

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *PUZZLE* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK  
KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL BAROKAH  
AN-NUR KECAMATAN AJUNG KABUPATEN JEMBER**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER  
Titik Maulidiyah  
NIM T20194118

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
SEPTEMBER 2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *PUZZLE* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL BAROKAH AN-NUR KECAMATAN AJUNG KABUPATEN JEMBER**

#### **SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Titik Maulidiyah  
NIM T20194118



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Disetujui Pembimbing

**Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I**  
NIP. 196405111999032001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
BERBASIS *PUZZLE* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK  
KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL BAROKAH  
AN-NUR KECAMATAN AJUNG KABUPATEN JEMBER**

**SKRIPSI**


telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Hari : Senin  
Tanggal : 13 November 2023

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris


  
Dr. Mohammad Zaini, M.Pd.I  
NUP. 20160366

  
Erfan Efendi, M.Pd.I  
NUP. 20160365

Anggota :

1. Dr. Indah Wahyuni, M.Pd.

2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I

  
Menyetujui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan



Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si  
NIP. 197304242000031005

### MOTTO

لَهُ مُعَقَّبَاتٌ مِنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ  
مَا بِقَوْمٍ حَتَّى يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ وَمَا  
لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ

Artinya : “Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia” (QS Ar-Ra’d: 11).<sup>1</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya (Bandung: CV Mikral Khazanah Ilmu, 2010)

## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, yang maha pengasih lagi penyayang dan Sholawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur saya karena telah memberikan kemudahan hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapatkan Ridho-Nya. Saya persembahkan karya ini kepada orang yang saya sayangi dan kasihi:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Rudi Hartono dan Ibu Alfiyah. Terimakasih atas do'a dan dukungannya serta kasih sayang setulus hati yang berlimpah, yang mendidik mulai dari saya kecil hingga bisa menempuh pendidikan di bangku kuliah sekarang ini. Semoga beliau diberikan kesehatan dan umur yang barokah, Amin.
2. Adik kandung saya, Shafa Atul Umma Shofariyah. Terimakasih telah memberi dukungan, serta do'a. Semoga senantiasa diberikan Kesehatan dan umur yang barokah, Amin.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## ABSTRAK

**Titik Maulidiyah 2023:** “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember*”

**Kata kunci :** Pengembangan Media *Puzzle*, Pembelajaran Tematik, Ilmu Pengetahuan Alam

Media pembelajaran dapat digambarkan sebagai alat, fisik atau non fisik, yang digunakan sebagai jembatan antara pendidik dan peserta didik untuk membantu mereka memahami mata pelajaran yang diajarkan agar lebih berhasil dan efisien. Pengembangan media pembelajaran *puzzle* Tema 6 Cita-citaku Subtema 1 Aku dan Cita-citaku muatan Ipa. Media *puzzle* adalah konten edukasi yang dimainkan dengan cara membongkar atau menyusun kembali potongan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh. Pada penelitian ini peneliti memilih materi siklus makhluk hidup atau metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember.

Tujuan penelitian ini yaitu: 1) Mengetahui kevalidan media *puzzle* pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku di kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember, 2) Mengetahui kepraktisan media *puzzle* pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku di kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember, 3) Mengetahui keefektifan pada media *puzzle* pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku di kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember.

Penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur yang berjumlah 26 peserta didik. Produk akhir dari pengembangan ini adalah media *puzzle*. Pengembangan media *puzzle* ini divalidasi oleh 3 validator yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli pengguna.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa 1) pengembangan media *puzzle* untuk kelas IV menggunakan media dari bahan triplek dan potongan *puzzle* nya terbuat dari spon ati, media *puzzle* sangat mendukung dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan minat belajar peserta didik. 2) hasil validitas media *puzzle* dengan rata-rata prosentase sebesar 91% yang artinya media *puzzle* dikategorikan sangat valid dan layak untuk digunakan. Data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan, rata-rata nilai *pretest* hasil belajar pada kelas IV adalah 50. Sedangkan setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *posttest* hasil belajar adalah 87,6. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV. 3) analisis respon peserta didik diukur dengan menggunakan angket respon peserta didik terhadap media *puzzle*. Hasil rata-rata respon peserta didik mendapatkan respon yang sangat baik dengan prosentase rata – rata 95 %. Hasil peningkatan belajar peserta didik menggunakan media *puzzle* diketahui dan diperoleh menggunakan penghitungan *N-Gain Score* dengan menunjukkan rata-rata peningkatan hasil belajar sebesar 78% dan dikategorikan efektif.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segenap puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya, perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar. Kesuksesan ini dapat penulis peroleh karena dukungan banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Abdul Muis, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan semangat motivasi dan ilmunya selama menyelesaikan studi di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Nuruddin, M.Pd.I, S.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. Selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah membantu kelancaran atas terlaksananya skripsi ini.
5. Ibu Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing skripsi saya, yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi, inspirasi dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat tersusun dengan baik.

6. Ibu Hj. Tartimatus Sholehah, M.Pd.I. selaku Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian, membantu dan memfasilitasi terkait penelitian skripsi.
7. Segenap keluarga besar Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember yang telah membantu memberikan informasi serta kelancaran untuk penelitian skripsi ini.
8. Segenap Dosen Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah ditularkan kepada saya dapat menjadi ilmu yang barokah dan manfaat untuk bekal hidup kedepan.
9. Seluruh teman-teman PGMI kelas D4 2019 serta teman-teman, sahabat, dan orang tersayang yang telah memberikan semangat, dukungan, dan bantuan bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Tiada kata yang dapat terucap selain do'a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan atas semua jasa yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat menyempurnakan skripsi ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

Jember, 17 September 2023  
Penulis,

**Titik Maulidiyah**  
**NIM. T20194118**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	
<b>MOTTO</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	11
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	11
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	13
G. Definisi Istilah.....	14
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>18</b>
A. Kajian Terdahulu.....	18
B. Kajian Teori .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>42</b>
A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	42
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	42

C. Uji Coba Produk.....	47
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>58</b>
A. Penyajian Data Uji Coba.....	58
B. Analisis Data .....	80
C. Revisi Produk.....	85
<b>BAB V KAJIAN DAN SARAN .....</b>	<b>88</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi.....	88
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	91
C. Kesimpulan .....	92
DAFTAR PUSTAKA .....	94



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR TABEL

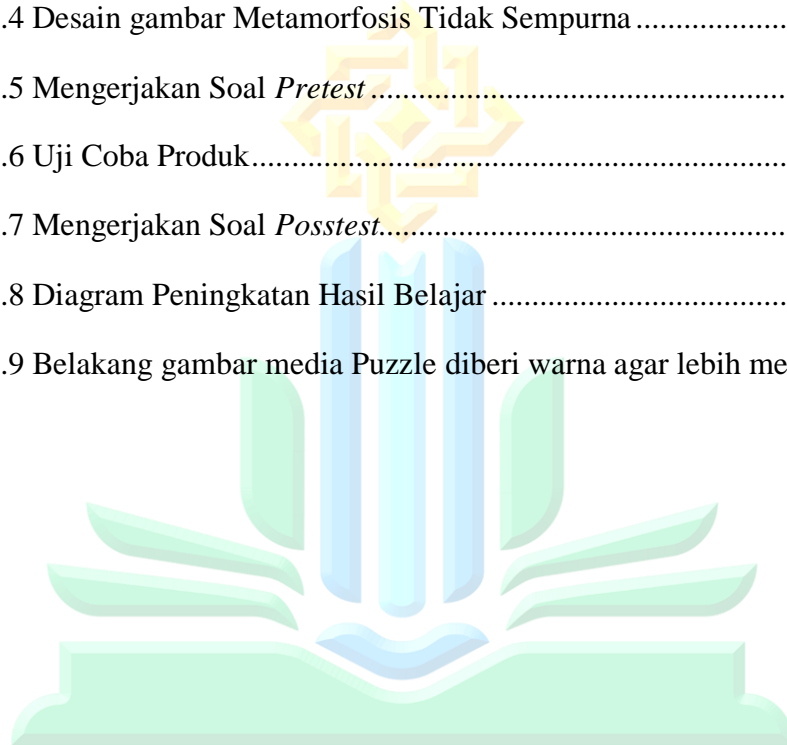
Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu .....	20
Tabel 3.1 Kriteria Validasi .....	55
Tabel 3.2 Kriteria Validasi .....	56
Tabel 3.3 Kriteria <i>Gain Score</i> .....	56
Tabel 3.4 Kategori Tafsiran Efektivitas <i>Gain</i> .....	57
Tabel 4.1 Validasi Media .....	68
Tabel 4.2 Validasi Materi .....	70
Tabel 4.3 Validasi Pengguna .....	72
Tabel 4.4 Hasil <i>Pretest</i> Kelas IV .....	77
Tabel 4.5 Hasil <i>Posstest</i> Kelas IV .....	79
Tabel 4.6 Hasil Validasi .....	82
Tabel 4.7 Uji Normalitas <i>N Gain Score</i> .....	83
Tabel 4.8 Hasil Respon Peserta Didik .....	88



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian dan pengembangan ADDIE .....	45
Gambar 4.1 Alat dan Bahan untuk membuat Media <i>Puzzle</i> .....	63
Gambar 4.2 Hasil <i>Puzzle</i> Metamorfosis Sempurna dan Tidak Sempurna ..	63
Gambar 4.3 Desain gambar Metamorfosis Sempurna .....	66
Gambar 4.4 Desain gambar Metamorfosis Tidak Sempurna .....	67
Gambar 4.5 Mengerjakan Soal <i>Pretest</i> .....	75
Gambar 4.6 Uji Coba Produk.....	75
Gambar 4.7 Mengerjakan Soal <i>Posstest</i> .....	76
Gambar 4.8 Diagram Peningkatan Hasil Belajar .....	85
Gambar 4.9 Belakang gambar media <i>Puzzle</i> diberi warna agar lebih menarik	86



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Media pembelajaran adalah segala bentuk perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pelajaran dari sumber belajar kepada peserta didik (secara individu atau kelompok) dengan cara yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minatnya serta memfasilitasi pembelajaran yang efektif baik di dalam maupun di luar kelas.<sup>2</sup>

Media pembelajaran merupakan perantara atau penyampaian pesan dari guru kepada peserta didik untuk memudahkan pendidik menyampaikan materi pembelajaran dan membantu siswa memahami materi yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi sangat penting terutama dalam pengajaran pada usia sekolah dasar yang masih diklasifikasikan sebagai anak-anak.

Media pembelajaran digunakan dengan benar, dapat membantu peserta didik berhasil dalam proses pembelajaran. Itu harus tetap digunakan sebagai sumber belajar peserta didik dan dikelola untuk pemeliharaan sehingga dapat digunakan untuk jangka panjang, jika memungkinkan, dapat dirawat dengan baik. Pemanfaatan secara tepat dapat dimanfaatkan dalam berbagai teknik pengajaran yang menarik dan efektif, tergantung pada pengertian pelajaran yang akan diajarkan.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, “*Media dan Sumber Pembelajaran*” (Jakarta: Kencana, 2016), 4.

<sup>3</sup> Galuh Sandra Pangesti, “*Pengembangan Media Pembelajaran Smart Disk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Untuk Siswa Kelas V Semester 1 SD/MI*” (Skripsi. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016).

Pemanfaatan media pembelajaran dalam pembelajaran tematik terpadu belum optimal sehingga menghambat peserta didik dalam memperoleh kesan yang seharusnya selama proses pembelajaran. Guru terus mendesak agar peserta didik menghafal mata pelajaran yang diajarkan kepada mereka. Untuk mencegah kontak antara peserta didik dan guru dan membuat peserta didik lebih aktif lagi.<sup>4</sup>

Pendidik sangat berperan penting dalam membantu anak-anak mewujudkan potensi penuh mereka. Agama islam mewajibkan umatnya untuk selalu menuntut ilmu guna mengangkat taraf hidup manusia, yang dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Mujadalah ayat 11:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجٰلِسِ فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتَوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Terjemahan : “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.” (Q.S Al-Mujadalah : 11)<sup>5</sup>

Al-Qur'an Surah Al-Mujadilah Ayat 11 menunjukkan bahwa pendidikan sangat penting dan bermanfaat bagi kehidupan manusia dan individu. Dibandingkan dengan orang yang tidak berpendidikan, ilmu

<sup>4</sup> Nila dan Siti Nurjanah, “Pengembangan Media Puzzle Berbasis Kartu Kata Bergambar Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas V di SD Negeri 1 Mendo Barat” Heutagogia: Jurnal of Islamic Education, Vol 1, No 2, Desember 2021.

<sup>5</sup> Via Al-Qur'an <https://tafsirweb.com/10765-surat-al-mujadalah-ayat-11.html>

pengetahuan dapat meningkatkan harkat dan martabat manusia. Dengan demikian, pendidikan sangat penting bagi mereka yang ingin mengejar karir di dunia akademis dan disediakan di semua tingkatan, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Kurikulum 2013 digunakan oleh pemerintah untuk membangun pembelajaran pada masa kini. Kurikulum ini mengintegrasikan tema dan mengaitkan berbagai pelajaran menjadi satu kesatuan tanpa mengungkapkan kepada peserta didik pelajaran apa yang diajarkan pada setiap tahapan proses pembelajaran.

Penggunaan tema untuk menghubungkan banyak mata pelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang kaya kepada peserta didik dikenal dengan pembelajaran tematik. Definisi pembelajaran tematik didefinisikan sebagai pembelajaran yang direncanakan seputar topik-topik tertentu, dengan tema-tema ini dibahas dalam banyak mata pelajaran. seperti Kewarganegaraan, IPS, IPA, dan Bahasa. Karena IPA merupakan mata pelajaran yang disukai peserta didik dan dapat lebih mudah diterapkan pada media, maka peneliti disini berkonsentrasi pada pembelajaran tema dengan mata pelajaran IPA.

Kemendikbud telah menetapkan landasan pembelajaran tematik berdasarkan materi sosialisasi kurikulum 2013 sebagai berikut: pertama, yaitu landasan filosofis tersusun dari progresionisme, yang berpandangan bahwa proses pembelajaran perlu menekankan kreativitas dan pengalaman peserta didik, humanisme, yang berpendapat bahwa peserta didik harus dilihat untuk

siapa mereka sebagai individu, dan konstruktivisme, yang berpendapat bahwa pengetahuan disampaikan melalui interaksi dengan objek, fenomena, dan pengalaman peserta didik.<sup>6</sup>

Keberhasilan dalam proses pembelajaran, selain tergantung metode dan kurikulum yang digunakan juga sangat tergantung pada perangkat pembelajaran yang digunakan. Mendikbud menjelaskan bahwa buku ajar seperti alat peraga dan perangkat pembelajaran yang lainnya harus tersedia. Hal ini dikarenakan buku ajar dipandang sebagai faktor kunci keberhasilan kurikulum 2013.<sup>7</sup>

Landasan psikologis yang meliputi psikologi belajar dan psikologi perkembangan bagi peserta didik merupakan landasan yang kedua. Landasan hukum yang ketiga terdiri dari Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yang menyatakan bahwa setiap peserta didik pada satuan pendidikan berhak memperoleh layanan pendidikan sesuai dengan minat dan kemampuannya, dan Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah terjemahan dari istilah bahasa Inggris "*natural sciense*", yang mengacu pada studi tentang fenomena alam.<sup>8</sup> Sains melibatkan lebih dari sekadar mengamati peristiwa, gejala, makhluk hidup,

---

<sup>6</sup> Sa'dun Akbar, dkk, *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, (Bandung, Remaja Rosdakarya, 2016), 17

<sup>7</sup> Aghni Ihtiar, Indah Wahyuni, "*Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Matematika Berbasis Scientific Learning Dengan Upaya Meningkatkan Kemampuan Matematis Siswa SMA Pada Materi SPLTV*", IJSTECH, Vol. 1, No. 1 Juni 2023, Hal 22-29

<sup>8</sup> Samatowa, "*Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*", (Jakarta: Indeks, 2016).h.3.



dan benda-benda alam; itu juga melibatkan tenaga kerja, metode berpikir yang berbeda, dan pendekatan untuk pemecahan masalah.

Peserta didik dapat mempelajari alam melalui studi ilmu pengetahuan alam. Karena mengajarkan siswa untuk berpikir kritis dan objektif, menekankan pengetahuan yang dapat dikenali oleh akal sehat (rasional) dan sejalan dengan benda, fakta, dan pengamatan melalui panca indera (objektif). Peserta didik juga harus mampu memahami dunia alam dan mampu menyelesaikan masalah yang muncul di lingkungan terdekat mereka. Kemampuan seorang pendidik untuk memberikan pengetahuan dan menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan sangat penting untuk pengoperasian proses pendidikan yang efisien.<sup>9</sup>

Langkah pertama dalam mengembangkan peserta didik yang memiliki pengetahuan, kemampuan, dan sikap ilmiah adalah pendidikan sains di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Pembelajaran sains dipandu dengan cara menemukan lebih banyak tentang alam secara metadis, sehingga sains lebih dari sekadar menguasai sekumpulan informasi berupa fakta, konsep, atau prinsip; itu juga merupakan proses penemuan dan pengembangan pola pikir ilmiah.<sup>10</sup>

Peserta didik di pendidikan dasar dan menengah wajib belajar Ilmu Pengetahuan Alam sebagai persyaratan. Persyaratan isi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam berkaitan dengan belajar tentang alam secara metadis

---

<sup>9</sup> Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, *Metologi Pembelajaran IPA*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014), 27

<sup>10</sup> Purniadi Putra, "Pendekatan Etnopedagogi Dalam Pembelajaran IPA SD/MI", *Primary Education Journal (PEJ)*, 1.1 (2017), 18

melalui proses penemuan, tidak hanya sekedar mengetahui kumpulan fakta dan konsep, menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006. Alih-alih sekedar memberikan pengetahuan, Metode pembelajaran guru harus mampu menggugah peserta didik untuk berpikir kritis dan terlibat dalam pembelajaran aktif. Materi pembelajaran harus dikembangkan dengan cara yang kreatif dan unik untuk mencapai tujuan ini.

Anak usia dini telah belajar dengan gaya mereka masing-masing. Gaya Belajar anak usia dini (Luk Luk Nur Mufidah, 2017), meliputi Gaya belajar visual, gaya belajar auditory dan gaya belajar kinestetik. Gaya belajar visual berfokus pada penglihatan. Gaya belajar auditori berfokus pada pendengaran. Ciri-ciri tipe gaya belajar auditori, diantaranya adalah a) membaca dengan suara nyaring. b) Suka mendengar rekaman suara guru. c) suka mendengarkan dongeng. d) suka bercerita, e) suka musik, f) suka mengungkapkan perasaan. Sedangkan gaya belajar kinestetik berfokus menggunakan gerakan. Ciri-ciri anak tipe gaya belajar kinestetik, diantaranya: a) suka belajar dengan cara berjalan-jalan dari pada duduk terdiam, b) hanya betah duduk durasi yang singkat, c) suka belajar dengan praktek langsung, d) Bermain memanjat, e) berkomunikasi menggunakan bahasa tubuh, (f) Senang berolah raga, g) membaca sambil menunjuk dengan jari.<sup>11</sup>

Alat permainan edukatif yang menyenangkan, media *puzzle* dapat digunakan untuk membantu mengembangkan keterampilan kognitif anak-anak. Permainan *puzzle* melibatkan menyusun gambar atau item yang telah

---

<sup>11</sup> Indah Wahyuni, "Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar Pada Anak Usia Dini", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 6 Issue 6 (2022) Pages 5840-5849

dibagi menjadi beberapa bagian untuk membuat keseluruhan. Anak muda dipaksa untuk berpikir sebagai akibat dari kerusakan permainan, yang membantu pertumbuhan pengetahuan (kognitif) anak. Anak-anak akan menggunakan kecerdasan mereka untuk menemukan bagian-bagian *puzzle* dan menyatukannya untuk membentuk keseluruhan bentuk.

Media *puzzle* ini memiliki berbagai gambar sehingga anak-anak dapat memahami berbagai hal yang mereka lihat di sekitar mereka. Karena *puzzle* adalah gambar media yang telah dipecah-pecah menjadi beberapa bagian kemudian disatukan menjadi satu gambar utuh, maka demikianlah adanya. Lebih lanjut Bahar menambahkan bahwa *puzzle* tersebut dapat menarik perhatian siswa karena warna dan bentuknya yang menarik.<sup>12</sup>

Inovasi melalui penggunaan media *puzzle* diperlukan untuk memaksimalkan model pembelajaran. Anak-anak suka bermain permainan *puzzle*. Elemen gambar yang terbagi harus disatukan kembali oleh anak-anak. Potongan gambar ini tersedia dalam berbagai bentuk, termasuk jajaran genjang, trapesium, persegi panjang, dan lainnya. Komponen-komponen ini perlu disatukan sedemikian rupa sehingga menciptakan keseluruhan gambar.<sup>13</sup> Permainan *puzzle* membantu meningkatkan daya ingat, fokus, kreativitas, dan keterampilan sosial. Oleh karena itu diharapkan kemampuan kooperatif siswa akan meningkat. Keterampilan sosial, yang memerlukan interaksi sosial yang sehat, termasuk keterampilan kerja sama.

---

<sup>12</sup> Bahar and Risnawati. "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Di Kabupaten Gowa," Jurnal Publikasi Pendidikan 9, no. 1 (2019): 77-86.

<sup>13</sup> Enni K. Hariuddin, Membentuk Karakter Anak dari Rumah, (Jakarta: Gramedia, 2014), 210.

Realisasi kerja sama kelompok sangat penting, dan media *puzzle* dapat membantu. Peserta didik akan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran apabila diberikan model pembelajaran dan media *puzzle* yang menghibur. Peserta didik dapat belajar bagaimana terlibat dengan teman, melatih kesabaran, sikap positif, kompetisi yang sehat, mau mengalah, menerima kesalahan, dan merayakan teman yang menang melalui permainan menyusun *puzzle* secara berkelompok.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, *puzzle* merupakan pendekatan pembelajaran yang efisien untuk melibatkan peserta didik. Penggunaan media *puzzle* ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran tema 6 subtema 1 tentang daur hidup makhluk hidup. Memanfaatkan media *puzzle* membantu mempromosikan pembelajaran kelompok di kelas. Media *puzzle* membantu anak-anak mengembangkan fokus mereka sambil mengajari mereka kesabaran, kerja tim, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember, terdapat beberapa permasalahan yang muncul selama observasi. Beberapa peserta didik dapat memahami informasi yang disampaikan oleh guru, tetapi yang lain tidak dapat melakukannya karena kurangnya fokus, perilaku yang buruk, dan ketidakmampuan siswa untuk memahami pelajaran yang diajarkan.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Observasi di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Jember, 10 Mei 2023

Tanpa menggunakan strategi pengajaran alternatif atau model pembelajaran lainnya, guru tetap melakukan pembelajaran dengan format ceramah dan tanya jawab. Karena hanya memperhatikan guru di kelas, kondisi ini menyebabkan beberapa peserta didik merasa bosan di lingkungan belajar. Sebagian besar peserta didik tidak memperhatikan dan mengalihkan perhatiannya ketika guru sedang menjelaskan. Peserta didik tidak selalu berpartisipasi dalam tugas kelompok, bahkan setelah kelompok dibentuk kerjasama antara peserta didik masih kurang.

Diketahui bahwa kegiatan belajar mengajar di kelas di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur kurang maksimal. Bentuk pembelajaran masih menggunakan metode ceramah, dan peserta didik mengerjakan soal-soal buku teks atau LKS. Menggunakan media pembelajaran, setidaknya untuk belajar dari guru yang inovatif. Beberapa variabel berperan, termasuk media terbatas yang dimiliki sekolah. Selain itu, guru sering kekurangan sumber daya untuk membuat bahan pembelajaran yang efektif. Padahal media pendidikan sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran.

Faktor lainnya adalah pembelajaran khususnya IPA, lebih menekankan pada aspek kognitif dengan hafalan dalam upaya penguasaan pengetahuan daripada mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik, aktualisasi konsep yang diimbangi dengan pengalaman konkrit, dan kegiatan eksperimentasi. Oleh karena itu, untuk mencapai keberhasilan pembelajaran,

proses pembelajaran harus dilakukan dengan meninggalkan metode hafalan atau ceramah dan model tradisional agar tercipta pembelajaran yang efektif.<sup>15</sup>

Peneliti tertarik menggunakan media *puzzle* pada tema 6 cita-citaku subtema 1, aku dan cita-citaku di kelas IV karena media *puzzle* yang digunakan oleh guru di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur belum ada. Karena guru lebih banyak menggunakan buku dan media visual, maka peneliti memilih media *puzzle*. Peserta didik melihat media *puzzle* sebagai media yang menarik yang dapat menginspirasi dan meningkatkan minat mereka untuk belajar.

Tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku di kelas IV merupakan materi pembelajaran tematik yang dipilih peneliti untuk digunakan dalam penelitian ini. Materi tentang metamorfosis dijelaskan pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku tujuannya menjelaskan pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup dari metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Peneliti memilih tema 6 subtema 1 karena mudah dipahami dan mendorong peserta didik untuk lebih bersemangat dalam belajar.

Peneliti tertarik menggunakan media *puzzle* pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku di kelas IV karena media *puzzle* yang digunakan oleh guru di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur belum ada. Karena guru lebih banyak menggunakan buku dan media visual, maka peneliti memilih media *puzzle*. Peserta didik mencocokkan potongan *puzzle* sebagai media yang

---

<sup>15</sup> Septika Winanti, "Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD", Jurnal Teknologi Pendidikan, 2014.

menarik yang dapat menginspirasi dan meningkatkan minat mereka untuk belajar.

Peserta didik dan guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk menjadi lebih imajinatif dan kreatif serta untuk memecahkan masalah atau tantangan yang mereka hadapi. Penggunaan media *puzzle* diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran dengan menggunakan media. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Puzzle* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember” merupakan judul penelitian yang dipilih oleh peneliti.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran *puzzle* pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku di kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah al barokah an-nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *puzzle* pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku di kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah al barokah an-nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember?
3. Bagaimana keefektifan pada media pembelajaran *puzzle* pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku di kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah al barokah an-nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember?

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mengetahui kevalidan media *puzzle* pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku di kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah al barokah an-nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember.
2. Mengetahui kepraktisan media *puzzle* pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku di kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah al barokah an-nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember.
3. Mengetahui keefektifan pada media *puzzle* pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku di kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah al barokah an-nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember.

### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan adalah perangkat pembelajaran berbasis *puzzle* untuk kelas IV yang mencakup materi tentang metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Spesifikasi berikut ini berlaku untuk produk yang dihasilkan dari produk media pembelajaran:

1. Media *puzzle* yang dibuat adalah media permainan yang terbuat dari karton dan kardus untuk permainan yang mengharuskan peserta didik untuk mencocokkan dan menyusun potongan *puzzle* sesuai dengan bentuknya.
2. Tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku dalam materi metamorfosis diperkenalkan kepada peserta didik melalui media *puzzle*.
3. Untuk menarik minat peserta didik, peneliti membuat media *puzzle* dengan gambar berwarna yang sesuai tema dan semenarik mungkin.



4. Potongan *puzzle* memiliki gambar yang berbeda di setiap sisinya; bagian kiri berisi gambar metamorfosis sempurna, sedangkan bagian kanan berisi metamorfosis tidak sempurna.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian menjadi penting karena dibangun di atas proses belajar yang menyenangkan dan berdampak pada setiap aspek belajar mengajar. Dimungkinkan untuk mengajar menggunakan media yang menarik untuk anak-anak. Beberapa faktor pentingnya penelitian dan pengembangan:

1. Bagi Sekolah

Dengan bantuan produk media *puzzle*, lembaga pendidikan dapat meningkatkan pemahaman dan kepuasan peserta didik terhadap materi pendidikan yang digunakan di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember.

2. Bagi Guru

Ini dapat digunakan sebagai bahan tambahan untuk membantu pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran IPA, dan diyakini akan meningkatkan hasil belajar di kelas bagi peserta didik dan memudahkan guru untuk menyajikan materi.

3. Bagi Peserta Didik

Tujuan dari media pembelajaran *puzzle* adalah untuk membantu peserta didik lebih memahami informasi yang diajarkan, membantu mereka memahami konsep secara lebih menyeluruh, meningkatkan kegairahan

mereka untuk belajar, dan mendorong mereka untuk mencapai hasil yang lebih baik.

#### 4. Bagi Peneliti

Diyakini dapat memperluas pemahaman ilmu pembelajaran, menawarkan perspektif dan pengalaman baru, berfungsi sebagai alat pengajaran untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dengan bahan ajar yang menarik, dan bermanfaat bagi calon pendidik lainnya.

#### 5. Bagi Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan kontribusi baru yang bermanfaat dan dapat menjadi literatur tambahan dan sumber referensi bagi lembaga Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

### **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

#### 1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Berikut ini adalah praduga yang mendasari pengembangan bahan ajar IPA berbasis *puzzle*:

- a. Pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah kelas IV, pelajaran IPA diajarkan dengan menggunakan bahan ajar berbasis *puzzle*.
- b. Alat pengajaran berbasis *puzzle* dapat mendorong pembelajaran individu atau kelompok.
- c. Bahan ajar berbasis *puzzle* dapat membantu siswa lebih memahami isi materi sesuai dengan KI dan KD yang telah ditentukan serta dapat diterapkan untuk pembelajaran materi yang sama pada periode berikutnya.

