

STUDI KOMPARASI MEDIA PUZZLE DAN VIDEO PADA MODEL PEMBELAJARAN STAD DITINJAU DARI HASIL BELAJAR IPS KELAS V SD

Wulan Apriantika, A. Y Soegeng Ysh dan Iin Purnamasari
Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Semarang
Surel : apriantika18@gmail.com

Abstract : Study of Comparison of Puzzle and Video Media in STAD Learning Model Viewed from Social Studies Learning Outcomes of Grade V SD. The purpose of this study is to find out more effectively which of the puzzle and video media on the STAD learning model in terms of the learning outcomes of class V of SDN Jepat Lor. This type of research is experimental. The population in this study is the fifth grade students of Jepat Lor Elementary School in 2017/2018. The samples taken were 22 VA class students and 22 VB class students using simple random sampling technique. The data in this study were obtained through documentation, tests, and interviews. The results of the average IPS test for experimental class 1 with video media were 68.8636 while the experimental class 2 with media puzzle was 78.1818.

Keywords : Puzzle, Video, STAD, Learning Outcomes

Abstrak : Studi Komparasi Media Puzzle Dan Video Pada Model Pembelajaran STAD Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Kelas V SD. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui lebih efektif yang mana antara media puzzle dan video pada model pembelajaran STAD ditinjau dari hasil belajar ips kelas V SDN Jepat Lor. Jenis penelitian ini adalah eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Jepat Lor tahun 2017/2018. Sampel yang diambil adalah 22 siswa kelas VA dan 22 siswa kelas VB dengan menggunakan teknik sampling *simple random sampling*. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui dokumentasi, tes, dan wawancara. Hasil rata-rata tes IPS kelas eksperimen 1 dengan media video yaitu 68,8636 sedangkan kelas eksperimen 2 dengan media puzzle yaitu 78,1818.

Kata Kunci : *Puzzle*, Video, STAD, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Penelitian dilakukan karena kegiatan belajar mengajar masih menekankan pada pengetahuan dan pemahaman materi sehingga siswa sering merasa bosan. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya (Trianto, 2014: 171). Namun, realita yang terjadi di sekolah mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang kurang di sukai ataupun kurang dipahami oleh siswa, sebab dalam pembelajaran IPS guru hanya menjejali materi yang banyak dan menyuruh siswa untuk menghafal saja.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 11 Desember 2017 dengan bapak Suhadi, S.Pd.SD, wali kelas VA SDN Jepat Lor Pati, disampaikan bahwa dalam penerapan proses pembelajaran IPS yang dilakukan di SDN Jepat Lor, guru menyampaikan materi dengan metode konvensional dan sering tidak menggunakan media sehingga siswa pasif dalam proses pembelajaran serta siswa masih kesulitan dalam memahami dan mencerna materi yang disampaikan guru.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi diperlukan upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran salah satu alternatif yang dilakukan adalah menggunakan model dan media pembelajaran. Model dan media

pembelajaran yang dapat diterapkan siswa secara optimal contohnya dengan menggunakan media video dan *puzzle* yang disertai dengan model pembelajaran *student team achievement division*.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SDN Jepat Lor 01 Pati. Pelaksanaan dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2017/2018. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua variabel yang terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah media *puzzle* dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* (X1) dan media Video dengan model pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* (X2) dan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa kelas V SDN Jepat Lor 01 Pati pada mata pelajaran IPS. Rancangan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Desain penelitian menggunakan *pra experiment design* dengan jenis *static group comprison*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Sekarjalak 01 Pati tahun pelajaran 2017/2018. Sampel yang diambil adalah 44 siswa kelas VA dan VB, dengan menggunakan teknik sampling *simple random sampling*.

Penelitian ini tidak menggunakan *pretest* tetapi langsung diberikan tindakan penggunaan media dan selanjutnya diberikan *post-test*. Metode tes ini digunakan untuk mengambil data nilai tes pada kelas sampel. Tes diberikan dengan alat tes yang sama dengan bentuk pilihan ganda yang berjumlah 40 soal, tes tersebut diujicobakan pada kelas uji coba untuk mengetahui validitas dan reliabilitas soal. Sebelum mengadakan penelitian, terlebih dahulu melakukan uji instrumen untuk menentukan baik atau tidaknya sebuah item soal, untuk itu diperlukan uji validitas, reliabilitas setiap item soal.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas awal dan akhir untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, sedangkan uji hipotesis menggunakan uji t, uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui perbandingan antara penggunaan media *puzzle* dan video. Uji Ketuntasan belajar individual dinyatakan sudah tercapai apabila siswa telah menguasai minimal 85% nilai mencapai KKM.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian diambil tidak menggunakan *pretest* melainkan langsung diberikan tindakan dan selanjutnya diberikan *posttest*. Data hasil *posttest* sebagai kemampuan akhir hasil belajar siswa. Pemberian soal *posttest* tersebut dilakukan pada kelas eksperimen 1 maupun kelas eksperimen 2. Rekapitulasi Nilai *Eksperimen 1* dan *Eksperimen 2* IPS Kelas Eksperimen 1 diberi Simbol E1 dan Kelas Eksperimen 2 diberi Simbol E2. Adapun nilai hasil *posttest* yang diperoleh yang terlihat pada tabel berikut.

Tabel. Nilai Tertinggi, Nilai Terendah dan Rata-Rata *Posttest*

Keterangan	Kelas Eksperimen 1 (V A)	Kelas Eksperimen 2 (V B)
Nilai Tertinggi	85	95
Nilai Terendah	45	60
Rata-rata	68,8636	78,1818

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil *posttest* kelas VA dan kelas VB diperoleh nilai tertinggi kelompok eksperimen 2 yaitu 95 dan kelompok kelas Eksperimen 1 yaitu 85. Nilai terendah kelompok eksperimen 2 yaitu 60 dan kelas Eksperimen 1 yaitu 45 dengan rata-rata

kelompok kelas eksperimen 2 yaitu 78,1818 dan kelompok kelas eksperimen 1 yaitu 68,863.

Dalam analisis data akhir digunakan data nilai *posttest*. Analisis data akhir yang digunakan yaitu uji normalitas akhir dengan menggunakan uji *lilliefors* dan uji homogenitas akhir dengan menggunakan uji F. Berdasarkan hasil analisis data akhir pada uji normalitas kelas kontrol diperoleh $L_0 = 0,1163$, untuk $L_{tabel} = 0,1832$. Sedangkan kelas eksperimen diperoleh $L_0 = 0,1443$, untuk $L_{tabel} = 0,1832$ yang lebih besar dari $L_0 = 0,0901$. Kesimpulannya dari perhitungan tersebut maka dapat dikatakan bahwa kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2 sampel berasal dari populasi berdistribusi normal karena $L_0 < L_{tabel}$.

Dalam perhitungan uji *t* diperoleh harga $t_{hitung} = 3,8217$ dan $t_{tabel} = 2,0189$. Karena $t_{tabel} < t_{hitung}$ yaitu $2,0189 < 3,8217$ atau $t_{hitung} > t_{tabel} = 3,8217 > 2,0189$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau dapat dikatakan bahwa rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media video atau kelas Eksperimen 1 yaitu 68,863 pada *post-test*. Sedangkan siswa dengan menggunakan media puzzle atau eksperimen 2 yaitu 78,182 pada *posttest*. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* lebih efektif atau lebih baik digunakan dalam pembelajaran IPS kelas V SDN Jepat Lor 01 Pati.

Pada kelas eksperimen 2 jumlah siswa yang tuntas adalah 86,3 %. Ketuntasan mencapai 86,3% menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *puzzle* lebih efektif terhadap hasil belajar siswa. Adanya perbedaan yang signifikan menunjukkan bahwa media *puzzle* menyebabkan hasil belajar siswa lebih baik dibanding dengan kelas yang menggunakan media video.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian eksperimen 2 yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* lebih efektif terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Jepat Lor 01 Pati. Dibuktikan dengan menggunakan uji *t* diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 3,8217 dan koefisien tersebut signifikan pada taraf 5% dan $dk = 42$ maka diperoleh t_{tabel} sebesar 2,0189 jadi nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Dan meningkatnya jumlah siswa tuntas kelas eksperimen 2 adalah 19, dari 22 siswa yang mengikuti tes dengan nilai rata-rata 78,1818. Melalui presentase jumlah siswa yang tuntas kelas eksperimen 2 adalah 86,3%. Kelas eksperimen 2 yang mencapai ketuntasan 86,3% menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dengan menggunakan model *STAD* lebih efektif dari pada pembelajaran yang menggunakan media video dengan model *STAD* pada mata pelajaran IPS kelas V SDN Jepat Lor 01 Pati.

Saran dalam penelitian ini menggunakan media *puzzle* dengan model *STAD* sebagai bentuk inovasi pembelajaran dan alternatif dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar dalam proses belajar. Tentunya dengan persiapan yang baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, Azhar. 2013. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dewi, Kadek. 2016. *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mata Pelajaran Bahasa Bali untuk Siswa Kelas III*. Jurnal Edutech. Vol 5. No 2. Diakses 2016.
- Oktapiani, Susi. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran TPS berbantu media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA

Siswa Kelas IV. Jurnal PGSD. Vol
4. No 1. Diakses 2016.

Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.

Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning TEORI & APLIKASI PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Trianto. 2013. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi, dan Implementasi dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.