t_{count} > t$ table ($7,191 > 2,045$). This means that the change in student learning outcomes between the pretest and posttest is very significant.

Keywords: Thematic, picture puzzle media, learning outcomes

PENDAHULUAN

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 Pasal 19 ayat 1 mengemukakan bahwa proses pendidikan pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Selanjutnya dalam Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah Pasal 2 mengemukakan bahwa (1) Pembelajaran dilaksanakan berbasis aktivitas dengan karakteristik: (a) interaktif dan inspiratif, (b) menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, (c) kontekstual dan kolaboratif, (d) memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian peserta didik dan (e) sesuai dengan bakat, minat, kemandirian dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Maka untuk merealisasikan Peraturan Pemerintah dan Permendikbud di atas dituntut memiliki keterampilan dalam menggunakan model, pendekatan, strategi, metode serta media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, Koran, majalah dan sebagainya. (Wina Sanjaya : 2008) Adanya media sekaligus sebagai sumber belajar sangat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, media jelas diperlukan, sebab media pengajaran mempunyai peran yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan.

Ada banyak media yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam pembelajaran. Diantaranya adalah media *Games Picture Puzzle*. Penggunaan media *games puzzle picture* lebih menekankan pada keterlibatan

peserta didik dalam proses belajar secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. (Slamet Arifin : 2008) melalui media ini akan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik dalam pembelajaran, sehingga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Belajar yang baik adalah belajar yang aktif. Permainan akan melibatkan peserta didik dalam pembelajaran secara aktif.

(Sadiman : 2014)

Rahmanelli mengemukakan bahwa *media puzzle* merupakan media permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi gambar yang utuh. (Rahmaneli : 2007) Media ini disajikan sebagai salah satu acuan bagi pengajar yang bervariasi dalam proses mengajar. Hal tersebut dilakukan agar siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam pembelajaran yang menggunakan media *games puzzle picture* peserta didik dapat menyusun beberapa potongan-potongan gambar yang dapat melatih peserta didik dalam menganalisa dan mengingat materi-materi yang disampaikan pendidik. Media *games puzzle picture* ini berbasis visual. Media visual merupakan penyampaian pesan atau informasi secara teknik dan kreatif yang mana menampilkan gambar, grafik serta tata letaknya jelas. (Ani Rosidah : 2017) Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. (Azhar Arsyad : 2016)

Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan peneliti di MIN Kota Solok, dalam pembelajaran tematik pendidik sudah menerapkan pendekatan *scientific*. Namun, belum didukung oleh media pembelajaran yang menarik. MIN Kota Solok sudah menyediakan media Infocus. Akan tetapi, belum digunakan sepenuhnya oleh pendidik dalam mengimplementasikan tema-tema berdasarkan kurikulum 2013. Media pembelajaran yang sudah terintegrasi dengan kurikulum 2013 adalah modul tematik yang diperoleh dari pemerintah. Modul tematik berisi berbagai mata pelajaran yang berkaitan dengan tema. Sedangkan dalam pembelajaran, pendidik lebih sering terpusat atau mengacu pada modul tematik saja. Kelemahan dari modul tematik adalah materi yang dijelaskan atau dipaparkan kurang jelas. Sehingga peserta didik belum sepenuhnya mampu menganalisis pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh pendidik, belum sepenuhnya mampu untuk menjawab pertanyaan dan membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah diajarkan. Nilai tematik terkait peserta didik kelas IV MIN Kota Solok masih berada di bawah KKM, dimana KKM nilai yang ditetapkan adalah 80,00. Hal itu disebabkan oleh pemahaman peserta didik yang masih kurang terhadap materi yang diajarkan, dan pembelajaran tematik cenderung mencatat rangkuman yang diberikan oleh pendidik, sehingga peserta didik menjadi pasif selama proses pembelajaran.

Dari 30 peserta didik hanya 11 peserta didik yang tuntas dan 19 peserta didik belum tuntas. Jika dipersentasekan yang tuntas hanya 37% dari 100%. Hal ini secara klasikal dapat dinyatakan bahwa pembelajaran masih belum tuntas. Untuk membuat peserta didik antusias dalam pembelajaran tematik, maka diperlukan pendidik yang kreatif dan inovatif yang dapat memilih serta menggunakan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan menyenangkan. Untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di atas, penelitian ini ingin melihat pengaruh penggunaan media *games puzzle picture* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV MIN Kota Solok pada pembelajaran tematik sesuai dengan kurikulum 2013.

METODOE

Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu (*Quasi Experiment*) tipe *one-group pretest and posttest design* yang dilaksanakan pada satu kelompok tanpa kelompok pembandingan. *One Group Pretest Posttest Design* adalah salah satu desain eksperimen semu yang mana dilakukan pretest untuk mengetahui kemampuan peserta sebelum perlakuan diberikan. Setelah itu dilakukan *treatment* dengan menggunakan media *games puzzle picture* dalam pembelajaran Tematik. Setelah *treatment*, dilakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Populasi pada penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV MIN Kota Solok yang berjumlah 30 peserta didik.

PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada Kelas IV MIN Kota Solok, maka diperoleh data hasil belajar Tematik. Peserta didik diberi tes awal (*pretest*) pada pokok bahasan, keragaman social, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat (IPS) dan kerjasama dalam keberagaman social, ekonomi,

budaya (PPKn). Sebelum pembelajaran dengan media games puzzle picture diberikan kepada peserta didik, terlebih dahulu diinformasikan kepada peserta didik mengenai pokok bahasan yang akan dipelajari.

Jumlah soal pretest dan posttest yang diberikan sebanyak 20 (dua puluh) butir soal, yang terdiri dari 10 objektif, 5 isian, dan 5 essay. Soal pretest dapat dilihat pada lampiran. Setelah hasil pretest dan posttest diperoleh selanjutnya dilakukan perhitungan rata-rata kelas pada nilai pretest dan posttest. Dari perolehan nilai pretest dan posttest peserta didik tersebut dapat dilihat kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Adapun nilai pretest dan posttest table berikut:

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Kelas IV MIN Kota Solok

NO	NAMA	NILAI	
		PRETEST	POSTEST
1	AH	81	86
2	AA	52	78
3	AR	79	82
4	AS	70	79
5	BA	76	86
6	DA	70	72
7	FJ	74	86
8	FN	81	94
9	HA	84	90
10	IN	72	84
11	KP	86	88
12	MA	78	84
13	MN	80	80
14	MV	76	82
15	MF	86	88
16	MF	80	93
17	NR	78	88
18	NE	64	80
19	NF	75	84
20	QS	86	88
21	RF	76	82
22	RN	56	58
23	RG	86	90
24	RS	80	90
25	SA	76	80
26	SK	72	84
27	VS	84	86
28	VA	80	82
29	ZR	82	86
30	ZW	60	70
	Jumlah	2.280	2.500
	Rata-Rata	76.00	83.33
	Ketuntasan	43%	83%

Data tabel di atas, menunjukkan hasil sebelum diberikannya perlakuan (pretest) di kelas IV MIN Kota Solok diperoleh 13 peserta didik mencapai KKM dan 17 peserta didik tidak mencapai KKM dengan rata-rata nilai 76.00, jika dipersentasekan hasil dari pretest hanya 43% yang tuntas, 57% tidak tuntas. Sedangkan hasil sesudah diberikannya perlakuan (posttest) diperoleh sebanyak 25 peserta didik yang mencapai KKM dan 5 peserta didik yang tidak mencapai KKM dengan rata-rata 83.33. jika dipersentasekan hasil dari posttest

83% peserta didik mencapai KKM dan 17% tidak mencapai KKM. Berdasarkan nilai rata-rata dan persentase dari pretest dan posttest di atas dapat dilihat perbedaan pencapaian hasil belajar peserta didik yang sangat jauh.

Analisis Tes Uji Coba

Setelah soal tersebut diuji cobakan, kemudian dilakukan analisis item soal untuk melihat baik atau tidaknya suatu tes. Analisis soal antara lain bertujuan untuk mengadakan identifikasi soal yang baik, kurang baik dan jelek. Dengan analisis soal dapat diperoleh baik atau tidaknya sebuah soal dengan petunjuk untuk mengadakan perbaikan.

Validitas Tes

Dari 25 soal uji coba dianalisis melalui Microsoft Excel. Terdapat 20 dan terdapat terdapat 5 soal yang tidak valid yaitu soal nomor 6, 11, 15, 18, dan 25 sebagaimana data pada tabel 2.

Daya Beda

Tabel 2. Daya Beda Soal

N0	B _a	B _b	JA	JB	D	KRITERIA	KET
1	12	7	15	6	0,55	Baik	Terima
2	12	5	15	6	0,77	Baik sekali	Terima
3	13	6	15	6	0,77	Baik	Terima
4	9	5	15	6	0,44	Baik	Terima
5	13	5	15	6	0,88	Baik sekali	Terima
6	3	2	15	6	0,11	Jelek	Buang
7	11	8	15	6	0,77	Baik sekali	Terima
8	12	8	15	6	0,66	Baik	Terima
9	12	6	15	6	0,66	Baik	Terima
10	10	4	15	6	0,66	Baik	Terima
11	6	6	15	6	0	Jelek	Buang
12	13	6	15	6	0,77	Baik sekali	Terima
13	10	4	15	6	0,66	Baik	Terima
14	13	7	15	6	0,66	Baik	Terima
15	3	2	15	6	0,11	Jelek	Buang
16	10	7	15	6	0,33	Cukup	Terima
17	14	6	15	6	0,88	Baik sekali	Terima
18	2	1	15	6	0,11	Jelek	Buang
19	11	8	15	6	0,77	Baik sekali	Terima
20	10	7	15	6	0,33	Cukup	Terima
21	12	5	15	6	0,77	Baik sekali	Terima
22	14	5	15	6	1	Baik sekali	Terima
23	11	6	15	6	0,55	Baik	Terima
24	9	5	15	6	0,44	Baik	Terima
25	4	3	15	6	0,11	Jelek	Buang

Berdasarkan hasil perhitungan dari tabel 2 diketahui bahwa terdapat 8 soal dalam kategori daya beda baik sekali, 9 soal dalam kategori kategori daya pembeda baik, 2 soal dalam kategori cukup .dan 5 soal dalam kategori daya beda jelek. Dalam hal ini, peneliti untuk tidak memakai soal kategori jelek pada soal yang akan di-*posttest*-kan pada peserta didik kelas IV MIN Kota Solok.

Indeks Kesukaran

Indeks Bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya sesuatu soal disebut indeks kesukaran (Suharsimi Arikunto :2005)

Tabel 3. Indeks Kesukaran

N0	B	JS	P	KRITERIA
1	19	21	1	Mudah
2	17	21	0,85	Mudah
3	19	21	1	Mudah
4	14	21	0,76	Mudah
5	18	21	1	Mudah
6	5	21	0,23	Sulit
7	19	21	0,95	Mudah
8	20	21	1	Mudah
9	17	21	0,80	Mudah
10	14	21	0,76	Mudah
11	12	21	0,47	Sedang
12	19	21	0,90	Mudah
13	14	21	0,76	Mudah
14	20	21	1	Mudah
15	4	21	0,23	Sulit
16	17	21	0,85	Mudah
17	20	21	1	Mudah
18	3	21	0,04	Sulit
19	19	21	1	Mudah
20	17	21	0,80	Mudah
21	17	21	0,85	Mudah
22	19	21	0,76	Mudah
23	17	21	0,90	Mudah
24	14	21	0,76	Mudah
25	6	21	0,28	Sulit

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diketahui bahwa terdapat 20 soal dalam termasuk kategori soal mudah karena berada pada rentang indeks kesukaran mudah, 1 soal dalam kategori sedang dan 4 soal dalam kategori sulit.

Uji Reliabilitas

Berdasarkan perhitungan menggunakan Microsoft Excel diperoleh koefisien Reliabilitas sebagai berikut :

Reliabilitas tes objektif dan isian adalah 0,692. Pada $\alpha = 5\%$ dengan $n=21$ diperoleh $r_{tabel} = 0,413$. Karena $r_{11} > r_{tabel}$ ($0,692 > 0,413$) maka soal objektif dan isian dinyatakan *reliable*.

Reliabilitas tes essay adalah 0,487. Pada $\alpha = 5\%$ dengan $n=21$ diperoleh $r_{tabel} = 0,413$. Karena $r_{11} > r_{tabel}$ ($0,487 > 0,413$) maka soal essay dinyatakan *reliable*

Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengetahui kemampuan peserta didik di kelas IV MIN Kota Solok sejalan dengan rancangan penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya. Sesuai dengan Kurikulum 2013 dalam hasil belajar harus mencakup 3 ranah, yaitu ranah afektif, ranah psikomotor dan ranah kognitif.

