



**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA MATA PELAJARAN IPS MATERI INDONESIAKU
KAYA BUDAYA DI KELAS IV SD NEGERI 064023
KEMENANGAN TANI
T.P 2023/2024**

***THE INFLUENCE OF PUZZLE ON STUDENT LEARNING
OUTCOMES IN THE SUBJECT OF SOCIAL SCIENCES
MATTER INDONESIA IS RICH IN CULTURE IN
CLASS IV STATE PRIMARY SCHOOL 064023
KEMENAHAN TANI T.P 2023/2024***

Milja Milala¹, Juniko Esra Tarigan²

¹Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP

²Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP

Universitas Quality Jl. Ngumban Surbakti No. 18, kode pos 20132 Indonesia

miljamilala09@gmail.com, juniko.tarigan@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* dan pembelajaran konvensional pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani. Adapun masalah dari sekolah tersebut adalah model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS kurang bervariasi. Jenis penelitian ini adalah *quasi* eksperimen dan instrumen penelitian ini adalah tes. Hasil nilai rata-rata tes akhir yang diperoleh kelas IV A 75 yakni kelas eksperimen dengan menggunakan media *puzzle* dan kelas IV B 63 yakni kelas kontrol. Tabel frekuensi nilai test akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat di distribusikan dalam tabel frekuensi absolute dan frekuensi relative kemudian digambarkan kedalam bentuk diagram untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan media *puzzle* dikelas eksperimen dan pembelajaran konvensional kelas kontrol dapat diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 2,958 t_{tabel} sebesar 2,003 pada taraf signifikan $\alpha=0,05$. Maka kriteria $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,958 > 2,003$. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *puzzle* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan konvensional. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPS materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pelajaran 2023/2024.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, *Puzzle*



ABSTRACT

This research aims to determine the influence of student learning outcomes in social studies subjects using puzzle media and conventional learning in Indonesiaku Rich in Culture material in class IV of SD Negeri 064023 Selamat Tani. The problem with this school is that the learning models used by teachers in social studies learning are not varied enough. This type of research is quasi-experimental and the research instrument is a test. The average final test score obtained by class IV A was 75, namely the experimental class using puzzle media and class IV B 63, namely the control class. The frequency table of the final test scores for the experimental class and control class can be distributed in absolute frequency and relative frequency tables and then depicted in diagram form to determine student learning outcomes after learning using puzzle media in the experimental class and conventional learning in the control class. It can be seen that $t_{(count)}$ of 2.958 $[t]$ $_{(table)}$ of 2.003 at the significance level $\alpha = 0.05$. So the criteria for $t_{count} > t_{table}$ is $2.958 > 2.003$. This proves that the learning outcomes of students taught using puzzle media are higher than the learning outcomes of students taught using conventional media. Thus, it can be concluded that there is a significant influence of the use of puzzle media on the social studies learning outcomes of Indonesiaku Rich Culture material in class IV of SD Negeri 064023 Kemenagan Tani for the 2023/2024 academic year.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Media, Puzzle

PENDAHULUAN

Setiap orang memiliki hak untuk memperoleh pendidikan, tidak ada diskriminasi baik dari jenis kelamin, ras maupun latar belakang. Seperti yang tercantum dalam UU 1945 pasal 31 ayat 1 yang berbunyi: Setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan' dilanjutkan pada ayat 2 yang menyatakan bahwa warga Negara wajib mengikuti pendidikan dasar dan pemerintah wajib membiayainya. Oleh karena itu, pendidikan adalah hal yang wajib agar mampu menciptakan kader-kader bangsa sebagai generasi yang berkualitas.

Pendidikan salah satu sarana yang berpengaruh besar dalam membentuk sumber daya manusia berkualitas. Melalui pendidikan, dapat tercipta generasi berkarakter dan berkualitas. Pendidikan adalah usaha dasar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara



aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memilih kekuatan spritual keagamaan.

Peserta didik dituntut untuk dapat menguasai berbagai ilmu pengetahuan yang sudah di bagi dalam berbagai mata pelajaran, salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial, atau yang sering disingkat dengan IPS. IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah. Hakikat IPS untuk mengembangkan konsep pemikiran yang berdasarkan realita kondisi sosial yang ada di lingkungan siswa, sehingga dengan memberikan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara.

Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian siswa, sekolah dasar. Anggapan sebagian besar siswa yang menyatakan bahwa pelajaran IPS ini sulit adalah benar terbukti dari hasil perolehan ulangan harian siswa.

Salah satu masalah yang dihadapi dalam pembelajaran IPS adalah masalah lemahnya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan guru di sekolah. Proses pembelajaran yang terjadi selama ini kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Pelaksanaan proses pembelajaran IPS guru hanya terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar mengajar. Hal ini yang menjadikan hasil belajar siswa rendah, karena guru belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif pada saat proses belajar mengajar motivasi belajar siswa pada saat proses belajar mengajar sangat kurang. Proses pembelajaran yang efektif sangat diperlukan dalam suatu pembelajaran.

Untuk mengelola aktivitas pembelajaran, digunakan materi dan berbagai media dan metode, sumber, dan berbagai faktor pendukung. Proses belajar mengajar kebanyakan guru hanya terpaku kepada buku teks sebagai satu-satunya



sumber mengajar. Guru dituntut untuk dapat mencitakan suatu model dan metode pembelajaran sesuai dengan materi pelajarannya dengan baik agar dapat menanamkan rasa percaya diri pada siswa, merangsang siswa untuk semangat belajar, motivasi siswa, mengembangkan keterampilan berpikir siswa dan meningkatkan pemahaman konsep.

Terkait mengenai hasil belajar peserta didik, berhasil atau tidaknya hal ini tentunya tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar yang merupakan proses transfer ilmu yang dilakukan guru kepada peserta didik. Berdasarkan fakta empiris yang diperoleh melalui observasi awal di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, jelas terlihat bahwa hasil belajar peserta didik masih jauh yang diharapkan, khususnya pada pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) pada materi Indonesiaku Kaya Budaya .

METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilakukan di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di kelas IV SD Tahun Pelajaran 2023/2024.

Arikunto (2013: 173) menyatakan “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Adapun yang menjadi populasi di dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani. Sebanyak 2 kelas dengan jumlah siswa 58 orang. Untuk lebih jelasnya disajikan pada tabel berikut.

Sugiyono (2015: 81) menyatakan “sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IV-A dan kelas IV-B. Kelas IV-A yang terdiri dari 29 siswa dengan siswa laki-laki 17 Orang dan 12 siswa perempuan, sedangkan IV-B yang terdiri dari 29 siswa dengan siswa laki-laki



13 orang dan 16 siswa perempuan, jadi yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 58 siswa.

Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media *puzzle* pada hasil belajar siswa. Sampel yang diambil dalam penelitian ini dibagi atas dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Nilai Rata-rata (*Mean*) Standart Deviasi, dan Varians

Rata-rata skor dapat dicari dengan rumus:

Sudjana (2022: 67) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Standard deviasi dapat dicari dengan rumus:

(Sudjana, 2022: 94)

$$sd = \sqrt{N \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

1. Uji Normalitas

Untuk menguji apakah sampel berdistribusi normal atau tidak digunakan uji normalitas liliefors. Langkah-langkah adalah sebagai berikut:

- a) Mencari bilangan baku

Dengan Rumus :

$$Z1 = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$$

2. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas bertujuan untuk melihat kedua kelas yang di uji memiliki kemampuan dasar yang sama terlebih dahulu di uji kesamaan variansnya. Untuk menguji kesamaan varians digunakan uji F sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$



3. Uji Hipotesis

$$t = \frac{\bar{X}_1 + \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dimana s adalah varians gabungan yang dihitung dengan rumus: (sudjana, 2022: 239)

$$s^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pelajaran 2023/2024 pada 03 Februari 2023. Jenis penelitian ini adalah *Quasi Eksperiment*, yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan media *Puzzle*. Sebelum proses pembelajaran dilakukan terlebih dahulu uji coba untuk mengetahui ketetapan dan kepercayaan yang untuk mengukur data penelitian. Apabila tes terbukti valid, maka tes menghasilkan yang benar dan akurat. Setelah melakukan uji validitas maka dipilih soal yang valid untuk alat instrumen penelitian di kelas IV-A dan kelas IV-B. Uji Validitas sangat penting dilakukan pada kelas yang sama dan kelas sampel karena akan membuktikan soal yang dibuat itu valid.

Pengujian tes dilakukan dengan cara menguji tes, yaitu tes hasil belajar yang diberikan kepada 32 siswa kelas V-A SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pelajaran 2023/2024.

4.1.1 Uji Validitas

Validitas tes menggunakan korelasi produk *moment* dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} sehingga diperoleh item tes yang valid dan item tes yang tidak valid. Hasil pengujian validitas tes secara ringkas disajikan pada tabel berikut:



Tabel 4.1 Hasil Uji Coba Validitas Tes

Variabel	Jumlah Item	Valid	Tidak Valid
Hasil belajar IPS	20	12	8

Tabel 4.2 Rata-rata Hasil *Pre test* Siswa

Kelas	Rata-rata <i>pre Test</i>
Kelas IV-A	40
Kelas IV-B	60

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Hasil *Pre Test* Kelas Eksperimen

No	x_i	f_i	$f_i x_i$
1	10	6	60
2	30	8	240
3	40	2	80
4	50	3	150
5	60	6	360
6	70	4	280
Σ		29	11700

$$\bar{x} = \frac{fixi}{fi}$$

$$\bar{x} = \frac{1170}{29}$$

$$\bar{x} = 40,3448$$

$$\bar{x} = 40$$



Tabel 4.4 distribusi Frekuensi Hasil *Pre Test* Kelas Kontrol

No	x_i	f_i	$f_i x_i$
1	10	1	10
2	20	1	20
3	30	2	60
4	40	4	160
5	50	2	100
6	60	5	300
7	70	7	490
8	80	3	240
9	90	3	270
10	100	1	100
Σ		29	1750

$$\bar{x} = \frac{fixi}{fi}$$

$$\bar{x} = \frac{1750}{29}$$

$$\bar{x} = 60,34$$

$$\bar{x} = 60$$

Tabel 4.5 Rata-rata Hasil *Post Test* Siswa

Kelas	Nilai Rata-rata
Eksperimen (IV-A)	75
Kontrol (IV-B)	63

Tabel 4.7 Distribusi Frekuensi Hasil *Post Test* Kelas Kontrol

No	x_i	f_i	$f_i x_i$
1	20	2	40
2	30	2	60
3	40	2	80
4	50	3	150
5	60	7	420
6	70	5	350



7	80	3	240
8	90	2	180
9	100	3	300
Σ		29	1820

$$\bar{x} = \frac{fixi}{f}$$

$$\bar{x} = \frac{1820}{29}$$

$$\bar{x} = 62,75$$

$$\bar{x} = 63$$

Tabel 4.10 Hasil Homogenitas Data Hasil Belajar *Pre Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Df	F	$F_{(0,05)(29,29)}$	Keterangan
Eksperimen	29	28	1,045806	1,882079	Homogen
Kontrol	29	28			

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pelajaran 2023/2024 semester genap di kelas IV A dan kelas IV B yang jumlah siswa sebanyak 58 siswa. Peneliti melaksanakan penelitian dengan melakukan pembelajaran di kelas IV A dan kelas IV B. Kelas IV A diajarkan dengan menggunakan media *puzzle* dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya dan di kelas IV B diajarkan dengan pembelajaran konvensional materi Indonesiaku Kaya Budaya. Sebelum peneliti melaksanakan pembelajaran terlebih dahulu dilakukan *pre test* sehingga diperoleh data *pre test* dengan rata-rata nilai kelas IV A=40 dan kelas IV B =60. Berdasarkan tabel data nilai *pre test* eksperimen dan kontrol kemudian diubah ke dalam bentuk diagram batang untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan



pembelajaran. Dari hasil data *pre test* yang diperoleh, maka dapat disimpulkan kemampuan siswa kelas IV A dan kelas IV B dapat dikatakan sama.

Setelah melaksanakan *pre test*, selanjutnya peneliti melaksanakan pembelajaran di kelas IV A menggunakan media *puzzle* dan kelas IV B yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar siswa.

Setelah melaksanakan penelitian, selanjutnya peneliti melakukan analisis data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan media *puzzle* yaitu 75 dan nilai rata-rata kelas IV B sebagai kelas kontrol yang diajar dengan pembelajaran konvensional yaitu 63.

Sebelum melakukan pengujian hipotesis maka terlebih dahulu dicari uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas varians. Data hasil belajar kelas yang diajar dengan media *puzzle* yang di uji kenormalannya dengan uji liliefors diperoleh $L_0=0,17058 < L_{(0,05)(29)}=0,173$ untuk $\alpha=5\%$ dari jumlah siswa 29, H_0 diterima, sehingga data hasil belajar kelas eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya data hasil belajar kelas eksperimen dan data hasil belajar kelas kontrol yang di uji homogenitas varians dengan uji F di peroleh hasil $F_{hitung}=1,045806 < F_{tabel (0,05)(29,29)}=1,882079$ untuk $\alpha=5\%$, $n_1=29$ $n_2=29$. Maka H_0 diterima, sehingga data hasil belajar kelas yang diajar dengan media *puzzle* dan kelas yang di ajar dengan pembelajaran konvensional mempunyai varians yang homogen.

Setelah di uji, data hasil belajar di dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen, maka dapat dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dengan rumus uji independen antara dua faktor data hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga di peroleh hasil. Sehingga dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan



media *puzzle* terhadap hasil belajar IPS materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pelajaran 2023/2024.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dinyatakan bahwa media *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena dengan media *puzzle* siswa lebih dapat memahami dan mengerti serta menarik minat belajar siswa untuk lebih semangat lagi dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pengujian hipotesis penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pelajaran 2023/2024 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar IPS siswa yang menggunakan media *puzzle* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2023/2024 diperoleh nilai rata-rata 75.
2. Hasil belajar IPS siswa yang tanpa menggunakan media *puzzle* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV sekolah Dasar Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2023/2024 diperoleh nilai rata-rata 63.
3. Ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa yang menggunakan media *puzzle* pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 064023 kemenangan Tani T.P 2023/2024

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Susanto. (2013) *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Ananda, R. (2020). *Variabel Belajar*. Medan: CV. Pusdikra MJ.



- Maswan Abdullah. (2022) *Mengajar Tanpa Menggurui*. Yogyakarta: Araska.
- Moh. Suardi Syofranisda. (2019) *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- Septy Nurfadillah. (2021) *Media Pembelajaran*. Kab. Sukabumi, Jawa
- Sita Acetylene. (2018) *Pendidikan Karakter*. Malang, Jatim: Madani Kelompok Intrans Publishing.
- Sinau Thewe. (2023) Rangkuman Materi IPAS Kelas 4 BAB 6 Kurikulum Merdeka.
<https://www.sinau-thewe.com/2023/01/rangkuman-materi-ipas-kelas-4-bab-6.html>
- Steffi Adam. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa*. Batam: CBS Journal. Ibid Hal 79
hasrihasriani16@gmail.com
- Sudjana, K., & Swuezy, V. M. (2021). Pengaruh sistem penggajian, upah lembur, dan insentif finansial terhadap kinerja karyawan (studi pada pt. Barberbox putranza indonesia). *Ekonomi & Bisnis*, 20(2).
<https://jurnal.pnj.ac.id/index.php/ekbis/article/view/4348>
- Sudjana. (2022). *Metode Statistika*. Bandung: PT. Tarsito Bandung.
- Sugiyono. (2017). *Statistika untuk prnrilitian*. Bandung: Alfa Beta.
- Syarifuddin dan Eka dewi Utari. (2022) *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Widiaya Hastuti. (2017) *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup*. [skripsi]. Makasar: institut keguruan dan ilmu pendidikan.
<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/367-Full Text.pdf>