- d. Belum adanya perangkat pembelajaran berbasis *puzzle*, khususnya pembelajaran IPA, di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember.
  - e. Dosen dan guru kelas yang memenuhi kriteria memiliki sejarah mengajar yang panjang serta kompetensi penelitian dan pengembangan yang signifikan dianggap sebagai validator.
2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Berikut beberapa keterbatasan penelitian dan pengembangan untuk bahan ajar IPA berbasis *puzzle*:

- a. Produk dihasilkan adalah media yang terbuat dari kayu triplek dan spon ati, maka produk media *puzzle* lebih kuat dan kokoh sehingga kekurangannya berat untuk dibawa kemana-mana.
- b. Materi dalam *puzzle* tersebut berupa mata pelajaran metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna, dan dimanfaatkan untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar pada umumnya dan khususnya siswa Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember.

### G. Definisi Istilah

Pada bagian ini dikemukakan definisi istilah-istilah yang khas digunakan dalam penelitian dan pengembangan produk yang digunakan, baik dari sisi model dan prosedur yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan maupun dari sisi produk yang dihasilkan. Makin jelas rumusan batasan istilah, makin kecil peluang istilah itu ditafsirkan berbeda oleh

pembaca atau pengguna.<sup>16</sup> Maka dari itu peneliti memberikan penegasan dan pembahasan istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian antara lain:

#### 1. Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle*

Pengembangan media pembelajaran *puzzle* merupakan suatu proses mendesain pembelajaran secara logis dan sistematis untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar dalam salah satu permainan *puzzle* yang didalamnya ada kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan-kepingan satu gambar menjadi bentuk gambar yang utuh.

#### 2. Pembelajaran tematik

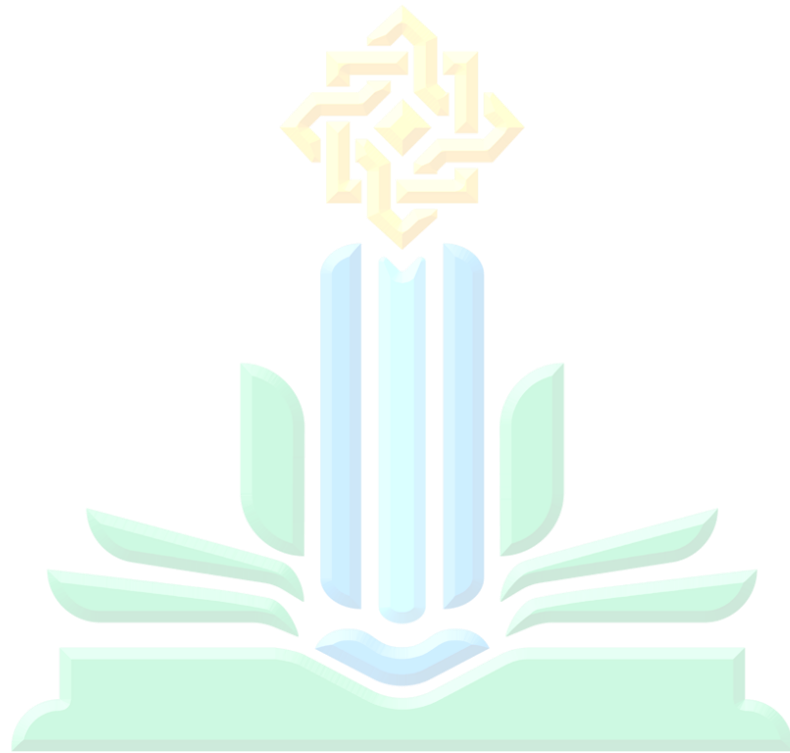
Pembelajaran tematik adalah salah satu pendekatan yang mengaitkan beberapa materi pelajaran pada beberapa mata pelajaran menjadi satu kesatuan yang kemudian dikemas dalam bentuk tema. Pembelajaran tematik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pembelajaran tematik tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku.

Berdasarkan definisi istilah tersebut pengembangan media pembelajaran berbasis *puzzle* pada pembelajaran tematik kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku yang menjelaskan materi tentang metamorfosis. Pengembangan media pembelajaran berbasis *puzzle* yang menyatukan potongan gambar atau bentuk menjadi utuh kembali yang didalamnya ada pembelajaran tematik yang menjelaskan metamorfosis pertumbuhan dan perkembangan makhluk

---

<sup>16</sup> Tim penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN*, (Jember: IAIN Jember press, 2021),.67.

hidup dari metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Dengan penelitian dan pengembangan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Bagian ini mencakup survei literatur yang relevan, yang temuannya memberikan kerangka acuan menyeluruh untuk konsep, prinsip, atau teori yang berfungsi sebagai dasar untuk menciptakan produk yang diharapkan.<sup>17</sup> Beberapa kajian terdahulu yang dijadikan referensi oleh peneliti antara lain sebagai berikut:

1. Ais Maulida Umni Cantika “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Metode *Example Non Example* Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD/MI”. Hasil penelitian ini menggunakan pengembangan media permainan *puzzle* berbasis metode *example non example* pada mata pelajaran IPS kelas IV mengambil tema Keanekaragaman Budaya Di Negeriku. Model pengembangan ADDIE dapat digunakan untuk menarik kesimpulan dari temuan studi (Analysis, Design, Development, Implementasi dan Evaluation). Satu ahli media, satu ahli materi, satu ahli bahasa, dan dua orang pendidik semuanya berpartisipasi dalam proses validasi kelayakan. Tes skala kecil dengan 30 siswa dan tes skala besar dengan 60 siswa merupakan tes lapangan. pencapaian skor rata-rata ahli media 86%, rata-rata ahli materi 84%, rata-rata ahli bahasa 89%, dan rata-rata penilaian guru 90%. Siswa mendapat skor masing-masing 92% pada tes skala kecil dan 89% pada tes skala besar. Berdasarkan rangkaian studi

---

<sup>17</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah FTIK* (Jember: FTIK IAIN JEMBER, 2019), 68

pengembangan produk media permainan puzzle, peneliti membuat media dengan menggunakan papan kayu sebagai wadah dan tempat kotak puzzle kecil dan kardus sebagai bahan kotak-kotak kecil *puzzle*.<sup>18</sup>

2. Lisa Indrianti “Pengembangan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model ADDIE adalah metodologi penelitian yang mempunyai lima tahapan (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Nilai rata-rata pre-test pada percobaan kecil adalah 65,83, dan nilai rata-rata post-test adalah 87,58. Nilai rata-rata pretes untuk tes lapangan adalah 54,58, dan rata-rata nilai postes adalah 87,58. Baik pada uji coba terbatas maupun uji coba lapangan, temuan selisih pretest dan posttest berdasarkan perhitungan rumus standard gain diperoleh nilai 0,63 yang menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar siswa berada pada kisaran posisi sedang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi desain media pembelajaran *puzzle*, keefektifannya, dan kegunaannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain media pembelajaran *puzzle*, kevalidan media *puzzle* dan mengetahui perbedaan tingkat hasil belajar siswa pada materi benda hidup dan benda tak hidup.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Ais Maulida Umni Cantika, “Pengembangan Media Puzzle Berbasis Metode Example Non Example Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD/MI” (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2022), 6

<sup>19</sup> Lisa Indrianti, “Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020) 6

3. Marsya Nabila “Pengembangan Media *Puzzle* Tematik Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian pengembangan Research and Development (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Mereka memperoleh skor 96,00% dari ahli media dan skor 95,38% dari ahli materi sebagai hasil validasi ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi. 27 responden dan tanggapan instruktur membentuk temuan survei tanggapan siswa, dengan skor total 99,7% dari 27 responden dan nilai 97,5% dari tanggapan guru. Hasil selisih sebesar 25,18 berdasarkan uji One-Sample Statistical yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* tematik. Nilai tersebut mengalami peningkatan sebesar 25,18 setelah penggunaan media *puzzle* tematik. Sebelum menggunakan media *puzzle* tematik nilai rata-rata adalah 68,52; setelah menggunakan media *puzzle* tematik diperoleh nilai rata-rata 93,70.<sup>20</sup>
4. Mia Fitria Febiola Nur Islami “Pengembangan *Media Fun Thinking Puzzle* Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Pada Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian pengembangan dengan model ADDIE dapat digunakan untuk menarik kesimpulan dari temuan penelitian ini (Analysis, Design, Development, Implementasi dan Evaluation). Pengumpulan informasi melalui penggunaan survei, kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Tujuh anak di kelas 4 berpartisipasi dalam penelitian ini, yang dilakukan. Persentase 90%

---

<sup>20</sup> Marsya Nabila, “Pengembangan Media *Puzzle* Tematik Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar” (Skripsi, UIN Sumatera Utara Medan, 2021) 4



berasal dari temuan validasi materi, dan persentase 87,5% dari hasil validasi media. 90% dari hasil reaksi guru diberikan. Respon siswa memperoleh persentase 100%.<sup>21</sup>

5. Ayuni Johan “Pengembangan Media *Puzzle* Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menggunakan model Research and Development (R&D) yang digunakan dalam temuan penelitian ini mengacu pada model pengembangan Borg and Gall. Temuan validasi media pembelajaran dari pemaparan hasil validasi ahli media sebesar 84,4%, hasil validasi ahli materi sebesar 85,8%, dan hasil validasi RPP sebesar 83,8%. Hasil praktikum yang diperoleh dari respon siswa kemudian dipresentasikan dengan skor 90,62 persen.<sup>22</sup>

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu**

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Ais Maulida Umni Cantika	Pengembangan Media Puzzle Berbasis Metode Example Non Example Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD/MI	a. Berfokus pada media pembelajaran berbasis puzzle pada siswa kelas IV sd.	a. Penelitian terdahulu focus pada metode example non example pada mata pelajaran IPS materi penelitian terdahulu yaitu keragaman budaya di negeri indonesia.

<sup>21</sup> Mia Fitria Febiola Nur Islami, “Pengembangan Media Fun Thinking Puzzle Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Pada Kelas IV Sekolah Dasar” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2020), 4

<sup>22</sup> Ayuni Johan, “Pengembangan Media Puzzle Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020), 6

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
2	Lisa Indrianti	Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020	a. Berfokus pada media pembelajaran puzzle.	a. Penelitian terdahulu focus pada meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas 1 sd materi penelitian terdahulu yaitu benda hidup dan benda tak hidup disekitar kita.
3	Marsya Nabila	Pengembangan Media Puzzle Tematik Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar	a. Berfokus pada pengembangan media berbasis puzzle pada pelajaran tematik.	a. Penelitian terdahulu focus pada meningkatkan berpikir kreatif siswa kelas 1 sd pada tema 6 subtema 2.
4	Mia Fitria Febiola Nur Islami	Pengembangan Media Fun Thinking Puzzle Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Pada Kelas IV Sekolah Dasar	a. Berfokus pada pengembangan media puzzle pada kelas IV sd.	a. Penelitian terdahulu focus pada fun thinking tema indahnya kebersamaan subtema keberagaman budaya bangsaku.
5	Ayuni Johan	Pengembangan Media Puzzle Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar	a. Berfokus pada pengembangan media puzzle untuk siswa kelas IV sd.	a. Penelitian terdahulu focus pada model pembelajaran kooperatif tipe stad pada materi bangun datar.

Berdasarkan perbedaan dan persamaan tersebut, maka perbedaanya adalah pada penelitian yang akan dilakukan pengembangan media ditujukan kepada peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember kelas IV pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku. Sedangkan persamannya adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran berbasis *puzzle* dan metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*). Adapun penelitian ini melanjutkan penelitian sebelumnya dalam membuat media pembelajaran baru yang sebelumnya tidak ada berupa media pembelajaran berbasis *puzzle* pada pembelajaran tematik tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku.

## **B. Kajian Teori**

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

#### **a. Pengertian Pengembangan**

Research and Development (R&D) atau sering dikenal dengan penelitian dan pengembangan adalah suatu bentuk pendekatan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk yang dibuat. Penelitian diperlukan untuk menguji keefektifan produk yang dikembangkan agar dapat berfungsi di masyarakat luas dan digunakan untuk menentukan hasil produk tertentu.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 23rd ed. (Bandung: Alfabeta, 2016).

Van den Akker dan Plomp mengklaim bahwa penelitian pengembangan berfokus pada dua tujuan yakni membuat prototipe produk dan merumuskan rekomendasi metodologis untuk membuat dan menilai prototipe produk. Penelitian pengembangan adalah prosedur yang digunakan dalam pembuatan dan validasi produk pendidikan, menurut *Borg dan Gall. Siklus Research & Development* yang mengacu pada sintaks atau langkah-langkah dalam proses ini, biasanya mencakup mempelajari temuan penelitian mengenai produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, menguji area dengan aturan yang pada akhirnya akan digunakan, dan merevisi mereka untuk memperbaiki setiap kekurangan yang ada dengan tahap menyerahkan tes pada program siklus *Research & Development* yang ketat.

#### **b. Pengertian Media Pembelajaran**

Dari segi bahasa, kata "media" berasal dari bahasa Latin

"medium", yang berarti perantara, dan dari bahasa Arab "wasaa'ila", yang menunjukkan pengiriman pesan dari pengirim ke penerima.<sup>24</sup>

Tindakan belajar yang dilakukan oleh guru atau peserta didik atau proses komunikasi antara guru, pembelajaran dan bahan ajar semuanya merupakan definisi pembelajaran. Oleh karena itu, media

---

<sup>24</sup> Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran* (Jember: Pustaka Abadi, 2017).

pendidikan merupakan media yang dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan pesan-pesan terkait pembelajaran.<sup>25</sup>

Berbagai peran media dalam kegiatan pembelajaran antara lain: penyampaian materi menjadi lebih terstandar, pembelajaran berlangsung menyenangkan, kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, waktu yang digunakan dalam pembelajaran menjadi lebih efisien, kualitas pembelajaran dapat meningkat, pembelajaran dapat terlaksana. dimanapun dan kapanpun, proses pembelajaran lebih baik, dan media memberikan nilai positif bagi pendidik.<sup>26</sup>

Materi pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik harus dipilih oleh guru dengan cara yang mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, dapat memacu antusias peserta didik dalam menyerap informasi yang disampaikan guru. Saat memilih materi pembelajaran, perlu diperhatikan bahwa materi tersebut harus efektif dalam melibatkan dan mengaktifkan siswa.

### c. Tujuan Media Pembelajaran

Salah satu alat atau sarana pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai perantara dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat pembelajaran dengan tujuan sebagai berikut:

<sup>25</sup> Hujair AH Sanaky, “*Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*.” (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013)

<sup>26</sup> Sittati Musalamah Hamdi Muhammad, R Eka Murtinugraha, “*Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian*,” *Jurnal PenSil* 9 (2020), <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.13453>

- 1) Mempermudah pembelajaran di kelas.
- 2) Membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif.
- 3) Usahakan agar pokok bahasan tetap relevan dengan tujuan pembelajaran.
- 4) Membantu peserta didik dalam mempertahankan fokus mereka saat mereka belajar.

#### **d. Fungsi Media Pembelajaran**

Pengaruh media pembelajaran dalam dunia pendidikan mempunyai fungsi media pembelajaran secara umum sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan bagaimana pesan itu disampaikan.
- 2) Memberi dorongan untuk belajar, untuk memerangi sikap kepasifan peserta didik.
- 3) Merangsang pikiran peserta didik dengan menghubungkan persepsi mereka dengan isi materi pelajaran.
- 4) Dengan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera,

misalnya, barang-barang yang tidak dapat diakses diganti dengan media yang menyerupainya, seperti memutar rekaman lama, film, atau gambar-gambar peristiwa sejarah.<sup>27</sup>

#### **e. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik, baik secara umum maupun khusus sebagai alat pengajaran. Oleh karena itu, kelebihan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

---

<sup>27</sup> Nizwardi Jalinus, “*Media dan Sumber Pembelajaran*”, (Jakarta, Kencana, 2016), 4

- 1) Pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik guna mendorong motivasi belajar.
- 2) Makna dari bahan ajar akan lebih jelas.
- 3) Ada cara lain untuk belajar, bukan hanya komunikasi verbal melalui kata-kata yang diucapkan guru.
- 4) Selain menyimak, peserta didik melakukan kegiatan belajar tambahan seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.<sup>28</sup>

#### f. Macam-macam Media Pembelajaran

Berbagai jenis media pembelajaran mulai dari yang paling dasar hingga yang paling kompleks, dengan media yang terjangkau, mahal, dan canggih pula. Media Pembelajaran juga bisa dibuat sendiri atau bisa juga diproduksi di pabrik. Dalam hal ini, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi, yaitu sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan sifatnya, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga kategori yaitu media visual yang meliputi peta, film, foto, lukisan, dan gambar, dan media audio yang meliputi radio dan rekaman suara. Suara, rekaman, video, film, slide, dan jenis media lainnya semuanya audio-visual.
- 2) Menentukan ruang lingkup ilmunya, dimana media ini dapat dilihat dari jumlah siswa dan luas wilayah yang dimanfaatkan untuk

<sup>28</sup> Hujair AH Sanaky, “*Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*.” (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013)

kegiatan pendidikan sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan prosesnya.

- 3) Dilihat dari teknik penggunaannya, misalnya media yang dapat diproyeksikan dengan bantuan alat khusus dan spesifikasinya, misalnya menggunakan LCD, dan media yang tidak dapat diproyeksikan tanpa menggunakan alat khusus.

## 2. Pengembangan Media *Puzzle*

### a. Pengertian *Puzzle*

Secara istilah *puzzle* awalnya berasal dari kosa kata bahasa perancis kuno yaitu *Aposer*, yang dalam bahasa inggris kuno lalu dirubah menjadi *Pose* atau *Pusle* yang kemudian berubah menjadi *puzzle*. *Puzzle* dirancang sebagai mainan atau hiburan. Namun ada cara lain untuk mengukur kecerdasan menggunakan *puzzle*. Dalam kepingan *puzzle* tersebut terdapat teka-teki yang harus dipecahkan. Teka-teki dibuat berdasarkan proses penyelidikan dan penemuan untuk menemukan solusi yang diinginkan. Jika ingin mencari solusi, maka perlu mengenali pola terlebih dahulu dan membuat urutan tertentu.

*Puzzle* adalah potongan-potongan gambar atau bentuk, dan cara bermainnya adalah membongkarnya dan menyatukannya kembali. Wahyuni Yolanita mengklaim media *puzzle* merupakan alat yang berfungsi sebagai penyalur pesan dengan menggabungkan bagian-bagian



terkait untuk membuat gambar.<sup>29</sup> Keterampilan motorik peserta didik, perkembangan sensorik, koordinasi interpersonal, perkembangan kognitif, dan kreativitas semua dapat dirangsang oleh media *puzzle*.

*Puzzle* adalah gambar yang dipecah-pecah dengan maksud untuk mengasah kecerdasan, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan untuk berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat dikatakan sebagai permainan edukatif karena tidak hanya untuk bersenang-senang tetapi juga menguatkan otak dan melatih kecepatan akal dan tangan.<sup>30</sup> Oleh karena itu, media *puzzle* diharapkan dapat membantu dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dan membantu pemahaman mereka tentang materi pelajaran yang diajarkan.

Menurut pendapat tersebut *puzzle* merupakan permainan yang dapat digunakan untuk melatih konsentrasi dan meningkatkan daya ingat anak. Dengan memisahkan potongan-potongan untuk membentuk gambaran yang utuh, *puzzle* berfungsi sebagai instrumen permainan instruksional.

#### **b. Manfaat Media *Puzzle***

Dalam dunia pendidikan, media permainan *puzzle* bermanfaat bagi peserta didik untuk dapat menumbuhkan kreatifitas dan dapat menarik perhatian peserta didik untuk dapat menumbuhkan semangat belajar serta memudahkan dalam memahami materi yang disampaikan

<sup>29</sup> Khorid agustin, dkk, *Penerapan Media Games Puzzle Berorientasi IPA Lesson Study Kelas IV C di SDN Tunjungsekar 1 Malang*, Transformasi Pendidikan Abad 21 Tema: 6 No. 25 tahun 2017 ISBN: 978-602-71836-6-7

<sup>30</sup> Zaman, Badru. "*Materi Pokok Media dan Sumber Belajar TK*". (Tangerang, Universitas Terbuka, 2014), Hal.45

oleh pendidik, karena pada dasarnya peserta didik khususnya di kelas IV, merupakan peralihan dari kelas rendah dimana kelas bawah lebih banyak bermain sambil belajar. Sehingga di kelas IV mereka masih terbawa suasana belajar sambil bermain.<sup>31</sup> Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Media visual termasuk media *puzzle*. Keunggulan media *puzzle* antara lain sebagai berikut:

- 1) Mengasah otak, melatih sel syaraf untuk memecahkan kesulitan yang berhubungan dengan *puzzle*.
- 2) *Puzzle* membantu peserta didik mengembangkan koordinasi mata dan tangan mereka dengan membuat mereka fokus sambil mencocokkan beberapa potongan *puzzle* untuk membentuk satu gambar.
- 3) Mengembangkan keterampilan berpikir kritis, *puzzle* mengajarkan anak-anak untuk berpikir kritis tentang bagaimana mengatur gambar.
- 4) Peserta didik belajar melatih kesabaran melalui latihan memecahkan *puzzle*.

---

<sup>31</sup> Baharudin, "Implementasi Model Media *Crossword Puzzle* Bergambar Suatu Alternatif Media Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah, "*Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol 7 No 2. (2022), h, 3.

- 5) Informasi berbeda dengan peserta didik yang harus membaca dan mengingat informasi pengetahuan yang diperoleh dari memecahkan *puzzle* dapat memberikan efek pada peserta didik.<sup>32</sup>

### c. Tujuan Media *Puzzle*

Karena potongan-potongan *puzzle* itu campur aduk dan peserta didik harus berusaha menyusun *puzzle* itu bersama-sama, kegiatan ini menguji kemampuan peserta didik untuk membentuk kesimpulan. Akibatnya, peserta didik harus berusaha menyusun *puzzle* menggunakan informasi yang kurang lengkap atau konsep bagian potongan *puzzle* untuk keseluruhan.<sup>33</sup>

Anak usia dini belajar sambil bermain. Karena anak-anak kecil tidak dapat berpikir secara abstrak sampai mereka memiliki pengalaman langsung, penggunaan media *puzzle* untuk anak-anak tertentu dapat memberikan simbol dan pengetahuan. Tujuan media *puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Mendorong rasa kebersamaan di antara anak-anak. Satu kelompok akan semakin kompak jika ada permainan yang dimainkan bersama.
- 2) Latihan kelompok dimana pemain berlatih menggunakan berbagai taktik untuk menyelesaikan permainan *puzzle*. Rencana permainan ini akan mudah diselesaikan dengan kohesi kelompok.
- 3) Latihan pemecahan masalah tim. Permainan *puzzle* ini akan mudah diselesaikan jika dimainkan dalam pengaturan grup.

<sup>32</sup> Khusnul Malukhah, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sdn Klantingsari 1 Tarik Sidoarjo*, Jurnal PGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013

<sup>33</sup> Tara Delaney, 101 *Permainan dan aktivitas*, (Yogyakarta : Andi, 2010), hal. 184

- 4) Mendorong kepemilikan bersama di antara anak-anak. Bekerja dalam kelompok akan membuat setiap anak merasa menjadi bagiannya.
- 5) Mendorong rasa hormat di antara kaum muda. Dengan permainan kooperatif, setiap anak pasti memiliki solusi untuk masalah tersebut. Namun, mereka harus dapat menghargai perspektif orang lain saat bekerja dalam kelompok.
- 6) Menghibur peserta didik di dalam kelas. Permainan menjadi salah satu media penghibur peserta didik disela-sela penerimaan materi.<sup>34</sup>

#### d. Karakteristik Media *Puzzle*

Berikut adalah karakteristik media *puzzle* :

- 1) Dapat digunakan dimana saja sesuai dengan keinginan pembelajar.
- 2) Gagasan-gagasan diungkapkan secara abstrak dengan menggunakan simbol maupun grafis.
- 3) Belajar dapat berpusat pada pembelajar dengan tingkat interaktivitas yang tinggi.
- 4) Prinsip-prinsip ilmu kognitif diterapkan selama pengembangan.<sup>35</sup>

<sup>34</sup> Bahar dan Risnawati, "Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabu paten Gowa", Jurnal Publikasi Pendidikan, vol 9 nomor 1, Februari 2019

<sup>35</sup> Andhini Murbarani, "Pengembangan Media *Puzzle* Elektronik Tentang Rangka Tubuh Manusia Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN Jombatan V Jombang", Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, Vol 5 No 3 (2014).

### e. Kelebihan dan Kelemahan Media *Puzzle*

Pendekatan *puzzle* memiliki kelebihan dan kekurangan.

#### 1) Kelebihan :

- a) Dapat mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam pendidikannya.
- b) Dapat meningkatkan kemandirian peserta didik.
- c) Dapat meningkatkan pemahaman belajar peserta didik.
- d) Kembangkan rasa disiplin dan tanggung jawab peserta didik.
- e) Peserta didik melakukan kompetisi konstruktif.
- f) Menurut minat belajar, hasil belajar lebih tahan lama.<sup>36</sup>

#### 2) Kelemahan

- a) Peserta didik mampu menyalin karya orang lain.
- b) Tugas untuk peserta didik dapat diselesaikan oleh orang lain.
- c) Instruksi guru yang sering bisa membosankan.
- d) Hasil pekerjaan dapat berbeda dari tujuan jika tidak ada instruksi yang jelas yang diberikan.

### f. Menyusun langkah-langkah media *puzzle*

Saat menggunakan media *puzzle* untuk pembelajaran, seorang pendidik harus melakukan langkah berikut:

- 1) Guru menampilkan berbagai gambar, seperti yang menggambarkan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.
- 2) Gambar dibagi menjadi beberapa bagian.

<sup>36</sup> Sri Haryati, Zakir Has, 2017, "Pengaruh Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru", Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR, 5(2), 2017, hal.45.

- 3) Peserta didik diinstruksikan untuk mengatur ulang potongan-potongan kertas untuk menciptakan kembali gambar asli yang utuh.
- 4) Agar lebih menarik, satu media *puzzle* memuat isi dan contoh yang akan dijelaskan oleh guru.
- 5) Satu bagian gambar disisipkan ke dalam gambar satu kelompok, menyebabkan peserta didik mencari gambar tersebut.
- 6) Setelah peserta didik mencari-cari dan tidak ketemu, guru memberikan arahan kepadanya agar mencari pada kelompok lain atau gambar yang lain.

Bersamaan dengan langkah-langkah yang menggunakan media *puzzle* yang telah disebutkan. Langkah-langkah untuk memasukkan media *puzzle* ke dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari empat atau lima orang dan menjelaskan kepada mereka bahwa mereka akan memainkan permainan yang membutuhkan kerja sama.

2) Guru kemudian meminta salah satu perwakilan kelompok untuk maju dan menerima amplop berisi potongan *puzzle* atas nama kelompoknya.

- 3) Setelah peserta didik menerima potongan *puzzle*, guru memberi isyarat kepada mereka untuk mulai menyusun potongan kertas menjadi satu gambar utuh.

- 4) Latihan berlanjut sampai semua kelompok menyelesaikan tugasnya atau produk akhir perakitan komponen telah dihasilkan. Kelompok yang setiap anggotanya dapat menyusun pertama kali, dinyatakan sebagai pemenang.

### 3. Pembelajaran Tematik

#### a. Pengertian

Tujuan pembelajaran tematik adalah untuk memberikan peserta didik pengalaman belajar yang lebih bermakna dengan menggunakan pendekatan tematik untuk mencakup berbagai mata pelajaran tertentu. Dalam pembelajaran tematik, peserta didik akan memahami suatu gagasan yang diperoleh melalui pengalaman langsung dan mengaitkannya dengan konsep dan pengetahuan lain yang telah dikuasainya, sehingga hal ini dianggap penting.<sup>37</sup>

Proses pembelajaran melalui integrasi materi dari berbagai mata pelajaran ke dalam satu tema atau topik dikenal dengan pembelajaran tematik. Kurikulum 2013 termasuk pembelajaran tematik.<sup>38</sup> Pada intinya, pembelajaran ini dirancang untuk menghasilkan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk berpartisipasi lebih aktif di kelas. Lebih sering daripada tidak, pendidik bertindak sebagai mediator dan fasilitator.<sup>39</sup>

---

<sup>37</sup> Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 254.

<sup>38</sup> Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2009).

<sup>39</sup> E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 8

Pembelajaran melalui tematik merupakan upaya memadukan pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap belajar, dan berpikir kreatif.<sup>40</sup> Pembelajaran yang dirancang seputar tema-tema tertentu di seluruh rangkaian kursus disebut sebagai pembelajaran tematik.<sup>41</sup> Menurut beberapa definisi yang diberikan di atas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran tematik adalah jenis pengajaran yang menghubungkan banyak bidang topik dengan menggunakan tema untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik kepada peserta didik.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran melalui integrasi materi dari berbagai mata pelajaran ke dalam satu topik pembahasan dikenal dengan pembelajaran tematik. Untuk mencapai pembelajaran yang diinginkan, maka dikembangkan pembelajaran tematik.<sup>42</sup>

Tujuan pembelajaran tematik yaitu:

- 1) Mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang hal-hal yang diajarkan kepada mereka.
- 2) Dapatkan manajemen dan menemukan kemampuan.
- 3) Memanfaatkan data.