Ranah Afektif

Data untuk ranah afektif ini diperoleh berdasarkan catatan pada lembar observasi terhadap sikap peserta didik selama pembelajaran berlangsung pada setiap pertemuan. Penilaian afektif meliputi dua aspek, yaitu bekerjasama dan juga mau menghargai antar peserta didik dan juga pendidik.

Sikap Kerja Sama

Karakter kerjasama dapat ditanamkan, dilatih, dan dikembangkan melalui berbagai cara, salah satunya bentuknya melalui kegiatan pembelajaran. Kerjasama dalam pembelajaran dapat dilakukan oleh dua siswa atau lebih yang saling berinteraksi, menggabungkan tenaga, ide atau pendapat dalam waktu tertentu dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai kepentingan bersama. (Silvi Dwi Yulianti : 2005) Observasi

dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan indikator kerjasama yang terdiri dari : (a). terlibat aktif dalam kelompok, (b). kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan, (c). bersedia membantu orang lain dalam satu kelompok yang mengalami kesulitan, (d). rela berkorban untuk teman lain dan (e) . tidak bekerja sesuai kehendak sendiri.

Sikap Menghargai

Pendidikan Karakter disekolah merupakan pembelajaran yang mengarah pada pengembangan dan penguatan perilaku anak secara utuh, didasarkan suatu nilai tertentu kemudian dirujuk oleh sekolah. (Kesuma : 2011) Saling menghargai adalah sikap memperlakukan orang lain seperti keinginan ingin dihargai, beradab, sopan, dan tidak melecehkan ataupun menghina orang lain. (Samani “ 2011) Observasi dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan indikator menghargai yang terdiri dari: (a). menerima perbedaan pendapat, (b). mengakui kelebihan orang lain, (c). tidak menghina orang lain, (d). memaklumi kekurangan orang lain, dan (e). menghargai pendidik.

Dari empat kali pertemuan, berdasarkan indikator di atas didapat data penilaian sikap sebagaimana tergambar dalam table berikut:

Tabel 4. Hasil Penilaian Sikap

PERTEMUAN	KERJASAMA	MENGHARGAI	PREDIKET
I	74,66	79,33	B
II	80,66	81,33	A
III	82	86	A
IV	89,33	97,33	A

Skor Penilaian

80-100 : A: Sangat Baik

50-79 : B : Baik

0 49 : C : Cukup

Dari table di atas terlihat bahwa setiap pertemuan mengalami peningkatan terhadap sikap kerjasama dan sikap menghargai dari peserta didik kelas IV MIN Kota Solok.

Ranah Psikomotor

Data untuk ranah psikomotor ini diperoleh berdasarkan catatan pada lembar observasi terhadap keterampilan peserta didik selama pembelajaran berlangsung pada setiap pertemuan. Penilaian psikomotor meliputi dua aspek, yaitu keterampilan berkomunikasi dan juga keterampilan mendengarkan, baik mendengarkan penyampaian materi oleh pendidik maupun mendengarkan persentasi dari kelompok lain.

Adapun ranah psikomotor yang dilihat dalam penelitian ini adalah keterampilan berkomunikasi dan keterampilan mendengarkan. Pentingnya teknik mendengar secara baik dalam komunikasi, agar pelaku komunikasi dapat menciptakan komunikasi yang efektif. Indikator Keterampilan berkomunikasi terdiri dari keterampilan (a). mempresentasikan hasil diskusi, (b) menyampaikan pendapat, (c) tata bahasa yang baik, (d) menjawab pertanyaan dengan baik, dan (e) pembicaraan jelas dan mudah dimengerti. Sedangkan indikator keterampilan mendengarkan terdiri dari (a) mendengarkan pembicaraan dengan penuh konsentrasi, (b) meyakinkan diri bahwa isi pembicaraan dikelas perlu, (c). merespon apa yang dikatakan lawan pembicara, d). mendengar pembicaraan dengan rasa suka dan (e) bertanya mengenai sesuatu yang belum jelas.

Berdasarkan kedua aspek tersebut, secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa setiap pertemuan nilai sikap dari kelas IV MIN Kota Solok meningkat. Peningkatan itu dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 5. Hasil Penilaian Aspek Keterampilan

PERTEMUAN	KOMUNIKASI	MENDENGAR	PREDIKET
I	62,66	67,33	B
II	74,66	77,33	B
III	81,33	84	A
IV	92	94,66	A

Skor Penilaian

80-100 : A: Sangat Baik

50-79 : B : Baik

0 49 : C : Cukup

Dilihat dari tabel di atas terlihat setiap pertemuan mengalami peningkatan terhadap keterampilan berkomunikasi dan keterampilan mendengar dari peserta didik kelas IV MIN Kota Solok.

Ranah Kognitif

Untuk menganalisis data tersebut menggunakan uji-t. analisis data hasil belajar tematik peserta didik dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- a. Menentukan Selisih Nilai Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

Perbedaan nilai dan rata-rata *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Perbedaan Nilai dan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

	N	Range	Mini Mum	Maxi mum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest	30	34	52	86	2280	76.00	8.670
Posttest	30	36	58	94	2500	83.33	7.194
Valid N (listwise)	30						

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata antara *pretest* dan *posttest* dengan selisih antara *pretest* sebesar 76.00 dengan *posttest* 83.33. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik kelas IV MIN Kota Solok pada tema Indahnya Kebersamaan dengan materi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat dan kerjasama dalam keberagaman sosial, ekonomi, budaya dengan menerapkan media *Games Puzzle Picture* sangatlah meningkat.

- b. Uji Normalitas Data

Uji normalitas ini bertujuan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Data yang digunakan adalah data *pretest* dan *posttest*. Data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya > 0.025. Data yang dihasilkan digunakan sebagai pengujian prasyarat analisis hasil belajar. Pengujian ini dilakukan sebagai pengujian prasyarat analisis hasil belajar. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan program SPSS for windows version 20. Berikut ini hasil pengujian normalitas hasil belajar *pretest* dan *posttest*.

Tabel 7. Hasil Pengujian Normalitas Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

	Pretest	Posttest
N	30	30
Normal Parameters^{a,b}	Mean	76.00
	Std. Deviation	8.670
Most Extreme Differences	Absolute	.167
	Positive	.124
	Negative	-.167
Kolmogorov-Smirnov Z	.913	.875
Asymp. Sig. (2-tailed)	.375	.428

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Salah satu prasyarat uji t (*paired sample t test*) adalah asumsi normalitas data. Berdasarkan uji *kolmogorov smirnov* pada tabel di atas diperoleh nilai signifikansi untuk nilai *pretest* sebesar 0.375 dan nilai *posttest* sebesar 0.428. Kedua nilai tersebut lebih besar dari nilai alpha (5%). Maka Data telah berdistribusi normal.

- c. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas ini bertujuan untuk mengetahui data *pretest* dan *posttest* mempunyai varians yang sama atau tidak. Pengujian ini dilakukan karena telah diketahui bahwa data berdistribusi normal berdasarkan pengujian normalitas. Data dikatakan homogen jika mempunyai nilai signifikan . 0.025. Berikut analisis uji homogenitas menggunakan program SPSS 20.

Tabel 8. Uji Homogenitas Data Test of Homogeneity of Variances
Nilai Pretest dan Posttest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.895	1	58	.348

Berdasarkan hasil belajar pretest dan posttest adalah homogen. Hal itu ditunjukkan dengan nilai sig sebesar 0.348 yang artinya lebih besar dari 0.025. Jadi dapat disimpulkan bahwa H₀ ditolak dan H₁ diterima, yang berarti hasil belajar pretest dan posttest mempunyai varians yang sama.

d. Uji Hipotesis

Hipotesis yang di uji dalam penelitian ini menggunakan analisis paired sample t test adalah:

H₀ = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Games Puzzle Picture* pada tema Indahnya Kebersamaan terhadap hasil belajar Peserta didik di kelas IV MIN Kota Solok.

H₁ = Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Games Puzzle Picture* pada tema Indahnya Kebersamaan terhadap hasil belajar Peserta didik di kelas IV MIN Kota Solok.

H₀ = Hipotesis Nihil

H₁ = Hipotesis Alternatif

Df = N-1, dengan Df sebesar 30-1 = 29 diperoleh harga kritik t pada tabel sebagai berikut: Pada taraf signifikansi 5% : $t_1 = 2,045$. Kriteria uji: Nilai signifikansi $< \alpha$ (0.025) atau nilai -t hitung < -t tabel maka tolak H₀. Uji *paired sample t test* dilakukan menggunakan bantuan *software* SPSS, berikut *output* SPSS:

e. Uji N-Gain

Pada analisis uji N-gain diperoleh hasil, sebagai berikut :

$$g = \frac{8.3 - 7.0}{9 - 7.0} = \frac{1.3}{2.0} = 0.65$$

Perhitungan N-gain dari hasil pretest dan posttest terdapat N-gain sebesar 0.40. Jadi, kriteria perhitungan N-gain terletak pada rentang $0.3 \leq g < 0.7$ dengan kriteria sedang.

Uji-T

Kriteria pengambilan keputusan jika nilai signifikansi $> 0,025$ maka hipotesis H₀ diterima dan H₁ ditolak. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $< 0,025$ maka H₀ ditolak dan H₁ diterima.

Tabel 9. Uji Hipotesis Paired Samples Test Uji t Paired Samples Test

Pair		Paired Differences				T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
1	Posttest Pretest	7.333	5.585	1.020	9.419 5.248	7.191	29	.000

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai signifikansi sebesar 0.000 lebih kecil dari 0.025. nilai t hitung sebesar 7.191 $>$ t tabel 2.045. Maka Tolak H₀. Artinya Terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran Games Puzzle Picture pada tema Indahnya Kebersamaan terhadap Hasil Belajar Peserta didik di kelas IV MIN Kota Solok.

Kesimpulan dapat ditarik antara skor hasil tes Tematik sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest) dilaksanakan pada tes IPS dan PPKn, terdapat peningkatan yang signifikan. Ini mengandung makna, bahwa pelaksanaan pembelajaran Media Games Puzzle Picture telah berhasil membantu proses belajar peserta didik kelas IV MIN Kota Solok.

Dalam meningkatkan kemampuan memahami materi keragaman social, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat (IPS) dan kerjasama dalam ke beragaman social, ekonomi, budaya (PPKn). Nilai Tematik mereka sangat signifikansi meningkat atau lebih baik jika dibandingkan sebelum mengikuti program tes.

SIMPULAN

Media games puzzle picture merupakan media permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi gambar yang utuh. Media sebagai ini disajikan sebagai salah satu acuan bagi pengajar yang bervariasi dalam proses mengajar. Hal tersebut dilakukan agar siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, baik dari segi aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Dalam pembelajaran yang menggunakan media games puzzle picture peserta didik dapat menyusun beberapa potongan-potongan gambar yang dapat melatih peserta didik dalam menganalisa dan mengingat materi-materi yang disampaikan pendidik. Melalui media puzzle peserta didik tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tantangan. Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Games Puzzle Picture berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran di kelas IV MIN Kota Solok.

REFERENSI

- Ani Rosidah, *Penerapan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS*, Jurnal Cakrawala Pendas Nomor 2 Volume 2. ISSN 2442-7470
- Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2016)
- Kesuma, *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011)
- Kesuma, *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 5
- Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013), h.147
- Rahmanelli, *Efektivitas Pemberian Tugas Media dalam Pembelajaran Geografi Regional*. (Jurnal Pelangi Pendidikan, 2007)
- Ramayulis, Samsul Nizar, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta : Kalam Mulia, 2009)
- Rusman, *Pembelajaran Tematik Terpadu*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2016)
- , *Pembelajaran Tematik Terpadu*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada: Jakarta, 2015)
- Wiwit Nur Ismiati, *Penerapan Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Untuk Meningkatkan Komunikasi Pada Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Didaktika Dwija Indra, ISSN 2337-8786
- Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014)
- Samani dkk, *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011)
- Slamet Arifin, *Pengaruh Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Sosiokultural Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. Jurnal Profesi Pendidikan Dasar. ISSN 25033530. Volume 3 Nomor 1
- Silvy Dwi Yulianti, *Pendidikan Karakter Kerjasama Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013*, (Universitas Negeri Malang, 2016), Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS ISSN 2503-1201 Vol 1 No 1 April 2016
- Sugyono, *etode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*, (Bandung : Alfabeta, 2015)
- Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005)
- Wina Sanjaya, *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2008)
- Wiwit Nur Ismiati, *Penerapan Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Untuk Meningkatkan Komunikasi Pada Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Didaktika Dwija Indra, ISSN 2337-8786