

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLEMATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI
POKOK MENGENAL NAMA HEWAN DISEKITAR UNTUK ANAK TUNA RUNGUKELAS II SEKOLAH DASAR
LUAR BIASA BINA BANGSA SEPANJANG**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLEMATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI
POKOK MENGENAL NAMA HEWAN DISEKITAR UNTUK ANAK TUNA RUNGUKELAS II SEKOLAH DASAR
LUAR BIASA BINA BANGSA SEPANJANG**

Mirza Abdillah

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, mirzabdillah@gmail.com

Andi Kristanto, S.Pd., Mpd.

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pada mata pelajaran bahasa Indonesia mengenal nama hewan, SDLB Bina Bangsa Sepanjang memiliki masalah belajar berupa lemahnya siswa dalam memahami materi dan juga perintah guru. Hal ini dapat terlihat ketika guru memberi perintah untuk menulis nama hewan di buku, akan tetapi 5 siswa tersebut hanya diam saja tidak melakukan apa-apa. Lalu 2 siswa yang lain memulai untuk menulis nama hewan, dengan melihat contoh dari temannya mereka bisa menulis nama hewan. Indikator Kompetensi siswa harus bisa menulis nama hewan di sekitar 5 dari 7 siswa. Jadi 5 siswa tersebut jika diberi perintah harus dengan pengulangan beserta contoh jika tidak mereka akan terdiam. Dampak dari minimnya penguasaan bahasa yang di akibatkan oleh ketunarunguan yaitu siswa akan kesulitan memahami apa yang di perintahkan oleh guru baik berupa materi ataupun soal. Selain itu siswa juga akan cenderung kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media puzzle. Model pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) dalam Tegeh dkk (2014:42-43). Pengembangan ini di tujukan untuk siswa Sekolah Dasar Luar Biasa Bina Bangsa Sepanjang

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk menguji kelayakan media menggunakan wawancara untuk ahli media dan ahli materi,. Berdasarkan hasil wawancara ahli media dan ahli materi sebagian besar menyatakan layak untuk digunakan namun masih ada beberapa revisi untuk memperbaiki media yang akan digunakan. Saat proses uji coba pemakaian, peneliti melibatkan siswa dalam kelompok besar yang berjumlah 7 siswa. Pada proses ini peneliti menggunakan menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Media Puzzle yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar dengan dibuktikan berdasarkan perhitungan tersebut, maka dapat diketahui perbandingan antar hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan nilai post test lebih besar dari pada hasil pre test, sebesar rata-rata nilai 7,9 menjadi 15,1 yang berarti adanya peningkatan nilai siswa setelah menggunakan media puzzle dengan rata-rata peningkatan nilai sebesar 7,3 yang diperoleh dari hitungan jumlah beda dibagi dengan jumlah siswa maka dengan demikian media puzzle ini dinyatakan efektif dalam proses belajar mengajar. Untuk menguji hasil hipotesis, terdapat kriteria pengambilan keputusan dengan menguji H1 yaitu: H1: diterima jika $T_{hitung} \leq T_{tabel}$ Berdasarkan perhitungan melalui uji Wilcoxon dengan $n = 7$ pada taraf signifikan 0,05 diperoleh $T_{tabel} = 2$, maka H_i diterima karena $T_{hitung} (0) \leq T_{tabel} (2)$ artinya hipotesis yang diajukan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa Media Puzzle memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar pengenalan nama hewan di Kelas II SDLB Bina Bangsa Sepanjang

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran Puzzle, Anak Tuna Rungu

Abstract

In the Indonesian subjects know the name of the animal, SDLB Bina Bangsa Sepanjang with learning problems such as the weakness of the students in understanding the material and also commands a teacher. This can be seen when the teacher gave the order to write the names of animals in the book, but five of these students only silent not do anything. Then two other students started to write the name of the animal, to see examples of their friends can write the names of animals. While the student competence indicators should be able to write the names of animals in about 5 out of 7 students. So five of these students if given the command to be with repetition and examples if not they will be silent.

The impact of the lack of mastery of languages by comparing the deafness that students will understand what is instructed by the teacher either material or matter. In addition, students will also tend to be less active in teaching and learning activities. The purpose of this study is to produce products such as media puzzle. The development model used is a model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) in Tegeh et al (2014: 42-43) . The development is aimed at elementary school students Extraordinary Bina Bangsa Sepanjang

Data collection methods used to test the feasibility of using the media to interview media expert and subject matter experts. Based on the results of expert interviews and expert media largely material declared unfit for use but with some revisions to improve the media to be used. When the utility testing, researchers recruited students in large groups totaling 7 students. In this process the researchers used using the One-group pretest-posttest design. Media Puzzle developed to improve learning outcomes with proven according to these calculations, it can be seen the comparison between pretest and posttest results showed an increase in the value of post test is greater than the pre test results, amounting to an average value of 7.9 to 15.1 which means an increase in student scores after using media puzzle with an average increase in value of 7.3 obtained from different counts divided by the number of students it means the puzzle is declared effective media in teaching and learning. To test the hypothesis result, there is a decision-making criteria with which to test H1: H1: acceptable if $T_{hitung} \leq T_{tabel}$ Based on calculations by the Wilcoxon test with $n = 7$ at significant level of 0.05 was obtained $T_{tabel} = 2$, then H_1 accepted because $T_{hitung} (0) \leq T_{tabel} (2)$ means that the hypothesis is accepted. This shows that the Media Puzzle significant impact on the improvement of learning achievement animal name recognition in Class II SDLB Bina Bangsa Sepanjang.

Keywords: Development, Learning Media Puzzle, Deaf Children



LUAR BIASA BINA BANGSA SEPANJANG

PENDAHULUAN

Anak merupakan generasi penerus bangsa yang diharapkan dapat memutar roda pemerintahan dan berperan dalam globalisasi kearah yang lebih baik. Anak membutuhkan pembinaan dan pengembangan sejak usia dini dari orang tua maupun lembaga pendidikan untuk dapat berkembang secara optimal. Semua anak berhak mendapat pendidikan anak usia dini yang berkualitas tinggi. UU RI nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyebutkan bahwa "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Anak yang berkebutuhan khusus juga berkepentingan masuk dalam PAUD. Semua anak membutuhkan kesempatan untuk belajar pada potensi tertinggi mereka pada lingkungan yang mencakup semua. Anak harus mempunyai akses yang wajar dalam pengasuhan dan persiapan kebutuhan untuk berpartisipasi penuh dalam negara kita. Meliputi sosial, ekonomi, politik, dan partisipasi budaya. Itu juga keterlibatan kecakapan dan pengalaman yang dibutuhkan untuk aktif, terlibat, dan bertanggung jawab sebagai warga negara. Maka dari itu orang tua dan guru hendaknya membantu anak menyediakan kesempatan untuk kesuksesan mereka., dan membantu mereka menjadi terlibat dalam komunitas mereka.

Melihat pentingnya kemampuan berbahasa dalam kehidupan sehari-hari maka perlu dikembangkan pada anak sejak usia dini. Pada usia dini anak dapat dengan mudah menerima rangsang atau stimulasi setiap perkembangan. Namun, tidak setiap anak dapat menguasai kemampuan berbahasa dengan mudah. Hal tersebut dikarenakan oleh faktor bawaan, misalnya pada anak-anak tuna rungu. Anak tunarungu adalah anak yang mengalami kekurangan atau kehilangan kemampuan mendengar yang disebabkan oleh kerusakan atau tidak berfungsinya sebagian atau seluruh alat pendengaran sehingga ia mengalami hambatan dalam perkembangan bahasanya. Gangguan pendengaran yang dialami anak tunarungu

menyebabkan mereka tidak mampu mendengarkan secara baik. Artinya mereka tidak mengalami proses peniruan suara setelah masa meraban, proses peniruan hanya terbatas pada peniruan visual saja. Sehingga pada perkembangan selanjutnya anak tunarungu mengalami hambatan dalam perkembangan bahasa dan berbicara. Keadaan ini menyebabkan anak tunarungu mengalami kesulitan bila berhubungan dengan orang-orang normal. Ketunarunguan yang diderita sejak lahir akan menimbulkan berbagai permasalahan yang menyangkut seluruh hidup dan kehidupan penyandanganya. Masalah terbesar yang dialami adalah seseorang yang bila hilang atau berkurang fungsi pendengaranya adalah hambatan dalam komunikasi dengan lingkungan.

Gangguan pendengaran atau tunarungu yang dialami seseorang akan menimbulkan masalah, khusus pada aspek kebahasaan dan komunikasi. Hal itu semata dikarenakan semua informasi auditif yang ada disekitarnya tidak dapat dipersepsikann dengan baik. Akibat keterbatasan perbendaharaan bahasa yang dimiliki, secara empirik mereka tampak bodoh, acuh tak acuh, tidak komunikatif, dan kesulitan beradaptasi.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan di SLB BINA BANGSA Sepanjang penulis menemukan 3 dari 5 siswa sulit memahami materi atau perintah yang diberikan oleh guru. Sebagai contoh ketika kegiatan belajar mengajar, siswa diberi perintah untuk menulis nama hewan di buku, akan tetapi 3 siswa tersebut hanya diam saja tidak melakukan apa-apa. Lalu 2 siswa yang lain memulai untuk menulis nama hewan, dengan melihat contoh dari temannya mereka bisa menulis nama hewan. Sedangkan dalam Indikator Kompetensi siswa harus bisa menulis nama hewan di sekitar. Jadi 3 siswa tersebut jika diberi perintah harus dengan pengulangan beserta contoh jika tidak mereka akan terdiam. Kendala atau hambatan yang dialami oleh siswa tuna rungu kelas 2 SLB BINA BANGSA Sepanjang kurangnya kemampuan siswa dalam bahasa reseptif sehingga mereka kurang mampu untuk memahami perintah yang diberikan oleh guru. Karena mereka kurang mampu untuk memahami perintah yang diberikan oleh guru maka siswa akan kesulitan menangkap pelajaran yang di berikan oleh guru.

Dampak dari minimnya penguasaan bahasa yang di akibatkan oleh ketunarunguan yaitu siswa akan kesulitan memahami apa yang di perintahkan oleh guru baik berupa materi ataupun soal. Selain

LUAR BIASA BINA BANGSA SEPANJANG

itu siswa juga akan cenderung kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar

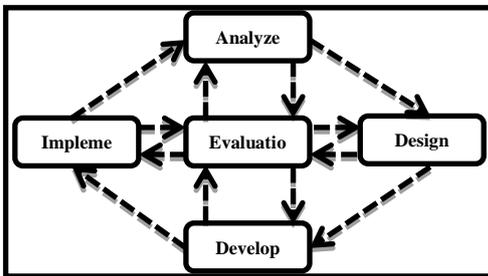
Diperlukan upaya untuk dapat meningkatkan kemampuan bahasa reseptif anak tuna rungu dan diperlukan pula media yang menunjang kemampuan bahasa siswa. Media tersebut harus banyak melibatkan indera penglihatan daripada indera yang lain. Untuk meningkatkan bahasa reseptif siswa tuna rungu maka dibutuhkan media yang menunjang proses keberhasilan anak dalam memahami bahasa. Media tersebut harus banyak melibatkan indera penglihatan daripada indera lainnya

Media Puzzle merupakan media grafis. Sebagaimana media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang di pakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan dituangkan ke dalam simbol-simbol visual

Pada pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) dalam Tegeh dkk (2014:42-43).

Adapun tahapan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) dalam Tegeh dkk (2014:42-43) sebagai berikut:

1. Tahap I Analisis (Analyze)
2. Tahap II Perancangan (Design)
3. Tahap III Pengembangan (Development)
4. Tahap IV Implementasi (Implementation)
5. Tahap V Evaluasi (Evaluation)



Gambar 3.1 Tahapan ADDIE model (Anglada (2007) dalam Tegeh dkk, 2014:42)

Alasan penggunaan model pengembangan ADDIE oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media Puzzle yang nantinya akan dikembangkan oleh peneliti. Karena model pengembangan ini memiliki prosedur pengembangan yang tersusun sistematis sehingga memungkinkan untuk peneliti

mengembangkan produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Prosedur pengembangan model ADDIE sederhana sehingga dapat dilakukan oleh peneliti, dan sesuai dengan rancangan langkah pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti.

A. Prosedur Pengembangan Media Puzzle

Pada prosedur pengembangan media puzzle ini, peneliti akan membahas mengenai prosedur pengembangan yang telah disesuaikan dengan model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) dalam Tegeh dkk (2014:42-43) dan prosedur yang ada dalam One-Group Pretest-Posttest Design dalam Borg and Gall (2003:389). Peneliti akan menguraikan prosedur pengembangan yang nantinya akan dilakukan dalam proses pengembangan media puzzle. Adapun prosedur pengembangannya sebagai berikut:

1. Tahap I Analisis (Analyze)

Pada tahap analisis ini peneliti melakukan prosedur yang berupa observasi lapangan. Adapun yang menjadi subjek observasi peneliti adalah kompetensi yang terdapat masalah belajar, karakteristik dari kompetensi tersebut, serta karakteristik dari siswa. Adapun pada tahap ini peneliti menemukan masalah belajar yang dihadapi oleh siswa terdapat pada kompetensi mengenal nama hewan

2. Tahap II Perancangan (Design)

Kemudian selanjutnya adalah perancangan atau desain. Dari data yang telah didapat sebelumnya seperti karakteristik kompetensi serta karakteristik siswa, maka pada tahap ini peneliti mulai dapat merancang solusi untuk dapat menguraikan permasalahan belajar yang dihadapi oleh siswa. Pada proses ini, peneliti melakukan proses desain berupa produk pengembangan media yaitu puzzle. Puzzle yang dirancang oleh peneliti pun telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa, serta sesuai dengan karakteristik kompetensi yang ada

3. Tahap III Pengembangan (Development)

Bentuk nyata dari prosedur desain yang telah dilakukan oleh peneliti akan direalisasikan melalui pengembangan. Pengembangan ini nantinya akan melibatkan 2 ahli untuk memvalidasi desain yang telah dirancang oleh peneliti. Adapun 2 ahli tersebut meliputi ahli media dan ahli materi. Maksud dari validasi tersebut adalah untuk mengetahui kelayakan media sebelum nantinya di uji coba kepada siswa.

Pada desain uji coba yang dilakukan oleh peneliti ini melibatkan 2 ahli yaitu ahli

LUAR BIASA BINA BANGSA SEPANJANG

materi, ahli media serta melibatkan 50% dari jumlah siswa tuna rungu kelas 2 di Sekolah Dasar Luar Biasa Bina Bangsa Sepanjang.

a. Ahli Media

Adapun prosedur pelaksanaan uji coba ahli media adalah sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan tabel wawancara dengan dilengkapi produk
- 2) Memberikan penjelasan proses penelitian
- 3) Meminta saran mengenai kualitas produk yang telah dihasilkan
- 4) Mengumpulkan data
- 5) Penutup

b. Ahli Materi

Produk yang telah direvisi oleh ahli media, maka akan di uji coba oleh ahli materi. Adapun prosedur uji coba ahli materi sebagai berikut:

- 1) Mempersiapkan tabel wawancara dengan dilengkapi produk
- 2) Menjelaskan proses penelitian
- 3) Meminta saran mengenai kualitas produk yang telah dihasilkan
- 4) Mengumpulkan data
- 5) Penutup

c. Uji Coba Siswa

Uji coba ini nantinya akan dilakukan kepada 50% dari jumlah siswatuna rungu kelas 2 di Sekolah Dasar Luar Biasa Bina Bangsa Sepanjang yaitu antara 3 sampai dengan 4 siswa. Proses uji coba ini menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design* yang telah dijelaskan prosedurnya pada poin Desain Penelitian yang ada pada Bab III ini yaitu dengan melibatkan siswa dengan menggunakan proses *pretest* kemudian pelaksanaan *treatment* setelahnya melakukan proses *posttest*.

Pada proses pelaksanaan desain ujicoba produk nantinya adalah sebagai berikut:

1. Desain produk yang dikembangkan akan di validasi oleh ahli media. Ahli media akan menilai bagaimana kesesuaian desain media dengan karakteristik kompetensi maupun kesesuaian dengan karakteristik siswa.
2. Tahap selanjutnya ialah desain produk yang dikembangkan akan di validasi isi materinya oleh ahli materi. Ahli materi akan menilai bagaimana kesesuaian isi materi yang terdapat pada media puzzle dengan kesesuaian materi pada kompetensi.
3. Setelah kedua alur diatas dilaksanakan maka selanjutnya adalah uji coba akan dilakukan terhadap siswa guna mengetahui keefektifan media puzzle.

4. Tahap IV Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi ini, peneliti mulai melakukan prosedur yang telah dijelaskan pada poin desain penelitian sebelumnya. Pada proses ini akan terjadi tahapan berupa *pretest* yang diberikan kepada siswa, kemudian pemberian *treatment*.

5. Tahap V Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah pelaksanaan *pretest* dan *treatment* oleh siswa, maka yang terakhir adalah pelaksanaan *posttest*. Pada proses *posttest* ini akan diketahui mengenai keefektifan media puzzle yang dikembangkan oleh peneliti.

B. Desain Uji Coba

1. Desain Penelitian

Pada proses pengembangan nantinya, peneliti menggunakan desain penelitian *Pre-Eksperimental Design* yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Alasan menggunakan desain penelitian ini adalah karena terbatasnya jumlah siswa pada Sekolah Luar Biasa Bina Bangsa yang hanya berjumlah 7siswa.

Adapun prosedur dari *One-Group Pretest-Posttest Design* yang terdapat dalam Borg and Gall (2003:389) adalah sebagai berikut:

- a. *Administration of a pretest measuring the dependent variable*
- b. *Implementation of experimental treatment (independent variable) for participants; and*
- c. *Administration of posttest that measures the dependent variable again.*

Dengan tahapan yang telah disebutkan, maka peneliti akan melaksanakan tahapan-tahapan penelitiannya sebagai berikut:

a. Tahap Pertama

Pada tahap pertama, peneliti melakukan kegiatan *pretest*. Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mengidentifikasi nama dan ciri-ciri hewan di sekitar.

b. Tahap Kedua

Selanjutnya pada tahap kedua, peneliti memberikan *treatment* yaitu berupa media puzzle yang telah dikembangkan oleh peneliti.

c. Tahap Ketiga

Tahapan akhir pada pelaksanaan desain penelitian ini adalah melakukan *post-test*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil yang didapat siswa sebelum dengan sesudah siswa menggunakan *treatment* (media puzzle).

Tahapan-tahapan pada desain penelitian ini nantinya akan masuk pada prosedur pengembangan yang akan dilaksanakan oleh peneliti, yaitu pada pelaksanaan prosedur Tahap IV Implementasi dan Tahap V Evaluasi.

LUAR BIASA BINA BANGSA SEPANJANG

2. Subjek Uji Coba

Adapun kriteria subjek uji coba pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Ahli media terdiri dari dua dosen program studi S-1 Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya
- b. Ahli materi terdiri dari guru kelastuna rungu kelas 2 di Sekolah Dasar Luar Biasa Bina Bangsa

3. Jenis Data

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Data Kualitatif
Data kualitatif ini berupa data yang mengenai rancangan produk yang berupa hasil wawancara yang diberikan kepada 2 ahli yang telah disebutkan sebelumnya yaitu ahli materi dan ahli media, lalu di lanjutkan dengan wawancara pada siswa
- b. Data Kuantitatif
Data kuantitatif ini yaitu berupa angka yang diperoleh dari tes yang nantinya akan diberikan kepada siswa.

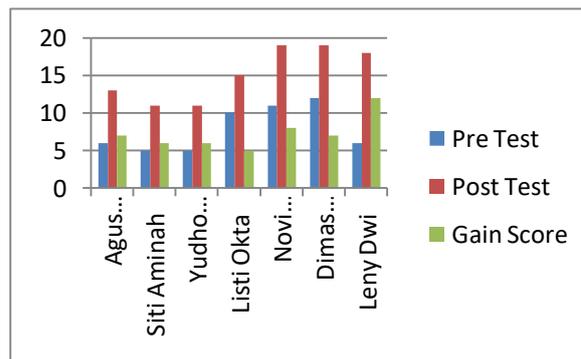
4. Instrumen Pengumpulan Data

Adapun instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data yaitu:

- a. Wawancara
Wawancara untuk 2 ahli, yaitu ahli media, dan ahli materi
Wawancara atau *interview* adalah suatu metode atau cara yang digunakan untuk mendapat jawaban dari responden dengan cara tanya-jawab sepihak (Arikunto, 2015:44)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilakukan pada siswa tunarungu yang mana *pretest* diberikan sebelum menggunakan puzzle dan *posttest* diberikan setelah siswa menggunakan puzzle yang dikembangkan. Dari hasil *pretest* dan *posttest* tersebut dilakukan analisis dengan cara membandingkan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Perbandingan tersebut berfungsi untuk mengetahui keefektifan puzzle yang dikembangkan.



Grafik 4.1 Rekapitulasi Subjek Penelitian Sebelum dan Sesudah Treatment

Grafik di atas menampilkan perbedaan yang diperoleh subjek penelitian sebelum dan setelah diberi perlakuan (*treatment*) berupa media puzzle dalam meningkatkan prestasi belajar mengenal nama hewan di sekitar

Grafik di atas menunjukkan bahwa adanya pengaruh antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan

1. Pengolahan Data

Setelah diperoleh skor siswa, langkah selanjutnya yang dilakukan adalah pengolahan data. Prosedur yang dilakukan antara lain sebagai berikut:

- a) Penilaian
Setelah lembar jawaban terkumpul, dilakukan pengkodean pada setiap nama siswa, memeriksa jawaban siswa dan melakukan penilaian sesuai kriteria penilaian yang telah ditetapkan.
- b) Pengelompokkan jenis data
Data yang terkumpul dan telah diberi nilai, selanjutnya dipisahkan antara lembar jawaban *pretest* dan *posttest*.
- c) Perhitungan

Perhitungan data yang terkumpul menggunakan uji Wilcoxon. Hal ini dilakukan atas pertimbangan jumlah sampel yang kecil. Hasil perhitungan menggunakan rumus Wilcoxon dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.10 Hasil Perhitungan *Pretest* dan *Posttest* dengan Menggunakan Tes Ranging Bertanda Wilcoxon

No	Subjek Penelitian	Pre-test	Post-test	Di	Rank	Tanda Positif	Tanda Negatif
1	Agus Setiawan	6	13	7	4.5	+4.5	0

LUAR BIASA BINA BANGSA SEPANJANG

2	Siti Aminah	5	11	6	2,5	+2,5	0
3	Yudho Paripurno	5	11	6	2,5	2,5	0
4	Listi Okta	10	15	5	1	1	0
5	Novi Anggraeni	11	19	8	6	6	0
6	Dimas Yulianto	12	19	7	4,5	4,5	0
7	Leny Dwi	6	18	12	7	7	0
Jumlah						T=28	Thitung g = 0

Berdasarkan perhitungan uji Wilcoxon, seperti pada tabel 4.4 di atas diperoleh skor hasil belajar yang menunjukkan peningkatan yaitu dengan skor tertinggi 19 dan skor terendah 11. Skor *pretest* dan *posttest* (Di) semua anak tidak ada yang selisihnya negatif (-), maka semua ranking anak diberi tanda positif (+).

Selanjutnya rangking bertanda positif dan negatif masing-masing dijumlahkan, kemudian hasil penjumlahan yang paling kecil diambil untuk dijadikan Thitung.

Berdasarkan perhitungan diperoleh nilai Thitung=0, yaitu jumlah yang harga mutlaknya paling kecil. Nilai kritis untuk uji Wilcoxon 0,05 dan n=7 (jumlah sampel) dari daftar uji Wilcoxon diperoleh Ttabel=2. Untuk daftar nilai kritis untuk uji Wilcoxon dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

4.11 Tabel Nilai-Nilai Kritis Untuk Uji Wilcoxon

Ukuran Sampel	Tarf Nyata	
	0,01	0,05
6	-	0
7	-	2
8	0	4
9	2	6
10	3	8
11	5	11
12	7	14
13	10	17
14	13	21

15	16	25
16	20	30
17	23	35
18	28	40
19	32	46
20	38	52
21	43	59
22	49	66
23	55	73
24	61	81
25	68	89

Pengujian hipotesis dalam suatu penelitian merupakan hal yang paling penting karena diperlukan untuk menguji kebenaran suatu hipotesis yang diajukan dalam penelitian.

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah "Media Puzzle memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar pengenalan nama hewan di Kelas II SDLB Bina Bangsa Sepanjang". Untuk menguji hasil hipotesis, terdapat kriteria pengambilan keputusan dengan menguji H_0 yaitu: H_0 : diterima jika Thitung \leq dari Ttabel

Berdasarkan perhitungan melalui uji Wilcoxon dengan n = 7 pada taraf signifikan 0,05 diperoleh Ttabel= 2, maka H_0 diterima karena Thitung (0) \leq Ttabel(2) artinya hipotesis yang diajukan diterima. Hal ini menunjukkan bahwa Media Puzzle memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan prestasi belajar pengenalan nama hewan di Kelas II SDLB Bina Bangsa Sepanjang

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari bab-bab sebelumnya mengenai implementasi kurikulum 2013 kelas III di SDN Babatan 1/456 Surabaya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kepemimpinan kepala sekolah dalam implementasi kurikulum 2013 di SDN Babatan 1/456 Surabaya yang meliputi budaya sekolah, manajemen perubahan, kepemimpinan pembelajaran, evaluasi pelaksanaan kurikulum

LUAR BIASA BINA BANGSA SEPANJANG

2013, dan penataan dokumen dikategorikan “Sangat baik” Kepala sekolah tidak mengurus hal administratif saja tetapi meluangkan waktu untuk mensupervisi kelas dan memberikan masukan pada guru.

2. Kreativitas guru dalam implementasi kurikulum 2013 di SDN Babatan 1/456 Surabaya yang meliputi pembuatan Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), Pelaksanaan pembelajaran, dan Penialain, dikategorikan “cukup”. Dalam pembuatan Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan Penialain sudah baik, akan tetapi didalam proses pembelajaran masih tidak sesuai dengan RPP.
3. Aktivitas Peserta didik dalam implementasi kurikulum 2013 siswa kelas III di SDN Babatan 1/456 Surabaya yang meliputi Mengamati, Rasa keingintahuan, menganalisis, dan mengkomunikasikan, dikategorikan “Cukup”
4. Lingkungan yang kondusif akademik dalam implementasi kurikulum 2013 di SDN Babatan 1/456 Surabaya yang meliputi ruang kelas, perpustakaan, dan labolatorium IPA, dikategorikan “Baik”

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan, maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Bagi kepala sekolah dan *stakeholder* hendaknya meningkatkan kualitas sarana dan prasarana dan fasilitas belajar supaya kegiatan belajar mengajar lebih efektif
2. Bagi guru dalam pembuatan Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan Penialain sudah baik akan tetapi didalam proses pembelajarannya masih belum sesuai.
3. Bagi guru setidaknya harus menguasai 4 kopetensi dengan baik antara lain: kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional

DAFTAR PUSTAKA

AECT, 1994. *Definisi Teknologi Pendidikan* ; Jakarta : CV. Rajawali.

AECT, 2008. *Definisi Teknologi Pendidikan Satuan Tugas Defenisi Terminologi AECT*. Jakarta : CV. Rajawali.

Alawiyah, Faridah, 2013. “Peran Guru dalam Kurikulum 2013”. *Jurnal Aspirasi* Vol.4 (1), hal. 65-74.

Arikunto, Suharsimi. 2008. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi dan Cepi Syafruddin Abdul Jabar. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan*: Jakarta: PT Bumi Aksara

Arifin, Zainal. 2012. *Evaluasi Pembelajaran* ; Bandung: Remaja Rosdakarya.

Fanani, Zaenal, 2014. Model assesmen kepemimpinan pembelajaran kepala sekolah pendidikan dasar”. *Jurnal penelitian dan evaluasi pendidikan*. Vol. 18 (1): hal. 129-145.

Fauziah, Resti, dkk., 2013,” Pembelajaran Sainifik Elektronika Dasar Berorientasi Pembelajaran Berbasis Masalah”. *Jurnal Invotec*, Vol. 9 (2): hal 165-178.

Gunawan, Hendrik, 2014. ” Meningkatkan Kepuasan Kerja Guru melalui Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Komunikasi Asertif Guru”. *Jurnal Pendidikan Penabur* . Vol. 22: hal. 47-58.

Hamalik, Oemar.1990. *Evaluasi Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Hamalik, Oemar. 2008. *Dasar-dasar pengembangan kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Hasan, Hamid. 2009. *Evaluasi Kurikulum*; Bandung; PT Remaja Rosdakarya.

Karli , Hilda, 2014. ” Perbedaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 dan Kurikulum 2013 untuk Jenjang Sekolah Dasa”. *Jurnal Pendidikan Penabur*. Vol. 22(8): hal. 84-96.

Kartowagiran, Badrun, 2016. “ Model asesmen autentik untuk menilai hasil belajar siswa sekolah menengah pertama (SMP): implementasi asesmen autentik di SMP”. *Jurnal penelitian dan evaluasi pendidikan*. Vol. 20 (2): hal. 131-141.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2013). *Draf Kurikulum 2013*. Jakarta: Kemendikbud.

McCollum, Sean. 2009. *Character Education: Managing Conflict Resolution*.New York: Chelsea House.

Mulyasa, E. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Peraturan Mentri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 Tentang *Standar Proses untuk Satuan Pendidikan*.

Peraturan Pemerinta Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang *Standar Nasional Pendidikan*.

Raharja, dkk, 2013. “ Evaluasi pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya SMA di Kabupaten Lombok Timur”. *Jurnal penelitian dan evaluasi pendidikan*. Vol. 17 (2): hal. 287-303

Rochmiyati, 2013.” Model peer assesment pada pembelajaran kolaboratif elabolatif IPS terpadu di sekolah menengah pertama”. *Jurnal penelitian dan evaluasi pendidikan*. Vol. 17 (2): hal. 333-346.

Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.

Undang-Undang nomor 14 tahun 2005 *tentang Guru dan Dosen*.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLEMATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI
POKOK MENGENAL NAMA HEWAN DISEKITAR UNTUK ANAK TUNA RUNGUKELAS II SEKOLAH DASAR
LUAR BIASA BINA BANGSA SEPANJANG**

- Setiadi, Hari, 2016. “ Pelaksanaan penilaian pada Kurikulum 2013”. *Jurnal penelitian dan evaluasi pendidikan*. Vol. 20 (2): hal. 166-178.
- Sudarwan, 2013. *Pendekatan-pendekatan Ilmiah dalam Pembelajaran*. Pusbangprodik
- Sugianto, dkk, 2015.” Pengembanagn model evaluasi proses pembelajaran matematika di SMP berdasarkan kurikulum 2013” *Jurnal penelitian dan evaluasi pendidikan*.Vol. 19 (1): hal. 82-95
- Sugiono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung; Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Bisnis (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta