

**PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE EDUKATIF* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS III
SD NEGERI 101896 KIRI HULU T.P 2025/2026**

***THE EFFECT OF EDUCATIONAL PUZZLE GAMES ON STUDENTS' LEARNING
OUTCOMES IN THE INTEGRATED NATURAL AND SOCIAL SCIENCES
(IPAS) SUBJECT FOR THIRD-GRADE STUDENTS AT SD NEGERI
101896 KIRI HULU T.P 2025/2026***

Miranti Perangin Angin⁽¹⁾, Ulfah Sari Rezeki⁽²⁾, Tina Seba Cornelia Sitompul⁽³⁾

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Quality. Jl. Ngumban Surbakti No. 18 Medan Selayang

domtinasitompul@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle edukatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen berbentuk pretest–posttest control group design. Subjek penelitian terdiri dari 23 siswa yang terbagi ke dalam dua kelas, yaitu kelas III-A sebagai kelas kontrol dan kelas III-B sebagai kelas eksperimen. Instrumen penelitian berupa tes pretest dan posttest. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji-t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 33,33 dan kelas eksperimen sebesar 39,09. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata posttest kelas kontrol meningkat menjadi 35, sedangkan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat lebih tinggi menjadi 50. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan permainan puzzle edukatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle edukatif efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu.

Kata Kunci: Permainan Puzzle Edukatif, Hasil Belajar.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of educational puzzle games on students' learning outcomes in the Integrated Natural and Social Sciences (IPAS) subject for third-grade students at SD Negeri 101896 Kiri Hulu in the 2025/2026 academic year. This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design with a pretest–posttest control group design. The research subjects consisted of 23 students divided into two groups: class III-A as the control group and class III-B as the experimental group. The research instruments were pretest and posttest

assessments. Data were analyzed using descriptive analysis, normality test, homogeneity test, and hypothesis testing (t-test). The results showed that the average pretest score of the control group was 33.33, while the experimental group obtained an average pretest score of 39.09. After the treatment, the average posttest score of the control group increased to 35, whereas the experimental group showed a higher improvement with an average posttest score of 50. The hypothesis testing results indicated that there was a significant effect of using educational puzzle games on students' learning outcomes in the IPAS subject. Therefore, it can be concluded that educational puzzle games are effective as learning media to improve IPAS learning outcomes for third-grade elementary school students.

Keywords: Educational Puzzle Games, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar merupakan fondasi utama dalam membentuk kemampuan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik. Pada tahap ini, proses pembelajaran harus dirancang agar mampu menumbuhkan minat belajar sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami fenomena alam dan kehidupan sosial secara terpadu. Pembelajaran IPAS menuntut siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mampu mengamati, menganalisis, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS masih tergolong rendah. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung berpusat pada guru. Pembelajaran yang monoton membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Padahal, keterlibatan aktif siswa sangat menentukan keberhasilan pembelajaran (Sudjana, 2017). Slameto (2015) menegaskan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh metode pembelajaran, motivasi belajar, serta lingkungan belajar yang mendukung.

Penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Menurut Daryanto (2016), media pembelajaran yang mengandung unsur permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Arsyad (2017) juga menyatakan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan karena membantu siswa memahami konsep secara konkret.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan puzzle dalam pembelajaran IPAS memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Rahima et al. (2023) menemukan bahwa penerapan permainan puzzle dalam pembelajaran IPA mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar secara signifikan. Siswa menjadi lebih aktif dalam berdiskusi dan bekerja sama dalam kelompok. Damayanti et al. (2024) menambahkan bahwa media puzzle berkontribusi terhadap peningkatan daya ingat dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle edukatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III SD. Metode kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimental. Populasi penelitian terdiri dari 23 siswa kelas III SD, yang kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dengan 12 siswa dan kelas kontrol dengan 11 siswa.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi experiment) untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle edukatif terhadap hasil belajar siswa IPAS. Penelitian melibatkan seluruh siswa kelas III sebagai sampel dengan pembagian kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan uji statistik berupa uji normalitas, homogenitas, dan uji t. Melalui prosedur pretest dan posttest, metode ini dirancang untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan sehingga dapat dibuktikan secara objektif apakah permainan puzzle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian: Kemampuan awal siswa

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101896 Kiri Hulu T.P 2024/2025 Semester Ganjil, di Kelas III-A dan kelas III-B yang jumlah siswanya sebanyak 23 siswa. Sebelum melaksanakan penelitian, siswa diberikan pretest terlebih dahulu. Pretest ini diberikan kepada kedua kelas dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Berdasarkan analisis data pretest, diperoleh rata-rata kemampuan awal siswa nilai rata-

rata pretest kelas V-A adalah 46,00 dan dikelas V-B 32,00. Kelas yang memiliki nilai rata-rata tertinggi ditetapkan sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas dengan nilai rata-rata terendah dijadikan kelas eksperimen.

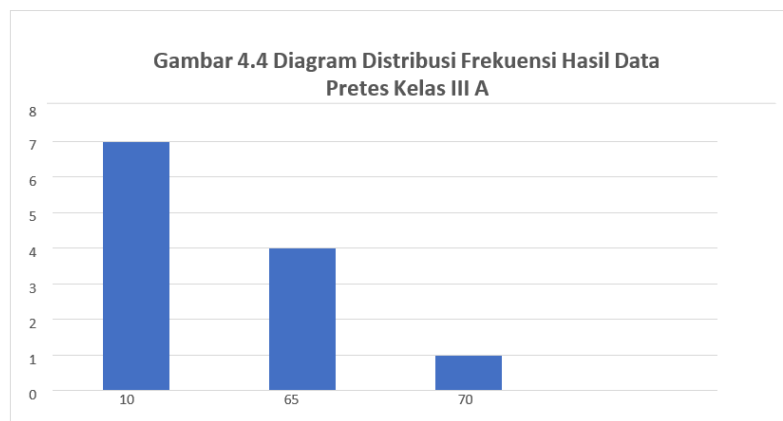


Diagram tersebut menggambarkan sebaran nilai pretest siswa berdasarkan frekuensi kemunculan setiap nilai. Berdasarkan diagram batang, terlihat bahwa nilai terendah yaitu 10 memiliki frekuensi tertinggi, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai rendah pada tes awal. Selanjutnya, nilai 65 dan 70 memiliki frekuensi yang lebih kecil, yang menandakan hanya sebagian kecil siswa yang mampu memperoleh nilai sedang hingga tinggi. Secara keseluruhan, diagram batang tersebut memperlihatkan bahwa hasil pretest kelas kontrol didominasi oleh nilai rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuan awal siswa pada mata pelajaran IPAS masih rendah sebelum dilaksanakan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan hasil perhitungan nilai rata-rata pretest yang rendah serta simpangan baku yang cukup besar, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih beragam dan belum merata.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Data Hasil Pre-Test Kelas III-A

No	(xi)	fi	xi ²	fi · xi ²
1	10	7	100	700
2	65	4	4.225	16.900
3	70	1	4.900	4.900
Σ	145	12	6.225	22.500

Berdasarkan hasil pengolahan data pada tabel 4.3 *pretest* kelas kontrol, diperoleh nilai rata-rata (mean) sebesar 33,33 dengan nilai simpangan baku sebesar 27,64. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS sebelum diberikan

perlakuan masih tergolong rendah. Nilai simpangan baku yang cukup besar menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih beragam dan belum merata. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas kontrol sebelum pelaksanaan pembelajaran memiliki kemampuan awal yang rendah dan memerlukan pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS.

Tabel 4.5 Data Pretes Kelas III-B (Eksperimen)

No	(xi)	(fi)	xi^2	$fi \cdot xi^2$
1	10	4	100	400
2	50	6	2.500	15.000
3	90	1	8.100	8.100
Σ	150	11	10.700	23.500

A. Tabel Perhitungan Uji Normalitas (Uji Liliefors)

Tabel 4.13 Uji Normalitas Data Posttest Kelas Eksperimen

$$n = 11, \alpha = 0,05 \rightarrow L_{\text{tabel}} = 0,249$$

N0	Xi	Zi	F (zi)	S (zi)	F (zi)-s (zi)
1	10	-1,44	0,0749	0,09	0.0151
2	50	0,00	0,5000	0,45	0.0500
3	65	0,54	0,7054	0,73	0,0246
4	70	0,72	0,7642	0,82	0,0558
5	90	1,44	0,9251	1,00	0,0749
Lhitung=0,0749					

Keputusan:

$L_{\text{hitung}} (0,0749) < L_{\text{tabel}} (0,249) \rightarrow$ Data berdistribusi normal

B. Tabel Perhitungan Uji Homogenitas (Uji F)

Tabel 4.14 Uji Homogenitas Data Posttest

Kelas	n	Varians (s^2)
Kontrol (III-A)	12	610
Eksperimen (III-B)	11	770

$$\text{Perhitungan: } F_{hitung} = \frac{s^2_{\text{besar}}}{s^2_{\text{kecil}}} = \frac{770}{610} = 1,26$$

Ftabel ($\alpha = 0,05$; dk = 10 dan 11) = 2,82

Fhitung (1,26) < Ftabel (2,82) → Data homogen

Uji Hipotesis

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka pengujian hipotesis dapat dilakukan. Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t (t-test) untuk mengetahui pengaruh permainan puzzle edukatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: H_0 (Hipotesis Nol): Tidak terdapat pengaruh permainan puzzle edukatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. H_1 (Hipotesis Alternatif): Terdapat pengaruh permainan puzzle edukatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Kriteria pengujian hipotesis adalah: Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Berdasarkan hasil perhitungan uji-t, diperoleh bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh permainan puzzle edukatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data *pretest*, diketahui bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada tingkat yang relatif sama. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata *pretest* kedua kelas yang tidak memiliki perbedaan yang signifikan. Selain itu, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pretest* kedua kelas berdistribusi normal, dan hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varians kedua kelas homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kondisi awal siswa sebelum diberikan perlakuan adalah setara.

Setelah diberikan perlakuan, hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelas. Namun, peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan permainan puzzle edukatif lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik, yang menandakan bahwa penggunaan permainan puzzle edukatif mampu

meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Hasil uji normalitas dan uji homogenitas pada data posttest menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen. Dengan terpenuhinya syarat tersebut, maka analisis data dapat dilanjutkan menggunakan uji hipotesis. Hal ini menunjukkan bahwa data hasil penelitian layak dianalisis menggunakan uji statistik parametrik. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-t, diperoleh bahwa nilai t hitung lebih besar daripada t tabel pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak.

Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan puzzle edukatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu Tahun Ajaran 2025/2026.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh permainan puzzle edukatif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu Tahun Ajaran 2025/2026, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Daur hidup kupu kupu tanpa menggunakan permainan puzzle dengan rata rata 22.5000.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Daur hidup kupu kupu dengan menggunakan permainan puzzle dengan rata rata 23.500.
3. Ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan permainan puzzle edukatif terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 101896 kiri hulu T.A 2025/2026 dengan $\alpha = 0,05$ $t_{hitung} 2,16 \geq t_{tabel} 2,08$ H_0 ditolak dan H_1 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulrahman. (2013). Teori dan praktik hasil belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Abdurrahman. (2023). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 8(2), 115–123.
- Ahmad, S. (2016). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, S. (2019). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Damayanti, A. (2024). Pengaruh permainan puzzle terhadap kemampuan kognitif siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Anak, 6(1), 45–53.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

- (2014). Proses belajar mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mashudi, Toha, dkk. (2007). Strategi pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyaningsih. (2021). Penggunaan media puzzle dalam meningkatkan kemampuan mengenal bilangan anak usia dini.
- Oktaviani. (2020). Penerapan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(3), 210–218.
- Rahima. (2023). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 60–68.
- Sagala, S. (2011). Konsep dan makna pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Salsabila. (2022). Penggunaan puzzle peta sebagai media pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan IPS*, 6(2), 134–142.
- Slameto. (2015). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Suhendar. (2025). Media pembelajaran inovatif berbasis puzzle dalam pembelajaran IPAS. *Jurnal Pendidikan IPAS*, 2(1), 22–30.
- Wulandari. (2018). Pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan kognitif anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Anak*, 3(2), 77–85.