---

<sup>40</sup> Sutirjo dkk, *Tematik : Pembelajaran efektif dalam kurikulum 2004*, (Malang: Mayumedia, 2008).

<sup>41</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, (Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2009).

<sup>42</sup> Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Yogyakarta: Diva Press. 2013) Hal. 140.



- 4) Bentuklah kebiasaan-kebiasaan yang baik, cita-cita yang mengagumkan, dan sikap-sikap positif yang peserta didik perlukan dalam hidup.
- 5) Memperoleh kemampuan sosial seperti kerjasama, toleransi, dan menghargai sudut pandang orang lain.
- 6) Menumbuhkan kecintaan belajar.
- 7) Memilih kegiatan berdasarkan keinginan dan kebutuhan peserta didik.

Di Madrasah Ibtidaiyah dan di Sekolah Dasar, Kurikulum 2013 mengadopsi pendekatan pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah metode pengajaran yang memadukan berbagai kompetensi topik ke dalam tema-tema yang dipilih untuk berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitar. Peneliti sampai pada kesimpulan bahwa tujuan dari pembelajaran tematik adalah untuk membantu peserta didik memahami materi lebih dalam sehingga mereka dapat berkembang sebagai manusia yang mempunyai keterampilan dan karakter.

#### **c. Prinsip Pembelajaran Tematik**

Ada beberapa prinsip yang dimiliki oleh pembelajaran tematik terpadu yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran tematik memiliki tema yang jelas dan relevan dengan pengalaman dunia nyata peserta didik. Tema dapat menjadi sarana pemersatu materi yang berbeda-beda dari beberapa mata pelajaran.

- 2) Pembelajaran tematik harus memilih materi dalam beberapa bidang studi yang saling berhubungan, sehingga materi yang dipilih dapat mengungkap tema secara bermakna.
- 3) Sumber belajar yang dapat disatukan menjadi satu tema dengan memperhatikan sifat-sifat peserta didik yang meliputi minat belajar, bakat, kebutuhan, dan pengetahuan awal.
- 4) Integrasi material secara paksa tidak diperlukan. Dengan kata lain, tidak perlu menggabungkan bahan yang tidak bisa digabungkan.<sup>43</sup>

**d. Karakteristik Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran Tematik memiliki berbagai karakteristik atau ciri khas yaitu sebagai berikut:

- 1) Peserta didik berperan sebagai pusat pembelajaran, artinya peserta didik adalah tokoh utama dalam proses pembelajaran. Karena pengajar hanya berfungsi sebagai fasilitator, memfasilitasi semua kebutuhan anak, semua instruksi dan tujuan pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan anak.

- 2) Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik, yang mengharuskan mereka berpartisipasi dalam setiap langkah proses pembelajaran, mulai dari persiapan hingga evaluasi. Jika peserta didik menemukan skenario dunia nyata, seperti skenario dari lingkungan sehari-hari mereka, ini akan terjadi.

---

<sup>43</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), 89.

- 3) Menghilangkan batasan mata pelajaran sehingga mata pelajaran diberikan dalam satu tema atau topik, dalam arti satu tema atau topik mencakup semua mata pelajaran. Hal ini sejalan dengan kualitas pembelajaran tematik itu sendiri yang bersifat terintegrasi.
- 4) Ditekankan bahwa yang perlu dihubungkan adalah pengetahuan dan pengalaman awal peserta didik. Fleksibel (luwes), pembelajaran tematik dilakukan dengan menghubungkan satu pengetahuan dengan pengetahuan lainnya, atau menghubungkan satu pengalaman dengan pengalaman lainnya, atau bahkan menghubungkan pengetahuan dengan pengalaman dan sebaliknya.
- 5) Pembelajaran tematik mendorong peserta didik untuk lebih tertarik dan termotivasi belajar dengan cara menyesuaikan hasil belajar dengan minat dan kebutuhannya. Hal ini sejalan dengan karakteristik pembelajaran tematik yang harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.
- 6) Pembelajaran tematik menggunakan prinsip PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan), yang menyatakan bahwa siswa harus berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sekaligus berprestasi.
- 7) Pendekatan holistik mengintegrasikan pembelajaran tematik dan memandang satu tema dari berbagai sudut pandang. Dalam pembelajaran terpadu, suatu gejala menjadi pusat perhatian dan dikaji serta dianalisis dari berbagai disiplin ilmu sekaligus,

sehingga memungkinkan peserta didik memahami suatu pokok bahasan dari segala sudut.<sup>44</sup>

**e. Kelebihan Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik memiliki banyak manfaat tergantung pada saat digunakan. Berikut beberapa manfaat pembelajaran tematik, menurut Kemendikbud:

- 1) Menghasilkan pengalaman dan kegiatan instruksional bagi peserta didik sesuai dengan tahap perkembangannya.
- 2) Melakukan kegiatan pendidikan yang bermanfaat bagi peserta didik sehingga hasilnya akan bertahan lama.
- 3) Sebagai hasil dari proses pembelajaran, kemampuan berpikir kritis peserta didik akan meningkat.
- 4) Kegiatan belajar mengajar sehari-hari dapat disesuaikan dengan lingkungan dan lokasi anak didik.
- 5) Pengembangan keterampilan sosial peserta didik selama proses pendidikan, termasuk kerjasama, komunikasi, dan kemauan untuk mendengar sudut pandang orang lain.

**f. Kekurangan Pembelajaran Tematik**

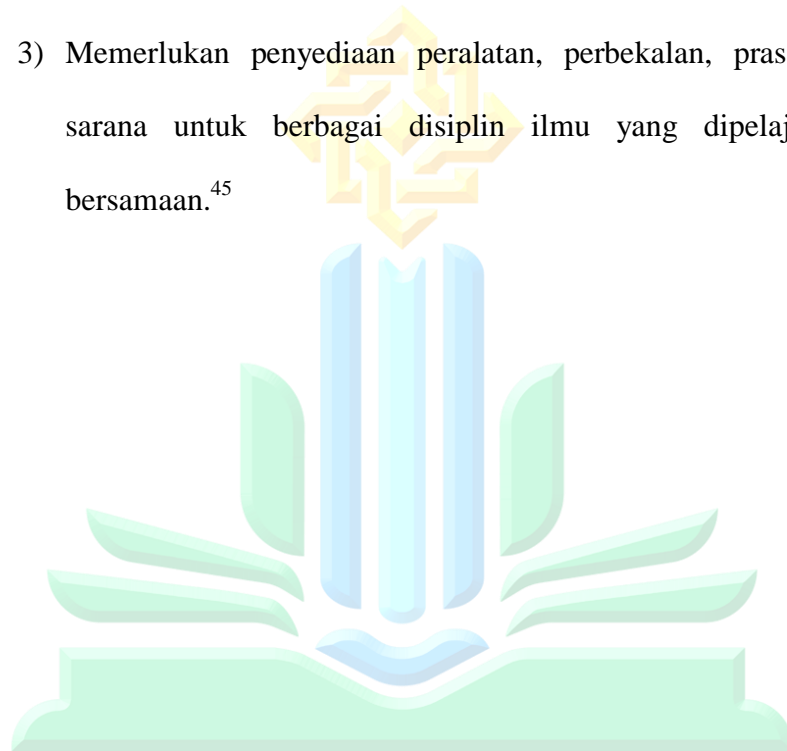
Berikut ini adalah beberapa kelemahan dari pembelajaran tematik:

- 1) Kegiatan pembelajaran yang semakin kompleks, menuntut persiapan yang sebaik-baiknya dari guru agar dapat melakukan proses pembelajaran secara efektif.

---

<sup>44</sup> Abd Kadir dkk, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), 22-24.

- 2) Guru harus menghabiskan lebih banyak waktu untuk mempersiapkan daripada yang diperlukan. Keterkaitan antara keragaman materi pelajaran yang terdapat dalam berbagai topik harus menjadi pertimbangan ketika guru membuat pembelajaran tematik.
- 3) Memerlukan penyediaan peralatan, perbekalan, prasarana, dan sarana untuk berbagai disiplin ilmu yang dipelajari secara bersamaan.<sup>45</sup>



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

---

<sup>45</sup> Abd. Kadir dkk, *Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), 26.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

##### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Model penelitian yang digunakan adalah bentuk penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Produk terkait pembelajaran dibuat melalui penelitian dan pengembangan.<sup>46</sup> Hasil akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran *puzzle* terkait metamorfosis untuk siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember.

Penelitian dan pengembangan terbagi menjadi empat level (tingkatan) yaitu :

- 1) Level 1 penelitian dan pengembangan adalah penelitian dan pengembangan di mana peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada dalam suatu objek. Pada penelitian ini peneliti hanya membuat sebuah rancangan dan menguji secara internal saja dan memvalidasi melalui pendapat ahli dan praktisi kemudian peneliti tidak menguji produk secara eksternal.
- 2) Level 2 penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang tidak membuat rancangan produk melalui penelitian, tetapi hanya validasi dan menguji efektivitas, efisiensi dan kepraktisan penggunaan produk yang sudah ada. Penelitian pada level ini peneliti tidak membuat sebuah

---

<sup>46</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2009), hlm. 297.

rancangan melainkan hanya melakukan pengujian terhadap produk yang sudah ada.

- 3) Level 3 penelitian dan pengembangan adalah peneliti melakukan pengembangan pada produk yang sudah ada dan menguji produk dalam rangka mengembangkan produk yang telah ada. Penelitian pada level ini merupakan pengembangan terhadap produk yang sudah ada yang bertujuan produk menjadi lebih baik dari sebelumnya menjadi lebih efektif dan efisien.
- 4) Level 4 penelitian dan pengembangan (meneliti dan menguji untuk menciptakan produk baru). Penelitian pada level ini peneliti akan merencanakan dan membuat sekaligus melakukan pengujian terhadap produk tersebut yang dapat dilakukan beberapa kali sesuai kebutuhan.<sup>47</sup>

Pada penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan level ke 3 karena sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian di level 3 menjelaskan peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan produk yang telah ada, membuat produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dimana peneliti mengembangkan media puzzle kemudian membuat media puzzle dan menguji keefektifan media puzzle di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember.

Jika suatu produk telah diverifikasi oleh ahli materi pelajaran, ahli media, dan pengajar serta mendapat penilaian daya tarik dari peserta didik, maka akan praktis dan menghibur serta lebih berpeluang untuk dijadikan

---

<sup>47</sup> Sugiyono, "Jenis dan Level Instrumen dalam Penelitian dan Pengembangan" Bandung: CV Alfabeta, 2016 (hlm 158-162)

sebagai sumber belajar di kelas. Proses pembuatan dan validasi produk merupakan bagian dari penelitian pengembangan pendidikan. Peneliti mencari untuk belajar melalui penelitian pengembangan. Hasil akhir dari produk ini adalah sebuah media *puzzle* yang berfungsi sebagai sumber belajar dan dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Oleh karena itu, model pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif model ADDIE dipilih sebagai model pengembangan dalam penelitian ini. Model penelitian pengembangan ADDIE merupakan bagian dari penelitian pengembangan model prosedural, yang menjelaskan alur atau prosedur prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan suatu produk tertentu. Urutan langkah demi langkah model harus diikuti secara berurutan dari awal hingga akhir.<sup>48</sup> Lima langkah model pengembangan ADDIE adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Karena model pengembangan ADDIE dibuat secara bertahap, peneliti memilih untuk menggunakannya dalam penelitian ini. Setiap langkah ditinjau dan dianalisis untuk memastikan bahwa produk akhir dapat diandalkan. Selain itu, meskipun konsep pengembangan ADDIE bersifat langsung, namun penerapannya dilakukan secara sistematis.

## **B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan**

Langkah-langkah proses dijelaskan dalam prosedur penelitian dan pengembangan.<sup>49</sup> Berdasarkan model peneliti untuk penelitian pengembangan.

Ada lima tahapan yang harus diikuti dalam penelitian pengembangan media

---

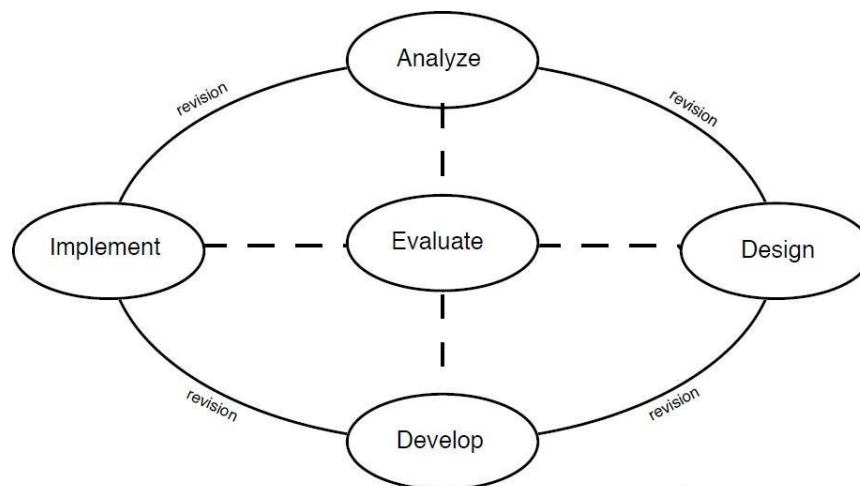
<sup>48</sup> Punaji setyosari, “*Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*” Jakarta: Prena Media Group 2015, 284.

<sup>49</sup> Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: IAIN Jember, 2020), 68



berbasis puzzle yaitu analisa (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Alur penelitian dan pengembangan model ADDIE bisa dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar 3.1**  
**Alur Penelitian dan pengembangan ADDIE**

#### 1. Tahap Analisa (*analysis*)

Menganalisis melibatkan penentuan masalah (kebutuhan), melakukan analisis tugas, dan melakukan analisis kebutuhan. Apa yang akan dipelajari peserta didik diputuskan selama langkah analisis ini. Keadaan, kebutuhan, dan sumber daya diperiksa sebagai bagian dari analisis yang dilakukan untuk penelitian ini.

##### a. Analisis Situasi

Analisis situasi dilakukan dengan melakukan observasi di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember. Diamati bagaimana proses pembelajaran dilakukan dan

bagaimana instruktur menggunakan media bertema untuk mempengaruhi keadaan belajar di kelas.

b. Analisis Kebutuhan

Peserta didik masih membutuhkan inovasi pembelajaran yang baru serta efektif dan efisien.

c. Analisis Materi

Kajian konsep materi tematik tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku yang diajarkan guru masih menggunakan metode ceramah dan materi pembelajaran hanya memanfaatkan buku guru dan buku peserta didik.

2. Tahap Perencanaan (*design*)

Hasil tahap analisis digunakan untuk menginformasikan perencanaan materi pembelajaran. Berikut ini penjelasan tentang tahap desain media pembelajaran:

- a. Memilih tema yang akan dijadikan pedoman dalam membuat bahan ajar.
- b. Memilih sumber yang dapat diterima untuk media pembelajaran dan menentukan KI, KD.
- c. Memilih media yang akan digunakan untuk pembelajaran.
- d. Menyusun rancangan pembuatan media.
- e. Berikan gambar pendidikan dengan tema.
- f. Mengidentifikasi komponen media *puzzle*.
- g. Gunakan media *puzzle* di atas kertas.

- h. Gunakan potongan media *puzzle* untuk membuat pola.
  - i. Mengembangkan struktur dasar untuk media *puzzle*.
3. Tahap Pengembangan (*development*)

Proses membuat desain menjadi kenyataan disebut pengembangan. Pengujian sebelum implementasi adalah salah satu fase paling penting dari siklus pengembangan. proses pembuatan media *puzzle* menggunakan potongan *puzzle* tematik dan gambar. Berikut adalah tahapan proses pembangunan :

- a. Mengatur isi sesuai pembelajaran yang ada pada buku peserta didik dan instruktur menggunakan informasi yang akan dibuat ke dalam media *puzzle*.
  - b. Membuat desain pembelajaran sesuai dengan materi tema 6 subtema 1 dengan gambar dan potongan-potongan *puzzle* dengan bentuk bangun datar lurus sederhana yang membangun pola ubin.
  - c. Memberikan penilaian belajar bagi peserta didik.
4. Tahap Implementasi (*implementation*)

Sistem pembelajaran yang dibangun benar-benar mulai digunakan pada tahap implementasi. Langkah ini dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan pengembangan agar dapat dilanjutkan dengan pengembangan media. Validasi produk dilakukan berkaitan dengan desain dan material sebelum produk diuji.

Produk diimplementasikan di lapangan setelah dianggap layak. Peneliti juga mencatat kekurangan dan kesulitan yang muncul selama penerapan produk di kalangan peserta didik.

#### 5. Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Setelah media dianggap sudah valid, tahap ini dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan temuan validasi desain, pengujian material, dan pelaksanaan uji coba. Jika media dianggap dapat diandalkan, peneliti tidak perlu melakukan perubahan apapun pada produk; namun, jika media diyakini tidak dapat diandalkan, peneliti harus melakukan perubahan pada produk hingga dianggap aman untuk digunakan.

### C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas dan kelayakan terhadap produk yang dikembangkan. Adapun bagian-bagian yang dibahas dalam uji coba produk ini yaitu: 1) Desain uji coba, 2) Subjek uji coba, 3) Jenis data, 4) Instrumen pengumpulan data, 5) Teknik analisis data.

#### 1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk berfungsi sebagai contoh evaluasi produk, yang sangat penting untuk memahami manfaat dan kekurangan suatu produk sehingga dapat diperbaiki di masa mendatang. Untuk mengetahui keabsahan produk yang dikembangkan, setelah tim ahli melakukan validasi terhadap media pembelajaran berbasis *puzzle* yang telah dirangkai. Uji coba dilakukan pada siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember setelah dilakukan validasi

dan perbaikan. Tujuan uji coba peserta didik adalah untuk mengukur reaksi mereka terhadap sumber belajar berbasis *puzzle* yang dibuat.

## 2. Subjek Uji Coba

Berikut subjek uji coba pada pengembangan media pembelajaran berbasis *puzzle*:

- a. Dosen ahli media pembelajaran dan dosen materi pembelajaran tematik menjadi subjek uji validitas mata pelajaran uji coba media pembelajaran tematik berbasis *puzzle*.
- b. Peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember dijadikan subjek uji coba penerapan media berbasis *puzzle*. Guru kelas IV juga ikut dalam uji coba tersebut. Media berbasis *puzzle* akan dievaluasi oleh peserta didik dan guru yang akan mengikuti sebagai mata pelajaran uji.

## 3. Jenis Data

Penelitian ini menggunakan tipe data kualitatif dan kuantitatif dalam kegiatan penelitian dan pengembangannya. Data dengan kualitas yang dapat diungkapkan dalam sebuah pernyataan dikenal sebagai data kualitatif.<sup>50</sup> Data kuantitatif adalah data yang menggunakan angka dan perhitungan secara ekstensif. Sedangkan wawancara, kritik, saran, dan umpan balik dari validator ahli dan peserta didik digunakan untuk mengumpulkan data kualitatif, survei atau kuesioner yang diberikan

---

<sup>50</sup> Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), 18

kepada peserta didik dan penilaian ahli digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif.

#### 4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data agar kegiatan penelitian menjadi mudah dan sistematis.<sup>51</sup> Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut:

##### a. Observasi

Observasi dalam arti luas adalah proses pengamatan yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dan pencatatan secara sistematis mengenai perilaku dan proses kerja peserta didik, baik secara individu maupun kelompok untuk mencapai tujuan tertentu. Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah langsung, non partisipan atau peneliti tidak ikut terlibat dan hanya sebagai pengamat independen.

Observasi dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses belajar mengajar disana. Selain itu observasi dilakukan juga untuk mengetahui kondisi peserta didik serta sarana dan prasarana yang tersedia disekolah. Sarana dan prasarana yang ada disekolah seperti proyektor dan LCD, sehingga masih kurang untuk menunjang pembelajaran. Media pembelajaran

---

<sup>51</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 156.

juga masih kurang untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Observasi pertama dilakukan disekolah untuk mengetahui kebutuhan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Kebutuhan peserta didik seperti media pembelajaran yang menarik dan kreatif agar pembelajaran di kelas lebih aktif dan tidak monoton saat guru menjelaskan di depan kelas. Sehingga diperlukan penelitian serta pengembangan terutama pada media pembelajaran.

b. Angket

Angket merupakan memberi responden daftar pertanyaan atau pernyataan tertulis untuk ditanggapi sebagai bagian dari kuesioner.<sup>52</sup> Kuesioner adalah strategi pengumpulan data yang umum. Alat pengumpulan data bergaya kuesioner mencakup pernyataan dan pertanyaan yang diisi oleh ahli desain dan material dan digunakan sebagai panduan untuk peningkatan dan penyempurnaan produk. Sedangkan penggunaan media berbasis *puzzle* dilakukan melalui angket yang diberikan kepada peserta didik. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1) Angket Validasi Ahli

Peneliti kemudian menyajikan media pembelajaran berbasis *puzzle* kepada validator untuk dibuatkan lembar validasi setelah produk dibuat. Setiap kolom pada lembar instrumen validasi yang dapat diakses diberikan checklist oleh validator. Saran dan komentar

---

<sup>52</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2018), 199.

dapat diisi dari validator. Lembar validasi ini mencoba menyempurnakan materi pembelajaran tentang media *puzzle*. Penyajian, bahasa, dan visual hanyalah beberapa kriteria yang masuk dalam angket validator media. Aspek penyajian dan kelayakan kebahasaan serta kesesuaian isi merupakan salah satu persyaratan yang dicantumkan dalam angket validator materi.

## 2) Angket Validasi Pengguna

Guru sebagai validator pengguna juga mengisi kertas angket validasi pengguna. Guru sekarang dapat menentukan tingkat kelayakan materi yang akan dibuat untuk digunakan kepada peserta didik. Lembar validasi dimaksudkan untuk membantu instruktur menilai seberapa baik bahan ajar berbasis *puzzle* bekerja sebelum dibagikan kepada peserta didik. Angket ahli materi dan angket ahli media sama-sama dimasukkan dalam survei validator guru.

## 3) Angket respon peserta didik

Peserta didik juga diberikan angket untuk diisi mengenai media pembelajaran berbasis *puzzle*, menambahkan saran dan komentar sesuai keinginan mereka. Untuk mempelajari bagaimana saran dan kritik peserta didik diterima. Pertanyaan tentang keberlangsungan bahan ajar berbasis *puzzle* dimasukkan dalam survei respon peserta didik.



c. Wawancara

Wawancara ini bertujuan untuk memperoleh data kualitatif dan mengetahui lebih jauh tentang karakteristik peserta didik di sekolah yang akan digunakan untuk mengaplikasikan bahan ajar, serta kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pengajar. Wawancara tidak terstruktur, atau wawancara bebas di mana peneliti tidak mengikuti standar wawancara yang telah diatur secara metodis dalam pengumpulan data, dalam hal ini dilakukan oleh peneliti. Panduan wawancara yang digunakan hanya berfungsi sebagai ringkasan umum dari isu-isu yang akan diminta untuk ditanyakan oleh orang yang diwawancarai.<sup>53</sup>

Proses wawancara dimaksudkan untuk mendapatkan jawaban dari guru kelas atau peserta didik pada media *puzzle*. Untuk mengetahui lebih jauh bagaimana perubahan pembelajaran baik sebelum maupun sesudah menggunakan media *puzzle* dilakukan wawancara dengan guru dan peserta didik.

d. Dokumentasi

Peristiwa masa lalu dikenal sebagai dokumentasi. Dokumentasi adalah proses pengumpulan data dengan melihat dokumen-dokumen penting yang berhubungan erat dengan topik penyelidikan. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti berharap dapat mengumpulkan informasi yang tepat mengenai bagaimana kapasitas pengenalan angka

---

<sup>53</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 198

berkembang. Dokumentasi ini dapat berupa bahan tertulis seperti jurnal, biografi, aturan, dan kebijakan, serta bahan visual seperti foto atau foto.<sup>54</sup>

Dokumentasi adalah data yang digunakan untuk mendukung data pengamatan dan dikumpulkan untuk tujuan tersebut. Jenis dokumentasi yang dikumpulkan dapat mencakup kegiatan aktivitas, nilai ujian peserta didik yang diperoleh dari hasil penilaian formatif atau dari hasil kegiatan praktik peserta didik, serta catatan lain yang diperlukan untuk dukungan dan penguatan penelitian.

Dokumentasi penelitian ini berupa data rencana pelaksanaan pembelajaran dari kegiatan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang menggunakan media *puzzle*, serta gambar media pembelajaran berbasis *puzzle* yang akan diteliti lebih lanjut.

## 5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *puzzle* terdiri dari analisis data hasil angket validasi ahli, validasi pengguna, dan respon peserta didik. Kemudian diolah sesuai dengan prosedur penelitian dan pengembangan.

### a. Analisis data hasil validasi ahli dan validasi pengguna

Adapun rumus yang digunakan dalam analisis data validasi ahli yaitu sebagai berikut:<sup>55</sup>

---

<sup>54</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*, (Bandung, Alfabeta, 2008), hal. 326

<sup>55</sup> Sa'dun Akbar, *Instrumen Pembelajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017)

$$Vah = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

*Vah* : Validasi Ahli (Nilai Presentase)

*Tse* : Total skor empirik yang didapatkan berdasarkan penilaian ahli, pengguna atau hasil angket respons peserta didik.

*Tsh* : Total skor maksimal yang diharapkan

**Tabel 3.1**  
**Kriteria Validasi Media**

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	81% - 100%	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi
2	61% - 80%	Valid atau dapat digunakan namun perlu direvisi
3	41% - 60%	Kurang valid disarankan tidak dipergunakan karena perlu direvisi besar
4	21% - 40%	Tidak valid atau tidak boleh dipergunakan
5	00% - 20%	Sangat tidak valid dan tidak boleh dipergunakan

b. Analisis data hasil respon peserta didik (Audiens)

Teknik analisis ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan terhadap media pembelajaran berbasis *puzzle* yang dikembangkan peneliti, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Vau = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan :

*Vau* : Validasi Ahli (Nilai Presentase)

*Tse* : Total skor empirik yang didapatkan berdasarkan penilaian ahli, pengguna atau hasil angket respons peserta didik.

*Tsh* : Total skor maksimal yang diharapkan

**Tabel 3.2**  
**Kriteria Validasi Peserta Didik**

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup
4	21% - 40%	Kurang
5	00% - 20%	Sangat Kurang

c. Analisis hasil belajar peserta didik

Analisis hasil peserta didik dapat diukur dengan memberikan soal pilihan ganda sebanyak 10 soal, soal *pretest* dan *posttest* dapat digunakan untuk menganalisis hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar peserta didik antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *puzzle* dihitung dengan menggunakan uji normalitas desain *One Group Pretest-Posttest N-gain Score*. Untuk mengetahui *N-gain score* dan *N-gain present* digunakan rumus dan kriteria skor *gain*, serta tafsiran skor *N-Gain* sebagai berikut:

$$N \text{ gain} = \frac{\text{skor Posstest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

**Tabel 3.3**

**Kriteria Gain Score**

Nilai Gain Score	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 100$	Tinggi
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,00 \leq g \leq 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

**Tabel 3.4**  
**Kategori Tafsiran Efektivitas Gain**

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 – 55	Kurang Efektif
56 – 75	Cukup Efektif
76	Efektif



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Dalam bab empat ini berisi tahapan penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk yang telah dikembangkan. Langkah-langkah yang telah dilakukan peneliti dalam pengembangan produk dibahas pada uraian tahapan penyajian hasil uji coba. Tingkat pentingnya efektivitas pengembangan produk dan reaksi peserta didik terhadap produk dibahas dalam analisis data bersama dengan hasil validasi dari para ahli dan uji lapangan dengan mengikutsertakan peserta didik sebagai subjek yang menggunakan produk yang sudah dihasilkan. Revisi produk berisi tentang perubahan yang dilakukan pada produk yang telah dievaluasi oleh para profesional dan peserta didik untuk menciptakan media *puzzle* yang baik dan layak.

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Penyajian data uji coba menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Dengan melakukan uji coba secara bertahap oleh Ahli Media, Ahli Materi, dan peserta didik di kelas IV dengan melakukan uji coba secara bertahap. Pengembangan media pembelajaran *puzzle* digunakan dalam pembelajaran tematik muatan IPA kelas IV tema 6 subtema

1. Model pengembangan ADDIE mempunyai lima tahap, yaitu sebagai berikut:

##### 1. Hasil Analisis

Tahap analisis merupakan tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE. Untuk mencari informasi di lingkungan lembaga,

tahap ini diselesaikan dengan melakukan observasi di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur. Analisis tersebut bertujuan mengidentifikasi permasalahan mendasar yang dihadapi guru dan peserta didik ketika mengikuti pembelajaran tematik, khususnya pada muatan IPA pada tema 6 Cita-citaku subtema 1 Aku dan Cita-citaku. Adapun hal-hal yang di analisis yaitu analisis kompetensi, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis materi merupakan item yang diteliti dalam penelitian ini.

Analisis kompetensi dan karakteristik peserta didik didapatkan dengan wawancara kepada guru kelas IV. Sedangkan analisis materi digunakan untuk memahami konsep-konsep materi yang dianggap sulit oleh peserta didik, pengembangan media juga dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara setelah mengetahui dari data wawancara di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 1 belum ada yang menggunakan media *puzzle* di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur. Hanya penjelasan visual atau gambar yang disajikan di depan kelas oleh guru yang digunakan selama waktu pembelajaran untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan. Untuk mengetahui lebih jauh tentang jenis-jenis makhluk hidup yang mengalami metamorfosis sempurna dan tidak sempurna, guru sesekali akan mengajak peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran di luar kelas, seperti di area sekitar sekolah. Pembelajaran didalam kelas yang hanya menggunakan buku pelajaran atau LKS dan mengerjakan soal sering membuat peserta didik

merasa bosan dan merasa kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Ketika peserta didik bosan dengan lingkungan belajar di dalam kelas dan merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran, maka lingkungan di dalam kelas bisa menjadi tidak mendukung buat belajar peserta didik. Untuk mendorong minat peserta didik dalam pembelajaran IPA dan mencegah peserta didik cepat bosan selama di dalam kelas. Untuk itu peneliti membuat media berbasis *puzzle* dengan pola dan gambar yang menarik dan juga bisa buat media bermain agar peserta didik tidak cepat bosan saat pembelajaran di dalam kelas.<sup>56</sup>

## 2. Hasil Desain

Tujuan dari tahap perancangan ini adalah membuat dan mengembangkan produk media pembelajaran *puzzle*. Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam menentukan hasil desain adalah sebagai berikut :

### a. Merumuskan tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran dari media pembelajaran berbasis *puzzle*

Tema 6 “Cita-citaku” dan Subtema 1 “Aku dan Cita-citaku” merupakan tujuan dari media pembelajaran berbasis *puzzle*.

Pembelajaran 1 sesuai dengan indikator kompetensi Inti (KI),

Kompetensi Dasar (KD), dan kompetensi sesuai kurikulum yang berlaku, sesuai karakteristik, dan sesuai kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan topik materi, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang digunakan dalam penelitian ini adalah KI 1 sampai KI 4 dan KD

---

<sup>56</sup> Abdul Ghofur, diwawancara oleh penulis, Jember 05 Juni 2023



yang digunakan adalah KD 3.2 dan KD 4.2. Kurikulum, program semester dan tahunan, serta rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), semuanya dihasilkan pada tahap ini. Soal *pretest* dan *posstest* diperoleh dengan melihat materi yang relevan dengan perangkat pembelajaran yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang terhubung dengan perangkat pembelajaran yang berkaitan dengan materi tematik Tema 6 “Cita-citaku” Subtema 1 “Aku dan Cita-citaku” Pembelajaran 1.

b. Pembuatan Media *Puzzle*

Pembuatan media *puzzle* menggunakan bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar kita. Potongan *puzzle* tersebut terbuat dari bahan berbentuk spons ati yang telah dibentuk sesuai dengan pola yang telah ditentukan, kemudian potongan *puzzle* tersebut ditempel dengan gambar metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Bahan dasar yang digunakan dalam pembuatan media *puzzle* adalah triplek sebagai bahan dasar atau tempat meletakkan potongan *puzzle*.

Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media *puzzle* yaitu sebagai berikut :

- 1) Potong triplek menjadi persegi panjang dengan ukuran  $P \times L = 47 \text{ cm} \times 40 \text{ cm}$ . Buat dua papan triplek dengan ukuran yang sama.
- 2) Setelah papan jadi, lapis kayu triplek dengan lem rajawali kemudian di cat dengan cat kayu keseluruhan permukaan triplek.

- 3) Setelah papan selesai di cat, kemudian lanjut membuat potongan *puzzle*.
- 4) Potongan *puzzle* terbuat dari spon ati yang mempunyai ketebalan kurang lebih 1,5 cm.
- 5) Kemudian potongan-potongan *puzzle* dipotong sesuai dengan pola yang sudah ditentukan.
- 6) Setelah potongan *puzzle* yang sudah dipotong, kemudian tempelkan dengan gambar metamorfosis sempurna dan tidak sempurna yang sudah dipotong sesuai dengan potongan *puzzle*.
- 7) Setelah itu potongan *puzzle* ditempelkan sesuai dengan urutan gambarnya.
- 8) Kemudian tempelkan potongan *puzzle* ke papan triplek sampai potongan *puzzle* membentuk gambar metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.
- 9) Setelah itu potong tulisan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna, kemudian tempelkan di papan triplek masing-masing agar bisa membedakan mana metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.
- 10) Media *puzzle* sudah siap untuk digunakan.



**Gambar 4.1**  
Alat dan Bahan untuk membuat Media *Puzzle*



**Gambar 4.2**  
Hasil *Puzzle* Metamorfosis Sempurna dan Tidak Sempurna

Agar media pembelajaran *puzzle* lebih efektif, ada beberapa faktor yang harus diperhatikan, yaitu:

- 1) Indikator dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai dengan memanfaatkan media *puzzle*.
- 2) Topik harus disampaikan dengan jelas dan tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep dan prinsip agar peserta didik dapat memahaminya dengan baik.
- 3) Guru harus lebih trampil saat menggunakan media pembelajaran *puzzle* selama proses pembelajaran.
- 4) Kejelasan saat menyampaikan soal pada media agar peserta didik dapat memahami jawabannya dengan baik.
- 5) Pemberian soal tes untuk mengetahui keefektifan media *puzzle*.<sup>57</sup>

### 3. Hasil Pengembangan

Hasil pengembangan media *puzzle* terdiri dari beberapa tahapan yaitu sebagai berikut :

#### a. Bentuk Produk

Media *puzzle* merupakan potongan-potongan pola atau gambar yang dipotong menjadi beberapa bagian dan dimodifikasi agar sesuai dengan pola tertentu. Media *puzzle* dapat dimainkan dengan membongkar atau menyusun kembali potongan *puzzle* untuk membuat gambar yang utuh dan sesuai. Media *puzzle* adalah media yang mudah dibuat oleh semua orang. Selain itu, bahan-bahan pembuatan media

<sup>57</sup> Ainun Mardhiah dan Said Ali Akbar, "Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh", Lantanida Journal, Vol. 6 No. 1 (2018) 1-102.

*puzzle* mudah didapat dan tersedia di sekitar lingkungan rumah kita. Bahan yang digunakan untuk membuat media ini telah disesuaikan dengan aspek kepraktisannya, aspek ketahanan, bahannya mudah dijumpai, dan faktor lainnya.

Proses pembuatan media *puzzle* ini juga disesuaikan dengan kurikulum kelas IV pada Tema 6 “Cita-citaku” Subtema 1 “Aku dan Cita-citaku” dan Pembelajaran 1 muatan IPA pada materi siklus makhluk hidup atau metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Media *puzzle* merupakan desain awal yang akan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing dan tim validator. Tim validator penelitian terdiri dari tiga orang validator, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Kemudian para ahli ini merevisi produk sebelum validasi dan uji coba produk dilakukan.

b. Komponen-komponen media *puzzle*

Bahan pembuatan media *puzzle* mudah ditemukan disekitar

lingkungan rumah kita dan proses pembuatannya mudah. Media *puzzle* merupakan sarana pembelajaran yang dapat dibuat oleh siapa saja.

Media pembelajaran berbasis *puzzle* ini juga disesuaikan dengan materi pelajaran dan kebutuhan peserta didik. Bahan-bahan media pembelajaran ini aman, praktis, dan harganya terjangkau. Bahan-bahan yang digunakan dalam media pembelajaran *puzzle* sebagai berikut:

- 1) Triplek
- 2) Lem kayu

- 3) Lem kertas
- 4) Doubel tip
- 5) Cat kayu
- 6) Pensil
- 7) Bulpoin
- 8) Penggaris
- 9) Gunting
- 10) Cutter
- 11) Print desain gambar metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna



**Gambar 4.3**  
**Desain gambar Metamorfosis Sempurna**



**Gambar 4.4**  
**Desain gambar Metamorfosis Tidak Sempurna**

c. Hasil Validasi Ahli

Penyajian data dan evaluasi dilakukan ahli media/desain, ahli materi pelajaran, dan ahli pengguna (guru kelas 4). Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti khususnya media pembelajaran berbasis *puzzle* divalidasi terlebih dahulu sebelum di uji coba ke peserta didik.

1) Hasil Validasi Ahli Media/Desain

Hasil validasi media/desain berfungsi untuk menilai ketepatan dan daya tarik bahan ajar yang sudah dikembangkan.

Validasi media ini dilakukan M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. Beliau adalah dosen di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Tiga faktor yang menjadi penilaian ahli media/desain: presentasi, bahasa, dan visual. Indikasinya ada enam pada kriteria penyajian, empat pada kriteria kebahasaan, dan tiga pada kriteria kegrafikan. Informasi hasil validasi ahli media/desain dapat dilihat

di bawah ini dengan total 13 indikator dengan skor berkisar antara 1 sampai 5.

**Tabel 4.1**  
**Validasi Media**

No	Kriteria	Skor		%
		Tse	Tsh	
<b>Penyajian</b>				
1	Kelogisan penyajian	5	5	100%
2	Keruntutan penyajian	4	5	80%
3	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi	5	5	100%
4	Pembangkit motivasi belajar pada awal uraian materi	5	5	100%
5	Komunikasi interaktif	5	5	100%
6	Variasi dalam penyajian	4	5	80%
<b>Kebahasaan</b>				
7	Keterbacaan	5	5	100%
8	Kemampuan memotivasi	5	5	100%
9	Kebakuan istilah	4	5	80%
10	Ketepatan tata bahasa	4	5	80%
<b>Kegrafisan</b>				
11	Penggunaan font (jenis dan ukuran)	4	5	80%
12	Lay out tata letak	5	5	100%
13	Desain tampilan	5	5	100%
	Jumlah	60	65	
	Persentase			92%

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100$$

$$V = \frac{60}{65} \times 100 = 92\%$$

Keterangan:

V = Validitas

TSe = Total skor empiric

TSh = Total skor maksimal

Hasil media pembelajaran *puzzle* dengan 13 indikator dengan skor maksimal 100 yang menggunakan perhitungan persentase dengan perolehan skor 92% termasuk kategori sangat



valid dan sangat baik untuk digunakan. Validator ahli media/desain memberikan beberapa saran antara lain 1) mohon disediakan permainan pembelajaran pada media *puzzle*, 2) mohon disediakan buku panduan dengan visual/gambar yang menarik.

## 2) Hasil Validasi Ahli Materi

Penyajian isi materi digunakan dalam validasi materi penelitian ini untuk menganalisis kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku, indikator penilaian, dan topik yang akan diajarkan. Validasi materi dalam media pembelajaran *puzzle* yaitu Muhammad Suwigno Prayoga, M.Pd.I. Beliau merupakan dosen di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Ada tiga faktor yang menjadi penilaian ahli materi/isi: kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa. Tiga faktor menjadi kriteria kelayakan berbahasa, dua indikator menjadi kriteria kelayakan penyajian, dan tujuh indikator menjadi syarat

kelayakan isi. Oleh karena itu, informasi hasil validasi ahli materi/isi dapat ditampilkan di bawah ini yang totalnya terdiri dari 12 indikator dengan skor berkisar antara 1 sampai 5.

**Tabel 4.2**  
**Validasi Materi**

No	Kriteria	Skor		%
		Tse	Tsh	
<b>Aspek Kelayakan Isi</b>				
1	Kelengkapan materi yang disajikan dalam bahan ajar sudah mencakup dalam standar kurikulum 2013	5	5	100%
2	Keluasan materi yang disajikan dalam bahan ajar sudah menjabarkan pencapaian yang mendukung pada standar kompetensi	4	5	80%
3	Keakuratan konsep yang disajikan dalam bahan ajar tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep yang berlaku dalam materi metamorfosis	4	5	100%
4	Keakuratan fakta dan data yang disajikan dalam bahan ajar sesuai dengan kenyataan dan efisiensi untuk meningkatkan pemahaman siswa	5	5	100%
5	Keakuratan contoh dan kasus yang disajikan dalam bahan ajar sesuai dengan kenyataan dan efisiensi untuk meningkatkan pemahaman siswa	5	5	100%
6	Keakuratan gambar dan kasus yang disajikan dalam bahan ajar sesuai dengan kenyataan dan efisiensi untuk meningkatkan pemahaman siswa	4	5	80%
7	Uraian, latihan atau contoh-contoh kasus yang disajikan dalam bahan ajar mendorong siswa untuk mengerjakan lebih jauh dan mencari informasi lebih jauh	4	5	
<b>Aspek Kelayakan Penyajian</b>				
8	Keruntutan konsep yang disajikan dalam bahan ajar sudah sesuai dalam standar kompetensi	4	5	100%
9	Penyajian materi dalam bahan ajar bersifat interaktif dan partisipatif sehingga menimbulkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran	5	5	100%
<b>Aspek Kelayakan Bahasa</b>				
10	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar sudah komunikatif	5	5	80%
11	Kalimat yang digunakan dalam bahan ajar untuk menjelaskan materi mudah untuk dipahami	4	5	100%
12	Kesesuaian dalam bahan ajar untuk menjelaskan materi sudah dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar	5	5	100%
	Jumlah	54	60	
	Persentase	90%		

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100$$

$$V = \frac{54}{60} \times 100 = 90 \%$$

Keterangan:

V = Validitas

TSe = Total skor empiric

TSh = Total skor maksimal

Hasil evaluasi media pembelajaran *puzzle* dengan 12 indikator dan skor maksimal 100 yang menggunakan perhitungan persentase mendapatkan perolehan nilai 90% dengan kategori sangat valid dan sangat baik untuk digunakan, termasuk dalam temuan analisis data validasi dari ahli materi. . Validator ahli materi/isi memberikan beberapa saran antara lain sebagai berikut:

1) membuat buku materi tentang metamorfosis; 2) lengkapi buku dengan gambar yang jelas dan detail; 3) lengkapi dengan latihan soal dan rubrik penilaian 4) memperbaiki *puzzle* dengan angka/gambar/warna untuk pembelajaran quis. Setelah direvisi

media *puzzle* mengalami perubahan mulai dari font, gambar, cover, dan background sesuai petunjuk.

### 3) Hasil Validasi Pengguna (Guru Kelas IV)

Validasi pengguna (Guru Kelas IV) dalam penelitian ini dengan memberikan angket media dan materi untuk mengetahui kesesuaian media terhadap pembelajaran dan isi materi dengan memperhatikan kurikulum yang berlaku, indikator penilaian, dan materi yang akan diajarkan. Validasi materi dalam hal ini yaitu

Abdul Ghofur, S.Pd.I beliau adalah seorang guru di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur.

Penilaian validasi pengguna terdiri dari enam kriteria yaitu, kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, penyajian, kebahasaan, dan kegrafisan. Kriteria kelayakan isi terdiri dari tujuh indikator, kriteria kelayakan penyajian terdiri dari dua indikator, kriteria kelayakan bahasa terdiri tiga indikator, kriteria penyajian terdiri dari enam indikator, kriteria kebahasaan terdiri empat indikator, dan kriteria kegrafisan terdiri dari tiga indikator. Sehingga kalau dijumlahkan terdiri dari 25 indikator dengan skor 1 sampai 5, data hasil validasi pengguna dapat dilihat dibawah ini.

**Tabel 4.3**  
**Validasi Pengguna**

No	Kriteria	Skor		%
		Tse	Tsh	
<b>Aspek Kelayakan Isi</b>				
1	Kelengkapan materi yang disajikan dalam bahan ajar sudah mencakup dalam standar kurikulum 2013	5	5	100%
2	Keluasan materi yang disajikan dalam bahan ajar sudah menjabarkan pencapaian yang mendukung pada standar kompetensi	4	5	80%
3	Keakuratan konsep yang disajikan dalam bahan ajar tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep yang berlaku dalam materi metamorfosis	5	5	100%
4	Keakuratan fakta dan data yang disajikan dalam bahan ajar sesuai dengan kenyataan dan efisiensi untuk meningkatkan pemahaman siswa	5	5	100%
5	Keakuratan contoh dan kasus yang disajikan dalam bahan ajar sesuai dengan kenyataan dan efisiensi untuk meningkatkan pemahaman siswa	5	5	100%
6	Keakuratan gambar dan kasus yang disajikan dalam bahan ajar sesuai dengan kenyataan dan	4	5	80%

No	Kriteria	Skor		%
		Tse	Tsh	
	efisiensi untuk meningkatkan pemahaman siswa			
7	Uraian, latihan atau contoh-contoh kasus yang disajikan dalam bahan ajar mendorong siswa untuk mengerjakan lebih jauh dan mencari informasi lebih jauh	5	5	
<b>Aspek Kelayakan Penyajian</b>				
8	Keruntutan konsep yang disajikan dalam bahan ajar sudah sesuai dalam standar kompetensi	4	5	100%
9	Penyajian materi dalam bahan ajar bersifat interaktif dan partisipatif sehingga menimbulkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran	5	5	100%
<b>Aspek Kelayakan Bahasa</b>				
10	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar sudah komunikatif	5	5	80%
11	Kalimat yang digunakan dalam bahan ajar untuk menjelaskan materi mudah untuk dipahami	5	5	100%
12	Kesesuaian dalam bahan ajar untuk menjelaskan materi sudah dengan kaidah bahasa indonesia yang baik dan benar	4	5	100%
<b>Penyajian</b>				
13	Kelogisan penyajian	5	5	100%
14	Keruntutan penyajian	5	5	100%
15	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi	4	5	80%
16	Pembangkit motivasi belajar pada awal uraian materi	5	5	100%
17	Komunikasi interaktif	5	5	100%
18	Variasi dalam penyajian	4	5	80%
<b>Kebahasaan</b>				
19	Keterbacaan	5	5	100%
20	Kemampuan memotivasi	5	5	80%
21	Kebakuan istilah	4	5	80%
22	Ketepatan tata bahasa	5	5	100%
<b>Kegrafisan</b>				
23	Penggunaan font (jenis dan ukuran)	4	5	80%
24	Lay out tata letak	5	5	100%
25	Desain tampilan	5	5	100%
	Jumlah	117	125	
	Presentase			93%

$$V = \frac{Tse}{Tsh} \times 100$$

$$V = \frac{117}{125} \times 100 = 93 \%$$

Keterangan:

V = Validitas

TSd = Total skor empiric

TSh = Total skor maximal

Hasil analisis data dari ahli pengguna (Guru Kelas IV) berisi tentang penilaian terhadap media pembelajaran *puzzle* dengan 25 indikator dengan skor maksimal 100 menggunakan perhitungan persentase yang mendapatkan perolehan nilai 93% dengan kategori sangat valid dan sangat baik untuk digunakan. Validator ahli pengguna (Guru Kelas IV) memberikan beberapa saran yaitu lebih sering berinteraksi dengan peserta didik di dalam kelas agar pembelajaran didalam kelas lebih hidup lagi.

#### 4) Analisis Respon Peserta Didik

Analisis respon peserta didik pada penelitian ini diukur menggunakan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran *puzzle*. Nilai rata-rata respon peserta didik

ditunjukkan pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.8**  
**Hasil Respon Peserta Didik**

Data	Skor	Kategori respon siswa
Ketertarikan Siswa	95%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil rata-rata respon peserta didik yang ditunjukkan dalam tabel tersebut, menunjukkan bahwa media *puzzle* mendapatkan respon yang sangat baik dari peserta didik dengan

prosentase rata-rata 95% yang dihitung menggunakan rumus persentase sebagai berikut.

$$V = \frac{TSe}{TSh} \times 100 \qquad V = \frac{378}{400} \times 100 = 95 \%$$

Keterangan:

V = Validitas

TSd = Total skor empiric

TSh = Total skor maximal

Hasil angket respon peserta didik berdasarkan lampiran ke 15 pada halaman 157. Di dalam tabel angket respon peserta didik yang berjumlah 26 peserta didik menunjukkan perolehan nilai rata-rata 95%.

#### 4. Hasil Implementasi

Pembuatan media pembelajaran berbasis *puzzle* saat ini berada pada tahap implementasi yaitu tahap uji coba produk. Pembelajaran yang akan dilaksanakan di Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur ini akan menguji produk yang telah divalidasi dan hasilnya valid. Pada Tema 6 “Cita-citaku” Sub Tema 1 “Aku dan Cita-citaku” Pembelajaran ke 1 muatan IPA materi tentang siklus makhluk hidup yang sering disebut dengan metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Pelaksanaan dilakukan dengan pembelajaran tatap muka sebanyak 3 kali. Pertemuan awal digunakan untuk *pretest* dan penjelasan materi, selanjutnya pertemuan kedua dilakukan uji coba produk dan *posttest*, dan pertemuan terakhir dilanjutkan dengan mengisi angket respon peserta didik. Adapun bukti pelaksanaan terdapat pada gambar berikut :



**Gambar 4.5**  
**Mengerjakan Soal *Pretest***

Pada gambar tersebut menunjukkan peneliti sedang menanyakan pertanyaan *pretest* kepada peserta didik. Materi yang diberikan berasal dari Tema 6 Cita-citaku Subtema 1 Aku dan Cita-citaku Pembelajaran ke 1 muatan IPA materi tentang metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna atau siklus makhluk hidup. Soal *pretest* berisi 10 soal pilihan ganda yang berisi materi tentang metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.



**Gambar 4.6**  
**Uji Coba Produk**





**Gambar 4.7**  
**Mengerjakan Soal *Posstest***

Pada kedua gambar di atas menggambarkan proses pelaksanaan yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember. Selama tahap pelaksanaan guru membagi peserta didik menjadi 5 kelompok yang masing-masing terdiri dengan 5 atau 6 peserta didik di setiap kelompok dengan total 26 peserta didik. Setelah guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok dan kemudian menjelaskan kepada peserta didik tentang cara bermain media *puzzle* tentang metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Setiap kelompok mendapat giliran mencoba media *puzzle* yang telah diberikan guru untuk memperdalam materi tentang metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

Berdasarkan hasil implementasi media pembelajaran *puzzle* dapat ditentukan berdasarkan angket respon peserta didik dan hasil peningkatan belajar peserta didik melalui pretest dan posttest. Uji normalitas desain *One Group Pretest-Posstest N-gain Score* digunakan dalam pengujian pengembangan produk untuk meningkatkan hasil belajar. Data yang

dikumpulkan sebelum diberikan perlakuan mempunyai nilai rata-rata *pretest* sebesar 50 untuk kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur. Setelah mendapat soal *posttest* nilai rata-rata kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur adalah 87,6. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur.

Adapun hasil nilai *pretest* dan *posttest* ditunjukkan pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 4.4**  
**Hasil *Pretest* Kelas IV**

No	Nama	Skor										Total
		Soa 11	Soa 12	Soa 13	Soa 14	Soa 15	Soa 16	Soa 17	Soa 18	Soa 19	Soa 110	
1	Bilqys Aisyah W	10			10	10			10	10	10	60
2	M Ilyas R						10	10	10		10	40
3	Muh Abdullah		10	10	10			10			10	50
4	Aulia Sawitri	10	10	10	10	10	10		10		10	80
5	Muyawwiqur Royyan						10	10		10	10	40
6	Bagas Ardiazka P						10		10	10	10	40
7	M Chamdan						10				10	20
8	Muh Raka Yusuf			10			10		10			30
9	Muh Habibulloh		10	10		10	10	10			10	60
10	Alya Aura Kamila				10	10	10		10	10	10	60
11	Anugrah Tristan N				10	10	10		10		10	50
12	M Rizki Ramadani		10	10		10	10		10		10	60
13	Budi Pratama		10		10							20

No	Nama	Skor										Total
		Soa 11	Soa 12	Soa 13	Soa 14	Soa 15	Soa 16	Soa 17	Soa 18	Soa 19	Soa 110	
14	Nabila Mustafidah			10	10		10	10	10			50
15	Daffa Hafiz Firdaus		10	10	10			10				40
16	Fardan Alwanun N		10	10			10				10	40
17	M Alfian Ilmi Dafi			10			10	10			10	40
18	Nazril Ilham	10	10	10	10	10		10	10	10	10	90
19	Riska Alfiatun N			10	10	10	10	10	10		10	70
20	Aliya Fika Andini	10	10	10	10	10		10			10	70
21	Nafila Najwa K	10			10	10	10		10	10	10	70
22	Najwa Aqilah K	10			10		10	10	10		10	60
23	Linda	10			10	10	10		10	10		60
24	Wahyu Hidayatullah				10		10			10	10	40
25	N Irfan			10			10		10			30
26	Febryan Dwi A		10	10			10			10	10	50
<b>NILAI RATA-RATA</b>											<b>50</b>	

Berdasarkan hasil *pretest* yang sudah dilakukan, nilai rata-rata peserta didik kelas IV sebanyak 26 orang adalah 50. Soal *pretest* disusun dalam bentuk soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal dengan skor maksimal 100 jika semuanya dijawab dengan benar dan akan mendapatkan nilai sempurna.

**Tabel 4.5**  
**Hasil Posstest Kelas IV**

No	Nama	Skor										Total
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	
1	Bilqys Aisyah W	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
2	M Ilyas R	10	10	10		10	10	10		10	10	80
3	M Abdullah		10	10	10	10	10	10	10	10	10	90
4	Aulia Sawitri	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
5	Muyawwiqur Royyan	10	10		10	10			10	10	10	80
6	Bagas Ardiaska P	10	10	10	10	10	10	10		10	10	90
7	M Chamdan		10		10	10		10	10	10	10	70
8	M Raka Yusuf	10	10		10	10	10		10	10	10	80
9	M Habibulloh	10	10	10	10	10	10	10	10	10		90
10	Alya Aura Kamila	10	10	10		10	10	10	10	10	10	90
11	Anugrah Tristan N	10	10	10		10	10	10	10		10	80
12	M Rizki Ramadani	10	10	10	10	10		10	10	10	10	90
13	Budi Pratama	10		10	10	10		10	10		10	70
14	Nabila Mustafidah	10	10	10		10	10	10	10	10	10	90
15	Daffa Hafiz Firdaus		10	10	10	10	10		10	10	10	80
16	Fardan Alwanun N	10	10	10		10	10	10	10	10		80
17	M Alfani Ilmi Dafiq	10	10		10	10	10	10	10	10	10	90
18	Nazril Ilham	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
19	Riska Alfiatun N	10	10		10	10	10	10	10	10	10	90
20	Aliya Fika Andini	10	10		10	10	10	10	10	10	10	100
21	Nafila Najwa K	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
22	Najwa Aqilah K	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	100
23	Linda	10	10	10	10		10	10	10	10	10	90
24	Wahyu Hidayatullah		10	10	10	10	10		10	10	10	80
25	N Irfan		10	10	10	10		10	10	10	10	80
26	Febryan Dwi A	10	10		10	10	10	10	10	10	10	90
<b>NILAI RATA-RATA</b>												<b>87.6</b>

Berdasarkan hasil *posttest* yang sudah dilakukan, nilai rata-rata 26 peserta didik kelas IV adalah 87,6. Soal *posttest* terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang masing-masing dapat dijawab dengan skor maksimal 10. Peserta didik akan mendapat nilai sempurna 100 jika mampu menjawab 10 soal dengan benar.

## 5. Hasil Evaluasi

Tahap evaluasi adalah tahap akhir pada penelitian pengembangan ADDIE. Tujuan evaluasi adalah untuk mengetahui apakah tahapan kegiatan dan barang yang dihasilkan memenuhi standar pembangunan atau tidak. Langkah ini dilakukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan hasil validasi desain, pengujian materi, dan pelaksanaan uji coba setelah media ditetapkan valid. Data keterlaksanaan penelitian menunjukkan bahwa pembuatan materi pembelajaran *puzzle* sudah layak dan efisien. Validator dan peserta didik memberikan respon yang baik terhadap data media pembelajaran *puzzle*. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi dan angket respon peserta didik.

## B. Analisis Data

### 1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan diperoleh dari hasil nilai persentase validasi media, validasi materi, dan validasi pembelajaran. Validator media dilakukan oleh dosen ahli bidang media yaitu Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd selaku dosen pada prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN KHAS Jember. Untuk

validator materi dilakukan oleh dosen ahli bidang materi yaitu Bapak Muhammad Suwigno Prayoga, M.Pd.I. selaku dosen bidang studi Ilmu Pengetahuan Alam. Dan untuk validasi pengguna dilakukan oleh Bapak Abdul Ghofur, S.Pd.I. selaku guru kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur. Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh tim validator terdapat pada tabel berikut :

**Tabel 4.6**  
**Hasil Validasi**

No	Validator	Prosentase	Kriteria
1	Validator 1	92%	Sangat Valid
2	Validator 2	90%	Sangat Valid
3	Validator 3	93%	Sangat Valid
<b>Nilai rata rata prosentase</b>		<b>91%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan dari hasil ketiga analisis validator didapatkan perolehan rata-rata prosentase 91% dengan kategori sangat valid dan layak digunakan. Hal ini berarti media *puzzle* layak digunakan dalam pembelajaran dengan beberapa revisi dari saran validator.

Selanjutnya analisis saran dan kritikan pada media pembelajaran *puzzle* dijadikan acuan pada revisi produk. Saran dan revisi dijadikan acuan dalam media *puzzle* yang nantinya akan digunakan dalam pembelajaran agar menjadi lebih sempurna dan memenuhi standar kriteria dalam pembelajaran.

## 2. Analisis Keefektifan

Analisis keefektifan pada media *puzzle* dilakukan dengan menggunakan angket respon peserta didik dan analisis hasil belajar peserta didik.

a. Analisis Hasil Belajar Peserta Didik

Analisis hasil belajar peserta didik diperoleh dari soal pilihan ganda yang sudah diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui keefektifan media dalam pembelajaran tematik muatan IPA. Soal *pretest* dan *posstest* pada penelitian ini ada 10 soal pilihan ganda dengan skor maksimal 10 disetiap soalnya.

Analisis yang dilakukan dalam hasil belajar ini menggunakan uji normalitas desain *One Group Pretest-Posstest N-gain Score*. Berikut data yang disajikan dari hasil *pretest* dan *posstest* menggunakan pengukuran *N-gain Score* ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4.7**  
**Uji Normalitas N Gain S**

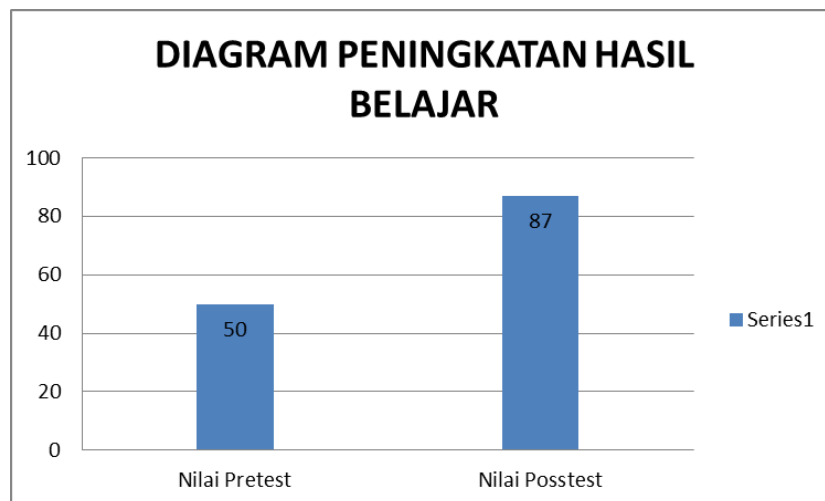
No.	Nama	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor ideal (100)-Pre	N Gain Score	N Gain Score Persent
1.	Bilqys Aisyah W	60.00	100.00	40.00	40.00	1.00	100.00
2.	M Ilyas Ramadhani	40.00	80.00	40.00	60.00	0.67	66.67
3.	M Abdullah Widad	50.00	90.00	40.00	50.00	0.80	80.00
4.	Aulia Sawitri	80.00	100.00	20.00	20.00	1.00	100.00
5.	Muyawwiqur Royyan	40.00	80.00	40.00	60.00	0.67	66.67
6.	Bagas Ardiazka P	40.00	90.00	50.00	60.00	0.83	83.33
7.	M Chamdan	20.00	70.00	50.00	80.00	0.63	62.50
8.	M Raka Yusuf	30.00	80.00	50.00	70.00	0.71	71.43
9.	M Habibulloh	60.00	90.00	30.00	40.00	0.75	75.00
10.	Alya Aura Kamila	60.00	90.00	30.00	40.00	0.75	75.00
11.	Anugrah Tristan N	50.00	80.00	30.00	50.00	0.60	60.00
12.	M Rizki Ramadani	60.00	90.00	30.00	40.00	0.75	75.00
13.	Budi Pratama	20.00	70.00	50.00	80.00	0.63	62.50
14.	Nabila Mustafidah	50.00	90.00	40.00	50.00	0.80	80.00
15.	Daffa Hafiz Firdaus	40.00	80.00	40.00	60.00	0.67	66.67

No.	Nama	Pretest	Posttest	Post-Pre	Skor ideal (100)-Pre	N Gain Score	N Gain Score Persent
16.	Fardan Alwanun N	40.00	80.00	40.00	60.00	0.67	66.67
17.	M Alfian Ilmi Dafiq	40.00	90.00	50.00	60.00	0.83	83.33
18.	Nazril Ilham	90.00	100.00	10.00	10.00	1.00	100.00
19.	Riska Alfiatun N	70.00	90.00	20.00	30.00	0.67	66.67
20.	Aliya Fika Andini	70.00	100.00	30.00	30.00	1.00	100.00
21.	Nafila Najwa K	70.00	100.00	30.00	30.00	1.00	100.00
22.	Najwa Aqilah K	60.00	100.00	40.00	40.00	1.00	100.00
23.	Linda	60.00	90.00	30.00	40.00	0.75	75.00
24.	Wahyu Hidayatullah	40.00	80.00	40.00	60.00	0.67	66.67
25.	N Irfan	30.00	80.00	50.00	70.00	0.71	71.43
26.	Febryan Dwi A	50.00	90.00	40.00	50.00	0.80	80.00
<b>MEAN</b>						<b>0.782509</b>	<b>78.25092</b>

Berdasarkan hasil data pada tabel tersebut rata-rata *N Gain Score* masuk dalam kategori tinggi dengan nilai sebesar 0,782509 dan persentase *N Gain Score* memperoleh persentase sebesar 78,25% yang termasuk dalam kategori tafsiran efektif. Berdasarkan angka tersebut artinya ada peningkatan hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran *puzzle* sebesar 78%.

Analisis hasil nilai *pretest* dan *posttest* setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* menunjukkan hasil yang signifikan. Berikut ini informasi rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur yang dapat dilihat pada gambar diagram sebagai berikut :





**Gambar 4.8**  
**Diagram Peningkatan Hasil Belajar**

Pada diagram tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* hasil belajar kelas IV sebelum mendapat pembelajaran penggunaan media mendapatkan nilai 50. Rata-rata nilai *posttest* hasil belajar peserta didik setelah diberikan media pembelajaran *puzzle* mendapatkan nilai 87. Angka tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar dan berhasil digunakan khususnya pada pembelajaran tematik muatan IPA di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur.

### C. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi, proses selanjutnya adalah revisi produk sesuai dengan saran dari validator. Perubahan media *puzzle* dapat dilihat pada gambar berikut :



(sebelum direvisi)

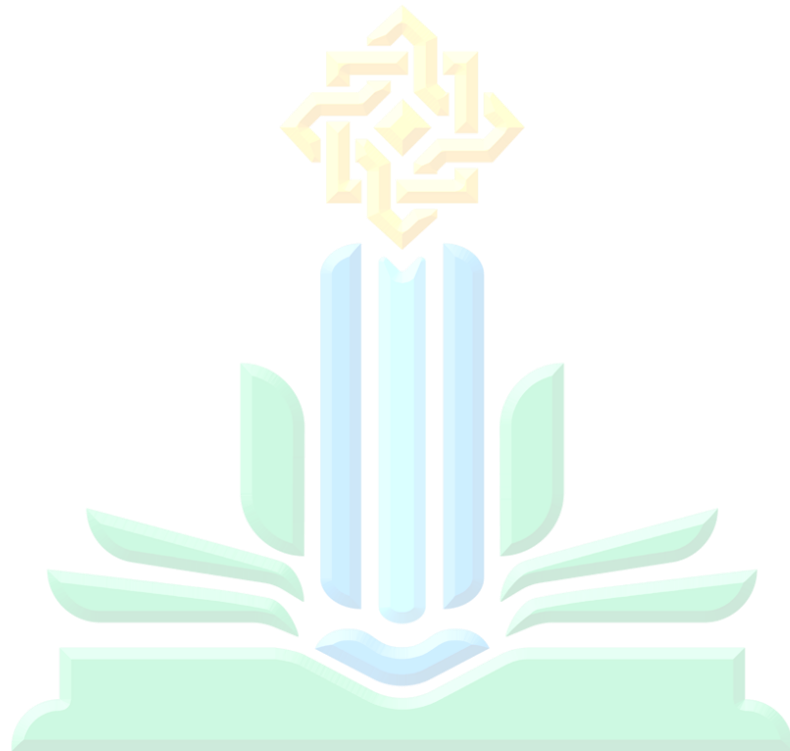


(sesudah direvisi)

**Gambar 4.9**  
**Belakang gambar media *Puzzle***  
**diberi warna agar lebih menarik**

Pada gambar diatas merupakan gambar media *puzzle* sebelum dan sesudah direvisi. Sesuai dengan saran dari validator agar media *puzzle* lebih terlihat bagus dan rapi. Sebelum direvisi sisi belakang media *puzzle* masih polos setelah direvisi sisi belakang media *puzzle* diberi kertas warna-warni agar lebih menarik. Setiap warna kertas memiliki makna tersendiri. Jika peserta didik memilih kertas warna merah maka akan mendapatkan tantangan dari guru, kalau mendapatkan warna hijau akan mendapatkan pertanyaan dari

guru sedangkan warna putih tidak akan mendapatkan tantangan dan pertanyaan dari guru



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Media pembelajaran dapat digambarkan sebagai alat, fisik atau non fisik, yang digunakan sebagai jembatan antara pendidik dan peserta didik untuk membantu mereka memahami mata pelajaran yang diajarkan agar lebih berhasil dan efisien. Pengembangan media pembelajaran *puzzle* Tema 6 Cita-citaku Subtema 1 Aku dan Cita-citaku muatan Ipa. Media *puzzle* adalah konten edukasi yang dimainkan dengan cara membongkar atau menyusun kembali potongan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh. Media *puzzle* terbuat dari triplek, dan bagian *puzzle* dibentuk dari spons ati. Gambar metamorfosis sempurna dan tidak sempurna kemudian dilukis pada potongan *puzzle*. Kedua media *puzzle* berukuran sama karena dimensinya  $P \times L = 47 \text{ cm} \times 40 \text{ cm}$ . Kita dapat dengan mudah menemukan perlengkapan yang dibutuhkan untuk membuat media *puzzle* di rumah kita. Media *puzzle* telah berfokus pada faktor-faktor yang masuk ke dalam pembuatan media pembelajaran, termasuk tingkat keefektifan, tingkat kepraktisan, dan tingkat daya tahan dari media *puzzle*.

Proses pengembangan media *puzzle* menggunakan metode pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE mempunyai lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain dan perencanaan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Dosen ahli media/desain dan ahli materi/isi memvalidasi bahan ajar media *puzzle* selama

tahap pembuatan ini sebelum di uji coba ke peserta didik. Berdasarkan uji coba pengembangan media *puzzle* ini, telah ditentukan cukup valid setelah diverifikasi oleh validator profesional, dan juga ditentukan efektif dengan analisis respon peserta didik. Adapun bahan-bahan dan langkah-langkah pembuatan media *puzzle* adalah sebagai berikut :

1. Bahan-bahan dalam pembuatan media *puzzle*, antara lain :

- a. Triplek
- b. Lem kayu
- c. Lem kertas
- d. Double tip
- e. Cat kayu
- f. Pensil
- g. Bulpoin
- h. Penggaris
- i. Gunting
- j. Cutter
- k. Print desain gambar metamorfosis sempurna dan tidak sempurna

2. Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pembuatan media *puzzle*,

antara lain :

- a. Potong triplek menjadi persegi panjang dengan ukuran  $P \times L = 47 \text{ cm} \times 40 \text{ cm}$ . Buat dua papan triplek dengan ukuran yang sama.
- b. Setelah papan jadi, lapisi kayu triplek dengan lem rajawali kemudian di cat dengan cat kayu keseluruhan permukaan triplek.

- c. Setelah papan selesai di cat, kemudian lanjut membuat potongan *puzzle*.
- d. Potongan *puzzle* terbuat dari spon ati yang mempunyai ketebalan kurang lebih 1,5 cm.
- e. Kemudian potongan-potongan *puzzle* dipotong sesuai dengan pola yang sudah ditentukan.
- f. Setelah potongan *puzzle* yang sudah dipotong, kemudian tempelkan dengan gambar metamorfosis sempurna dan tidak sempurna yang sudah dipotong sesuai dengan potongan *puzzle*.
- g. Setelah itu potongan *puzzle* ditempelkan sesuai dengan urutan gambarnya.
- h. Kemudian tempelkan potongan *puzzle* ke papan triplek sampai potongan *puzzle* membentuk gambar metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.
- i. Setelah itu potong tulisan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna, kemudian tempelkan di papan triplek masing-masing agar bisa membedakan mana metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.
- j. Media *puzzle* sudah siap untuk digunakan.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

### **1. Saran Pemanfaatan Produk**

Berikut ini adalah saran untuk menggunakan produk media *puzzle*:

- a. Guru ingin agar peserta didik lebih serius berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas dan menggunakan media pembelajaran secara efektif.
- b. Saat kegiatan pembelajaran berlangsung, peserta didik diharapkan lebih aktif lagi dan disiplin.

### **2. Diseminasi Produk**

Produk media *puzzle* sebelum disebarkan terlebih dahulu diperhatikan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik agar penggunaan media dapat digunakan secara efektif dan efisien. Produk media *puzzle* dalam pembelajaran tematik muatan IPA pada materi daur hidup (metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna) diharapkan dapat didistribusikan ke seluruh kelas di sekolah yang bersangkutan bahkan ke sekolah lainnya, baik Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtidaiyah.

### **3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

- a. Disarankan agar media *puzzle* yang dibuat oleh peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur kelas IV dalam pembelajaran tematik muatan Ipa dapat digunakan untuk semua materi dalam pembelajaran tematik karena memenuhi kriteria kualitas yang sangat baik.

- b. Penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur ini hanya dilakukan di kelas IV, namun sebaiknya dapat diperluas ke kelas lain atau mengikutsertakan Madrasah Ibtidaiyah dan sekolah dasar lainnya.
- c. Barang-barang produk media sebaiknya didesain dengan gaya yang lebih menarik dan mampu menambahkan materi yang lebih luas namun sederhana bagi semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih lanjut.

### C. Kesimpulan

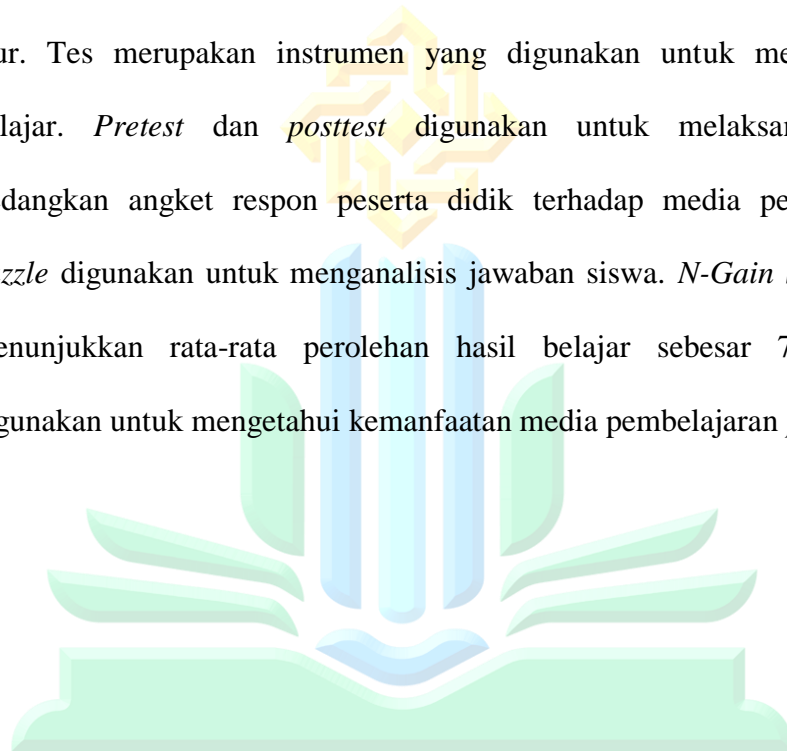
Berikut hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Puzzle* pada Pembelajaran Tematik Muatan IPA Kelas IV sebagai berikut :

1. Untuk siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur, media pembelajaran *puzzle* dikembangkan dengan menggunakan paradigma pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian.
2. Setelah dilakukan uji validasi oleh tim validator maka dapat diketahui kelayakan Media Pembelajaran *Puzzle* dalam Pembelajaran Tematik muatan IPA. Sebelum media diuji, terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan. Uji validasi dilakukan oleh tiga validator yaitu validasi media, validasi materi, dan validasi pengguna melakukan uji validasi untuk menilai kelayakan. Media *puzzle* tergolong sangat valid atau sesuai



berdasarkan rata-rata persentase temuan validasi dari ketiga validator yang keluar rata-rata 91%.

3. Pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap pembelajaran tematik muatan Ipa kelas IV hasil belajar peserta didik dan angket respon peserta didik memberikan informasi tentang Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur. Tes merupakan instrumen yang digunakan untuk menilai hasil belajar. *Pretest* dan *posttest* digunakan untuk melaksanakan tes. Sedangkan angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran *puzzle* digunakan untuk menganalisis jawaban siswa. *N-Gain Score* yang menunjukkan rata-rata perolehan hasil belajar sebesar 78% dapat digunakan untuk mengetahui kemanfaatan media pembelajaran *puzzle*.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## DAFTAR PUSTAKA

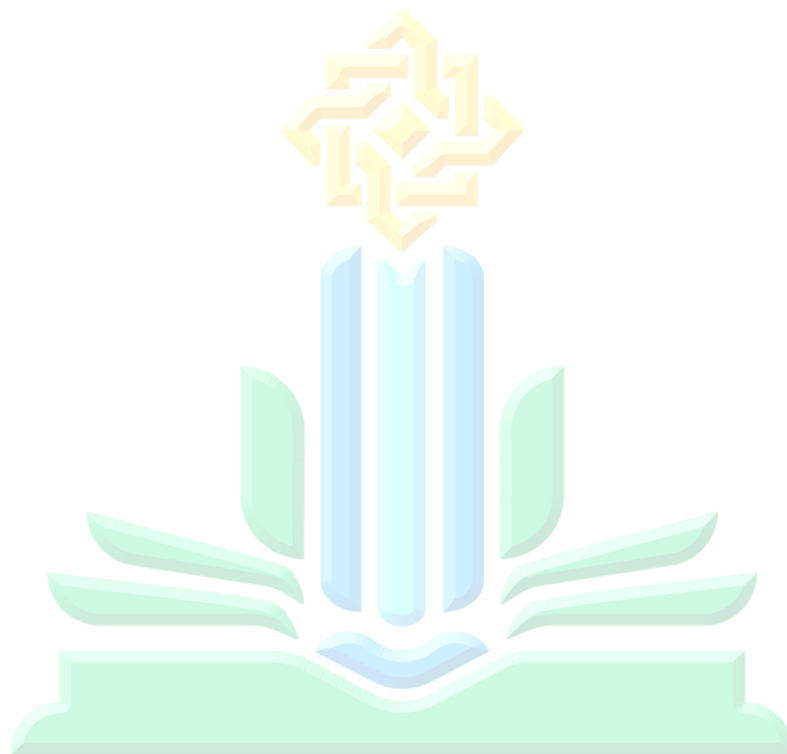
- Abd Kadir dkk, *Pembelajaran Tematik*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.
- Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014.
- Aghni Ihtiara, Indah Wahyuni, “*Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Matematika Berbasis Scientific Learning Dengan Upaya Meningkatkan Kemampuan Matematis Siswa SMA Pada Materi SPLTV*”, IJSTECH, Vol. 1, No. 1 Juni 2023, Hal 22-29
- Ainun Mardhiah dan Said Ali Akbar, “*Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 16 Banda Aceh*”, Lantanida Journal, Vol. 6 No. 1 (2018) 1-102.
- Ais Maulida Umni Cantika, “*Pengembangan Media Puzzle Berbasis Metode Example Non Example Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD/MI*” (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2022), 6
- Andhini Murbarani, “*Pengembangan Media Puzzle Elektronik Tentang Rangka Tubuh Manusia Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SDN Jombatan V Jombang*”, Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan, Vol 5 No 3 (2014).
- Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Yogyakarta: Diva Press. 2013.
- Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, *Metologi Pembelajaran IPA*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014.
- Ayuni Johan, “*Pengembangan Media Puzzle Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*” (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020), 6
- Bahar and Risnawati. “*Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Di Kabupaten Gowa*,” Jurnal Publikasi Pendidikan 9, no. 1 (2019): 77-86.
- Bahar dan Risnawati, “*Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabu paten Gowa*”, Jurnal Publikasi Pendidikan, vol 9 nomor 1, Februari 2019
- Baharudin, “*Implementasi Model Media Crossword Puzzle Bergambar Suatu Alternatif Media Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19 Di Madrasah Ibtidaiyah*,” *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Vol 7 No 2. (2022).

- E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- Eko Putro Widoyoko, *Teknik Penyusunan Instrumen Penilaian*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Enni K. Hariuddin, *Membentuk Karakter Anak dari Rumah*, Jakarta: Gramedia, 2014.
- Galuh Sandra Pangesti, *“Pengembangan Media Pembelajaran Smart Disk Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Untuk Siswa Kelas V Semester 1 SD/MI”* (Skripsi. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2016).
- Hujair AH Sanaky, *“Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif.”* Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013
- Indah Wahyuni, *“Analisis Kemampuan Literasi Numerasi Berdasarkan Gaya Belajar Pada Anak Usia Dini”*, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Volume 6 Issue 6 (2022) Pages 5840-5849
- Khorid agustin, dkk, *Penerapan Media Games Puzzle Berorientasi IPA Lesson Study Kelas IV C di SDN Tunjungsekar 1 Malang*, Transformasi Pendidikan Abad 21 Tema: 6 No. 25 tahun 2017 ISBN: 978-602-71836-6-7
- Khusnul Malukhah, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas V Sdn Klantingsari 1 Tarik Sidoarjo*, Jurnal PGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013
- Lisa Indrianti, *“Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020”* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Mataram, 2020) 6
- Marsya Nabila, *“Pengembangan Media Puzzle Tematik Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar”* (Skripsi, UIN Sumatera Utara Medan, 2021) 4
- Mia Fitria Febiola Nur Islami, *“Pengembangan Media Fun Thinking Puzzle Tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Pada Kelas IV Sekolah Dasar”* (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2020), 4
- Nilu dan Siti Nurjanah, *“Pengembangan Media Puzzle Berbasis Kartu Kata Bergambar Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas V di SD Negeri 1 Mendo Barat”* Heutagogia: Jurnal of Islamic Education, Vol 1, No 2, Desember 2021.

- Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, “*Media dan Sumber Pembelajaran*”, Jakarta: Kencana, 2016.
- Punaji setyosari, “*Metode Penelitian Pendidikan Dan Pengembangan*” Jakarta: Prena Media Group 2015.
- Purniadi Putra, “*Pendekatan Etnopedagogi Dalam Pembelajaran IPA SD/MI*”, *Primary Education Journal (PEJ)*, 1.1 (2017).
- Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, Jember: Pustaka Abadi, 2017.
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Jakarta: Rajawali Pers, 2011.
- Sa’dun Akbar, dkk, *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, Bandung, Remaja Rosdakarya, 2016.
- Samatowa, “*Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*”, Jakarta: Indeks, 2016.
- Septika Winanti, “*Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD*”, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2014.
- Sittati Musalamah Hamdi Muhammad, R Eka Murtinugraha, “*Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian,*” *Jurnal PenSil* 9 (2020), <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.13453>
- Sri Haryati, Zakir Has, 2017, “*Pengaruh Metode Pembelajaran Crowssword Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Bukit Raya Pekanbaru*”, *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UIR*, 5(2), 2017.
- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, 23rd ed. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Suryosubroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rhineka Cipta, 2009.
- Sutirjo dkk, *Tematik : Pembelajaran efektif dalam kurikulum 2004*, Malang: Mayumedia, 2008.
- Tara Delaney, *101 Permainan dan aktivitas*, Yogyakarta : Andi, 2010.
- Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* Jember: IAIN Jember, 2020.

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*, Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2009.

Zaman, Badru. "*Materi Pokok Media dan Sumber Belajar TK*". Tangerang, Universitas Terbuka, 2014.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Titik Maulidiyah  
NIM : T20194118  
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Universitas : UIN KH Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa isi skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember”** adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember 13 Juni 2023

Saya yang menyatakan,



Titik Maulidiyah  
T20194118

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

LAMPIRAN 2

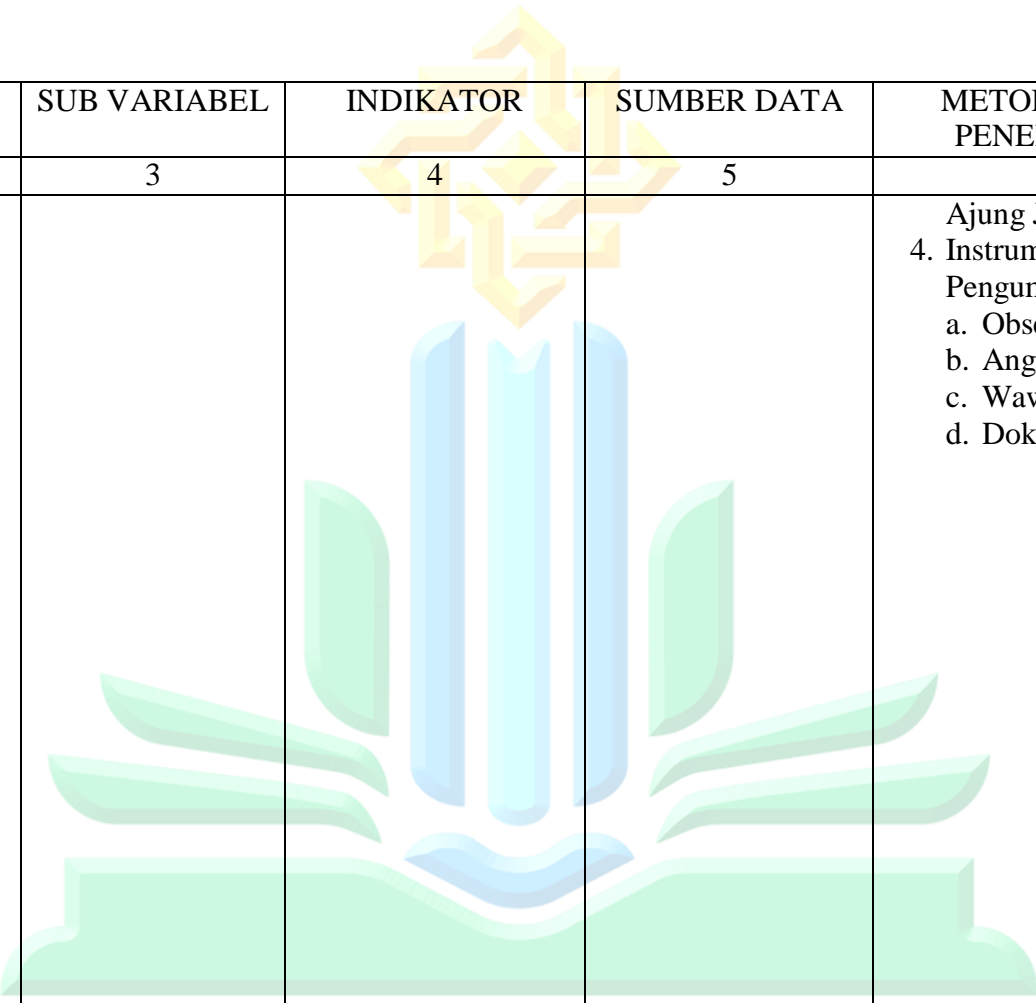
MATRIKS PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODOLOGI PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH
1	2	3	4	5	6	7
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Pembelajaran Tematik Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle	<ol style="list-style-type: none"> <li>Media dan desain pembelajaran berbasis puzzle</li> <li>Materi tematik pembelajaran Ipa Metamorfosis tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Penentuan materi</li> <li>Penentuan media dan desain pembelajaran puzzle</li> <li>Menyusun langkah-langkah media puzzle<sup>1</sup></li> <li>Materi tematik pembelajaran Ipa Metamorfosis tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Responden : Siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Ajung Jember</li> <li>Informan :               <ol style="list-style-type: none"> <li>Kepala sekolah</li> <li>Guru kelas IV</li> <li>Siswa kelas IV</li> </ol> </li> <li>Validasi ahli :               <ol style="list-style-type: none"> <li>Validasi ahli desain</li> <li>Validasi ahli materi</li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Jenis Penelitian : Penelitian dan Pengembangan atau Research and Development (R&amp;D)<sup>2</sup></li> <li>Model Penelitian : ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu : Analisis (Analysis) Desain (Design) Pengembangan (Development) Implementasi (Implementation) Evaluasi (Evaluation)<sup>3</sup></li> <li>Lokasi Penelitian : Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Bagaimana pengembangan media pembelajaran puzzle pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku di kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember?</li> <li>Bagaimana kelayakan media pembelajaran puzzle pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku</li> </ol>

<sup>1</sup> Muhammad Ainul Yakin, — Implementasi Strategi Crossword Puzzle Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V-A Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 6 Tahun Pelajaran 2018/2019l, (Jember, 2019)

<sup>2</sup> Sugiyono, — Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&DI, (Bandung : Alfabet, 2019), h 407.

<sup>3</sup> Sugiyono , Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development, h. 38-39.



JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODOLOGI PENELITIAN	RUMUSAN MASALAH
1	2	3	4	5	6	7
					<p>Ajung Jember</p> <p>4. Instrumen Pengumpulan Data:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Observasi</li> <li>b. Angket</li> <li>c. Wawancara</li> <li>d. Dokumentasi</li> </ul>	<p>dan cita-citaku di kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember?</p> <p>3. Bagaimana respon siswa pada media pembelajaran puzzle pada tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku di kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember?</p>

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



LAMPIRAN 3

DOKUMENTASI OBSERVASI DAN WAWANCARA



Wawancara kepada Guru Kelas IV



Observasi pelaksanaan pembelajaran



UNIV  
KIAI H

GERI  
IDDIQ

Penyampaian materi



Uji coba produk media pembelajaran



Foto bersama Guru kelas IV dan Peserta didik kelas IV

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## LAMPIRAN 4

### PEDOMAN PENELITIAN

#### Wawancara

Pedoman wawancara dibuat untuk menggali informasi lebih lanjut terkait Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Puzzle* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember. Dalam penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur guna mencari lebih dalam lagi mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Puzzle*. Wawancara dilaksanakan setelah diketahui hasil angket yang sudah diberikan. Pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini hanya berupa garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Petunjuk Wawancara :

1. Pertanyaan wawancara yang diajukan disesuaikan dengan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Puzzle* Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember.
2. Pertanyaan yang diberikan tidak harus sama, tetapi memuat pokok soal yang sama.
3. Apabila subjek penelitian mengalami kesulitan dengan pertanyaan tertentu, siswa akan diberikan pertanyaan yang lebih sederhana tanpa menghilangkan inti persoalan.

Pelaksanaan Wawancara :

Subyek penelitian diwawancarai yang berkaitan dengan angket yang sudah diberikan dan pertanyaan akan berkembang sesuai dengan jawaban subyek dan disesuaikan dengan hasil angket.

A. Kepada Guru Kelas IV Bapak Abdul Gafur, S.Pd.I

1. Bagaimana pelaksanaan proses pembelajaran pada pembelajaran tematik khususnya tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku tentang metamorfosis?  
-Pada proses pembelajaran ini peserta didik sangat antusias karena saya menerapkan media gambar pada papan tulis dan saat tertentu membawa peserta didik belajar di luar kelas disekitar lingkungan sekolah untuk memperkenalkan secara langsung pembelajaran tentang metamorfosis.
2. Sejauh ini apakah sekolah memfasilitasi pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku dengan bantuan media berbasis *puzzle*?

-Untuk sejauh ini sekolah belum memfasilitasi karena selama ini saya menjelaskan lewat media gambar dan media gambar yang ada juga sangat minim, jadi saya selama ini menjelaskan sambil menggambar dipapan tulis.

3. Apakah proses pembelajaran tema 6 subtema 1 selalu dilakukan di dalam kelas?

-Jadi pembelajaran yang saya lakukan selama ini terutama untuk pembelajaran ipa ini tidak selalu didalam kelas, kadang saya bawa ke belakang sekolah karena ada yang ternak bebek kadang disebelah sekolah juga ada yang ternak ayam. Jadi pelaksanaannya dan praktiknya peserta didik lebih tepat jika ada ada media secara langsung.

4. Apakah bapak setuju jika dilakukan pembelajaran praktik pada tema 6 subtema 1?

-Iya setuju.

5. Apa yang biasanya bapak lakukan pada saat mengajar di dalam kelas dan peserta didik kurang fokus terhadap materi yang sedang bapak sampaikan?

-Yang saya lakukan biasanya ketika ada siswa yang kurang menghiraukan setelah materi yang saya jelaskan biasanya langsung saya tunjuk anak tersebut, paling tidak bisa mengulang kembali materi yang sudah saya jelaskan atau dengan memberi pertanyaan dengan apa yang sudah saya jelaskan. Dengan begitu siswa akan fokus kembali ke pembelajaran.

6. Apa saja faktor pendukung sekaligus penghambat pada saat proses pembelajaran tema 6 subtema 1?

-Untuk faktor pendukungnya yaitu dengan media gambar yang tadi sedangkan faktor penghambatnya yaitu saya kesulitan mencari bukti otentiknya. Contoh ketika ada pembelajaran metamorfosis sempurna dan tidak sempurna, ketika saya memberi contoh pada katak saya kesulitan untuk membawanya, jadi saya suruh siswa untuk membawa katak di pembelajaran selanjutnya itupun ada yang tidak membawa karena kesulitan mencari katak.

7. Apakah pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *puzzle* dirasa efektif dalam pembelajaran tema 6 subtema 1?

-Iya sangat efektif.

8. Bagaimana pendapat bapak mengenai pengembangan media pembelajaran yang peneliti kembangkan?

-Sebenarnya sudah bagus, kalau bisa ditambah lagi medianya sebagai tambahan referensi untuk peserta didik.

9. Bagaimana hasil evaluasi setelah dilakukan proses pembelajaran praktik menggunakan media berbasis *puzzle*?

-Mungkin perlu adanya pemerataan kepada siswa yang kurang tertarik kepada media tersebut, jadi ketika siswa yang ditunjuk kebanyakan fokus yang hanya ditunjuk saja siswa yang lainnya banyak yang tidak fokus. Mungkin lebih disamaratakan penguasaan didalam kelas agar semua siswa bisa fokus dalam pembelajaran.

10. Apa saja saran dan masukan bapak mengenai pengembangan media berbasis *puzzle* yang peneliti lakukan?

-Lebih ditingkatkan lagi komunikasinya ke siswa agar lebih mengena terhadap media yang sudah dikembangkan dan tidak hanya terfokus ke materi saja tetapi ke siswa juga lebih mengena lagi.

#### B. Kepada Peserta Didik Kelas IV

1. Apakah kalian menyukai pembelajaran tematik tema 6 subtema 1 tentang metamorfosis?

-Iya suka karena lebih mudah dan menarik jika ada media pembelajaran.

2. Sejauh ini apakah kalian pernah melakukan pembelajaran praktik untuk tema 6 subtema 1?

-Belum pernah sama sekali.

3. Media pembelajaran apa saja yang biasa digunakan oleh guru pada saat mengajar pembelajaran tematik tema 6 subtema 1?

-Biasanya menggunakan media gambar dipapan tulis.

4. Apa kendala kalian dalam proses pembelajaran tematik tema 6 subtema 1?

-Kendalanya saat membedakan hewan yang termasuk metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

5. Bagaimana pendapat anda setelah proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis *puzzle*?

-Suka saat pembelajaran menggunakan media puzzle lebih mudah dipahami dan lebih seru.

## LAMPIRAN 5

### Lampiran Silabus

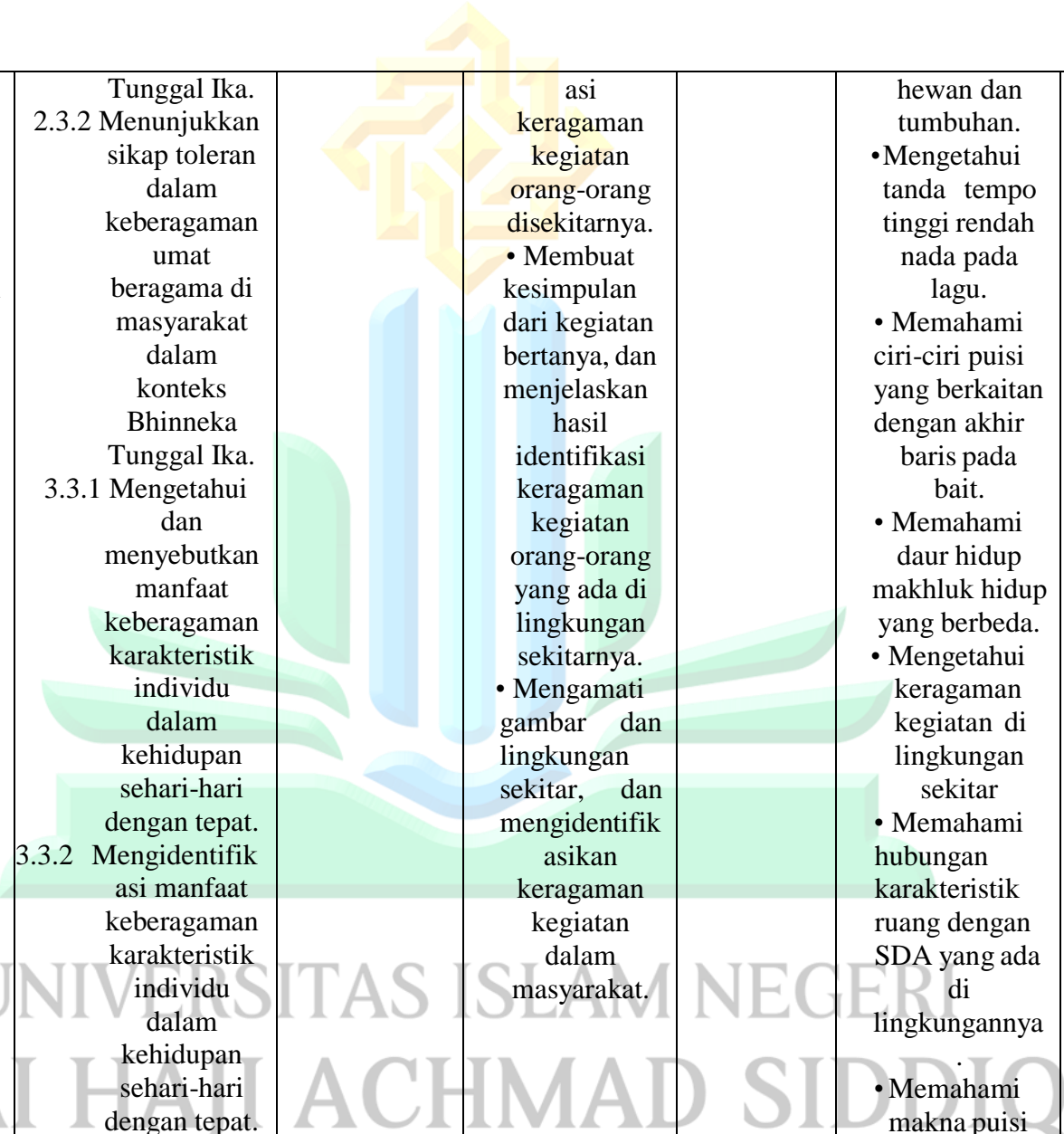
Satuan Pendidikan : Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur  
Tema : VI (Cita-citaku)  
Subtema : I (Aku dan Cita-citaku)  
Pembelajaran : Satu  
Semester : II (dua)  
Tahun Pelajaran : 2022/2023

#### KOMPETENSI INTI :

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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 dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.3 Mensyukuri keberagaman umat beragama di	1.3.1 Bersikap toleransi atas keberagaman umat beragama di	<ul style="list-style-type: none"><li>• Keberagaman di masyarakat</li><li>• Keragaman</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Melakukan pengamatan di lingkungan sekitar, dan mengidentifikasi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Religius</li><li>• Nasionalis</li><li>• Mandiri</li></ul>	Sikap: <ul style="list-style-type: none"><li>• Jujur</li><li>• Disiplin</li><li>• Tanggung Jawab</li></ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"><li>• Buku Guru</li><li>• Buku Siswa</li><li>• Internet</li></ul>

	<p>masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.</p> <p>3.3 Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan</p>	<p>masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.</p> <p>1.3.2 Mendukung keberagaman umat beragama di masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika.</p> <p>2.3.1 Mendukung bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka</p>	<p>an kegiatan orang-orang di lingkungan dan manfaatnya.</p>	<p>asikan keragaman kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitar dan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuliskan hasil pengamatan, dan menjelaskan hasil identifikasi keragaman kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitar dan manfaatnya.</li> <li>• Mencari tahu tentang kegiatan-kegiatan yang dilakukan temannya dan mengidentifikasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gotong Royong</li> <li>• Integritas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</li> </ul> <p>Penilaian Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</li> </ul> <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami ciri-ciri puisi.</li> <li>• Memahami siklus makhluk hidup</li> <li>• Membandingkan pertumbuhan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lingkungan</li> </ul>
--	---	---	--	--	---	---	--

	<p>sehari-hari. 4.3 Mengemukakan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>	<p>Tunggal Ika. 2.3.2 Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika. 3.3.1 Mengetahui dan menyebutkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat. 3.3.2 Mengidentifikasi manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.</p>		<p>asi keragaman kegiatan orang-orang disekitarnya. • Membuat kesimpulan dari kegiatan bertanya, dan menjelaskan hasil identifikasi keragaman kegiatan orang-orang yang ada di lingkungan sekitarnya. • Mengamati gambar dan lingkungan sekitar, dan mengidentifikasi keragaman kegiatan dalam masyarakat.</p>		<p>hewan dan tumbuhan. • Mengetahui tanda tempo tinggi rendah nada pada lagu. • Memahami ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait. • Memahami daur hidup makhluk hidup yang berbeda. • Mengetahui keragaman kegiatan di lingkungan sekitar • Memahami hubungan karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya • Memahami makna puisi</p>		
--	--	---	---	--	--	---	--	--



		<p>4.3.1 Mempresentasikan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.</p> <p>4.3.2 Menerapkan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memahami Keragaman kegiatan dalam masyarakat.</li> </ul> <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati ciri-ciri puisi</li> <li>• Membuat kesimpulan tentang ciri-ciri puisi.</li> <li>• Mengidentifikasi siklus makhluk hidup.</li> <li>• Membuat skema tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan.</li> <li>• Mengamati lagu dan mengidentifikasi tanda tempo tinggi rendah nada.</li> <li>• Menyanyikan lagu dengan tempo yang</li> </ul>		
Bahasa Indonesia	<p>3.6 Menggali isi dan amanat puisi yang disajikan secara lisan dan tulis dengan tujuan untuk kesenangan.</p> <p>4.6 Melisankan puisi hasil</p>	<p>3.6.1 Mengidentifikasi dan memahami ciri-ciri puisi dengan benar.</p> <p>3.6.2 Menjelaskan isi dan amanat puisi dengan baik dan benar.</p> <p>4.6.1 Mengidentifikasi dan melisankan isi puisi dengan baik</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• isi dan amanat puisi</li> <li>• hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dan berdiskusi, dan mengidentifikasi ciri-ciri puisi.</li> <li>• Membuat kesimpulan, dan menyajikan hasil pengamatan tentang ciri-ciri puisi.</li> </ul>			

	<p>karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi yang tepat sebagai bentuk ungkapan diri.</p>	<p>dan benar. 4.6.2 Mendemonstrasikan puisi hasil karya pribadi dengan lafal, intonasi, dan ekspresi dengan tepat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati sebuah puisi, dan mengidentifikasi ciri-ciri puisi yang berkaitan dengan akhir baris pada bait.</li> <li>• Membuat puisi sendiri, dan menggunakan hasil pengamatannya tentang ciri-ciri puisi.</li> <li>• Membaca dan mencermati puisi, dan menjelaskan makna yang terkandung dalam puisi.</li> <li>• Membuat puisi sendiri, dan mengungkapkan makna yang terkandung</li> </ul>	<p>tepat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati puisi dan mengidentifikasikan ciri-ciri yang berkaitan dengan akhir baris pada bait.</li> <li>• Membuat kesimpulan dari hasil pengamatan terhadap daur hidup kupu-kupu dan belalang.</li> <li>• Mengidentifikasikan keragaman kegiatan di lingkungan sekitar.</li> <li>• Mengidentifikasikan hubungan karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya.</li> </ul>		
--	--	--	--	---	--	--

				<p>dalam puisi secara lisan maupun tulisan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati puisi yang dibacakan temannya, dan menjelaskan dan mengungkapkan makna yang terkandung dalam puisi.</li> <li>• Mencermati puisi yang dibacakan temannya dan menuliskan makna tiap baitnya, serta mampu menjelaskan makna puisi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat puisi sendiri</li> <li>• Menjelaskan makna puisi</li> <li>• Mencari tahu tentang keragaman kegiatan-kegiatan.</li> <li>• Membuat kesimpulan tentang hubungan karakteristik ruang dengan SDA</li> <li>• Menjelaskan dan mengungkapkan makna yang terkandung dalam puisi.</li> <li>• Mengidentifikasi dan menilai tanda tempo tinggi rendahnya nada.</li> </ul>		
Ilmu Pengetahuan Alam	3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa	3.2.1 Menganalisis siklus hidup makhluk hidup disekitar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Siklus makhluk hidup</li> <li>• Tahapan pertumbuhan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pengamatan, dan mengidentifikasi siklus</li> </ul>			

	<p>jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.</p> <p>4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.</p>	<p>3.2.2 Menjelaskan siklus hidup makhluk hidup sekitar.</p> <p>4.2.1 Menyusun gambar siklus hidup makhluk hidup dengan baik dan mengidentifikasi daur hidup kupu-kupu dan belalang dengan benar.</p> <p>4.2.2 Mempresentasikan gambar siklus hidup makhluk hidup dengan benar.</p>	<p>han manusia dan hewan</p>	<p>mahluk hidup yang ada di sekitarnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyusun gambar tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan, dan membuat skema siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya.</li> </ul>				
<p>Ilmu Pengetahuan Sosial</p>	<p>3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatannya</p>	<p>3.1.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hubungan karakteristik ruang dengan SDA.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melakukan pengamatan dan berdiskusi dalam kelompok, untuk</li> </ul>				

	<p>an sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.</p> <p>4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten</p>	<p>kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan tepat.</p> <p>3.1.2 Menjelaskan karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan tepat.</p> <p>4.1.1 Mendiskusikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumberdaya alam untuk kesejahteraan</p>		<p>mengidentifikasi hubungan karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuangkan hasil diskusi dalam bentuk laporan, dan melaporkan hubungan antara karakteristik ruang dengan SDA yang ada di lingkungannya.</li> <li>• Mencari informasi dan berdiskusi, dan mengidentifikasi hubungan karakteristik ruang dengan SDA yang ada di</li> </ul>				
--	---	---	---	--	--	--	--	--

	sampai tingkat provinsi.	masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. 4.1.2 Mempresentasikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.		lingkungannya. a.				
Seni Budaya dan Prakarya	3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada. 4.2 Menyanyikan lagu dengan memperhatikan	3.2.1 Mengetahui dan menjelaskan tanda tempo dan tinggi rendah nada dengan benar. 3.2.2 Menjelaskan dan memahami	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanda tempo dan tinggi rendah nada</li> <li>• Syair lagu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati dua buah lagu yang berbeda, dan mengidentifikasi tanda tempo tinggi rendah nada.</li> <li>• Mengamati dua buah lagu yang berbeda,</li> </ul>				

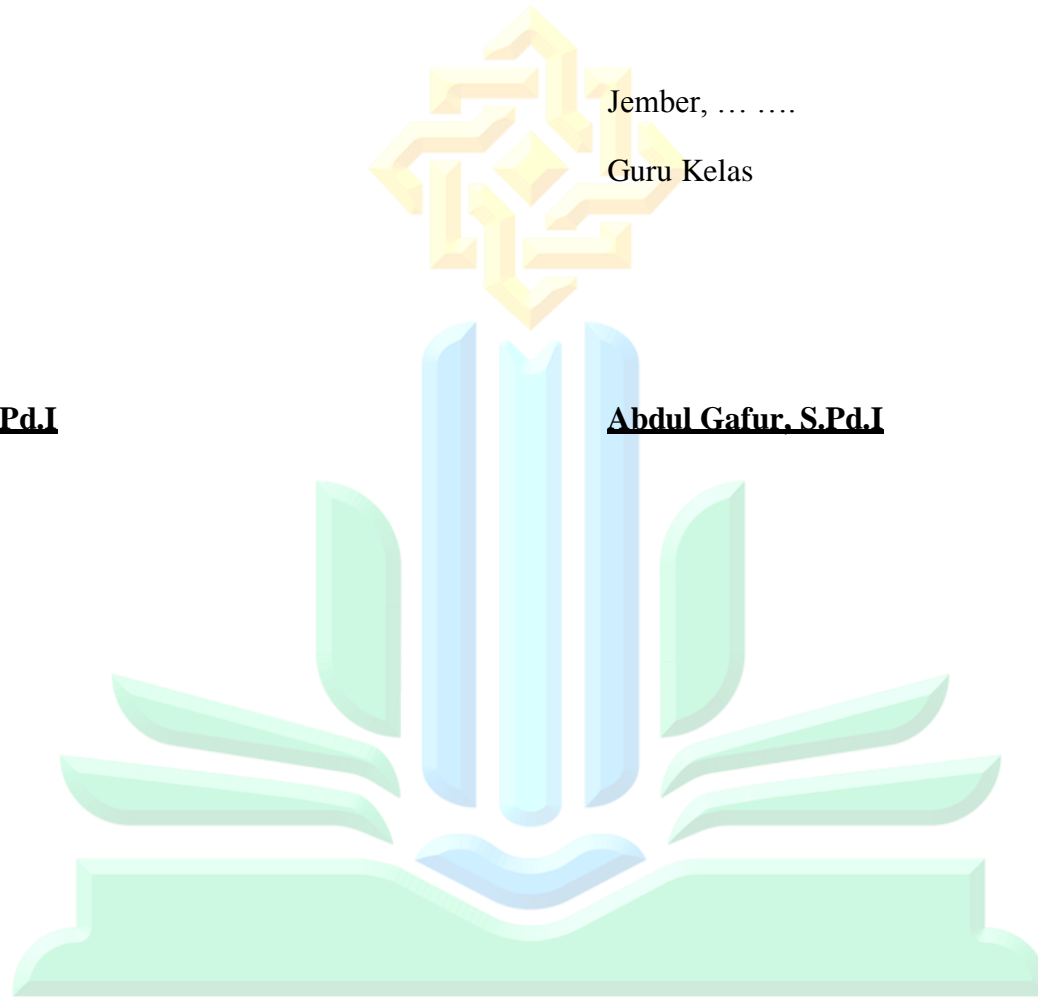
	<p>tikan tempo dan tinggi rendah nada.</p>	<p>tanda tempo dan tinggi rendah nada dengan benar.</p> <p>4.2.1 Mengidentifikasi tanda tempo dan tinggi rendah nada pada dua buah lagu yang berbeda dengan benar.</p> <p>4.2.2 Mempresentasikan tanda tempo dan tinggi rendah nada pada dua buah lagu yang berbeda dengan benar.</p>	<p>dan bernyanyi dengan tempo yang berbeda.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyanyikan lagu dan menyesuaikan tempo dengan jenis lagu dengan tepat.</li> <li>• Mencermati syair lagu, dan mengidentifikasi tempo dan tinggi rendahnya nada dalam lagu.</li> <li>• Mengamati syair lagu dan menyanyikannya, serta mengidentifikasi dan menilai tanda tempo tinggi rendah nada.</li> </ul>				
--	--	---	---	--	--	--	--

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

**Hj. Tartimatus Sholehah, M.Pd.I**

Jember, ... ..  
Guru Kelas

**Abdul Gafur, S.Pd.I**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R



**LAMPIRAN 6**

**PROGRAM TAHUNAN**

Nama Madrasah : MI AL BAROKAH AN-NUR

Kelas/semester : IV / Genap

Tahun Pelajaran : 2022/2023

Tema	Sub Tema	Pelajaran ke	Alokasi waktu	Ket.	
<b>VI Cita-citaku</b>	1 Aku dan Cita-Citaku	1	1 Hari	1 Minggu	Jan Mg Ke 2
		2	1 Hari		
		3	1 Hari		
		4	1 Hari		
		5	1 Hari		
		6	1 Hari		
	2 Hebatnya Cita-Citaku	1	1 Hari	1 Minggu	Jan Mg Ke 3
		2	1 Hari		
		3	1 Hari		
		4	1 Hari		
		5	1 Hari		
		6	1 Hari		
	3 Giat Berusaha Meraih Cita-Cita	1	1 Hari	1 Minggu	Jan Mg Ke 4
		2	1 Hari		
		3	1 Hari		
		4	1 Hari		
		5	1 Hari		
		6	1 Hari		
	4 Literasi dan Kegiatan Berbasis Proyek	1	1 Hari	1 Minggu	Jan Mg Ke 5
		2	1 Hari		
		3	1 Hari		
		4	1 Hari		
		5	1 Hari		
		6	1 Hari		
Ulanga Harian Tema 6 Remidi dan Pengayaan			2 Hari	Jan Mg Ke 5	

Mengetahui,  
Kepala Madrasah

Jember, 18 Juli 2022  
Guru Kelas IV

**Hj. Tartimatus Sholehah, M.Pd.I**  
NIP. -

**Abdul Gafur, S.Pd.I**  
NIP. -

LAMPIRAN 7

PROGRAM SEMESTER



Nama **MI AL BAROKAH**  
 Madrasah **AN-NUR**  
 Kelas/Semester **: IV / Genap**  
 Tahun Pelajaran **: 2022/2023**

No	Tema	Sub Tema	Pertemuan Ke-	Alokasi Waktu	Januari					Februari					Maret					April					Mei					Juni					KET															
					1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5																
6	INDAHNYA NEGERIKU	1 Keaneekaragaman hewan dan tumbuhan	1	24	LIBUR SEMESTER 1 TAHUN AJARAN 2020 - 2021										PENILAIAN TENGAH SEMESTER										UJIAN SEKOLAH DAN LIBUR HARI RAYA IDULFITRI 1442 H					PERSIAPAN PAT					PAT TERTULIS DAN PAT PRAKTEK					PEMBAGIAN RAPORT					LIBUR					11 January, 2023
			2																																					12 January, 2023										
			3																																										13 January, 2023					
			4																																										14 January, 2023					
			5																																										15 January, 2023					
			6																																										16 January, 2023					
		2 Keindahan alam negeriku	1	24																																				18 January, 2023										
			2																																					19 January, 2023										
			3																																					20 January, 2023										
			4																																					21 January, 2023										



	2	Hebatnya cita-citaku	24	1																	2023				
				2																			9 February, 2023		
				3																			10 February, 2023		
				4																				11 February, 2023	
				5																				13 February, 2023	
				6																				15 February, 2023	
	3	Giat berusaha meraih cita- cita	24	1																			16 February, 2023		
				2																				17 February, 2023	
				3																					18 February, 2023
				4																					19 February, 2023
				5																					20 February, 2023
				6																					22 February, 2023
	<b>PENILAIAN HARIAN</b>																					23 February, 2023			
																						24 February, 2023			

J E M B E R

8	TEMPAT TINGGAL KU	1	Lingkungan tempat tinggalku	24	1	√																	26 February, 2023				
					2	√																			27 February, 2023		
					3		√																			1 March, 2023	
					4		√																			2 March, 2023	
					5		√																				3 March, 2023
					6		√																				4 March, 2023
		2	Keunikan daerah tempat tinggalku	24	1		√																		5 March, 2023		
					2		√																			6 March, 2023	
					3			√																		8 March, 2023	
					4			√																			9 March, 2023
					5			√																			10 March, 2023
					6			√																			12 March, 2023
	3	Aku bangga dengan daerah tempat	24	1		√																		13 March, 2023			
				2		√																			15-20 March 2023		

J E M B E R





## LAMPIRAN 8

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : MI AL BAROKAH AN-NUR

Kelas/Semester : IV/2

Tema : 6 (Cita-citaku)

Subtema : 1 (Aku dan Cita-citaku)

Pembelajaran : 1

Muatan Pelajaran : IPA

Alokasi Waktu : 3 x 45 Menit

#### A. KOMPETENSI INTI

KI 1	Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
KI 2	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga
KI 3	Memahami pengetahuan faktua 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 dan di sekolah.
KI 4	Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang esetetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

IPA

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.2 Membandingkan siklus hidup beberapa makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya.	3.2.1 Mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan baik. (C4, HOTS)
4.2 Membuat skema siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup yang ada di lingkungan sekitarnya, dan slogan upaya pelestariannya.	4.2.1 Membuat skema siklus makhluk hidup yang ada disekitarnya dengan benar. (P5, HOTS)



### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Melalui membaca, peserta didik mampu memperinci siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya.
2. Melalui membaca, peserta didik mampu mengurutkan proses metamorfosis sempurna dan tidak sempurna
3. Melalui kegiatan melakukan pengamatan, siswa mampu mengidentifikasi siklus makhluk hidup yang ada di sekitarnya dengan baik.
4. Melalui kegiatan menyusun gambar tahapan pertumbuhan hewan dan tumbuhan, siswa mampu membuat skema siklus makhluk hidup yang ada disekitarnya dengan benar.
5. Melalui berdiskusi, peserta didik mampu menyebutkan proses metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.
6. Melalui berdiskusi dan mengamati, peserta didik mampu menguraikan proses metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

### D. PENDEKATAN DAN METODE

Pendekatan : saintifik – TPACK

Strategi : cooperative learning team games tournamen (TGT)

Metode : ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan

### E. MATERI PEMBELAJARAN

IPA : Keberagaman hewan

### F. SUMBER PEMBELAJARAN

1. Buku pedoman Guru Kelas IV SD/MI Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 6. Cita-Citaku. Edisi Revisi. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
2. Buku pedoman Siswa Kelas IV SD/MI Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Tema 6. Cita-Citaku. Edisi Revisi. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
3. LKS siswa kelas 4

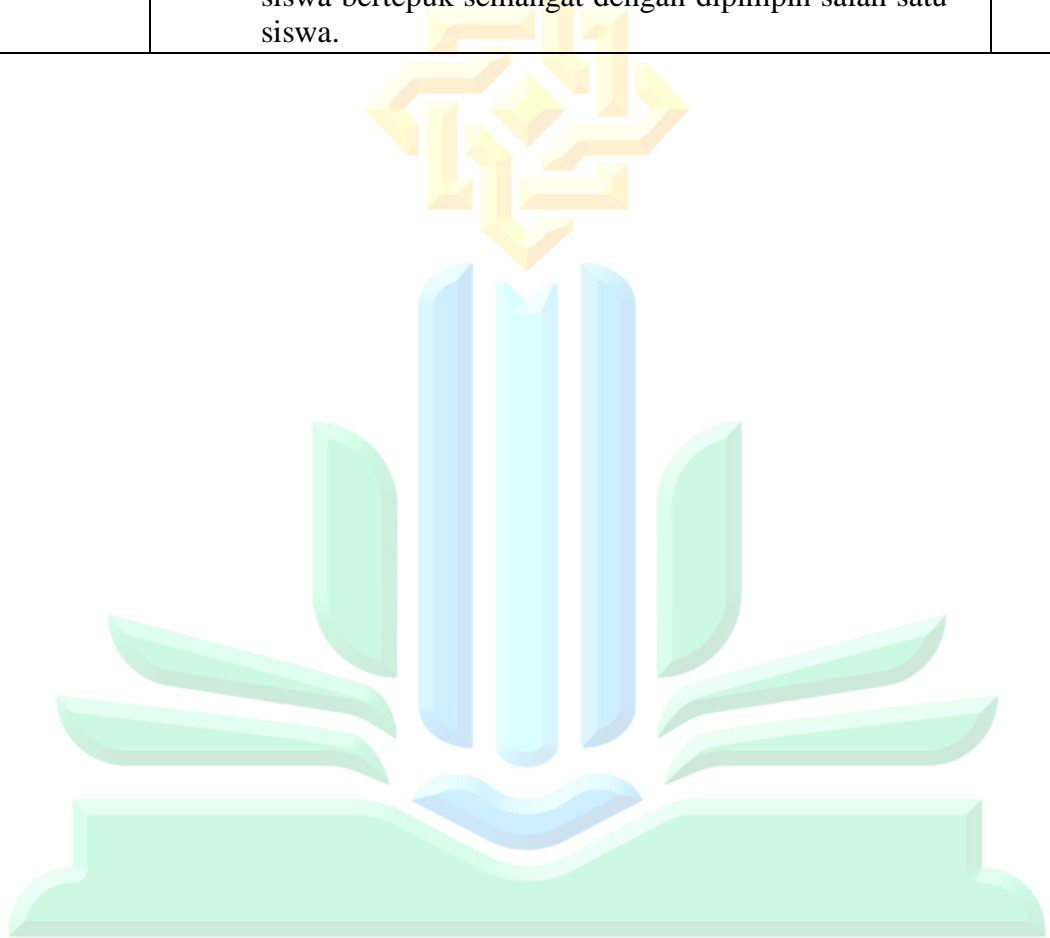
### G. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media Puzzle

### H. KEGIATAN PEMBELAJARAN

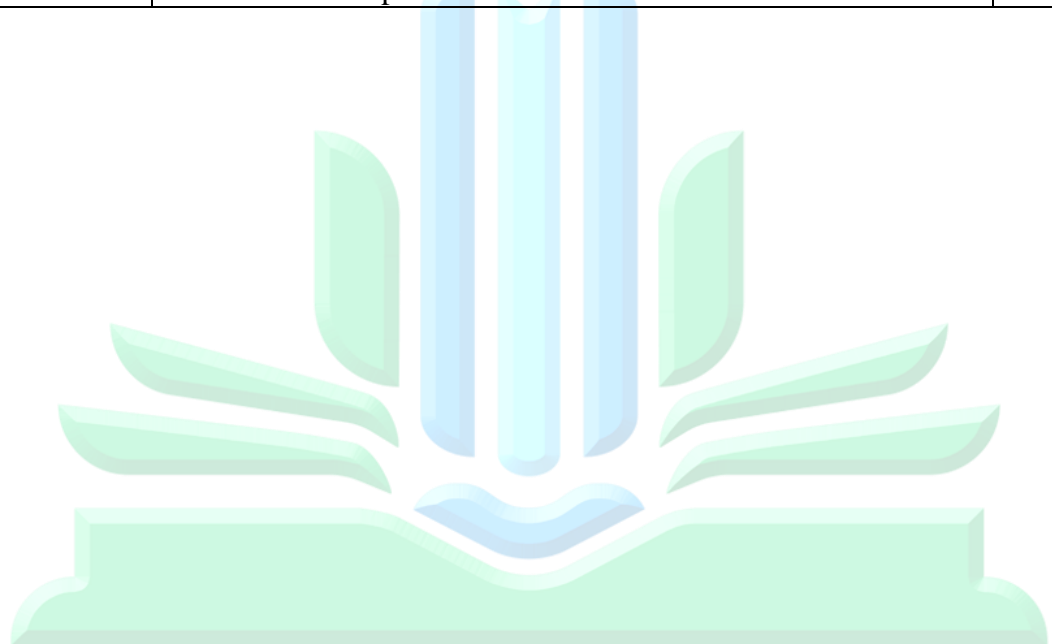
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
----------	--------------------	---------------

<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru meminta seorang siswa untuk memimpin berdoa.</li><li>2. Seorang siswa memimpin berdoa dan memberi salam pada guru.</li><li>3. Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti pembelajaran dengan cara bertanya dan secara langsung mengamati, memeriksa kelengkapan belajar siswa, memastikan siswa siap belajar.</li><li>4. Guru memberi motivasi pada siswa dengan mengajak siswa bertepuk semangat dengan dipimpin salah satu siswa.</li></ol>	15 Menit
--------------------	--	----------



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

	<ol style="list-style-type: none"><li>5. Guru menyampaikan tema yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran.</li><li>6. Siswa mengamati gambar yang terdapat pada halaman 1 tentang seorang anak yang sedang membayangkan cita-citanya. Dengan bimbingan guru siswa membahas tentang berbagai pekerjaan yang menjadi cita-cita antara lain menjadi seorang guru, arsitek, dokter hewan, penyanyi dan pilot.</li><li>7. Guru mengaitkan kegiatan ini dengan judul Tema Cita-citaku dan judul Subtema Aku dan Cita-citaku.</li><li>8. Guru dapat memberikan beberapa pertanyaan untuk menstimulus ketertarikan siswa tentang topik Cita-citaku.</li><li>9. Pertanyaan :<ul style="list-style-type: none"><li>○ Apakah yang dimaksud dengan cita-cita?</li><li>○ Apakah kamu memiliki cita-cita?</li><li>○ Apakah cita-citamu?</li></ul></li></ol>	
--	--	--



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

**Inti**

**Ayo Mengamati**

- Siswa mengamati daur hidup seekor belalang, lalu membahas tentang perkembangan hidup belalang mulai dari telur hingga menjadi belalang dewasa.



**Ayo Berlatih**

- Siswa mencoba mengurutkan siklus hidup seekor belalang dengan tepat menggunakan kalimat yang bisa dipahami dan menggunakan media berbasis puzzle.

**Ayo Mengamati**

- Siswa mengamati gambar sebuah kepompong yang menempel di dahan pohon. Lalu membahas siklus hidup kepompong dari pertumbuhan sampai menjadi kupu-kupu dewasa.



**Ayo Berlatih**

- Siswa mencoba mengurutkan siklus hidup kepompong secara tepat dengan kalimat yang mudah dipahami dan menggunakan media berbasis puzzle.

**Ayo Berdiskusi**

105 Menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa berdiskusi dan bertanya jawab dengan temannya tentang perbedaan daur hidup belalang dengan daur hidup kupu-kupu, menulis hasil diskusi di Lembar Kerja dan membacakan hasilnya didepan kelas.</li> </ul> <p>Ayo Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Siswa melakukan pengamatan terhadap lingkungan sekitarnya, dan siswa membuat daftar hewan yang mereka temukan di lingkungan dan mengidentifikasi hewan tersebut mengalami metamorfosis sempurna atau tidak sempurna.</li> </ul> <p>Setelah siswa sudah paham dengan materi metamorfosis sempurna dan tidak sempurna yang sudah diajarkan oleh guru. Kemudian guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang berisi 5-6 orang. Kemudian tiap kelompok secara bergantian mempraktekkan secara langsung media puzzle metamorfosis. Kelompok yang bisa menyusun dengan cepat media puzzle metamorfosis akan mendapatkan reward dari guru.</p>	
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan pembelajaran.</li> <li>2. Guru menanyakan perasaan siswa selama pembelajaran sebagai refleksi selama pembelajaran.</li> <li>3. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a untuk menutup pembelajaran.</li> <li>4. Guru mengucapkan salam dan memberikan motivasi kepada siswa untuk selalu belajar.</li> </ol>	15 Menit

#### I. PENILAIAN (TERLAMPIR)

1. Penilaian sikap
2. Penilaian pengetahuan
3. Penilaian keterampilan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
Jember 08 Mei 2023  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

ABDUL GHOFUR, S.Pd.I  
NIP.

TITIK MAULIDIYAH  
T20194118

# LAMPIRAN 1

## MATERI PEMBELAJARAN

IPA TEMA 6 KELAS 4 SEMESTER 2

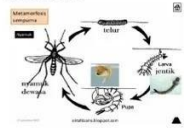
IPA 3.2 membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkannya dengan upaya pelestariannya

### DAUR HIDUP MAKHLUK HIDUP

- **Daur hidup/siklus hidup hewan** adalah Proses pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup mulai dari lahir atau menetas hingga dewasa
- **istilah-istilah** dan definisinya yang terkait dengan daur hidup hewan antara lain :
  1. **Metamorfosis** adalah perubahan bentuk hewan secara bertahap setelah kelahiran atau penetasan hingga dewasa.
  2. **Larva** adalah bentuk muda hewan yang perkembangannya melalui metamorfosis, Larva kupu-kupu dan ngengat disebut *ulat*. Larva lalat dan beberapa kumbang dikenal sebagai *bernga (berenga)* atau *belatung*, larva lalat buah yang biasa ditemukan pada buah disebut sebagai "ulat" (buah). Larva kumbang besar dikenal sebagai *uret*. Larva nyamuk disebut *jentik*. Larva katak dan kodok dikenal sebagai *berudu/kecebong*.
  3. **Kepompong** atau *pupa* tahap berpuasa antara larva dan dewasa.
  4. **Nimfa** adalah hewan muda yang mirip dengan hewan yang sudah tumbuh dewasa tetapi ukurannya lebih kecil dan terdapat beberapa organ tubuh yang belum tumbuh. Contohnya: telur kecoak menetas menjadi keceora (nama kecoak kecil).
  5. **Imago** adalah tahap akhir dari metamorfosis dimana dalam fase ini hewan tersebut telah memiliki alat reproduksi sempurna dan telah siap untuk melakukan proses perkawinan.

- **Daur hidup hewan** dibedakan menjadi 2, yaitu:
  1. **Daur hidup tanpa metamorfosis**, yaitu apabila tidak terjadi perubahan bentuk pada hewan untuk menjadi dewasa selain bertambah besar saja. Contohnya ayam, kucing, kambing, ikan, burung. Contoh daur hidup ayam  
Ayam berkembang biak dengan cara bertelur. Jika dierami, telur-telur ayam akan menetas mengeluarkan anak ayam. Anak ayam akan berkembang menjadi ayam dewasa. Anak ayam yang baru menetas memiliki bentuk kecil yang mirip dengan induknya. Sejak lahir hingga dewasa tubuh ayam tidak berubah bentuknya hanya ukuran tubuhnya saja yang semakin besar dan warna bulunya yang semakin jelas.
  2. **Daur hidup dengan metamorfosis**. Ada dua macam metamorfosis, yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.
    1. **Metamorfosis sempurna** adalah metamorfosis yang mengalami empat fase, yaitu telur, larva, pupa (kepompong), dan imago. Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna mempunyai bentuk tubuh yang sangat berbeda pada setiap tahap hidupnya. Contohnya, kupu-kupu, nyamuk, lalat, semut.
    2. **Metamorfosis tidak sempurna** (tidak lengkap), adalah proses perubahan bentuk hewan yang saat lahir tidak berbeda bentuknya dengan hewan dewasa (tidak melalui tahap menjadi kepompong), yaitu telur, nimfa, dan hewan dewasa, Contohnya, kecoak, katak, capung, dan belalang.

- Berikut ini adalah daur hidup beberapa jenis hewan.
  - A. Metamorfosis sempurna:
    1. Urutan metamorfosis nyamuk  
Telur → jentik-jentik/tempayak → pupa → nyamuk dewasa
    2. Urutan metamorfosis kupu-kupu  
Telur → ulat → kepompong → kupu-kupu dewasa



K E M B E R

## Pengertian Siklus Hidup

Siklus hidup atau daur hidup hewan adalah perubahan bentuk tubuh hewan yang mengalami perubahan pada setiap tahap pertumbuhan. Dalam siklus hidup atau daur hidup ada yang mengalami metamorfosis dan ada yang tidak mengalami metamorfosis. Metamorfosis adalah daur hidup hewan yang mengalami perubahan bentuk. Contoh hewan yang tidak mengalami metamorfosis antara lain: sapi, kucing, kelinci, tikus dan juga ayam.

Seperti kita ketahui bahwa penyakit demam berdarah (DBD) disebabkan oleh gigitan nyamuk *Aedes aegypti*. Penyakit ini sangat berbahaya dan dapat berakibat kematian bila terlambat ditangani. Nyamuk *Aedes aegypti* sangat menyukai lokasi genangan air yang bersih. Oleh karena itu, setiap warga di rumah harus melakukan pemberantasan sarang nyamuk (PSN). Upaya tersebut antara lain melalui gerakan yang dikenal dengan 3 M yaitu dengan cara: menguras tempat penampungan air, menutup rapat tempat penampungan air, dan mendaur ulang barang bekas yang berpotensi menjadi tempat perkembangbiakan nyamuk DBD.

Selain itu, pastikan untuk menjaga kebersihan lingkungan rumah Anda yang rentan menjadi lokasi untuk berkembang biak nyamuk. Nyamuk biasanya menyukai tempat yang gelap, oleh karena itu lakukan penataan ruangan yang terang untuk menghindari bersarangnya nyamuk.

Secara umum metamorfosis dibedakan menjadi 2, yakni metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Metamorfosis sempurna adalah daur hidup pada hewan yang mengalami tahap pupa atau kepompong. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna, antara lain: lalat, katak, nyamuk dan kupu-kupu.

Berikut ini bentuk daur hidup metamorfosis sempurna, antara lain:

1. lalat : telur → larva/belatung → kepompong → lalat.
2. nyamuk : telur → jentik-jentik/tempayak → pupa → nyamuk.
3. kupu – kupu : telur → ulat → kepompong → kupu – kupu.
4. katak : telur → berudu → berudu berkaki → katak

Metamorfosis tak sempurna adalah metamorfosis yang tidak mengalami tahap pupa atau kepompong. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna, antara lain: lipas/kecoa, capung, jangkrik, dan belalang. Secara umum urutan daur hidup tidak sempurna, yaitu:

- telur → nimfa → imago (hewan dewasa).

Sumber daya alam adalah segala sesuatu yang tersedia di alam dan dapat digunakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

1. Sumber daya alam berdasarkan asalnya dibedakan menjadi 2 yaitu: Sumber daya alam hayati, adalah sumber daya alam yang berasal dari makhluk hidup. Contoh sumber daya hayati antara lain: ikan, susu, telur, daging, sayur, buah, dan kayu.
2. Sumber daya alam non hayati, adalah sumber daya alam yang bukan berasal dari makhluk hidup. Contohnya: bahan tambang, pasir, udara, sinar matahari dan minyak bumi.

Berdasarkan keterbaruannya sumber daya alam dibedakan menjadi 2, yaitu:

1. Sumber daya alam dapat diperbarui.

Adalah sumber daya alam yang tidak akan habis meskipun digunakan secara terus menerus. Yang termasuk sumber daya alam dapat diperbaharui antara lain:

- tumbuhan,
- hewan,
- air, dan
- hasil hutan.

2. Sumber daya alam tidak dapat diperbaharui.

Adalah sumber daya alam yang akan habis jika digunakan secara terus menerus. Yang termasuk sumber daya alam tidak dapat diperbaharui, antara lain:

- besi,
- tembaga,
- nikel,
- batu bara,
- minyak tanah
- dan solar.



## LAMPIRAN 2

### LAMPIRAN KERJA PESERTA DIDIK

#### SOAL EVALUASI

- Seluruh rangkaian peristiwa yang dialami makhluk hidup mulai dari hewan tersebut dilahirkan sampai hewan tersebut berkembangbiak dinamakan .....

  - Metamorfosis
  - Pertumbuhan hewan
  - Perkembangan hewan
  - Siklus hidup hewan

- Urutan tahapan yang benar pada hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah .....

  - Larva – telur – pupa – imago (dewasa)
  - Imago – telur – larva – pupa
  - Larva – pupa – imago – telur
  - Telur – larva – pupa – imago (dewasa)

- Perhatikan gambar di bawah ini !



Fase metamorfosis pada kupu-kupu yang terjadi pada gambar di atas akan berdampak bagi petani yaitu .....

- Membantu penyerbukan
  - Merugikan petani
  - Membantu petani
  - Menguraikan zat makanan
- Telur → X → pupa → Y → kupu-kupu  
Supaya menjadi daur hidup kupu-kupu maka huruf X dan Y diisi dengan .....
    - Larva dan nimfa
    - Larva dan imago
    - Imago dan larva
    - Larva dan kupu-kupu muda
- Perhatikan gambar hewan dibawah ini !



(1)

(2)

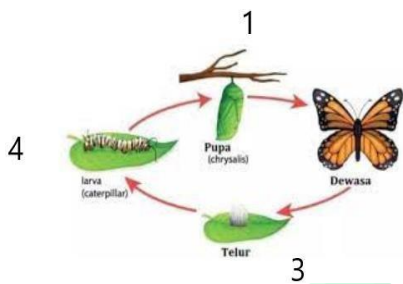
(3)

(4)

Gambar hewan di atas yang termasuk dalam kelompok hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna di tunjukkan oleh nomor .....

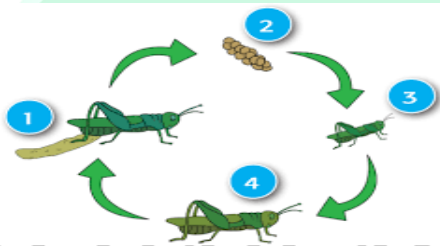
- (1) dan (2)

- b. (2) dan (4)
  - c. (2) dan (3)
  - d. (1) dan (4)
6. Siklus hidup hewan yang mengalami perubahan bentuk disebut .....
- a. Ekosistem
  - b. Nimfa
  - c. Pupa
  - d. Metamorfosis
7. Perbedaan daur hidup kecoa dan kupu-kupu adalah .....
- a. Kecoa tidak mengalami fase larva dan pupa
  - b. Kecoa kecil tumbuh menjadi kecoa dewasa
  - c. Kecoa tumbuh menjadi kecoa dewasa
  - d. Daur hidup kecoa dimulai dari telur
8. Perhatikan proses metamorfosis hewan dibawah ini !



Urutan tahapan metamorfosis kupu-kupu dengan benar yaitu .....

- a. 1 – 2 – 3 – 4
  - b. 1 – 4 – 2 – 3
  - c. 3 – 4 – 1 – 2
  - d. 4 – 2 – 3 – 1
9. Kelompok hewan berikut yang mengalami metamorfosis sempurna adalah .....
- a. Lalat, nyamuk, kupu-kupu
  - b. Lalat, kupu-kupu, belalang
  - c. Kecoa, belalang, ayam
  - d. Kupu-kupu, kecoa, belalang
10. Perhatikan gambar berikut ini !



Urutan tahapan perkembangan yang benar pada siklus hidup belalang adalah .....

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

### LAMPIRAN 3

#### PENILAIAN

##### 1. Penilaian Sikap

###### a. Lembar observasi penilaian sikap spiritual

No	Nama Siswa	Ketaatan beribadah		Kebiasaan berdoa		Perilaku bersyukur		Perilaku bersyukur	
		BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB
1									
2									
3									
4									
5									

**Keterangan :**

BS : Baik Sekali

PB : Perlu Bimbingan

Catatan : Pemberian skor dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓)

###### b. Lembar observasi penilaian sikap sosial

No	Nama Siswa	Jujur		Disiplin		Tanggung jawab		Percaya diri	
		BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB
1									
2									
3									
4									
5									

**Keterangan :**

BS : Baik Sekali

PB : Perlu Bimbingan

Catatan : Pemberian skor dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓)

## 2. Penilaian Keterampilan

### a. Penilaian Diskusi

Guru menilai siswa saat diskusi dengan menggunakan rubrik.

Kriteria	Sangat baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu pendampingan (1)
Mendengarkan	Selalu mendengarkan teman yang sedang berbicara	Mendengarkan teman yang berbicara namun sesekali masih perlu diingatkan	Masih perlu diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara	Sering diingatkan untuk mendengarkan teman yang sedang berbicara, namun tidak mengindahkan
Komunikasi non-Verbal (kontak mata, bahasa, tubuh, postur, ekspresi wajah, suara)	Merespon dan menerapkan komunikasi non-Verbal dengan tepat	Merespon dengan tepat terhadap komunikasi non-Verbal yang ditunjukkan teman	Sering merespon kurang tepat terhadap komunikasi non-Verbal yang ditunjukkan teman	Membutuhkan bantuan dalam memahami bentuk komunikasi non-Verbal yang ditunjukkan teman
Partisipasi (menyampaikan ide, perasaan, pikiran)	Isi pembicaraan menginspirasi teman, selalu mendukung dan memimpin lainnya saat Diskusi	Berbicara dan menerangkan secara rinci, merespon sesuai dengan topik	Berbicara dan menerangkan secara rinci, namun terkadang merespon kurang sesuai dengan topik	Jarang berbicara selama proses diskusi berlangsung

Contoh : Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 10$$

**b. IPA**

Berilah tanda centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

<b>Kriteria</b>	<b>Sangat baik (4)</b>	<b>Baik (3)</b>	<b>Cukup (2)</b>	<b>Perlu pendampingan (1)</b>
Pengetahuan siswa tentang membandingkan siklus hidup kupu-kupu dengan siklus hidup belalang. Serta mendefinisikan jenis-jenis metamorfosis dengan bahasanya sendiri	Siswa mampu membandingkan siklus hidup kupu-kupu dengan siklus hidup belalang serta mendefinisikan jenis-jenis metamorfosis dengan bahasa yang mudah dipahami.	Siswa mampu membandingkan siklus hidup kupu-kupu dengan siklus hidup belalang meskipun kurang lengkap serta mendefinisikan jenis-jenis metamorfosis dengan bahasa yang mudah dipahami.	Siswa kurang lengkap dalam membandingkan siklus hidup kupu-kupu dengan siklus hidup belalang serta mendefinisikan jenis-jenis metamorfosis dengan bahasa yang sulit dipahami.	Siswa tidak benar dalam membandingkan siklus hidup kupu-kupu dengan siklus hidup belalang serta mendefinisikan jenis-jenis metamorfosis dengan bahasa yang sulit dipahami.
Keterampilan membuat daur hidup kupu-kupu dengan siklus hidup belalang. Serta mempresentasikan di depan kelas	Siswa membuat daur hidup kupu-kupu dengan siklus hidup belalang dengan menarik dan benar. Serta mempresentasikan di depan kelas dengan penuh percaya diri	Siswa membuat daur hidup kupu-kupu dengan siklus hidup belalang dengan kurang menarik tetapi benar. Serta mempresentasikan di depan kelas dengan penuh percaya diri	Siswa membuat daur hidup kupu-kupu dengan siklus hidup belalang dengan kurang menarik tetapi benar. Serta mempresentasikan di depan kelas kurang percaya diri	Siswa membuat daur hidup kupu-kupu dengan siklus hidup belalang dengan tidak menarik dan tidak benar. Serta mempresentasikan di depan kelas kurang percaya diri

Contoh : Centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

$$\text{Penilaian} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 10$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## LAMPIRAN 9

### INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

#### “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PUZZLE PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL BAROKAH AN-NUR KECAMATAN AJUNG KABUPATEN JEMBER”

##### 1. Identitas Validator

Nama : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.  
NIP : 1992101320190311006  
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Alamat Instansi : Jl. Mataram No. 1, Karang Mluwo, Mangli, Kec. Kaliwates,  
Kab. Jember, Jawa Timur 68136

##### 2. Petunjuk Penilaian

- 1) Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu membaca setiap item terlebih dahulu.
- 2) Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap bahan ajar berbasis puzzle yang dikembangkan dengan memberikan tanda checklist ( ) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Skor 5 : Sangat baik/sangat sesuai
  - b. Skor 4 : Baik/sesuai
  - c. Skor 3 : Cukup baik/cukup sesuai
  - d. Skor 2 : Kurang baik/kurang sesuai
  - e. Skor 1 : Sangat kurang/sangat tidak sesuai

Mohon Bapak/Ibu untuk memberikan kritik dan saran pada kolom yang disediakan.

### 3. Angket

No	Kriteria	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>Penyajian</b>						
1.	Kelogisan penyajian	✓				
2.	Keruntutan penyajian		✓			
3.	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi	✓				
4.	Pembangkit motivasi belajar pada awal uraian materi	✓				
5.	Komunikasi interaktif	✓				
6.	Variasi dalam penyajian		✓			
<b>Kebahasaan</b>						
7.	Keterbacaan	✓				
8.	Kemampuan memotivasi	✓				
9.	Kebakuan istilah		✓			
10.	Ketepatan tata bahasa		✓			
<b>Kegrafisan</b>						
11.	Penggunaan font (jenis dan ukuran)		✓			
12.	Lay out. tata letak	✓				
13.	Desain tampilan	✓				

### 4. Saran dan Komentar

~ Tolong diberi game pembelajaran pada media.....

~ Untuk pembuatan Tolong diberi gambar yg menarik.....

5. Penilaian Umum

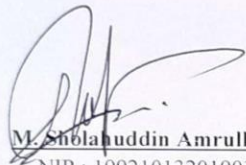
Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan

Jember, 15... Mei..... 2023

Validator

Peneliti



M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd  
NIP : 1992101320190311006

Titik Maulidiyah  
NIM : T20194118

K

IQ



## LAMPIRAN 10

### INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PUZZLE PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH AL BAROKAH AN-NUR KECAMATAN AJUNG KABUPATEN JEMBER”

#### 1. Identitas Validator

Nama : Muhammad Suwigno Prayoga, M.Pd.I  
NIP : 198610022015032003  
Instansi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Alamat Instansi : Jl. Mataram No. 1, Karang Mluwo, Mangli, Kec. Kaliwates,  
Kab. Jember, Jawa Timur 68136

#### 2. Petunjuk Penilaian

- 1) Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu membaca setiap item terlebih dahulu.
- 2) Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap bahan ajar berbasis puzzle yang dikembangkan dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Skor 5 : Sangat baik/sangat sesuai
  - b. Skor 4 : Baik/sesuai
  - c. Skor 3 : Cukup baik/cukup sesuai
  - d. Skor 2 : Kurang baik/kurang sesuai
  - e. Skor 1 : Sangat kurang/sangat tidak sesuai

Mohon Bapak/Ibu untuk memberikan kritik dan saran pada kolom yang disediakan.

#### 3. Angket

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Kelayakan Isi</b>						
Kesesuaian	Kelengkapan materi yang disajikan dalam bahan ajar sudah mencakup dalam standar kurikulum 2013.	✓				

Materi	Keluasaan materi yang disajikan dalam bahan ajar sudah menjabarkan pencapaian yang mendukung pada standar kompetensi.		✓				
Keakuratan Materi	Keakuratan konsep yang disajikan dalam bahan ajar tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep yang berlaku dalam materi metamorfosis		✓				
	Keakuratan fakta dan data yang disajikan dalam bahan ajar sesuai dengan kenyataan dan efisiensi untuk meningkatkan pemahaman siswa	✓					
	Keakuratan contoh dan kasus yang disajikan dalam bahan ajar sesuai dengan kenyataan dan efisiensi untuk meningkatkan pemahaman siswa.	✓					
	Keakuratan gambar dan ilustrasi yang disajikan dalam bahan ajar sesuai dengan kenyataan dan efisiensi untuk meningkatkan pemahaman siswa.		✓				
Mendorong Keingintahuan	Uraian, latihan atau contoh-contoh kasus yang disajikan dalam bahan ajar mendorong siswa untuk mengerjakan lebih jauh dan mencari informasi lebih jauh.		✓				
<b>Aspek Kelayakan Penyajian</b>							
Teknik Penyajian	Keruntutan konsep yang disajikan dalam bahan ajar sudah sesuai dalam standar kompetensi.		✓				
Penyajian Pembelajaran	Penyajian materi dalam bahan ajar bersifat interaktif dan partisipatif sehingga menimbulkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.	✓					
<b>Aspek Kelayakan Bahasa</b>							
Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar sudah komunikatif.	✓					
	Kalimat yang digunakan dalam bahan ajar untuk menjelaskan materi mudah untuk dipahami.		✓				
	Kesesuaian dalam bahan ajar untuk menjelaskan materi sudah dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓					

4. Saran dan Kritik

Selara keseluruhan sudah direvisi, mulai dari Font, gambar cover, dan background sudah sesuai arahan.  
Silahkan bisa dilanjutkan pada uji praktik di lapangan bersama guru di sekolah.

5. Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan

Jember, 21 Mei ..... 2023

Validator

Peneliti



Muhammad Suwigno Prayoga, M.Pd.I

NIP : 198610022015032003

Titik Maulidiyah

NIM : T20194118

LAMPIRAN 11



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI GURU KELAS IV

### 1. Identitas Validator

Nama : Abdul Ghofur, S.Pd.I  
NIP :  
Instansi : Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur  
Alamat Instansi : Jl. Raung Klanceng Timur, Ajung, Kec. Ajung, Kab. Jember

### 2. Petunjuk Penilaian

- 1) Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu membaca setiap item terlebih dahulu.
- 2) Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap bahan ajar berbasis puzzle yang dikembangkan dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Skor 5 : Sangat baik/sangat sesuai
  - b. Skor 4 : Baik/sesuai
  - c. Skor 3 : Cukup baik/cukup sesuai
  - d. Skor 2 : Kurang baik/kurang sesuai
  - e. Skor 1 : Sangat kurang/sangat tidak sesuai

Mohon Bapak Ibu untuk memberikan kritik dan saran pada kolom yang disediakan.

### 3. Angket

#### a) Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Kelayakan Isi</b>						
Kesesuaian Materi	Kelengkapan materi yang disajikan dalam bahan ajar sudah mencakup dalam standar kurikulum 2013.	√				
	Keluasaan materi yang disajikan dalam bahan ajar sudah menjabarkan pencapaian yang mendukung pada standar kompetensi.		√			
	Keakuratan konsep yang disajikan dalam	√				

Keakuratan Materi	bahan ajar tidak menimbulkan banyak tafsir dan sesuai dengan konsep yang berlaku dalam materi metamorfosis					
	Keakuratan fakta dan data yang disajikan dalam bahan ajar sesuai dengan kenyataan dan efisiensi untuk meningkatkan pemahaman siswa	✓				
	Keakuratan contoh dan kasus yang disajikan dalam bahan ajar sesuai dengan kenyataan dan efisiensi untuk meningkatkan pemahaman siswa.	✓				
	Keakuratan gambar dan ilustrasi yang disajikan dalam bahan ajar sesuai dengan kenyataan dan efisiensi untuk meningkatkan pemahaman siswa.		✓			
Mendorong Keingintahuan	Uraian, latihan atau contoh-contoh kasus yang disajikan dalam bahan ajar mendorong siswa untuk mengerjakan lebih jauh dan mencari informasi lebih jauh.	✓				
<b>Aspek Kelayakan Penyajian</b>						
Teknik Penyajian	Keruntutan konsep yang disajikan dalam bahan ajar sudah sesuai dalam standar kompetensi.		✓			
Penyajian Pembelajaran	Penyajian materi dalam bahan ajar bersifat interaktif dan partisipatif sehingga menimbulkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.	✓				
<b>Aspek Kelayakan Bahasa</b>						
Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar sudah komunikatif.	✓				
	Kalimat yang digunakan dalam bahan ajar untuk menjelaskan materi mudah untuk dipahami.	✓				
	Kesesuaian dalam bahan ajar untuk menjelaskan materi sudah dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar.		✓			

b) Media

No	Kriteria	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>Penyajian</b>						
1.	Kelogisan penyajian	✓				
2.	Keruntutan penyajian	✓				
3.	Kesesuaian dan ketepatan ilustrasi dengan materi		✓			
4.	Pembangkit motivasi belajar pada awal uraian materi	✓				
5.	Komunikasi interaktif	✓				
6.	Variasi dalam penyajian		✓			
<b>Kebahasaan</b>						
7.	Keterbacaan	✓				
8.	Kemampuan memotivasi	✓				
9.	Kebakuan istilah		✓			
10.	Ketepatan tata bahasa	✓				
<b>Kegrafisan</b>						
11.	Penggunaan font (jenis dan ukuran)		✓			
12.	Lay out. tata letak	✓				
13.	Desain tampilan	✓				

4. Saran dan Kritik

*lebih komunikatif lagi dengan siswa di dalam kelas*

.....

.....

.....

.....

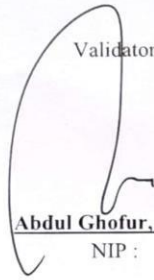
5. Penilaian Umum

Mohon lingkari penilaian umum terhadap produk :

- a. Produk dapat digunakan tanpa revisi
- b. Produk dapat digunakan dengan revisi
- c. Produk tidak layak digunakan

Jember, 25-Mei 2023

Validator



Abdul Ghofur, S.Pd.I

NIP :

Peneliti

Titik Maulidiyah

NIM : T20194118



## LAMPIRAN 12

### INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI RESPON PESERTA DIDIK

#### 1. Identitas Validator

Nama : NAZRUL ILHAM  
No Absen :  
Kelas : IV EMPAT  
Sekolah : MI AL-BAYATUL KHANUNY

#### 2. Petunjuk Penilaian

- 1) Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu membaca setiap item terlebih dahulu.
- 2) Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap bahan ajar berbasis puzzle yang dikembangkan dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Skor 5 : Sangat baik/sangat sesuai
  - b. Skor 4 : Baik/sesuai
  - c. Skor 3 : Cukup baik/cukup sesuai
  - d. Skor 2 : Kurang baik/kurang sesuai
  - e. Skor 1 : Sangat kurang/sangat tidak sesuai

Mohon Bapak/Ibu untuk memberikan kritik dan saran pada kolom yang disediakan.

#### 3. Angket

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Saya sangat mengerti konsep materi yang disampaikan dalam media <i>Puzzle</i>	√				
2.	Penjelasan pada <i>Puzzle</i> tidak membingungkan	√				
3.	Media pembelajaran <i>Puzzle</i> metamorfosis sangat mudah dipahami	√				
4.	Tampilan <i>Puzzle</i> sangat menarik, sehingga saya senang dalam mempelajari IPA terutama dalam materi metamorfosis	√				
5.	Tampilan bahan ajar <i>Puzzle</i> sangat jelas, sehingga saya lebih antusias dalam mengikuti pelajaran IPA	√				

6.	Dengan melihat bahan ajar <i>Puzzle</i> , saya akan lebih mengerti tentang materi metamorfosis	✓				
7.	Bahan ajar <i>Puzzle</i> ini sangat relevan	✓				
8.	Setelah membaca pembelajaran IPA berbasis <i>Puzzle</i> saya akan lebih senang dengan pelajaran IPA	✓				
9.	Pembelajaran berbasis <i>Puzzle</i> sangat sesuai dengan kebutuhan saya	✓				
10.	<i>Puzzle</i> ini tidak membosankan untuk dilihat	✓				
11.	Menurut saya, belajar menggunakan <i>Puzzle</i> membuat pelajaran lebih menyenangkan		✓			
12.	Dengan bahan ajar <i>Puzzle</i> , saya dapat belajar dengan mudah		✓			
13.	<i>Puzzle</i> ini dapat menambah referensi belajar saya	✓				
14.	Dengan adanya bahan ajar <i>Puzzle</i> , saya dapat dengan mudah untuk belajar mandiri	✓				
15.	<i>Puzzle</i> ini membangun semangat belajar saya	✓				
16.	<i>Puzzle</i> ini memicu rasa ingin tahu saya	✓				
17.	<i>Puzzle</i> ini dapat membangun motivasi belajar saya	✓				
18.	Dengan <i>Puzzle</i> ini saya dapat belajar disemua tempat		✓			

4. Saran dan Kritik

Gambar nya ..... Lvlv ..... saya ..... pengen ..... Belajar Pakar Puzzzk Lagi .....  
 tapi Puzzzk lebih ..... lvlv ..... lagi.....

.....  
 .....



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## INSTRUMEN LEMBAR VALIDASI RESPON PESERTA DIDIK

### 1. Identitas Validator

Nama : *Natila Najwa Kamelia*  
No Absen :  
Kelas : *9 (Embut)*  
Sekolah :

### 2. Petunjuk Penilaian

- 1) Sebelum mengisi angket, mohon Bapak/Ibu membaca setiap item terlebih dahulu.
- 2) Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap bahan ajar berbasis puzzle yang dikembangkan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Skor 5 : Sangat baik/sangat sesuai
  - b. Skor 4 : Baik/sesuai
  - c. Skor 3 : Cukup baik/cukup sesuai
  - d. Skor 2 : Kurang baik/kurang sesuai
  - e. Skor 1 : Sangat kurang/sangat tidak sesuai

Mohon Bapak/Ibu untuk memberikan kritik dan saran pada kolom yang disediakan.

### 3. Angket

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Saya sangat mengerti konsep materi yang disampaikan dalam media <i>Puzzle</i>	✓				
2.	Penjelasan pada <i>Puzzle</i> tidak membingungkan	✓				
3.	Media pembelajaran <i>Puzzle</i> metamorfosis sangat mudah dipahami	✓				
4.	Tampilan <i>Puzzle</i> sangat menarik, sehingga saya senang dalam mempelajari IPA terutama dalam materi metamorfosis	✓				
5.	Tampilan bahan ajar <i>Puzzle</i> sangat jelas, sehingga saya lebih antusias dalam mengikuti pelajaran IPA	✓				

6.	Dengan melihat bahan ajar <i>Puzzle</i> , saya akan lebih mengerti tentang materi metamorfosis	✓				
7.	Bahan ajar <i>Puzzle</i> ini sangat relevan	✓				
8.	Setelah membaca pembelajaran IPA berbasis <i>Puzzle</i> saya akan lebih senang dengan pelajaran IPA	✓				
9.	Pembelajaran berbasis <i>Puzzle</i> sangat sesuai dengan kebutuhan saya	✓				
10.	<i>Puzzle</i> ini tidak membosankan untuk dilihat	✓				
11.	Menurut saya, belajar menggunakan <i>Puzzle</i> membuat pelajaran lebih menyenangkan	✓				
12.	Dengan bahan ajar <i>Puzzle</i> , saya dapat belajar dengan mudah	✓				
13.	<i>Puzzle</i> ini dapat menambah referensi belajar saya		✓			
14.	Dengan adanya bahan ajar <i>Puzzle</i> , saya dapat dengan mudah untuk belajar mandiri	✓				
15.	<i>Puzzle</i> ini membangun semangat belajar saya	✓				
16.	<i>Puzzle</i> ini memicu rasa ingin tahu saya	✓				
17.	<i>Puzzle</i> ini dapat membangun motivasi belajar saya		✓			
18.	Dengan <i>Puzzle</i> ini saya dapat belajar disemua tempat		✓			

#### 4. Saran dan Kritik

Saran: menurut saya belajar menggunakan *Puzzle* lebih mudah

dipelajari dan lebih enak

Kritik: Awal-awal suaranya tidak jelas

## LAMPIRAN 13

### Lampiran Hasil *Pretest*

Nama : *Muhammad Abdullah Widad*

Kelas : 4

No absen : 10

$$S = 5$$

$$P = 5 \times 10$$

$$= 50$$

Kerjakanlah soal-soal berikut ini dengan benar dan teliti !

1. Metamorfosis tidak sempurna tidak mengalami masa ....  
 a. Larva  
 b. Telur  
 c. Nimfa  
 d. Pupa
2. Hewan berikut ini yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah ....  
 a. Nyamuk  
 b. Capung  
 c. Katak  
 d. Kupu-kupu
3. Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna, kecuali ....  
 a. Kupu-kupu  
 b. Katak  
 c. Belalang  
 d. Nyamuk
4. Nama lain dari pupa adalah ....  
 a. Larva  
 b. Ulat  
 c. Kepompong  
 d. Telur
5. Berikut ini hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah ....  
 a. Kecoa dan jangkrik  
 b. Nyamuk dan belalang  
 c. Katak dan belalang  
 d. Nyamuk dan kupu-kupu
6. Daur hidup ayam dimulai saat ....  
 a. Menetas dari telur  
 b. Membelah diri  
 c. Bertunas  
 d. Kelahiran dari perut induknya

7. Perubahan bentuk dalam siklus kehidupan hewan disebut .....
- a. Daur hidup
  - b. Metamorfosis
  - c. Pertumbuhan
  - d. Perkembangbiakan
8. Tahap daur hidup nyamuk yang berbahaya bagi manusia adalah pada saat .....
- a. Telur
  - b. Pupa
  - c. Larva
  - d. Nyamuk
9. Rangkaian peristiwa dari hewan dilahirkan sampai hewan tersebut berkembangbiak dinamakan .....
- a. Metamorfosis
  - b. Daur hidup hewan
  - c. Berkembang
  - d. Melahirkan
10. Sebelum menjadi katak dewasa, katak memiliki .....
- a. Tanduk
  - b. Sirip
  - c. Ekor
  - d. Cangkang

Nama : AUYA Fika ANDIRI

Kelas : IV Campak (4)

No absen : 28

S = 3

B = 7 x 10

= 70

**Kerjakanlah soal-soal berikut ini dengan benar dan teliti !**

1. Metamorfosis tidak sempurna tidak mengalami masa ....
  - a. Larva
  - b. Telur
  - c. Nimfa
  - d. Pupa
2. Hewan berikut ini yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah ....
  - a. Nyamuk
  - b. Capung
  - c. Katak
  - d. Kupu-kupu
3. Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna, kecuali ....
  - a. Kupu-kupu
  - b. Katak
  - c. Belalang
  - d. Nyamuk
4. Nama lain dari pupa adalah ....
  - a. Larva
  - b. Ulat
  - c. Kepompong
  - d. Telur
5. Berikut ini hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah ....
  - a. Kecoa dan jangkrik
  - b. Nyamuk dan belalang
  - c. Katak dan belalang
  - d. Nyamuk dan kupu-kupu
6. Daur hidup ayam dimulai saat ....
  - a. Menetas dari telur
  - b. Membelah diri
  - c. Bertunas
  - d. Kelahiran dari perut induknya



7. Perubahan bentuk dalam siklus kehidupan hewan disebut .....
- a. Daur hidup
  - b. Metamorfosis
  - c. Pertumbuhan
  - d. Perkembangbiakan
8. Tahap daur hidup nyamuk yang berbahaya bagi manusia adalah pada saat .....
- a. Telur
  - b. Pupa
  - c. Larva
  - d. Nyamuk
9. Rangkaian peristiwa dari hewan dilahirkan sampai hewan tersebut berkembangbiak dinamakan .....
- a. Metamorfosis
  - b. Daur hidup hewan
  - c. Berkembang
  - d. Melahirkan
10. Sebelum menjadi katak dewasa, katak memiliki .....
- a. Tanduk
  - b. Sirip
  - c. Ekor
  - d. Cangkang

## LAMPIRAN 14

### Lampiran Hasil *Posttest*

MAZRIL ILHAM  
IV (Empat)

#### SOAL EVALUASI

$$S = 0$$
$$B = 10 \times 10$$
$$= 100$$

- Seluruh rangkaian peristiwa yang dialami makhluk hidup mulai dari hewan tersebut dilahirkan sampai hewan tersebut berkembangbiak dinamakan ....
  - Metamorfosis
  - Pertumbuhan hewan
  - Perkembangan hewan
  - Siklus hidup hewan
- Urutan tahapan yang benar pada hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah ....
  - Larva – telur – pupa – imago (dewasa)
  - Imago – telur – larva – pupa
  - Larva – pupa – imago – telur
  - Telur – larva – pupa – imago (dewasa)
- Perhatikan gambar di bawah ini !



Fase metamorfosis pada kupu-kupu yang terjadi pada gambar di atas akan berdampak bagi petani yaitu ....

- Membantu penyerbukan
  - Merugikan petani
  - Membantu petani
  - Menguraikan zat makanan
- Telur → X → pupa → Y → kupu-kupu  
Supaya menjadi daur hidup kupu-kupu maka huruf X dan Y diisi dengan ....
    - Larva dan nimfa
    - Larva dan imago
    - Imago dan larva
    - Larva dan kupu-kupu muda
  - Perhatikan gambar hewan dibawah ini !



(1)



(2)



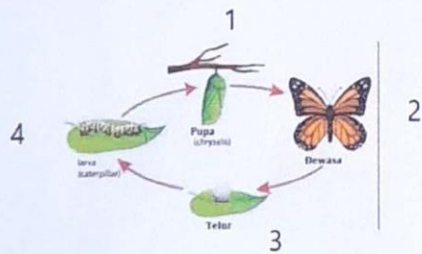
(3)



(4)

Gambar hewan di atas yang termasuk dalam kelompok hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna di tunjukkan oleh nomor .....

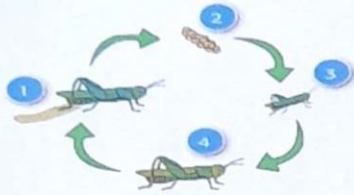
- a. (1) dan (2)
  - b. (2) dan (4)
  - c. (2) dan (3)
  - d. (1) dan (4)
6. Siklus hidup hewan yang mengalami perubahan bentuk disebut .....
- a. Ekosistem
  - b. Nimfa
  - c. Pupa
  - d. Metamorfosis
7. Perbedaan daur hidup kecoa dan kupu-kupu adalah .....
- a. Kecoa tidak mengalami fase larva dan pupa
  - b. Kecoa kecil tumbuh menjadi kecoa dewasa
  - c. Kecoa tumbuh menjadi kecoa dewasa
  - d. Daur hidup kecoa dimulai dari telur
8. Perhatikan proses metamorfosis hewan dibawah ini !



Urutan tahapan metamorfosis kupu-kupu dengan benar yaitu .....

- a. 1 - 2 - 3 - 4
  - b. 1 - 4 - 2 - 3
  - c. 3 - 4 - 1 - 2
  - d. 4 - 2 - 3 - 1
9. Kelompok hewan berikut yang mengalami metamorfosis sempurna adalah .....
- a. Lalat, nyamuk, kupu-kupu
  - b. Lalat, kupu-kupu, belalang
  - c. Kecoa, belalang, ayam
  - d. Kupu-kupu, kecoa, belalang

10. Perhatikan gambar berikut ini !



Urutan tahapan perkembangan yang benar pada siklus hidup belalang adalah .....

- a. 1 - 2 - 3 - 4
- b. 4 - 1 - 3 - 2
- c. 2 - 4 - 3 - 1
- ~~d. 2 - 3 - 4 - 1~~

Najwa aqilah khoiriyah  
IV (Empat)

SOAL EVALUASI

$$S = 0$$
$$B = 10 \times 10$$
$$= 100$$

- Seluruh rangkaian peristiwa yang dialami makhluk hidup mulai dari hewan tersebut dilahirkan sampai hewan tersebut berkembangbiak dinamakan .....

  - Metamorfosis
  - Pertumbuhan hewan
  - Perkembangan hewan
  - Siklus hidup hewan

- Urutan tahapan yang benar pada hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah .....

  - Larva – telur – pupa – imago (dewasa)
  - Imago – telur – larva – pupa
  - Larva – pupa – imago – telur
  - Telur – larva – pupa – imago (dewasa)

- Perhatikan gambar di bawah ini !



Fase metamorfosis pada kupu-kupu yang terjadi pada gambar di atas akan berdampak bagi petani yaitu .....

- Membantu penyerbukan
  - Merugikan petani
  - Membantu petani
  - Menguraikan zat makanan
- Telur  $\rightarrow$  X  $\rightarrow$  pupa  $\rightarrow$  Y  $\rightarrow$  kupu-kupu  
Supaya menjadi daur hidup kupu-kupu maka huruf X dan Y diisi dengan .....
    - Larva dan nimfa
    - Larva dan imago
    - Imago dan larva
    - Larva dan kupu-kupu muda  - Perhatikan gambar hewan dibawah ini !



(1)



(2)



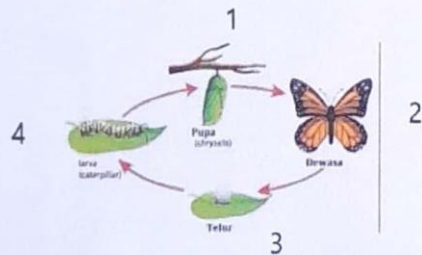
(3)



(4)

Gambar hewan di atas yang termasuk dalam kelompok hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna di tunjukkan oleh nomor .....

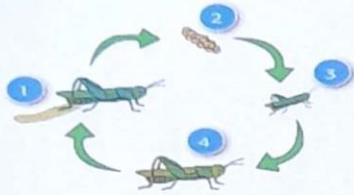
- a. (1) dan (2)
  - b. (2) dan (4)
  - c. (2) dan (3)
  - d. (1) dan (4)
6. Siklus hidup hewan yang mengalami perubahan bentuk disebut .....
- a. Ekosistem
  - b. Nimfa
  - c. Pupa
  - d. Metamorfosis
7. Perbedaan daur hidup kecoa dan kupu-kupu adalah .....
- a. Kecoa tidak mengalami fase larva dan pupa
  - b. Kecoa kecil tumbuh menjadi kecoa dewasa
  - c. Kecoa tumbuh menjadi kecoa dewasa
  - d. Daur hidup kecoa dimulai dari telur
8. Perhatikan proses metamorfosis hewan dibawah ini !



Urutan tahapan metamorfosis kupu-kupu dengan benar yaitu .....

- a. 1 - 2 - 3 - 4
  - b. 1 - 4 - 2 - 3
  - c. 3 - 4 - 1 - 2
  - d. 4 - 2 - 3 - 1
9. Kelompok hewan berikut yang mengalami metamorfosis sempurna adalah .....
- a. Lalat, nyamuk, kupu-kupu
  - b. Lalat, kupu-kupu, belalang
  - c. Kecoa, belalang, ayam
  - d. Kupu-kupu, kecoa, belalang

10. Perhatikan gambar berikut ini !



Urutan tahapan perkembangan yang benar pada siklus hidup belalang adalah .....

- a. 1-2-3-4
- b. 4-1-3-2
- c. 2-4-3-1
- ~~d. 2-3-4-1~~

LAMPIRAN 15

Lampiran Hasil Angket Respon Peserta Didik



No	Nama	ASPEK PENILAIAN																		Tse	Tsh	%	% RATA RATA
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18				
1	Bilgys Aisyah W	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	90	100%	95%
2	M Ilyas Ramadhani	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	86	90	95%		
3	M Abdullah W	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	85	90	94%		
4	Aulia Sawitri	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	88	90	97%		
5	A Muyawwiqu r R	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	85	90	94%		
6	Bagas Ardiazka P	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	90	100%		
7	M Chamdan	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	85	90	94%		
8	M Raka Yusuf	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	88	90	97%		
9	M Habibulloh	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	87	90	96%		
10	Alya Aura Kamila	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	88	90	97%		
11	Anugrah Tristan N	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	83	90	92%		
12	M Rizki Ramadani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	88	90	97%		
13	Budi Pratama	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	83	90	92%		
14	Nabila	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	87	90	96%		



	Mustafidah																						
15	Daffa Hafiz Firdaus	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	81	90	90%	
16	Fardan Alwanun N	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	87	90	96%	
17	M Alfian Ilmi Dafiq	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	84	90	93%	
18	Nazril Ilham	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	87	90	96%	
19	Riska Alfiatun N	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	89	90	98%	
20	Aliya Fika Andini	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	82	90	91%	
21	Nafila Najwa K	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	89	90	98%	
22	Najwa Aqilah K	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	87	90	96%	
23	Linda	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	83	90	92%	
24	Wahyu Hidayatullah	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	87	90	96%	
25	N Irfan	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	85	90	94%	
26	Febryan Dwi A	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	90	90	100%	
	Tse	129	123	124	124	124	125	123	124	125	125	125	125	125	125	125	124	125	124	2244			
	Tsh	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130				
	%	99%	94%	95%	95%	95%	96%	94%	95%	96%	96%	96%	96%	96%	96%	96%	95%	95%	95%				
	% RATA RATA	95%																					

Persentase setiap responden

Persentase setiap indikator

Persentase semua jawaban responden

AI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## LAMPRAN 16

### Lampiran Nama Peserta Didik

No	Nama
1	Bilqys Aisyah W
2	M Ilyas Ramadhani
3	M Abdullah W
4	Aulia Sawitri
5	A Muyawwiqur R
6	Bagas Ardiazka P
7	M Chamdan
8	M Raka Yusuf
9	M Habibulloh
10	Alya Aura Kamila
11	Anugrah Tristan N
12	M Rizki Ramadani
13	Budi Pratama
14	Nabila Mustafidah
15	Daffa Hafiz Firdaus
16	Fardan Alwanun N
17	M Alfian Ilmi Dafiq
18	Nazril Ilham
19	Riska Alfiatun N
20	Aliya Fika Andini
21	Nafila Najwa K
22	Najwa Aqilah K
23	Linda
24	Wahyu Hidayatullah
25	N Irfan
26	Febryan Dwi A

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## LAMPIRAN 17

### Lampiran Surat Permohonan Ijin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136  
Website: <http://ftik.uinkhas-jember.ac.id> Email: [tarbiyah.iainjember@gmail.com](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2415/ln.20/3.a/PP.009/05/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala Mi Al Barokah An-Nur

Kecamatan Ajung Kabupaten Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : T20194118  
Nama : TITIK MAULIDIYAH  
Semester : Semester delapan  
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember" selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Hj. Tartimatus Sholehah, M.Pd.I

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 19 Mei 2023

Dekan,

Takwil Dekan Bidang Akademik,

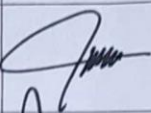
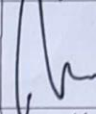
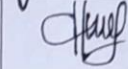
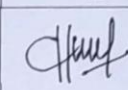
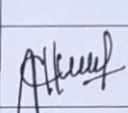
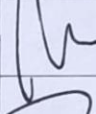
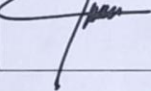


MASHUDI

## LAMPIRAN 18

### Lampiran Jurnal Penelitian

#### JURNAL PENELITIAN

No	Tanggal	Kegiatan	Sasaran	TTD
1	08 Mei 2023	Menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala sekolah MI Al Barokah An-Nur	Kepala sekolah MI Al Barokah An-Nur Hj. Tartimatus Sholehah, M.Pd.I	
2	13 Mei 2023	Observasi kegiatan belajar mengajar di kelas IV MI Al Barokah An-Nur	Wali kelas IV Bapak Abdul Gafur, S.Pd.I	
3	16 Mei 2023	Pengerjaan soal <i>pretest</i>	Peserta didik kelas IV MI Al Barokah An-Nur	
4	25 Mei 2023	Implementasi media pembelajaran berbasis <i>puzzle</i> dan pengerjaan soal <i>posttest</i>	Peserta didik kelas IV MI Al Barokah An-Nur	
5	30 Mei 2023	Pengambilan data angket respon peserta didik kelas IV	Peserta didik kelas IV MI Al Barokah An-Nur	
6	05 Juni 2023	Wawancara dan pengambilan angket dengan wali kelas IV	Wali kelas IV Bapak Abdul Gafur, S.Pd.I	
7	13 Juni 2023	Meminta surat pernyataan selesai penelitian di MI Al Barokah An-Nur	Kepala sekolah MI Al Barokah An-Nur Hj. Tartimatus Sholehah, M.Pd.I	

Jember 13 Juni 2023

Tartimatus Sholehah,  
Kepala Sekolah  
MI AL-BAROKAH AN-NUR  
Klanceng Jember



**LAMPIRAN 19**  
**Lampiran Surat Keterangan Selesai Penelitian**



YAYASAN PENDIDIKAN ISLAM  
**MI AL BAROKAH AN-NUR**

NSM : 111235090407

Akte Notaris No.2 Tanggal 24 September 2012

Sekretariat: Jl. Raung Klanceng Timur Kec. Ajung Kab Jember 68175 Tlp: 0331- 421909

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 069/MI/ABN/VI/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini kami Kepala Sekolah / Pangkat \*)

N a m a : Hj. TARTIMATUS SHOLEHAH, M.Pd. I  
NSM : 111235090407  
A l a m a t : Jl. Raung Klanceng Timur Ajung Jember 68175

Menerangkan bahwa :

N a m a : TITIK MAULIDIYAH  
NIM : T20194118  
Semester : 8 (Delapan)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Jember  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Al Barokah An-Nur Kecamatan Ajung Kabupaten Jember

Bahwa yang bersangkutan telah melakukan penelitian di MI Al Barokah An-Nur Ajung Jember selama bulan **Mei s/d Juni 2023**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

15 Juni 2023  
Kepala Madrasah  
  
TARTIMATUS SHOLEHAH, M.Pd. I

## BIODATA MAHASISWI



**Nama** : **TITIK MAULIDIYAH**  
**NIM** : **T20194118**  
**Tempat/Tgl Lahir** : **PASURUAN, 04 JUNI 2000**  
**Jenis Kelamin** : **PEREMPUAN**  
**Agama** : **ISLAM**

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Alamat Asal : Desa Kedung Boto RT 007/RW 002, Kecamatan Beji, Kabupaten  
Pasuruan  
Telp : 087861899488  
Riwayat Pendidikan :

1. TK PGRI 2 (2005-2007)
2. SD Negeri Kedung Boto (2007-2013)
3. MTs Negeri 1 Bangil (2013-2016)
4. MA Negeri 1 Pasuruan (2016-2019)
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2019-2023)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R