

PENGARUH MEDIA GAMBAR DAN PERMAINAN PUZZLE TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP DAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

Febi Aulia Zahra¹ Neni Nadiroti Muslihah² Yennie Indriati Widyaningsih³

^{1,2,3}Institut Pendidikan Indonesia, Garut

febiauliazahra168@gmail.com

Article History

Received	Accepted	Published
05/02/2024	06/03/2024	30/03/2024

Abstract: *Type study This is study quantitative with approach experiment. Sample in study This is participant educate class VA which totaled 20 people as class control And class VC whose number is 20 people as class experiment. Technique data analysis using Test Normality, Test Homogeneity And t test results study show that application of image media And puzzle game against understanding draft And interest Study participant educate in social studies learning more Good And showing significant influence from on those that don't using learning media. matter This proven On level of 5% proves that exists the influence of media images And successful puzzle game increase understanding draft And interest Study participant educate on social studies class V SD Kartika Siliwangi 3, got seen with $t_o.2.03 > 1.90$ for understanding draft and $t_o.2.03 > 1.45$ for interest learn. There is difference between class control And experiment, result class experiment more big from on class control. So that can said that media image And puzzle game can used as an alternative in the learning process in the class..*

Keywords: *Picture Media, Puzzle Game, Interest Learning, Understanding draft*

Abstrak: Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VA yang berjumlah 20 orang sebagai kelas kontrol dan kelas VC yang berjumlah 20 orang sebagai kelas eksperimen. Teknik analisis data menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji t. hasil penelitian nunjukkan bahwa penerapan media gambar dan permainan puzzle terhadap pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS lebih baik dan menunjukkan pengaruh yang signifikan dari pada yang tidak menggunakan media pembelajaran. hal ini dibuktikan Pada taraf 5% membuktikan bahwa adanya pengaruh media gambar dan permainan puzzle berhasil meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas V SD Kartika Siliwangi 3, dapat dilihat dengan $t_o.2.03 > 1.90$ untuk pemahaman konsep dan $t_o.2.03 > 1.45$ untuk minat belajar. Terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen, hasil kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa media gambar dan permainan puzzle dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran didalam kelas.

Kata Kunci : Media Gambar, Permainan Puzzle, Minat Belajar, Pemahaman konsep

PENDAHULUAN

Suhada (2019, hlm. 25) mengungkapkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu gabungan atau perpaduan sejumlah mata pelajaran ataupun disiplin ilmu. Materi IPS dirancang secara terpadu agar pembelajaran IPS lebih bermakna dan kontekstual. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Permendikbud No. 68 Tahun 2013 yaitu: *"Tujuan Pendidikan IPS yaitu menekankan pada pemahaman tentang bangsa, semangat kebangsaan, patriotisme, dan aktivitas masyarakat di bidang ekonomi dalam ruang atau space wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia"* (Permendikbud No. 68, 2013)

Minat belajar merupakan sikap ketaatan dalam kegiatan proses pembelajaran, baik yang berkaitan dengan perencanaan kurikulumnya maupun atas inisiatif sendiri untuk berusaha melalui pembelajaran yang sungguh-sungguh (Rasto & Andriani, 2019).

Menurut Purwanto (dalam Rinajayani, 2013, hlm. 11) pemahaman merupakan kemampuan melihat hubungan fakta dengan fakta. Pemahaman konsep adalah kemampuan seseorang dalam mengerti apa yang diajarkan, menangkap makna apa yang dipelajari, dan memanfaatkan isi bahan yang di pelajari, juga memecahkan masalah yang berhubungan dengan materi yang dipelajari.

Menurut Angkowo (dalam Poerwanti, 2015, hlm. 309) media gambar adalah media yang menggabungkan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui komunikasi ungkapan kata dan gambar. Dengan adanya media gambar akan dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran juga dapat menarik minat dan membantu peserta didik dalam mengingat.

Permainan puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi beberapa potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi (Yudha, 2007, hlm. 33).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Kartika Siliwangi 3 khususnya kelas V, bahwa pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPS dengan proses pembelajaran yang masih bersifat monoton dan kurangnya pemanfaatan media ajar membuat peserta didik kurang meminati dan memahami konsep dalam pembelajaran IPS, dengan permasalahan tersebut timbulnya masalah yaitu, kurangnya minat belajar peserta didik dan pemahaman konsep dalam pembelajaran IPS.

Menurut Supriyono (2018) sering ditemukan saat pembelajaran terdapat peserta didik yang kurang bersemangat dalam proses pembelajaran dan kurang tanggap dengan apa yang disampaikan oleh guru, peserta didik terkadang merasa bosan dengan model pembelajaran yang berbasis ceramah, dalam hal ini peningkatan kualitas belajar di kelas dapat dilakukan dengan cara memanfaatkan berbagai media belajar yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik juga ilmu yang mereka peroleh akan mudah mereka terima. dengan ini peneliti menawarkan solusi dengan penggunaan media ajar yang sesuai dengan konsep/materi yang diharapkan.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian di SD tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep peserta didik dengan penggunaan media gambar dan permainan puzzle.

METODE

A. Desain Penelitian

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian yang dipakai yaitu *Quasi Experimental Design*. Untuk mengetahui pengaruh media gambar dan permainan puzzle, maka peneliti menggunakan desain penelitian yaitu *Nonequivalent Control Group Design*.

B. Partisipan dan tempat penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah para peserta didik kelas V SD Kartika Siliwangi 3, dengan sampel yang digunakan kelas VA dengan jumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol dan VC dengan jumlah 20 siswa sebagai kelas Eksperimen. Penelitian dilakukan selama dua minggu, minggu pertama digunakan untuk observasi dan uji coba instrument, lalu di minggu selanjutnya melakukan penelitian pretest dan posttest.

C. Teknik Pengumpulan Data

Metode dan instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, dokumentasi, angket atau koesioner, tes (pretest dan posttest).

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini intrumen penelitian yang digunakan ialah tes dalam bentuk *pretest* dan *posttest* dengan pilihan ganda (*multiple choose*) masing- masing sebanyak 10 soal dan essay masing-masing sebanyak 5 soal yang berkaitan dengan indikator yang ditetapkan.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Kesukaran dan Uji Daya Pembeda, uji prasyarat analisis data menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Hipotesis atau Uji-t, dan Uji N-Gain.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis data pretest bertujuan untuk mengetahui pemahaman konsep dan minat awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Data ini diperoleh melalui pretest angket dengan 20 pertanyaan yang dinyatakan valid. Hasil pretest rata-rata angket kelas eksperimen yaitu memperoleh nilai 78 sedangkan rata-rata kelas kontrol yaitu memperoleh nilai 64, data tersebut adalah hasil dari sebelum diberikan perlakuan (*treatment*). Sedangkan melalui pretest soal dengan 15 pertanyaan yang dinyatakan valid. hasil rata-rata pretest tes untuk kelas eksperimen yaitu memperoleh nilai 62 sedangkan rata-rata kelas kontrol yaitu memperoleh nilai 64, data tersebut adalah hasil dari sebelum diberikan perlakuan (*treatment*).

Analisis data posttest bertujuan untuk mengetahui pemahaman konsep dan minat awal peserta didik setelah diberikan perlakuan (*treatment*). hasil posttes rata-rata angket kelas eksperimen yaitu memperoleh nilai 81 sedangkan rata-rata kelas kontrol yaitu memperoleh nilai 65 sedangkan hasil rata-rata posttest tes untuk kelas eksperimen yaitu memperoleh nilai 91 sedangkan rata-rata kelas kontrol yaitu memperoleh nilai 76.

Tabel 1 Data Pretest dan Posttest Angket
Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
N	20	20	20	20
Skor terendah	69	74	40	42
Skor tertinggi	87	98	80	80
Rata-rata	78	81	64	65
Simpangan baku	5.42	5.77	10.25	9.56

Tabel 2 Data Pretest dan Posttest Tes

Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol				
Data	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
N	20	20	20	20
Skor terendah	40	80	50	65
Skor tertinggi	70	100	70	90
Rata-rata	62	92	64	76
Simpangan baku	9.52	7.09	5.47	6.35

Uji Normalitas pada penelitian ini menggunakan uji lilifers dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel*. Adapun hasil pretes dan posttest angket sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest Angket Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pretest				
Karakteristik	Hasil Angket		Hasil	Interprestasi
	Eksperimen	Kontrol		
L_{hitung}	0,98	0,94	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Berdistribusi Normal
L_{tabel}	0,190	1,90		
N	20	20		
Taraf Signifikansi	5%(0.05)			
Posttest				
Karakteristik	Hasil Angket		Hasil	Interprestasi
	Eksperimen	Kontrol		
L_{hitung}	0,95	0,99	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Berdistribusi Normal
L_{tabel}	0,190	1,90		
N	20	20		
Taraf Signifikansi	5%(0.05)			

Pada tabel 3 diatas dengan taraf signifikan 5% uji normalitas angket yang dilakukan dikelas kontrol dan kelas eksperimen ini menunjukkan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka sebaran data dapat disimpulkan berdistribusi normal.

Adapun hasil dari pretest dan posttest tes sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Pretest dan Posttest Tes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Pretest				
Karakteristik	Hasil Tes		Hasil	Interprestasi
	Eksperimen	Kontrol		
L_{hitung}	0,99	0,99	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Berdistribusi Normal
L_{tabel}	0,190	1,90		
N	20	20		
Taraf Signifikansi	5%(0.05)			
Posttest				
Karakteristik	Hasil Tes		Hasil	Interprestasi
	Eksperimen	Kontrol		
L_{hitung}	0,84	0,95	$L_{hitung} < L_{tabel}$	Berdistribusi Normal
L_{tabel}	0,190	1,90		
N	20	20		
Taraf Signifikansi	5%(0.05)			

Pada tabel 4 diatas dengan taraf signifikan 5% uji normalitas tes yang dilakukan dikelas kontrol dan kelas eksperimen ini menunjukkan bahwa $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka sebaran data dapat disimpulkan berdistribusi normal.

Uji Homogenitas ini digunakan untuk mengetahui apakah varians data pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol itu bersifat homogen atau tidak. Adapun rekapitulasi rata-rata dan simpangan baku angket dan tes sebagai sebagai berikut:

Tabel 5 Rekapitulasi Rata-rata dan Simpangan Baku Pretest dan Posttest Angket Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

kelas	banyak data	rata-rata	Simpangan baku
Pretest			
Eksperimen	20	78	5.42
Kontrol	20	64	10.25
Posttest			
Eksperimen	20	81	5.77
Kontrol	20	65	9.56

Tabel 6 Rekapitulasi Rata-rata dan Simpangan Baku Pretest dan Posttest Tes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

kelas	banyak data	rata-rata	Simpangan baku
Pretest			
Eksperimen	20	62	9.52
Kontrol	20	64	5.47
Posttest			
Eksperimen	20	91	7.09
Kontrol	20	76	6.35

Berdasarkan tabel 5 dan 6 uji homogen angket dan tes kedua nya dikatakan homogen.

Uji t atau uji hipotesis pada penelitian ini dengan hipotesis yang diajukan sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat pengaruh media gambar dan permainan puzzle terhadap pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Ha: Terdapat pengaruh signifikan media gambar dan permainan puzzle terhadap pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Berikut adalah tabel hasil perolehan dari perhitungan uji-t berkorelasi pada pemahaman konsep dan minat belajar dengan menggunakan bantuan *Microsoft Excel*.

Tabel 7 Hasil Uji t Terhadap Pemahaman Konsep dan Minat Belajar

Karakteristik	Kelas		Hasil	Interprestasi
	Eksperimen	Kontrol		
Angket				
N	20	20		
Ttabel	2.03		$T_{tabel} > T_{hitung}$	berpengaruh Ha Diterima
Thitung	1.45			
Tes				
N	20	20		
Ttabel	2.03		$T_{tabel} > T_{hitung}$	berpengaruh Ha Diterima
Thitung	1.90			

Berdasarkan hasil analisis uji t hasil data tes diperoleh $T_{hitung} = 1.90$ dan $T_{tabel} = 2.03$. dengan demikian diketahui bahwa $T_{tabel} > T_{hitung}$ maka Ha diterima dan Ho ditolak, sedangkan hasil data angket diperoleh $T_{hitung} = 1.45$ dan $T_{tabel} = 2.03$. dengan demikian diketahui bahwa $T_{tabel} > T_{hitung}$ maka Ha diterima dan Ho ditolak, sehingga dapat di simpulkan terdapat pengaruh yang signifikansi dengan menggunakan media gambar dan permainan

puzzle terhadap pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Uji gain ternormalisasi ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan pemahaman kosep dan minat belajarpeserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Rata-rata N-gain kelas ekperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol pada pretes dan posttest yaitu, sebagai berikut:

Tabel 8 Deskripsi Data Gain Ternormalisasi

Minat	Kelas		Pemahaman Konsep	Kelas	
	Ekperimen	Kontrol		Ekperimen	Kontrol
Pretest	78	64	Pretest	62	64
Posttest	81	65	Posttest	92	76
Skor Ideal	100	100	Skor Ideal	100	100
N-Gain	0.14	0.03	N-Gain	0.79	0.33
Interpertasi	Rendah	Rendah	Interpertasi	Tinggi	Sedang

Berdasarkan tabel diatas n-gain dapat dilihat terdapat selisih 0,11 yaitu kelas eksperimen 0,14 dan kelas kontrol 0,03 untuk uji gain minat belajar, sedangkan pada pemahaman konsep kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 20% berada pada kategori tinggi dan pemahaman konsep kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 8% berada pada kategori sedang.

Pembahasan

1. Penerapan Media Gambar dan Permainan puzzle pada Mata Pelajaran IPS di SD Kartika Siliwangi 3

Yaumi (2018) media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang di desain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup beda asli, bahan cetak, visual, audio, audio visual, multimedia maupun web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Peralatan tersebut harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi materi-materi pembelajaran agar peserta didik dapat mengkontruksikan pengetahuan dengan efektif dan efesien. Selain itu, interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik lainnya, serta antara sesama pendidik, peserta didik dengan sumber belajar dapat terbangun dengan baik.

Media gambar dapat menyuguhkan elaborasi yang menarik tentang struktur atau organisasi suatu hal, sehingga juga memperkuat ingatan. Media gambar juga dapat menumbuhkan minat peserta didik dan memperjelas hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata hingga dapat meningkatkan pemahaman konsep. Selain itu permainan puzzle juga dapat merangsang daya pikir, neningkatan konsentrasi serta melatih dalam memecahkan sebuah masalah yang. Media gambar dan permainan puzzle dapat membantu pengembangan pengetahuan, memperjelas konsep materi ajar, medorong peserta didik lebih aktif dan komunikatif.

Dalam hal ini untuk mengetahui pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik selama proses pembelajaran di kelas, dengan guru menerapkan media gambar dan permainan puzzle di kelas VC dan VA tidak menerapkan atau di berikan perlakuan hanya menggunakan buku paket atau tema, alokasi waktu yang disediakan satu kali pertemuan yaitu 2x30 menit. Berdasarkan penelitian diatas untuk kelas eksperimen peserta didik diminta mengamati dan memainkan media gambar dan permainan puzzle yang berkaitan dengan materi pembelajaran IPS yang telah di sediakan dan di terapkan oleh peneliti.

2. Hasil Pemahaman Konsep dan Minat belajar Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen pada Mata Pelajaran IPS di SD Kartika Siliwangi 3

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, pemahaman konsep dan minat belajar di kelas kontrol pada pembelajaran IPS masih kurang dibuktikan dengan hasil angket dengan skor rata-ratanya yaitu 65 dan hasil tes dengan skor rata-rata 76.

Sedangkan pada kelas eksperimen hasil angket memiliki skor rata-rata sebesar 81 dan hasil skor rata-rata tes yaitu 91. Dengan demikian media gambar dan permainan puzzle ini sangat berguna untuk membantu para peserta didik. dengan penggunaan media ini dapat membantu peserta didik untuk mempercepat pemahaman peserta didik dalam menerima materi-materi pembelajaran yang disajikan.

3. Pengaruh Media Gambar dan Permainan Puzzle pada Mata Pelajaran IPS di SD Kartika Siliwangi 3

Pemahaman konsep dan minat belajar IPS yang dicapai oleh siswa SD Kartika Siliwangi 3 secara umum dipengaruhi oleh faktor internal juga eksternal. Dalam penelitian ini diungkap tentang faktor yang berpengaruh terhadap pemahaman konsep dan minat belajar IPS peserta didik yaitu pembelajaran menggunakan media gambar dan permainan puzzle. Penelitian ini juga menggunakan dua kelas yaitu kelas yang menggunakan media gambar dan permainan puzzle (kelas eksperimen) dan kelas yang hanya menggunakan buku tema (kelas kontrol)

Dilihat dari hasil penelitian pada perhitungan analisis data angket minat belajar dan tes pemahaman konsep pada mata pelajaran IPS, sebelum diberikannya perlakuan, perbedaan pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki skor yang tidak berbeda jauh dapat dilihat pada tabel 4.2 dan tabel 4.3 hasil disana perbedaan dari kedua itu tidak terlalu jauh, rata-rata angket kelas eksperimen yaitu 78 dan kelas kontrol 64 sedangkan rata-rata pemahaman konsep kelas eksperimen yaitu 62 dan kelas kontrol 64. Data tersebut sebelum adanya perlakuan. Hal ini diduga karena tidak semua peserta didik dibekali pemahaman dan minat yang besar dalam pembelajaran, tetapi banyak peserta didik yang mengembangkan pemahaman dan minat belajarnya karena adanya dorongan-dorongan serta perhatian, usaha-usaha lain yang di terima dari guru, teman sebaya atau teman sekelas, juga dari anggota keluarga. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran di kelas seorang guru harus mampu membangkitkan, memelihara dan meningkatkan pemahaman juga minat belajar peserta didik.

Menurut analisis data penelitian ini bahwa minat belajar dan pemahaman konsep kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum di berikan perlakuan masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat di pengaruhi oleh beberapa faktor baik internal ataupun eksternal. Kedua aspek tersebut juga sangat berpengaruh terhadap minat dan pemahaman. Minat dan pemahaman merupakan modal yang besar untuk mencapai tujuan atau pun hasil belajar.

Timbulnya minat dan pemahaman yang rendah disebabkan oleh beberapa hal, antara lain karena lemahnya keinginan untuk mempelajari materi, materi yang diajarkan kurang mendapatkan perhatian sehingga peserta didik merasa bosan atau jenuh dalam proses belajar, media yang digunakan tidak menarik dalam penyajian, pemanfaatan perlengkapan mengajar yang masih belum maksimal, dan kebiasaan pesertadidik yang cepat jenuh pada jam-jam terakhir pembelajaran. untuk itu perlu dorongan yang bisa membangkitkan minat belajar dan pemahaman konsep dalam memahami materi berupa media pembelajaran seperti media gambar dan permainan puzzle. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan peserta didik dapat merasa senang dalam proses pembelajaran dan memperhatikan serta memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, pemahaman konsep dan minat belajar setelah diberikan perlakuan di kelas kontrol pada pembelajaran IPS dengan hasil angket dengan skor rata-ratanya yaitu 65 dan hasil tes dengan skor rata-rata 76. Sedangkan pada kelas eksperimen hasil angket memiliki skor rata-rata sebesar 81 dan hasil skor rata-rata tes yaitu 91. Oleh karena itu, terdapat skor pemahaman konsep dan minat belajar setelah diberi perlakuan mengalami peningkatan. Hal ini sesuai dengan pendapat Suprihatin (2012, hlm. 320-321) yang menyatakan fungsi Media Pembelajaran sebagai berikut:

1. Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut

2. Fungsi motivasi, menumbukan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar
3. Fungsi afeksi, menumbukan kesadaran emosi dan sikap peserta didik terhadap materi pelajaran dan orang lain
4. Fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang di sajikan secara tek ataupun verbal
5. Fungsi psikomotorik, mengakomodasi peserta didik untuk melakukan sesuatu kegiatan secara motorik
6. Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan peserta didik dalam merespon pembelajaran

Hasil analisis diperoleh pemahaman konsep dan minat belajar menggunakan media gambar dan permainan puzzle dalam pembelajaran IPS di SD Kartika Siliwangi mempunyai pengaruh yang signifikan. Media gambar dan permainan puzzle dapat memperlancar interaksi guru dan peserta didik, pembelajaran lebih efektif dan efisien, juga dapat mengasah otak. Hal itu sejalan dengan pendapat Ardiani mengenai manfaat media gambar dan menurut Suciaty mengenai manfaat permainan puzzle.

Menurut (Ardiani, 2008) Secara umum manfaat media gambar adalah "memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien".

Manfaat dari permainan puzzle yaitu, sebagai berikut: (Suciaty, 2010, hlm. 78)

1. Mengasah otak
Puzzle adalah cara yang bagus untuk mengasah otak para peserta didik, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah.
2. Melatih koordinasi mata dan tangan.
Puzzle dapat melatih koordinasi tangan dan mata pada peserta didik, mereka harus mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusun menjadi satu gambar.
3. Melatih nalar
Puzzle dapat melatih nalar peserta didik, mereka akan menyusun sesuai gambar yang telah mereka lihat sebelumnya.
4. Melatih kesabaran
Puzzle juga dapat melatih kesabaran peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah atau tantangan.

Berdasarkan hasil analisis data masing-masing variabel maupun pengujian hipotesis, maka ada beberapa hal yang perlu diinterpretasikan mengenai pengaruh media gambar dan permainan puzzle terhadap pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik kelas V dalam pembelajaran IPS di SD Kartika Siliwangi 3.

Pada hasil penelitian dengan penyempurnaan angket dan tes soal kepada responden untuk mengumpulkan data yang kemudian melakukan analisis dengan menggunakan rumus uji t dan uji gain t maka dapat diketahui hasil dari angket dan tes pada kelas kontrol dan eksperimen pada mata pelajaran IPS kelas V SD Kartika Siliwangi 3. Untuk mengetahui pengaruh media gambar dan permainan puzzle pada penelitian ini dengan hipotesis alternatif dan hipotesis nihil yaitu ada tidaknya pengaruh media gambar dan permainan puzzle terhadap pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Apabila t_o yang di peroleh lebih besar dari pada t_{tabel} maka hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Hipotesis yang diajukan yaitu sebagai berikut

Ha: Terdapat pengaruh signifikan media gambar dan permainan puzzle terhadap pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Ho: Tidak terdapat pengaruh media gambar dan permainan puzzle terhadap pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil analisis uji t hasil data tes diperoleh $T_{hitung} = 1.90$ dan $T_{tabel} = 2.03$. dengan demikian diketahui bahwa $T_{tabel} > T_{hitung}$ maka Ha diterima dan Ho ditolak, sedangkan hasil data angket diperoleh $T_{hitung} = 1.45$ dan $T_{tabel} = 2.03$. dengan demikian diketahui bahwa $T_{tabel} > T_{hitung}$ maka Ha diterima dan Ho ditolak, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media gambar dan permainan

puzzle terhadap pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS.

Berdasarkan uji gain t dapat diperoleh bahwa peningkatan minat peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kategori rendah, akan tetapi terdapat selisih 0,11 yaitu kelas eksperimen 0,14 dan kelas kontrol 0,03. Sedangkan pada pemahaman konsep kelas eksperimen berada pada kategori tinggi dan kelas kontrol berada pada kategori sedang.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan media gambar dan permainan puzzle terhadap pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS menunjukkan hasil yang signifikan. Pada taraf 5% membuktikan bahwa adanya pengaruh media gambar dan permainan puzzle berhasil meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas V SD Kartika Siliwangi 3, dapat dilihat dengan t_0 2.03 > 1.90 untuk pemahaman konsep dan t_0 2.03 > 1.45 untuk minat belajar. Terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen, hasil kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa media gambar dan permainan puzzle dapat digunakan sebagai alternative dalam proses pembelajaran didalam kelas.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 29, 30, 31 Mei dan 03 Juni 2023 dengan menerapkan media gambar dan permainan puzzle dalam pembelajaran IPS. Penerapan media gambar dan permainan puzzle terlaksana dengan baik dan efektif. Setelah pembelajaran selesai maka peneliti mulai menyebarkan angket dengan banyak pernyataan 20 dan tes dengan 15 soal sesuai dengan materi yang telah di pelajari oleh responden.

Setelah diberikan perlakuan rata-rata hasil angket minat peserta didik yaitu rata-rata kelas eksperimen yaitu 81 sedangkan untuk kelas kontrol yaitu 65, sedangkan untuk hasil tes pemahaman konsep yaitu rata-rata kelas eksperimen yaitu 92 sedangkan untuk kelas kontrol yaitu 76. Dan dilihat dari rata-rata keduanya pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

Hasil penelitian nunjukkan bahwa penerapan media gambar dan permainan puzzle terhadap pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS lebih baik dan menunjukkan pengaruh yang signifikan dari pada yang tidak menggunakan media pembelajaran. hal ini dibuktikan Pada taraf 5% membuktikan bahwa adanya pengaruh media gambar dan permainan puzzle berhasil meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas V SD Kartika Siliwangi 3, dapat dilihat dengan t_0 2.03 > 1.90 untuk pemahaman konsep dan t_0 2.03 > 1.45 untuk minat belajar. Terdapat perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen, hasil kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Sehingga dapat dikatakan bahwa media gambar dan permainan puzzle dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran didalam kelas.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media gambar dan permainan puzzle terhadap pemahaman konsep dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas V di SD Kartika Siliwangi 3.

DAFTAR PUSTAKA

- . *Pemendikbud. Nomor 68 Tahun 2013 Tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum*. Jakarta: Depdiknas
- . *Pemendikbud. Nomor 68 Tahun 2013 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas
- Agung, P., Yudha. (2007). *Pengaruh Kegiatan Outward bound Terhadap Perkembangan Kecerdasan Emosi*. Badung
- Angkowo, Robertus dan A. Kosasih. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Grasindo
- Ahmad, Susanto. (2013) *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Ahmadi. (2009). *Psikologi Umum*.rev.ed. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ardiani. (2008). *Peningkatan Kemampuan Bercerita dengan Menggunakan Media Audio Pada Siswa*. Semarang
- Asyhar.(2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gunung Persada Press
- Djaali. (2008). *Skala Likert*. Yogyakarta: Andi Offset
- Djamarah. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta Rineka Cipta
- Djamarah. Syaiful Bahri, dkk. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Imron. (2011). *Manajemen Peserta Didik Berbasis Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara
- Khodijah. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Lestari, I. (2018). *Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika*. *Jurnal Formatif*, 3(2), 115-125. diakses 1 November 2022
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung alfabet
- Suhada. (2019). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Suharsimi Arikunto, (2006), *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sumantri. Numan. (2001). *Pembaharuan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Bandung: Rosda Karya
- Sunarti. (2005). *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*. Jakarta: Alex Komputindo
- Sumiati. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Sukardi. (2014). *Metodologi Penelitian Kompetensidan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Supriyono. (2018). *Akuntansi Keprilakuan*. Yogyakarta
- Syah. (2003). *Minat Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- R. Resto & R. Andriani. (2019). *Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4, 80.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958> diakses 1 November 2022
- Rinajayani. (2013). *Pengaruh Media Video untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ilmu Pengatuhuan Sosial*. Yogyakarta
- Tukiran & Hidayat. (2014). *Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Inovatif Progresif Konsep, Landasan, dan Implementasi Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana
- Waskito. (2007). *Belajar Bahasa Inggris dengan Kartu (Seri Sayuran)*.
[http:// www. Wahyumedia.com/kabar_wahyumedia/belajar_bahasa_inggris_dengan_kartu_\(seri_sayuran\).html](http://www.Wahyumedia.com/kabar_wahyumedia/belajar_bahasa_inggris_dengan_kartu_(seri_sayuran).html). 1 November 2022
- Yuliani. Rani. (2008) *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara