

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Gambaran SD N 2 Ngroto Mayong Jepara

a. Penerapan Media Pembelajaran PT (Papan Tulis) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA

Pendidikan merupakan proses yang dibentuk guru buat meningkatkan kreativitas berpikir serta keahlian siswa buat menerima pengetahuan baru dalam rangka tingkatan kemampuan modul terhadap modul pembelajaran.¹ Minat belajar merupakan faktor penting guna mencapai keberhasilan dalam pembelajaran.

Peserta didik kelas IV SDN 2 Ngroto Mayong Jepara kurang berminat untuk belajar IPA karena dianggap pelajaran yang susah serta membosankan. Salah satu aspek yang menyebabkan minat belajar IPA rendah yaitu kebiasaan guru yang hanya menggunakan Media PT (Papan Tulis). Pada media PT (Papan Tulis), guru menjelaskan materi melalui ceramah serta menuliskan materi di papan tulis, kemudian partisipan didik cuma mencermati apa yang di informasikan oleh guru dan mencatat di buku tulis. Pembelajaran seperti ini tentu kurang efektif karena ada peserta didik yang malas mendengarkan dan tidak mau mencatat sehingga akan ketinggalan pelajaran. Pembelajaran seperti ini juga cenderung membosankan karena pelajaran IPA secara umum pelajarannya harus ada penerapan secara langsung terhadap alam sekitar.

¹ Nurdiansyah dan Eny, *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*, (Sidoarjo: Nizmia Learning Center, 2016). 14.

Gambar 4. 1 Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media PT (Papan Tulis)



Berdasarkan gambar diatas, dapat dilihat bahwa peneliti mencoba menerapkan media PT (Papan Tulis). Minat belajar peserta didik saat pembelajaran IPA menggunakan media PT (Papan Tulis) tergolong tidak efektif.² Perihal itu nampak dari partisipan didik yang cenderung pasif dikala pendidikan, kurang konsentrasi, merasa jenuh serta bosan, mengantuk, berdialog dengan temannya sendiri sehingga tidak mencermati uraian dari guru. Guru pula tidak memakai pendukung dalam proses pendidikan buat menolong siswa lebih gampang dalam mengingat serta menguasai modul yang diajarkan. Guru yang sepatutnya berfungsi selaku pembimbing serta mengajar, pada realitasnya belum dapat mempraktikkan pendidikan yang mencerminkan pendidikan yang aktif, inovatif, kreatif, efisien, serta mengasyikkan. Buat itu, diharapkan guru bisa meminimalisir kasus tersebut, salah satunya dengan memakai media pendidikan yang tepat.

² Observasi pembelajaran IPA dengan penerapan media ceramah, di kelas IV, pada tanggal 10-14 Maret 2023.

b. Penerapan Media Pembelajaran PP (Papan Pintar) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA

Riset ini dicoba kala lagi berlangsung pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada kelas IV di SDN 2 Ngroto Mayong Jepara dengan partisipan didik beberapa 26 orang. Pada riset ini, periset cuma memakai satu kelas ialah di kelas IV selaku subjek riset.³ Media pendidikan yang digunakan sepanjang ini memakai media PT (Papan Tulis). Setelah itu, siswa cuma mencermati uraian dari guru serta mencatatnya di novel tulis. Pendidikan semacam ini pasti tidak efisien serta membosankan. Oleh sebab itu, periset tertarik buat melaksanakan inovasi memakai media pendidikan PP (Papan Pintar) buat tingkatkan hasil belajar.

Pertemuan berikutnya dicoba observasi bersama Ayah Teguh sebagai Wali Kelas IV SDN 2 Ngroto Mayong Jepara. Tahapan lebih dahulu, saat sebelum periset melaksanakan riset terlebih dulu melaksanakan penataan instrumen uji terpaut variabel media pendidikan PP (Papan Pintar) buat tingkatkan hasil belajar partisipan didik kelas IV pada mata pelajaran IPA dengan 3 validator ialah satu dosen serta 2 guru dalam bidang mata pelajaran IPA. Sehabis itu, butir (item) persoalan bisa dikenal kevalidannya yang berkategori valid. Setelah itu di uji cobakan di sekolah yang sama dengan obyek riset 26 partisipan didik kelas IV ialah SDN 2 Ngroto Mayong Jepara buat mengenali reliabilitas instrumen angket variabel buat tingkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA yang terdiri dari 15 item persoalan. Uji reliabilitasnya sudah penuh ketentuan reliabel.⁴

³ Observasi Pembelajaran IPA dengan penerapan media papan pintar, di kelas IV, pada tanggal 10-14 Maret 2023.

⁴ Hasil Output Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS 21.0, pada lampiran 5b.

Pertemuan selanjutnya diawali dengan pengecekan hasil belajar mata pelajaran IPA dengan media PT (Papan Tulis). Pertemuan seterusnya dilakukan dengan pembelajaran menggunakan media PP (Papan Pintar) pada mata pelajaran IPA. Tahapan terakhir membandingkannya antara hasil belajar kognitif peserta didik menggunakan media PT (Papan Tulis) dengan setelah diterapkan media PP (Papan Pintar). Melalui perbandingan tersebut dapat diketahui perlakuan manakah yang mempunyai hasil yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar kognitif mata pelajaran IPA.

Gambar 4. 2 Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media PP (Papan Pintar)



Bersumber pada observasi yang dicoba oleh periset serta hasil dokumentasi dalam wujud RPP (Rencana Penerapan Pendidikan), ada langkah-langkah aktivitas yang dicoba oleh guru mata pelajaran IPA bersama periset yang dibagi jadi 3 aktivitas, ialah pendahuluan, inti, serta penutup.

Aktivitas pendahuluan dimulai dengan membuka salam, berdoa bersama, menanyakan berita, serta mengecek kesiapan partisipan didik. Setelah itu, menginformasikan serta menarangkan tujuan pendidikan yang hendak dicapai.

Aktivitas inti yang dicoba periset bersama guru lewat aktivitas mengamati, mengeksplorasi,

menanya, berupaya, serta mengkomunikasikan. Pada aktivitas mengamati, partisipan didik diperkenalkan menimpa media PP (Papan Pintar) terlebih dulu setelah itu dimohon buat mengamati pelajaran memakai PP (Papan Pintar). Setelah itu aktivitas mengeksplorasi partisipan didik membaca modul terlebih dulu setelah itu guru bersama periset mengantarkan modul dengan mempraktikkan PP (Papan Pintar) dan mengeksplorasi pengetahuan modul yang sudah dibaca. Aktivitas berikutnya ialah menanya, ialah dengan berikan peluang kepada partisipan didik buat bertanya terpaut dengan modul yang sudah di informasikan. Sehabis menanya ialah berupaya, periset lebih dahulu telah mempersiapkan PP (Papan Pintar) yang dibagikan kepada 6 kelompok yang tiap- tiap kelompok terdiri dari 5 siswa. Media media PP (Papan Pintar) ini merupakan media game yang dilengkapi oleh sebagian penafsiran yang terbuat semenarik bisa jadi supaya siswa tidak merasa jenuh dengan tata cara pendidikan yang tidak inovatif. Tiap- tiap kelompok diberi satu persoalan buat didiskusikan secara berkelompok. Aktivitas dialog semacam ini hendak membagikan khasiat yang besar untuk anak, ialah bisa meningkatkan energi pikir anak, melatih anak buat berpikir kritis, meningkatkan kreatifitas, serta pula melatih keahlian berdialog di depan universal. Tahapan yang terakhir ialah mengkomunikasikan, perwakilan kelompok maju ke depan secara bergilir buat menarangkan hasil diskusinya, sebaliknya kelompok yang lain menyimak serta menjawab.

Kegiatan akhir pembelajaran yaitu penutup. Dalam kegiatan ini dilakukan secara bersama-sama mengulas materi yang telah dipelajari, guru juga memberikan kesimpulan materi, kemudian diberikan soal tes. Pemberian kembali soal tes ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar sebelum menggunakan

media PP (Papan Pintar) dan setelah menggunakan PP (Papan Pintar) pada mata pelajaran IPA.

Materi pelajaran yang diajarkan yaitu tentang: memahami kekekalan energi, mengidentifikasi perubahan bentuk energi disekitar, mengidentifikasi macam-macam energi potensial, membuat simulasi alat sederhana yang menggunakan energi potensial, mengidentifikasi macam-macam energi kinetik, memahami hubungan energi kinetik pada energi cahaya, panas, bunyi, dan listrik. Media yang digunakan yakni papan tulis, papan pintar, alat tulis, dan kartu soal.

Gambar 4. 3 Kondisi Saat Pembelajaran Menggunakan Media PP (Papan Pintar)



Berdasarkan pengamatan peneliti, pembelajaran menggunakan media papan pintar berjalan dengan baik. Peserta didik tampak aktif dan antusias mengikuti pelajaran hingga akhir.⁵ Peningkatan pembelajaran IPA pada materi perubahan bentuk energi menggunakan media PP (Papan Pintar) mampu meningkatkan hasil belajar kognitif. Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sangat memberikan pengaruh yang positif, dimana dapat kita lihat melalui skor pretest

⁵ Observasi Pembelajaran IPA dengan penerapan media papan pintar, di kelas IV, pada tanggal 10-14 Maret 2023.

dan posttest. Hal ini berbeda jauh pada saat masih menggunakan media PT (Papan Tulis) yang pada saat itu peserta didik masih pasif dan tidak terbiasa dalam menyampaikan pendapatnya.

Gambar 4. 4 Keterlibatan Peserta Didik Mengaplikasikan Media PP (Papan Pintar)



Berdasarkan gambar diatas, dapat dilihat bahwa dalam penerapan media PP (Papan Pintar) peserta didik juga turut aktif menyampaikan pendapat mereka di depan kelas. Peserta didik tampak aktif bertanya, menanggapi, dan memperhatikan saat pelajaran berlangsung. Selain itu, peserta didik juga dapat berdiskusi dengan team dan bisa bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Dengan demikian, proses pembelajaran menggunakan media PP (Papan Pintar) menumbuhkan minat belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari skor *pretest* dan *posttest* sebagaimana terlampir. Sehingga, dapat disimpulkan penerapan media PP (Papan Pintar) dapat meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA Kelas IV SDN 2 Ngroto Mayong Jepara dalam kategori berhasil.

B. Analisis Data Penelitian

1. Hasil Uji Coba Validitas dan Reliabilitas

1) Validitas

Analisis item yang digunakan periset ialah memakai persoalan yang sudah disetujui oleh 3 rater psikologi serta tutorial konseling. Item pertanyaan dapat digugurkan apabila rater tidak menyetujui, dan item pertanyaan dapat dipertahankan apabila rater menyarankan untuk diperbaiki. Adapun penilaian dari rater yaitu sebagai berikut:

Item pertanyaan yang penulis ajukan yaitu mengenai “Hasil Belajar Kognitif IPA”. Dari yang semula berjumlah 20 pertanyaan hanya dipilih 15 item pertanyaan oleh rater. Dari ke 15 item pertanyaan, ada 4 item pertanyaan masuk dalam validitas sangat tinggi, dan 11 item pertanyaan masuk dalam validitas tinggi. Peneliti membenahi item pertanyaan nomor 1 dari yang semula “Energi tidak dapat diciptakan dan tidak dapat dimusnahkan tetapi hanya dapat...” menjadi “Energi tidak dapat diciptakan dan tidak dapat dimusnahkan, namun energi hanya dapat ... wujud”. Peneliti membenahi item pertanyaan nomor 2 dari yang semula “Energi panas terbesar dan paling utama di bumi berasal dari” menjadi “Sumber energi terbesar dan paling utama di bumi berasal dari”. Peneliti membenahi item pertanyaan nomor 3 dari yang semula “Mengapa manusia butuh makan? Dan mengapa senter butuh baterai?” menjadi “Mengapa manusia membutuhkan makanan? Mengapa senter membutuhkan batu baterai?”. Peneliti membenahi item pertanyaan nomor 4 dari yang semula “Alat-alat apa saja yang dapat mengubah energi listrik menjadi energi panas” menjadi “Sebutkan 3 alat rumah tangga yang dapat mengubah energi listrik menjadi energi panas”. Peneliti membenahi item pertanyaan nomor 5 dari yang semula “Tahukah kalian kendaraan bermotor? Pada kendaraan motor yang melaju, perubahan apa saja yang dihasilkan pada motor?” menjadi “Pada kendaraan motor yang

melaju, perubahan energi apa saja yang terjadi pada motor tersebut?”. Peneliti membenahi item pertanyaan nomor 6 yang semula “Kertas spiral akan berputar apabila didekatkan dengan api. Padahal apinya tidak bergerak. Namun ketika dijauhkan dari api gerakan kertas akan melambat. Mengapa demikian?” menjadi “Kertas spiral akan berputar apabila didekatkan diatas api. Sebaliknya ketika dijauhkan putaran kertas akan melambat. Mengapa demikian?”. Peneliti membenahi item pertanyaan nomor 7 dari yang semula “Alat-alat apa saja yang memanfaatkan energi listrik menjadi energi gerak” menjadi “Sebutkan 3 alat yang mampu mengubah energi listrik menjadi energi gerak”. Peneliti membenahi item pertanyaan nomor 8 dari yang semula “Perubahan apa yang terjadi apabila kincir air pada PLTA ditempatkan di air yang menggenang?” menjadi “Apa yang terjadi apabila kincir air pada PLTA ditempatkan di air yang tidak mengalir?”. Peneliti membenahi item pertanyaan nomor 9 dari yang semula “Lihatlah sekitar kalian! Energi potensial dipengaruhi oleh kedudukan atau posisi suatu benda. Sebutkan energi potensial apa saja yang ada dalam kehidupan sehari-hari?” menjadi “Sebutkan 3 contoh energi potensial apa saja yang ada dalam kehidupan sehari-hari?”. Peneliti membenahi item pertanyaan nomor 10 dari yang semula “Energi kinetik dibagi menjadi dua. Energi kinetik yang nampak, dan energi kinetik tak nampak. Berikanlah contoh fenomena kedua jenis energi kinetik tersebut!” menjadi “Berikanlah 3 contoh fenomena dalam kehidupan sehari-hari energi kinetik tersebut!”. Peneliti membenahi item pertanyaan nomor 11 dari yang semula “Tahukah kalian lampu pinggir jalan? Pada siang hari lampu pinggir jalan akan berfungsi apabila mendapatkan bantuan dari tenaga surya, lalu energi apakah yang dikeluarkan oleh lampu pinggir jalan tersebut?” menjadi “Lampu di pinggir jalan dapat berfungsi dengan memanfaatkan energi surya. Sebutkan

perubahan energi yang terjadi pada lampu tersebut sehingga dapat berfungsi/ menyala!”. Peneliti membenahi item pertanyaan nomor 12 dari yang semula “Tahukah kalian bel listrik? Perubahan energi kinetik apa saja yang terjadi pada bel listrik apabila ditekan?” menjadi “Perubahan energi apa saja yang terjadi pada bel listrik saat dinyalakan?”. Peneliti membenahi item pertanyaan nomor 13 dari yang semula “Tahukah kalian senter? Saat senter dihidupkan dan disorotkan kearah tembok, apa yang terjadi apabila senter tersebut ditutupi oleh salah satu tangan kalian?” menjadi “Perubahan energi apa saja yang terjadi pada bel listrik saat dinyalakan?”. Peneliti membenahi item pertanyaan nomor 14 dari yang semula “Coba amati mainan ketapel! Energi potensial apakah yang terjadi saat tali ketapel diregangkan?” menjadi “Pada saat bermain ketapel diregangkan energi apa yang tersimpan pada peluru di dalam ketapel?”.⁶ Kesimpulannya, seluruh butir item pertanyaan telah diuji validitas dan dipertahankan untuk penelitian.

Tabel 4. 1 Rekapitulasi Validasi Hasil Belajar Kognitif IPA

Nomor Butir Item	Kriteria
2, 3, 4, 7	Validitas Sangat Tinggi
1, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	Validitas Tinggi

2) Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi pengukuran suatu instrumen penelitian. Pengujian ini dihasilkan dari perhitungan data hasil uji coba menggunakan media PT (Papan Tulis) yang disebarkan kepada 15 peserta pada mata pelajaran

⁶ Skor dan Hasil Skoring Uji Validasi Menggunakan Micosoft Excel, pada lampiran 5a.

IPA kelas IV SDN 2 Ngroto Mayong Jepara dan diperoleh hasil *cronbach's alpha* $0,729 > 0,60$.⁷ Karena $0,729 > 0,60$, maka instrumen dapat dikatakan reliabel.

2. Uji Hipotesis Komparatif

Uji hipotesis komparatif dicoba buat mengenali apakah ada perbandingan hasil belajar kognitif pada pendidikan IPA di kelas IV antara penggunaan media PT (Papan Tulis) dan sesudah menerapkan media PP (Papan Pintar) menggunakan uji komparasi *non parametric wilcoxon*. Langkah- langkah pengujiannya selaku berikut:

1) Rumusan Hipotesis Komparatif

a) $H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$

H_0 : Tidak ada perbandingan kenaikan hasil belajar kognitif peserta didik pada perubahan bentuk energi kelas IV SDN 2 Ngroto Mayong Jepara menggunakan penerapan media PP (Papan Pintar) dengan menggunakan media PT (Papan Tulis), atau

b) $H_a : \mu_1 > \mu_2$

H_a : Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada perubahan bentuk energi kelas IV SDN 2 Ngroto Mayong Jepara menggunakan penerapan media PP (Papan Pintar) dengan menggunakan media PT (Papan Tulis).

2) Taraf Signifikansi, $\alpha = 0,05$.

3) Kriteria Pengujian apabila:

a) $Z_{hitung} < Z_{tabel}$, atau *sig.* $< 0,05$, maka H_0 ditolak , atau

b) $Z_{hitung} \geq Z_{tabel}$, atau *sig.* $\geq 0,05$, maka H_0 tidak dapat ditolak.

c)

⁷ Hasil Ouput Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS 21.0, pada lampiran 5b.

4) Statistika Hitung

Statistika hitung uji hipotesis komparatif dengan Media *non parametric uji wilcoxon* menggunakan SPSS 21.0. Adapun hasil yang diperoleh dari penghitungan SPSS 21.0 yaitu positif rank diperoleh nilai +3, sedangkan negatif rank diperoleh nilai -102. Langkah selanjutnya yaitu menentukan aturan keputusan dari statistik hitung Z (Z+ atau Z-). Dalam hal ini kita mengambil nilai yang terkecil dari hasil positif rank dan negatif rank. Jadi, statistik Z yang dapat diambil adalah +3. Langkah selanjutnya yaitu mencari nilai Z teoritis dari tabel *signed rank test*. Untuk n yang kita miliki adalah 14 karena tidak menyertakan data yang menghasilkan selisih 0. Berdasarkan tabel *signed rank test (two tailed test)* dengan α 0,05 dan $n = 14$ diperoleh nilai Z tabel = 21. Langkah selanjutnya yakni membuat keputusan hasil pengujian dengan aturan keputusan H_0 ditolak apabila Z_{hitung} lebih kecil dari Z_{tabel} , dan H_0 tidak dapat ditolak apabila Z_{hitung} lebih besar dari Z_{tabel} . Karena $Z_{hitung} = -3.109 < Z_{tabel} = 21$.⁸ Maka H_0 ditolak.

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu terdapat perbedaan yang signifikan tingkat efektivitas penerapan media PP (Papan Pintar) terhadap peningkatan hasil belajar kognitif IPA peserta didik kelas IV SDN 2 Ngroto Mayong Jepara. Hal ini berarti hasil belajar kognitif IPA lebih tinggi menggunakan media PP (Papan Pintar) dibandingkan dengan media PT (Papan Tulis).

⁸ Tabel Wilcoxon, pada lampiran 6b.

C. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, pada kondisi awal saat pembelajaran menggunakan media PT (Papan Tulis) dikenal kalau keterlibatan partisipan didik cenderung pasif sebab partisipan didik cuma mencermati uraian dari guru serta mencatat apa yang ditulis guru di papan tulis. Banyak peserta didik yang merasa jenuh, mengantuk, dan tak jarang pula yang asik mengobrol sendiri dengan temannya saat pelajaran berlangsung.⁹ Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar peserta didik memperoleh nilai yang rendah. KKM yang ditentukan yaitu 75, sedangkan hasil belajar peserta didik yang tuntas dipresentasikan 45%, serta yang belum tuntas dipresentasikan 55%. Penelitian ini membahas tentang Efektivitas Penerapan Papan Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA di SDN 2 Ngroto Mayong Jepara.

Pengambilan data penelitian dilakukan di SDN 2 Ngroto Mayong Jepara pada kelas IV selaku kelas riset. Riset ini cuma memakai satu kelas ialah kelas IV pada proses pembelajarannya menggunakan media PT (Papan Pintar). Modul yang jadi pokok bahasan, ialah modul tentang menguasai kekekalan tenaga. Saat sebelum dilaksanakan pendidikan dengan tata cara papan pintar, periset memberikan instrumen pretest buat mengenali hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA memakai media PP (Papan Tulis) yang umumnya digunakan guru. Setelah itu baru dilaksanakan proses pendidikan dengan media PP (Papan Pintar) dan diakhiri dengan membagikan instrumen *posttest* setelah diterapkan media PP (Papan Pintar).

Berdasarkan hasil uji hipotesis komparatif menggunakan SPSS 21.0 diperoleh hasil $Z_{hitung} = -3.109 < Z_{tabel} = 21$. Maka H_0 ditolak. Kesimpulannya hasil belajar kognitif IPA dengan penerapan media PP (Papan Pintar) lebih tinggi dibandingkan dengan media PT (Papan Tulis).

Media PP (Papan Pintar) dipilih sebab mempunyai kegunaan dalam mengembangkan beberapa aspek dalam satu media dan mempunyai tampilan warna yang menarik, bentuk

⁹ Observasi Pembelajaran IPA dengan Penerapan Media Ceramah dan Papan Tulis, di kelas IV, pada tanggal 10-14 Maret 2023.

yang nyata, dan mempunyai sifat wujud 3 dimensi yaitu dapat dilihat, disentuh, dan dibongkar pasang sesuai tema pembelajaran IPA yang akan disampaikan. Dengan pemanfaatan media PP (Papan Pintar) peserta didik mampu mengembangkan kemampuan kognitifnya, dimana peserta didik dapat membedakan gambar, bercerita pendek, menghitung, serta melatih fisik motoriknya. Penggunaan media PP (Papan Pintar) ini memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap hasil belajar kognitif anak, yakni peserta didik terlatih kognitifnya melalui melihat, mengamati, dan memilah gambar mengenai materi perubahan bentuk energi sesuai dengan kehidupan sehari-hari atau lingkungan sekitar.¹⁰

Kegiatan pembelajaran dengan penerapan media PP (Papan Pintar) memberikan pelajaran kepada peserta didik dengan cara belajar sambil diskusi dan kerja kelompok yang terkesan seru dan tidak membosankan. Media pembelajaran PP (Papan Pintar) ini efektif dilakukan karena berpusat langsung kepada peserta didik. Peserta didik terlibat langsung dalam pembelajaran melalui diskusi kelompok dalam penyelesaian persoalan sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan susah untuk dilupakan. Dengan media PP (Papan Pintar), menjaga performa partisipan didik dikala menerima modul pelajaran.

Terkait dengan teori serta hasil penelitian diatas, membuktikan bahwa penerapan media PP (Papan Pintar) yang terapkan menjadi wujud 3 dimensi yang dapat dilihat, disentuh, dan di bongkar pasang, serta penyelesaiannya membutuhkan kerjasama kelompok membuat peserta didik merasa senang, aktif, serta mudah mengingat pelajaran yang telah disampaikan. Dengan menggunakan media PP (Papan Pintar) peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif menyampaikan pendapatnya, mampu kerjasama dengan kelompok. Selain itu, peserta didik juga merasa senang dan tidak jenuh dalam mengikuti pembelajaran, sehingga akan berpengaruh terhadap meningkatnya hasil belajar kognitif yang akan dicapai. Selain berdasarkan hasil uji wilcoxon, dapat dilihat pula skor pretes menggunakan media papan tulis

¹⁰ Ratna Pangastuti, dkk. Pengaruh Media Papan Pintar Terhadap Kemampuan Kognitif Anak, 46.

dengan skor posttes dengan menggunakan media papan pintar yang nilainya meningkat signifikan ketika menggunakan media papan pintar. Dengan demikian, bisa diambil kesimpulan kalau pendidikan IPA berjalan dengan efektif dan efisien dengan mempraktikkan media PP (Papan Pintar) sebab mempengaruhi dalam tingkatkan hasil belajar kognitif partisipan didik.

