

**PENGARUH MODEL *PICTURE AND PICTURE*
MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR
KOGNITIF SISWA KELAS VII MATERI
KINGDOM ANIMALIA DI SMP NEGERI 20
KOTA BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Dalam Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)



Oleh:

Tyas Yuliani Putri
NIM. 1911260005

**PROGRAM STUDI ILMU PENGETAHUAN ALAM
JURUSAN PENDIDIKAN SAINS DAN SOSIAL
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI
SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2023**

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah robbil 'alamin. Segala puji dan syukur atas Ridho Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sebagai ucapan terimakasih, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kepada Allah SWT yang selalu mendengarkan doa dan keluh kesah yang saya panjatkan disetiap doa untuk kelancaran dan kemudahan penyusunan skripsi ini.
2. Untuk kedua orang tua saya, Bapak Sutisna dan Ibu Iin Suhartini yang senantiasa mendoakan, mensupport, menasehati dan memberikan kasih sayang yang tak terhingga untuk keberhasilan anak-anaknya.
3. Untuk Adik saya Indra Ramadhan yang selalu mensupport tiada henti dan memotivasi kakaknya agar skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Untuk seluruh keluarga besar kakek Mintarjo bin alm. Abah Waluyo yang selalu mendoakan, mendorong dan memberi dukungan dalam kelancaran pendidikan saya.
5. Untuk dosen pembimbing 1 Bapak Dr. Irwan Satria, M.Pd dan dosen pembimbing 2 Bapak Erik Perdana Putra, M.Pd yang telah membimbing, mengoreksi dan memberikan arahan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

6. Untuk keluarga besar SMP Negeri 20 Kota Bengkulu yang telah memberikan kesempatan serta dukungan baik kepada saya dalam melaksanakan penelitian guna memperoleh data untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Untuk sahabat karib Linda Juniarti yang selalu mendukung, menghibur, menasehati, memotivasi dan menyemangati saya selama penyusunan skripsi ini
8. Untuk teman-teman seperjuangan Sri Widia Astuti, Nada Fitriana, Elsanti, Resti Sukmiati, Sonia Meliasari dan Nur Haviza Yuliana. Terimakasih kepada teman-teman yang selalu membantu, memberi arahan, menasehati dan menyemangati saya selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Untuk teman-teman Prodi IPA angkatan 2019 kelas A yang telah memberikan semangat, dorongan dan dukungan selama saya belajar dikelas yang sama.
10. Teruntuk diri saya sendiri. Terimakasih karena telah bekerjasama selama ini. Selalu kuat, sabar, ikhlas, semangat, optimis, berpikir positif dan selalu berusaha memberikan yang terbaik dalam penyusunan skripsi ini sehingga akhirnya dapat terselesaikan dengan baik.

MOTTO

“Walaupun dalam hidup seringkali mengalami kesulitan,
jangan pernah jadikan itu sebagai kegagalan.

Bisa saja itu adalah awal dari sebuah kesuksesan.

Tetaplah optimis dan selalu berpikir positif”

Tyas Yuliani Putri

“Allah tidak membebani seseorang
melainkan sesuai dengan kesanggupannya”

(Q.S. Al-Baqarah: 286)

ABSTRAK

Nama : Tyas Yuliani Putri

NIM : 1911260005

**Judul : Pengaruh Model *Picture and Picture* Berbantuan
Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kognitif
Siswa Kelas VII Materi Kingdom Animalia di
SMP Negeri 20 Kota Bengkulu**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *picture and picture* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group*. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari kelas eksperimen berjumlah 29 siswa dan kelas kontrol berjumlah 29 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Data penelitian ini diperoleh melalui hasil *Pretest* dan *Posttest* berupa soal pilihan ganda berjumlah 15 soal. Analisis data kedua kelas menggunakan uji-t (*Independent Samples Test*) dengan bantuan program *SPSS Versi 26,0*. Hasil analisis data menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa kelas VII menggunakan model *picture and picture* berbantuan media *puzzle* lebih tinggi dibanding dengan nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa yang menggunakan model konvensional yaitu $84 > 77,34$. Berdasarkan perhitungan uji-t (*Independent Samples Test*) dengan taraf signifikansi 5% diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* $< 0,05$ atau $0,030 < 0,05$ maka dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan model *picture and picture* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VII materi kingdom animalia di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu.

Kata Kunci: *Model Picture and Picture, Media Puzzle, Hasil Belajar Kognitif*

ABSTRACT

Name : Tyas Yuliani Putri

NIM : 1911260005

Title : *The Effect of Picture and Picture Models Assisted by Media Puzzle on Cognitive Learning Outcomes of Class VII Students on Kingdom Animalia Material at SMPN 20 Bengkulu City*

This purpose to determine the effect of the picture and picture model assisted by puzzle media on students' cognitive learning outcomes. The research method used is Quasi Experiment with Pretest-Posttest Control Group research design. The sample in this study consisted of 29 students. The used purposive sampling. The research data was obtained through the results of the Pretest and Posttest in the form of 15 multiple choice questions. Analysis for both classes used the t-test with SPSS 26.0 program. The results of data analysis showed that the average value of the cognitive learning outcomes of class VII students using the picture and picture model assisted by puzzle media was higher than the average value of cognitive learning outcomes of students using the conventional model, namely $84 > 77.34$. In addition, based on the calculation of the t-test with a significance level of 5%, the value of Sig.(2-tailed) < 0.05 or $0.030 < 0.05$ means that H_0 is rejected and H_a is accepted. This shows that there is a significant influence in the use of the picture and picture model assisted by media puzzles on the cognitive learning outcomes of class VII students on kingdom animalia material at SMPN 20 Bengkulu City.

Keywords: *Picture and Picture Model, Media Puzzle, Cognitive Learning Outcomes*

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum, Wr.Wb

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami ucapkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pengaruh Model *Picture and Picture* Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII Materi Kingdom Animalia di SMP Negeri 20 Kota Bengkulu”**. Sholawat dan salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya.

Dalam penyusunan skripsi ini, saya selaku penulis tidak akan bisa menyelesaikan skripsi ini tanpa berkat bantuan, bimbingan, dukungan, semangat serta motivasi dari berbagai pihak. Serta pada kesempatan ini penulis tidak lupa ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

1. Bapak Prof. Dr. KH. Zulkarnain, M.Pd, Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu yang telah memberikan waktu dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi S1 di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
2. Bapak Dr. Mus Mulyadi, S.Ag. M.Pd, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Fatmawati Sukarno

Bengkulu yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta motivasi kepada penulis.

3. Bapak M. Hidayatullah, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Sains dan Sosial yang sudah melancarkan penulis untuk mengurus semua yang berhubungan dengan jurusan dan prodi.
4. Ibu Meirita Sari, M.Pd.Si, selaku Ketua Prodi IPA yang sudah membantu penulis dari awal kuliah hingga tahap akhir penyusunan skripsi.
5. Bapak Dr. Irwan Satria, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan pengarahan, koreksi serta bimbingan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak Erik Perdana Putra, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang sudah membimbing, memberikan pengarahan serta koreksi untuk penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Segenap dosen prodi tadaris IPA, yang sudah mengajar dan memberikan ilmu yang sangat bermanfaat selama penulis mengikuti perkuliahan di UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
8. Seluruh staf dan karyawan Fakultas Tarbiyah dan Tadaris UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah membantu kelancaran administrasi akademik penulis.

9. Ibu Lindawati, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 20 Kota Bengkulu yang telah memberikan izin kepada penulis dalam melakukan penelitian ini.
10. Semua pihak yang telah berperan penting dalam membantu menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari banyak kelemahan dan kekurangan dari berbagai sisi. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Wassalammu'alaikum Wr.Wb

Bengkulu, 2023

Penulis

Tyas Yuliani Putri
NIM.1911260005

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
NOTA PEMBIMBING	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian.....	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori	11
1. Belajar Dan Pembelajaran	11
2. Model Pembelajaran	19
3. Puzzle Sebagai Media Pembelajaran	35
4. Hasil Belajar	42
5. Pembelajaran IPA	47
B. Penelitian Relevan	54
C. Kerangka Berpikir	67
D. Hipotesis Penelitian	70

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	71
B. Tempat dan waktu Penelitian.....	72
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	72

D. Variabel Penelitian.....	75
E. Teknik Pengumpulan Data	76
F. Instrumen Penelitian	78
G. Teknik Analisis Data	82

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data	85
B. Analisis Data.....	89
C. Pembahasan	100

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	107
B. Saran	108

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
2.1	Penelitian Relevan	54
3.1	<i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>	72
3.2	Jumlah siswa kelas VII SMPN 20 Kota Bengkulu	73
3.3	Jumlah Sampel Penelitian	74
3.4	Intrumen Kisi-kisi Soal Pre-Test dan Post-Test	79
3.5	Interpretasi Validitas	81
3.6	Interpretasi Reliabilitas	81
4.1	Profil SMP Negeri 20 Kota Bengkulu T.A 2023	85
4.2	Data Siswa Kelas VII-IX SMPN 20 Kota Bengkulu T.A 2023	87
4.3	Struktur Organisasi SMPN 20 Kota Bengkulu T.A 2023	87
4.4	Hasil Uji Validitas	89
4.5	Hasil Uji Reliabilitas	90
4.6	Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	90
4.7	Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	91
4.8	Analisis Deskriptif Statistik	93
4.9	Uji Normalitas <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	96

4.10 Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	98
4.11 Hasil Uji-t <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	99
4.12 Hasil Uji-t <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	99
4.13 Mean Hasil Belajar Kognitif Siswa	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul	Halaman
2.1	<i>Puzzle</i> Kingdom Animalia	41
2.2	Katak sebagai Hewan Amfibi	55
2.3	Kerangka Berpikir	69
3.1	Hubungan Antar Dua Variabel	76