

PENGEMBANGAN MEDIA PETA *PUZZLE* BERBASIS *ADOBE FLASH* DENGAN PENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL)* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS IV DI SD

Oleh:

Agustianamas Ciputra¹⁾, Yatim Riyanto²⁾, Suhanadji³⁾

^{1,2,3}Universitas Negeri Surabaya

¹Sutrisno.18018@mhs.unesa.ac.id¹,

²jatimriyanto@gmail.com²,

³suhanadji@gmail.com³

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendiskripsikan tingkat kelayakan dan perbedaan hasil belajar sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) menggunakan media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* dengan pendekatan *contextual teaching and learning (CTL)* untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV di SD. Penelitian ini memanfaatkan metode penelitian dan pengembangan atau bisa disebut dengan *Education Research and Development (RnD)* dan uji coba hasil belajar menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2019/2020 dengan subjek penelitian berjumlah 20 siswa. Hasil validasi diperoleh prosentase kevalidan sebesar 86%, yaitu pada media pembelajaran yang memiliki kevalidan dan kelayakan cukup tinggi. Untuk penilaian dari ahli isi materi memiliki prosentase kevalidan sebesar 85% secara keseluruhan. Sedangkan tanggapan guru kelas IV dengan mengisi lembar angket diperoleh prosentase kevalidan 90% dan hasil tanggapan peserta didik setelah menggunakan media tersebut memperoleh prosentase kevalidan 89% secara keseluruhan. Selanjutnya tes hasil belajar yang didapat dengan nilai rata-rata 59 untuk *pre-test* dan nilai rata-rata 89 untuk *post-test*. Dapat disimpulkan bahwa media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* dengan pendekatan *contextual teaching and learning (CTL)* ini memiliki kevalidan yang layak dan cukup tinggi dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV.

Kata Kunci: Media Peta *Puzzle* Berbasis *Adobe Flash*, Pendekatan *Contextual Teaching And Learning (CTL)*, Hasil Belajar

1. PENDAHULUAN

Indonesia saat ini menerapkan kurikulum baru dengan menyesuaikan perkembangan zaman. Kurikulum baru tersebut ialah Kurikulum 2013 yang diterapkan di Indonesia ini berbasis karakter yang nantinya akan membentuk warga negara beriman, mempunyai akhlak yang baik dan bermartabat. Banyak perilaku yang menyimpang dari segi moral, sosial KKN dan sebagainya merupakan aktor dan alasan mengapa kurikulum 2013 diterapkan di Indonesia. Proses pembelajaran kritis, interaktif dan aktif, proses pembelajaran diskusi atau kelompok, pembelajaran berpusat pada siswa serta proses pembelajaran yang berbasis teknologi informasi merupakan karakteristik yang dikembangkan dalam Kurikulum 2013.

Tujuan dari pelaksanaan kurikulum 2013 di Indonesia antara lain meningkatkan keterampilan, peserta didik dituntut menguasai ranah afektif, psikomotorik dan afektif, meningkatkan keimanan, kreativitas dan keaktifan serta mampu berkontribusi untuk bangsa dan negara. Proses pembelajaran dalam Kurikulum 2013 menuntun peserta didik untuk mengembangkan empat ranah yang meliputi spiritual, afektif, psikomotorik dan kognitif. Proses pembelajaran di kelas, guru berperan sebagai faktor utama tercapainya tujuan kurikulum 2013. Peran

guru sangatlah penting agar mutu pendidikan di Indonesia dapat berkembang dan meningkat. Pembelajaran yang diharapkan berjalan secara maksimal harus diimbangi dengan pembaruan berupa media atau pendekatan pembelajaran. Kebutuhan dan karakteristik peserta didik berbeda-beda oleh karena itu guru dituntut untuk menerapkan media ataupun model yang sesuai.

Guru dipermudah dalam memilih media inovatif dan alat belajar dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi. Proses pembelajaran di kelas diwajibkan untuk menerapkan media inovatif guna mendukung proses pembelajaran. Media inovatif tersebut digunakan untuk peserta didik dalam memenuhi kebutuhan di kelas dan mempermudah dalam memahami materi pembelajaran. Peningkatan motivasi dan semangat peserta didik untuk belajar merupakan salah satu hal alasan mengapa penerapan media itu diperlukan.

Perkembangan teknologi ini mampu mempengaruhi proses pembelajaran, materi pembelajaran, dan cara penyajiannya di Sekolah Dasar. Peserta didik dijenjang Sekolah Dasar menyukai proses pembelajaran dengan penerapan menggunakan permainan atau game disertai dengan gambar animasi yang menarik dan banyak warna.

Hariyanto (2011:18) menjelaskan, permainan puzzle ini mampu mengembangkan daya ingat peserta didik, karena merupakan salah satu media belajar bermain yang edukatif. Pada jenjang Sekolah Dasar, peserta didik dinilai lebih mudah mengingat dan paham materi yang berisi banyak bentuk dan warna yang menarik dibandingkan hanya disuguhkan dengan tulisan saja. Teori perkembangan Jean Piaget tahap operasional konkret, peserta didik pada usia 6-12 tahun menyukai pembelajaran dengan memanfaatkan banyak desain media. Guru pada proses pembelajaran ini memberikan peserta didik suatu peristiwa nyata ataupun benda oleh guru dan kemudian akan diberikan peluang dalam penyelesaian masalahnya secara berkelompok dan berdiskusi.

Pemanfaatan pada ragam dari media pembelajaran wajib digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran IPS karena mata pelajaran ini dinilai peserta didik sebagai mata pelajaran yang sulit dengan banyaknya hafalan. Susanto (2013:139), menjelaskan Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan perpaduan dari ilmu-ilmu sosial dan kehidupan sosial dengan berlandaskan pada kajian sejarah, ekonomi, antropologi, geografi, tata negara, psikologi, politik, hukum, filsafat, agama, dan geografi. Susanto (2013:143) menyebutkan, bahwa IPS ini memiliki peran penting, yaitu menjadikan pedoman peserta didik dalam peningkatan keterampilan, sikap dan pengetahuan, sehingga mampu berperan aktif dan berkontribusi untuk bangsa dan negara.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan pada tanggal 22 November dan 21 Januari 2020 di SDN Tanjung Kediri peneliti menemukan dan menganalisis permasalahan yang ada di kelas IV. Permasalahan yang ada meliputi jarang diterapkannya media inovatif untuk mata pelajaran IPS dan tidak adanya pendekatan pembelajaran yang membantu peserta didik dalam mempermudah memahami materi. Masalah selanjutnya terlihat saat guru menerangkan materi ajar banyak peserta didik yang hanya menulis dan membaca saja dikarenakan guru tidak memfasilitasi media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Alasan utama mengapa guru kelas jarang menerapkan media adalah minimnya sarana dan prasarana serta keterbatasan waktu. Hal tersebut juga mengakibatkan banyaknya peserta didik mendapatkan nilai dibawah KKB dan rendahnya hasil nilai rata-rata kelas.

Berdasarkan masalah yang dijelaskan diatas, perlu adanya perbaikan dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran yang bervariasi, sehingga mampu melibatkan peserta didik secara langsung sangat diharapkan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya proses pembelajaran tersebut, mampu menumbuhkan motivasi belajar dan keaktifan dari peserta didik, serta lebih mudah

dalam memahami suatu materi. Media yang dinilai mampu menyelesaikan masalah yang ada di kelas IV adalah dengan menerapkan media peta puzzle berbasis *adobe flash* dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL).

Karakteristik dari media yang dikembangkan ini antara lain peserta didik akan diajak bermain sambil belajar. Penggunaan teknik bermain inilah peserta didik akan asyik bermain sampai tidak sadar jika mereka sedang melangsungkan proses pembelajaran. Peta puzzle berbasis *adobe flash* ini dipilih karena sesuai dengan kebutuhan dan kriteria peserta didik. Peserta didik akan dilibatkan secara langsung dalam proses pembelajaran misal dalam menyelesaikan proyek atau masalah secara berkelompok dan menggali materi. Ismail (2009:20) menjelaskan bahwa bermain mempunyai karakteristik untuk meningkatkan rasa senang kepuasan diri dan merupakan salah satu kebutuhan seseorang.

Jamil (2012:20) menyebutkan puzzle merupakan bentuk dari macam-macam potongan gambar yang disusun dalam menjadi satu gambar utuh. Kelebihan dari puzzle sendiri adalah peserta didik dapat mengembangkan berbagai keterampilan meliputi keterampilan kognitif, keterampilan sosial, keterampilan motorik halus keterampilan dalam berkonsentrasi dan menalar serta keterampilan dalam melatih kesabaran. Sedangkan pengertian peta puzzle ialah media yang dibuat guna untuk mempermudah guru dalam menjelaskan materi didesain dengan aplikasi populer yakni *adobe flash* dan visualisasinya dapat ditampilkan di layar LCD agar peserta didik dapat melihat dan memahami secara jelas.

Peta puzzle didesain dengan menarik, jelas dan mudah sehingga materi akan tersampaikan ke peserta didik. Isi yang terdapat pada media peta puzzle antara lain *games*, materi dan *quiz*. Teknik dari media ini antara lain guru mengajak peserta didik untuk bermain menyusun potongan-potongan gambar yang terdapat pada layar kemudian menyusun menjadi satu gambar dengan bantuan *mouse*. Teknik permainan ini mengajak peserta didik untuk bekerjasama dan berdiskusi serta menggali, menemukan informasi-informasi penting yang berkaitan dengan tempat menarik dilingkungannya.

Salah satu perangkat lunak yang dimanfaatkan oleh banyak orang adalah aplikasi *adobe flash*. Dalam dunia pendidikan banyak guru dan profesional yang telah memanfaatkan salah satu *software* populer ini untuk membuat desain media yang menarik dan inovatif serta mampu mengerjakan proyek animasi, *game*, presentasi dan sebagainya. Menurut Pranowo (2011:1) menjelaskan bahwa *adobe flash* merupakan perangkat lunak atau *software* yang memiliki banyak manfaat karena dapat membuat berbagai hal mengenai multimedia

Salah satu pendekatan yang dinilai mampu menuntun peserta didik untuk mengubungkan materi dengan kehidupan dan kondisi nyata adalah pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL). Menurut Suprijono (2009:98) *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan suatu alternatif yang dimanfaatkan oleh guru dalam mengajak peserta didik untuk menghubungkan dan menciptakan materi ke dalam kehidupan bermasyarakat.

Karakteristik yang terdapat dalam mata pelajaran IPS ialah berkaitan dengan kehidupan sosial mengenai kehidupan dalam sehari-hari dilingkungan. Materi yang banyak mengandung hafalan akan menyebabkan peserta didik bosan dan sulit memahami materi. Maka dari itu untuk menyelesaikan masalah yang ada di kelas diperlukan media yang konkrit sesuai kebutuhan peserta didik. Media itu adalah media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL). Penggunaan media peta *puzzle* dinilai mampu memberikan pengalaman bermakna dan nyata serta peserta didik dapat mengembangkan keterampilan, keaktifan dan kerjasama antar teman.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka untuk memperbaiki dan menyelesaikan permasalahan penulis memilih judul yakni "Pengembangan Media Peta *Puzzle* berbasis *Adobe Flash* dengan Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV di SD".

2. METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendiskripsikan tingkat kelayakan dan perbedaan hasil belajar sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) menggunakan media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* dengan pendekatan *contextual teaching and learning* (CTL) untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV di SD. Pengembangan ini memanfaatkan metode penelitian dan pengembangan atau bisa disebut dengan *Education Research and Development* (RnD) dan uji coba hasil belajar menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2019/2020 dengan subjek penelitian berjumlah 20 siswa.

Tahapan yang dipilih pada penelitian pengembangan ini sesuai dengan prosedur kerja dalam jenis penelitian dan pengembangan atau bisa disebut dengan *Research and Development* (R&D). Tujuan dipilihnya metode penelitian tersebut adalah tahapannya tidak hanya mengacu pada hasil produk saja melainkan keefektivitasan dari produk tersebut.. Langkah- langkah dari metode penelitian ini ada 10 langkah, tetapi pada penelitian yang akan dilakukan hanya melakukan 9 langkah karena adanya keterbatasan waktu dan biaya. Dibawah berikut disajikan gambar langkah- langkah dalam penelitian pengembangan secara runtut.

Gambar 1 Metode Research and Development (R&D)



(Sugiyono 2012:92)

Ahli media, ahli materi, guru kelas IV dan peserta didik IV SDN TanjungKediri merupakan subjek penelitian pengembangan ini. Sedangkan data kualitatif dan data kuantitatif merupakan jenis data yang dihasilkan. Hasil dari saran, tanggapan, kritik dan komentar yang diberikan oleh para ahli merupakan data kualitatif. Sedangkan hasil penskoran berupa prosentase melalui lembar validasi yang dihasilkan merupakan dari data kuantitatif.

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini yakni teknik observasi dan wawancara, lembar angket tanggapan guru kelas dan peserta didik, lembar angket validasi ahli dan tes hasil belajar. Data yang telah dihasilkan nanti akan dianalisis apakah memenuhi kriteria kelayakan suatu produk. Teknik selanjutnya yang dilakukan ialah mengolah data dengan menganalisis hasil komentar dari para ahli validasi serta mengolah data angka dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

p = kelayakan

$\sum x$ = jumlah jawaban tertinggi

$\sum xi$ = jumlah jawaban penilaian

Suatu produk dikatakan layak apabila memenuhi tingkat kelayakan berdasarkan prosentase dibawah ini:

Tabel 1 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Prosentase

Prosentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
84% < skor ≤ 100%	Sangat valid	Tidak revisi
68% < skor ≤ 84%	Valid	Tidak revisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup valid	Perlu revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang valid	Revisi
20% < skor ≤ 36%	Sangat kurang valid	Revisi

Hasil tes yang telah dihasilkan oleh peserta didik selanjutnya dianalisis dengan menggunakan rumus desain eksperimen (*before-after*). Tujuan dari penggunaan rumus tersebut adalah untuk

melihat adanya peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan media. Dibawah berikut disajikan rumus desain eksperimen:

Gambar 2 Desain Eksperimen (Before- After)



(Sugiyono, 2008:135)

Keterangan:

X : Pembelajaran menggunakan media pembelajaran peta puzzle berbasis *adobe flash*

O1 : Tes before treatment atau sebelum peserta didik diberi media pembelajaran

O2 : Tes after treatment atau sesudah peserta didik diberi media pembelajaran

Tujuan dari pengumpulan data dengan cara menggunakan tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) adalah guna untuk mengetahui peningkatan dan perbandingan yang dihasilkan dari tes peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media peta *puzzle*.

Rumus yang digunakan dengan menggunakan tingkat kemaknaan adalah :

$$t = \frac{D}{\frac{\sqrt{d^2}}{n(n-1)}}$$

Keterangan :

t = Uji t

D = Different (X2-X1)

d² = variasi

N = jumlah subyek/sampel

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur tahapan pada pengembangan media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* ini mengacu pada tahapan *Research and Development* (R&D) Adapun tahapannya dapat dilihat dibawah ini secara lebih terperinci:

Tahap Potensi dan Masalah : Tahapan pertama dalam penelitian ini adalah Peneliti pada tahap ini menelusuri permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran dan menemukan potensi yang nantinya dijadikan solusi atas permasalahan yang ada. Peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru dan peserta didik guna mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan wawancara sesuai dengan pedoman wawancara yang telah dipersiapkan. Terdapat masing- masing 7 pertanyaan dalam pedoman wawancara untuk guru dan peserta didik. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dapat diketahui permasalahan di kelas IV SDN Tanjung adaah kurangnya inovasi penerapan media dan metode pembelajaran. Guru kelas menyampaikan jika kurangnya penerapan media tersebut dikarenakan faktor keterbatasan waktu, sarana dan prasarana yang ada di sekolah. Salah satu peserta didik juga menyampaikan jika dalam proses

pembelajaran diterapkan media mereka merasa antusias dan bersemangat.

Tahap Pengumpulan Data: Tahap selanjutnya ialah tahap pengumpulan informasi mengani materi yang akan diajarkan yakni materi IPS yang terdapat pada tma 8 subtema 1 pembelajaran 4. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel dibawah berikut:

Tabel 2 Tabel Pemetaan Kompetensi Dasar

Kelas	Tema/ Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator
4	8 Daerah Tempat Tinggalku Subtema 1 Pembelajaran 4/ IPS	3.3 Membaca kondisi geografis di lingkungan sekitarnya 3.4 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar 4.3 Menyaji hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1 Menyebutkan komponen-komponen peta 3.3.2 Mengidentifikasi tempat wisata dan berbagai peninggalan bersejarah dengan membaca peta untuk mengetahui keunikan lingkungan setempat 3.4.1 Mengidentifikasi jenis pekerjaan dan kegiatan masyarakat terkait dengan kegiatan ekonomi. 4.3.1 Menganalisis jenis-jenis pekerjaan terkait dengan kegiatan ekonomi di lingkungan tempat wisata

Tahap Desain Produk: Media ini yang didesain oleh pengembang menggunakan aplikasi *adobe flash CS6* dengan materi yang terdapat pada 8 Subtema 1 Pembelajaran 4 khususnya mata pelajaran IPS. Materi IPS yang dibahas antara lain peta, tempat wisata dan peninggalan sejarah di kabupaten kediri serta kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar. Media ini cocok dan diperuntukan bagi peserta didik kelas IV SDN Tanjung Kediri. Media pembelajaran peta *puzzle* berbasis *adobe flash* juga dikembangkan mengacu pada pendekatan CTL. Media ini berisi halaman depan, rincian kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, halaman menu utama, halaman games peta *puzzle* dan halaman materi. Berikut disajikan gambar dari desain media:

Gambar 2 Desain Media



Tahap Validasi Desain: Tahap selanjutnya ialah tahap validasi ahli. Validasi dilakukan oleh dua validator yakni validasi media oleh Bapak Dr.

Yoyok Yermiandhoko, M.Pd sedangkan validasi materi dilakukan oleh Bapak Dr. Waspodo Tjipto Subroto, M.Pd. Berikut disajikan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli:



Tahap Perbaikan Desain: Tahap perbaikan desain ini, peneliti merevisi desain media dengan memperhatikan saran dan masukan yang telah diberikan oleh ahli media. Perbaikan desain dilakukan guna untuk menghasilkan media yang layak dipergunakan pada tahap uji coba.

Tahap Uji Coba Produk: Tahap uji coba produk dilakukan dengan skala terbatas yakni oleh 10 peserta didik kelas IV yang nantinya dibagi menjadi 2 kelompok. Masing- masing kelompok terdiri dari 5 peserta didik. Setelah selesai mengoperasikan media, setiap peserta didik diminta untuk mengisi lembar angket respon peserta didik berkaitan dengan media yang telah digunakan. Hasil dari penilaian tersebut dapat digunakan untuk melihat kelayakan media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* tersebut. Data yang telah terkumpul dapat dihitung dengan menggunakan rumus data hasil responden.

$$\text{Presentase Jawaban} = \frac{\text{Frekuensi Jawaban Responden}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Tahap uji coba produk skala terbatas dengan rincian 15 pertanyaan dapat disimpulkan bahwa media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* dengan pendekatan CTL memiliki kelayakan dengan kategori sangat layak dengan memiliki prosentase seluruhnya sebesar 88%

Tahap Revisi Produk: Tahap selanjutnya peneliti memperhatikan masukan yang diberikan guru kelas mengenai media yang dikembangkan. Pada saat pengujian produk dengan skala terbatas guru kelas mendampingi peneliti serta mengamati proses pembelajaran. Guru kelas memberikan saran mengenai kelebihan dan kekurangan media dan metode yang telah diterapkan peneliti. Saran tersebut sangat membantu dan memotivasi peneliti

dalam perbaikan media tersebut. Guru kelas juga mengisi lembar angket dan memiliki hasil prosesentase sebesar 90%.

Tahap Uji Coba Pemakaian : Tahap selanjutnya adalah uji coba pemakaian dengan skala besar yakni peserta didik kelas IV yang berjumlah 20. Selanjutnya dibentuk kelompok menjadi 4 kelompok dengan rincian setiap kelompok terdiri dari 5 peserta didik. Setiap kelompok bergantian mengoperasikan dan menyelesaikan permainan yang terdapat di media tersebut. Setelah proses pembelajaran berakhir, setiap peserta didik diminta untuk mengisi angket guna mengetahui respon peserta didik mengenai yang dikembangkan. Data yang dihasilkan dapat dihitung dengan menggunakan rumus data hasil responden sebagai berikut:

$$\text{Presentase Jawaban} = \frac{\text{Frekuensi Jawaban Responden}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan tahap uji coba produk skala besar atau satu kelas yang berjumlah 20 peserta didik dengan rincian 15 pertanyaan dapat disimpulkan bahwa media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* dengan pendekatan CTL memiliki kelayakan dengan kategori sangat layak dan memiliki prosesentase sebesar 89%.

Tahap Revisi Produk Final: Tahap revisi produk final merupakan tahap revisi yang paling akhir bertujuan untuk menyempurnakan media yang telah dikembangkan. Saran dan masukan yang diberikan oleh guru kelas maupun para ahli juga diperhatikan oleh peneliti guna untuk menghasilkan media yang lebih baik lagi. Akan tetapi hasil keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* dengan pendekatan CTL sudah sangat layak dan bagus untuk diterapkan dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS

Proses selanjutnya adalah hasil uji coba media pembelajaran. Pada uji coba penerapan media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* ini peneliti melakukan tes *pretest* dan tes *posttest* yang bertujuan untuk mengetahui apakah media yang telah dikembangkan peneliti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Tanjung Kediri. Berikut disajikan hasil dari tes *pretest* dan tes *posttest* :



Berdasarkan hasil nilai rata-rata yang diperoleh kemudian nilai pre-test, dan nilai post- test akan dianalisis menggunakan uji t. Hasil uji t dengan menggunakan tingkat kemaknaan 0,05 diperoleh hasil ^{hitung} adalah (4,28) sedangkan t-tabel

adalah (2,093). Hal tersebut menunjukkan bahwa jumlah nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah menggunakan media peta puzzle berbasis adobe flash dengan pendekatan CTL.

4. KESIMPULAN

Pengembangan media peta *puzzle* berbasis *adobe flash* dengan pendekatan CTL memiliki tingkat kelayakan yang cukup tinggi dan layak digunakan pada proses pembelajaran. Pengembangan media tersebut sudah melalui tahapan yang sesuai metode penelitian dan telah divalidasi oleh validator. Media tersebut memiliki tingkat kevalidan sebesar 86%; isi materi memperoleh tingkat kevalidan seluruhnya 85%; penilaian dari guru kelas IV memperoleh prosentase kevalidan 90% dan hasil tanggapan atau respon peserta didik dilapangan memperoleh prosentase kevalidan seluruhnya 89%.

Sedangkan tes hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media peta puzzle berbasis adobe flash dengan pendekatan CTL ditunjukkan pada pretest yang mendapatkan nilai rata-rata 59 sedangkan posttest mendapatkan nilai rata-rata 89. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa nilai posttest mengalami peningkatan sebesar 30. Pembuktian tersebut menggunakan hasil uji t bahwa t_{hitung} adalah (4,28) sedangkan t_{tabel} adalah (2,093). Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran peta puzzle berbasis adobe flash dengan pendekatan CTL untuk kelas IV SD dikatakan memiliki kualitas yang layak dan baik. Hal tersebut karena media peta puzzle berbasis adobe flash dengan pendekatan CTL dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

5. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media yang diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran kelas IV SD/MI. Saran yang dapat diberikan antara lain: (1) Media pembelajaran yang dikembangkan telah mampu memberikan pengetahuan, inovasi baru serta wawasan yang luas serta terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tetapi lebih perlu lebih ditunjang dengan fasilitas yang lebih mendukung dan memadai; (2) Media pembelajaran ini dapat digunakan secara layak oleh guru kelas karena telah melalui tahap penelitian. Guru kelas diharapkan dapat mengembangkan media inovatif berbasis teknologi informasi lain yang lebih kreatif.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Andang, Ismail. 2009. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media
- Hariyanto dan Suyono. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Jamil, Sya'ban. 2012. *Games untuk Keluarga*, Jakarta: Republika Penerbit
- Pranowo, G. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Adobe Flash CS5*. Yogyakarta: Andi
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- _____. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Suprijono, agus. 2012. *Cooperative Learning Teori & Aplikast Pakem*. Yogyakarta Pustaka Pelajar
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana