

PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA IPAS MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA KELAS IV SD NEGERI 106813 AMPLAS

THE EFFECT OF PUZZLE MEDIA ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN IPAS ON THE HUMAN DIGESTIVE SYSTEM MATERIAL FOR FOURTH GRADE STUDENT AT SD NEGERI 106813 AMPLAS

Mutiara Annisa¹, Ulfah Sari Rezeki², Rupina Magdalena Br Tarigan³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Quality
Tiaraaannisaa24@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia di kelas IV sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan masih berpusat pada guru. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, salah satunya adalah media puzzle. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) dengan desain one group pretest–posttest. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 26 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa soal pretest dan posttest. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro–Wilk dan uji hipotesis menggunakan paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa sebesar 65,58 dan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 80,38. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia. Dengan demikian, media puzzle dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Puzzle, Hasil Belajar.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using puzzle media on students' learning outcomes in the Science and Social Studies (IPAS) subject on the topic of the human digestive system in Grade IV of SD Negeri 106813 Amplas. The background of this study is based on the low learning outcomes of students caused by conventional teaching methods and the limited use of attractive and appropriate learning media for elementary school students. Puzzle media was chosen because it presents learning material in a visual, concrete, and interactive way, making it easier for students to understand abstract concepts related to the human digestive system. This research employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest–posttest design. The research subjects consisted of 27 fourth-grade students of SD Negeri 106813 Amplas. The research instrument was a learning achievement test administered before (pretest) and after (posttest) the implementation of puzzle media. Data were analyzed using a normality test, the Wilcoxon Signed Rank Test, and the N-Gain test to determine the improvement in students' learning outcomes. The results showed a significant difference between students' learning outcomes before and after the use of puzzle media. The posttest scores were higher than the pretest scores, indicating an improvement in learning outcomes. The N-Gain test results showed that the improvement was in the medium to high category. Therefore, it can be concluded that puzzle media has a positive effect on students' learning outcomes in the IPAS subject on the human digestive system topic.

Keywords: *Puzzle Media, Learning Outcomes.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, kreatif, dan bertanggung jawab. Dalam menghadapi tantangan abad ke-21, Salah satu upaya yang dilakukan pemerintah adalah penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, kontekstual, dan menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta kolaboratif (Kemendik budristek, 2022). Dalam konteks ini, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk cara berpikir ilmiah dan kemampuan siswa untuk memahami keterkaitan antara manusia dan lingkungan sekitarnya (Putra & Yuliani, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 106813 Amplas, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber belajar utama. Guru di kelas hanya menjelaskan materi secara lisan, sementara siswa cenderung hanya mendengarkan dan mencatat. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan mudah merasa bosan. Selain itu, materi sistem pencernaan

manusia bersifat abstrak sehingga sulit dipahami apabila tidak didukung dengan media pembelajaran yang konkret dan menarik. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, yang terlihat dari nilai evaluasi belajar yang belum mencapai kriteria ketuntasan secara optimal.

Observasi juga menunjukkan bahwa sebagian siswa mengalami kesulitan dalam mengenali organ-organ pencernaan manusia, memahami fungsi masing-masing organ, serta menjelaskan urutan proses pencernaan. Rendahnya pemahaman tersebut diduga karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memvisualisasikan materi secara nyata. Padahal, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep apabila disajikan dalam bentuk visual dan aktivitas langsung.

Media pembelajaran merupakan sarana penting yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dan merangsang minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien Arsyad (2022). Media yang baik dapat membantu guru menjelaskan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Salah satu media yang sesuai untuk pembelajaran IPAS di sekolah dasar adalah media puzzle. Media puzzle merupakan alat bantu belajar berbentuk potongan gambar atau konsep yang harus disusun menjadi satu kesatuan utuh. Melalui aktivitas menyusun puzzle, siswa dapat belajar secara visual, kinestetik, dan kolaboratif, sehingga membantu memperkuat daya ingat dan pemahaman konsep (Lestari & Fitriyani, 2023).

Meskipun beberapa penelitian telah membahas efektivitas media puzzle dalam pembelajaran IPA, masih terbatas penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar IPAS pada materi sistem pencernaan manusia di kelas IV sekolah dasar dengan pendekatan kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk menguji secara empiris sejauh mana media puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, serta memberikan bukti ilmiah bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

Media puzzle diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena membantu mengubah materi yang abstrak menjadi konkret, meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, serta memperkuat daya ingat terhadap materi yang dipelajari. Dengan keterlibatan aktif tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga membangun pemahaman melalui pengalaman belajar langsung. Oleh karena itu, penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPAS diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (Pre-eksperimen). Desain ini menggunakan onegroup pretest-posttest biasanya digunakan hanya 1 kelas dengan tujuan mengukur perubahan variabel dependen sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) intervensi pada satu kelompok. Penelitian ini dilakukan di sekolah SD Negeri 106813 Amplas pada siswa kelas IV sebagai sampel penelitian ini. Menggunakan bahan media pembelajaran puzzle sistem pencernaan manusia, materi ipas kelas IV, serta modul ajar dan lembar kerja siswa. Prosedur dalam penelitian ini dimulai dengan memberikan pretest kemudian pelaksanaan pembelajaran menggunakan media puzzle, dan diakhiri dengan pemberian posttest. Data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan dilanjutkan dengan uji hipotesis Paired Sample t-Test untuk mengetahui pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

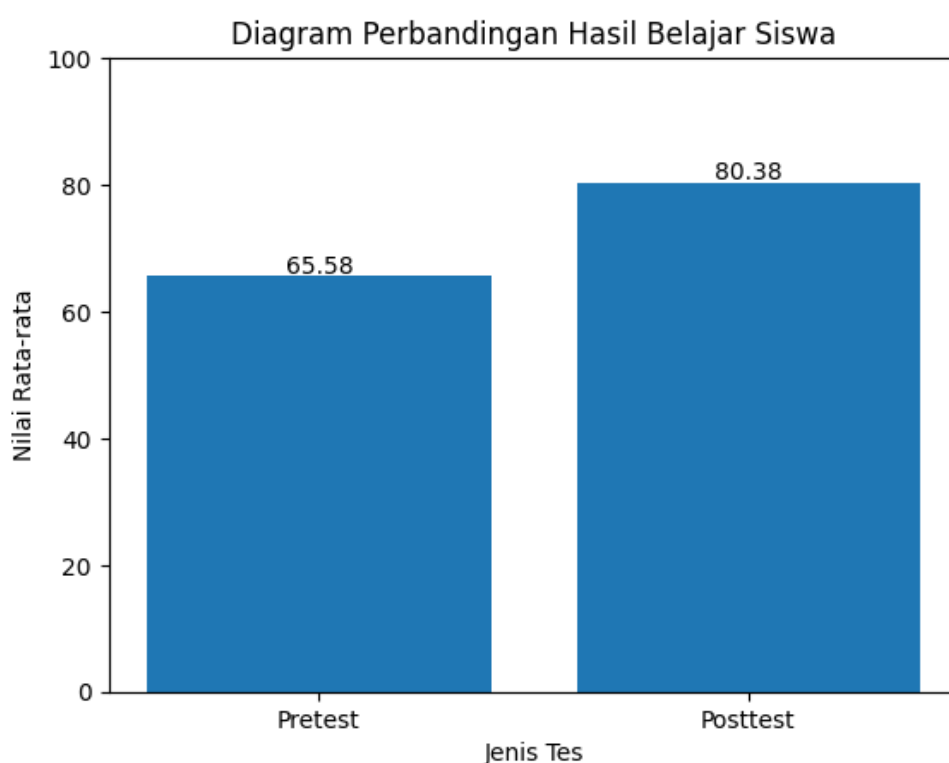
Jenis penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (Pre-eksperimen) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran ipas SD Negeri 106813 Amplas. Penelitian dilakukan dalam dua tahap, yaitu pemberian pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan pemberian posttest setelah siswa memperoleh perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media puzzle.

Sebelum melakukan penelitian peneliti terlebih dahulu menyiapkan instrumen tes hasil belajar kepada Ibu Ulfa Sari Rezeki S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing I dan kepada Bapak Irwansyah M.Pd selaku dosen validator untuk dinilai apakah instrumen tersebut layak digunakan oleh siswa. Pada pertemuan pertama tanggal 16 desember 2025 peneliti melakukan penelitian dan meminta izin kepada kepala sekolah SD Negeri 106813 Amplas dan kepada wali kelas IV.

Setelah itu peneliti memberikan pretest soal sebelum menggunakan media kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap materi sistem pencernaan manusia. Berdasarkan hasil pretest siswa dengan nilai rata-rata sebesar 65,58 yang menunjukkan bahwasanya pemahaman siswa masih tergolong sedang dan belum maksimal.

Setelah memberikan pretest peneliti melaksanakan pembelajaran menggunakan media puzzle, yang di mana siswa secara aktif menyusun bagian-bagian organ pencernaan manusia sesuai urutan. Dalam proses pembelajaran berlangsung siswa lebih berinteraktif karena siswa terlibat langsung dalam penggunaan media.

Setelah itu siswa di berikan posttest soal sesudah menggunakan media untuk mengetahui hasil belajar setelah menggunakan media puzzle. Hasil posttest menunjukkan bahwasanya ada peningkatan nilai rata rata menjadi 80,38. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa.



Gambar 4.1 Diagram Batang Rata Rata Nilai Hasil Belajar

Terlihat jelas adanya peningkatan nilai setelah penggunaan media puzzle. Berdasarkan hasil uji normalitas, data pretest dan posttest berdistribusi normal, sehingga dilanjutkan dengan uji Paired Sample t-Test. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima terkait penelitian ini

Tabel Hasil Rata-Rata Nilai Pretest dan Posttest

No	Keterangan	Nilai Rata-Rata
1	Pretest	65,58
2	Posttest	80,38
	Peningkatan	14,80

Tabel Uji Normalitas

Data	Sig. (Shapiro–Wilk)	Keterangan
Pretest	> 0,05	Berdistribusi Normal
Posttest	> 0,05	Berdistribusi Normal

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi data pretest dan posttest lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Tabel Hasil Uji Hipotesis (Paired Sample t-Test)

Keterangan	Nilai
Rata-rata Pretest	65,58
Rata-rata Posttest	80,38
Rata-rata Selisih (Posttest – Pretest)	14,81
Standar Deviasi Selisih	12,20
t-hitung	6,19
df (Derajat Kebebasan)	26
Sig. (2-tailed)	0,000
Taraf Signifikansi (α)	0,05
Keputusan	H_0 ditolak
Kesimpulan	Terdapat pengaruh signifikan

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

KESIMPULAN

Hasil belajar siswa sebelum penggunaan media puzzle (pretest) pada materi sistem pencernaan manusia menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah hingga sedang. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata pretest sebesar 65,58, serta masih banyak siswa yang berada pada kategori kurang dan cukup. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran sebelum penggunaan media puzzle belum mampu memberikan pemahaman yang optimal kepada siswa. Hasil belajar siswa setelah penggunaan media puzzle (posttest) mengalami peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 80,38, dengan sebagian besar siswa berada pada kategori baik dan sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu membantu siswa memahami materi sistem pencernaan manusia dengan lebih baik. Penggunaan media puzzle berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari adanya peningkatan nilai rata-rata sebesar 14,80, serta hasil uji N-Gain yang memperoleh nilai rata-rata 0,60 dengan kategori sedang. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media puzzle telah tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, N. P., & Mulyani, E. (2020). *Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 14(3), 220–228.
- Kurniawati, A., & Fadhilah, M. (2020). *Pengaruh media permainan edukatif terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa SD*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, 8(1), 67–76.
- Kemdikbud. (2021). *Kurikulum Merdeka: Panduan Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Nisa, R. H., & Mardiyah, S. (2021). *Pengaruh media pembelajaran berbasis permainan terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa*. Jurnal Pedagogik, 8(2), 123–135.
- Putra, I. G., & Lestari, P. (2022). *Implementasi media puzzle sebagai alat bantu pembelajaran IPA di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 7(1), 40–49.
- Utami, D. P., & Sukmawati, R. (2021). *Penerapan media puzzle organ tubuh manusia untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa kelas V SD*. Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar, 3(1), 45–54.

- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). *Media pembelajaran puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA*. Indonesian Journal of Educational Research and Review, 2(3), 354–362. Universitas Pendidikan Ganesha. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJERR>