



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD
NEGERI 064023 KEMENANGAN TANI
T.P 2024/2025**

***THE INFLUENCE OF THE USE OF PUZZLE MEDIA ON STUDENT
LEARNING OUTCOMES IN CLASS IV SCIENCE SUBJECTS
OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 064023
KEMENANGAN TANI T.P 2024/2025***

Seri Malem Br Purba¹, Rupina Magdalena Br Tarigan²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pendidikan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Quality Medan

Serimalem27@gmail.com, tiganrupina@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2024/2025. 2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Kemenangan Tani T.P 2024/2025. 3) Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Kemenangan Tani T.P 2024/2025. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi experiment* (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IV A sebanyak 24 siswa dan kelas IV B sebanyak 24 siswa dan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 48 siswa. Instrumen tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah tes pilihan berganda berupa pretest dan posttest sebanyak 10 soal yang telah valid. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Hasil belajar IPAS siswa dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (posttest) pada kelas eksperimen (IV B) dengan menggunakan media *puzzle* diperoleh rata-rata posttes 83,75 sedangkan kelas kontrol (IV A) dengan menggunakan metode konvensional diperoleh rata-rata posttest 80,83. Diperoleh perhitungan nilai posttest kelas IV B didapatkan $L_{hitung} = 0,61734$ sedangkan untuk nilai $L_{tabel} = 0,22$ dengan kata lain data posttest kelas IV B berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas posttest diperoleh nilai F dalam hitungan $1,41 < F$ dalam tabel 2,01 maka terima H_0 atau kelas IV A dan kelas IV B memiliki varian



yang sama atau homogen. Untuk uji hipotesis nilai $T_{hitung} = 1,67$ sedangkan $T_{tabel} = 1,18$ maka nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ terima H_1 atau ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS materi konsep daur hidup makhluk hidup Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pelajaran 2024/2025.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran Puzzle

ABSTRACT

This study aims to investigate several key aspects regarding student learning outcomes in the IPAS subject for fourth-grade students at SD Negeri 064023 Kemenangan Tani during the 2024/2025 academic year. Specifically, it seeks to: 1) Assess the learning outcomes of students who are taught without the use of puzzle media. 2) Evaluate the learning outcomes of students who are taught using puzzle media. 3) Determine whether there is a significant impact of utilizing puzzle media on the learning outcomes of students in the IPAS subject. This research adopts a quantitative approach with a quasi-experimental design. The participants consist of 48 students from the fourth grade, divided into two classes: Class IV A, which includes 24 students, and Class IV B, also with 24 students. To measure learning outcomes, a multiple-choice test was employed, featuring a pretest and posttest comprised of 10 valid questions. Data analysis techniques applied in this study include validity testing, normality testing, homogeneity testing, and hypothesis testing. The findings reveal that the average posttest score for students in Class IV B, who were taught using puzzle media, was 83.75. In comparison, the control group in Class IV A, which utilized traditional teaching methods, achieved an average posttest score of 80.83. Further analysis showed that the posttest data for Class IV B yielded a value (L_{hitung}) of 0.61734 compared to the critical value (L_{tabel}) of 0.22, indicating that the data is normally distributed. The homogeneity test produced an F value of 1.41, leading to the acceptance of the alternative hypothesis (H_1). This finding suggests that there is indeed a significant effect of puzzle media on the learning outcomes of fourth-grade students in the IPAS subject, particularly with regard to the concept of the life cycle of living organisms, at SD Negeri 064023 Kemenangan Tani for the academic year 2024/2025.

Keywords : Results Learning , Learning Media , Puzzle

PENDAHULUAN

Belajar adalah istilah yang pasti sudah akrab bagi setiap pelajar. Bahkan, belajar telah menjadi bagian integral dari seluruh aktivitas mereka dalam menuntut ilmu di berbagai lembaga pendidikan. Proses belajar itu sendiri adalah suatu hal yang kompleks, yang



berlangsung sepanjang hidup setiap individu. Interaksi antara seseorang dengan lingkungannya menjadi kunci utama dalam proses belajar ini. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu indikasi bahwa seseorang telah belajar adalah terjadinya perubahan perilaku, yang mungkin dipicu oleh peningkatan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikapnya.

Hasil belajar, pada dasarnya, merupakan pencapaian kompetensi yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai. Pencapaian ini tercermin dalam kebiasaan berpikir dan bertindak siswa. Kompetensi tersebut dapat dikenali melalui pengukuran dan penilaian atas sejumlah hasil belajar, serta indikator-indikator yang telah ditentukan untuk diukur dan diamati. Hasil belajar berfungsi sebagai tolak ukur keberhasilan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru selama periode tertentu. Dengan demikian, tujuan pembelajaran dianggap tercapai apabila siswa memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Terkait dengan hasil belajar peserta didik, keberhasilan dalam hal ini tentunya sangat bergantung pada kegiatan belajar mengajar, yang merupakan proses transfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, terlihat jelas bahwa masih ada rendahnya hasil belajar siswa, khususnya dalam pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

Berdasarkan hasil observasi, kelas IV di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani terbagi menjadi dua kelas, yaitu IV A dan IV B, masing-masing dengan 24 siswa. Dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran IPAS, proses pembelajaran cenderung masih berpusat pada guru, dengan metode yang dominan berupa ceramah. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar masih minim, sehingga proses belajar terasa monoton dan kurang efektif. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran IPAS.

Hasil belajar siswa saat ini masih di bawah standar yang ditetapkan dan belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Di kelas IV-A, terdapat 24 siswa, di mana 18 siswa (75,0%) berhasil mencapai KKTP, sementara 6 siswa (25,0%) belum mencapainya. Hal ini menunjukkan bahwa kelas IV-A sudah mencapai nilai standar yang cukup memuaskan.



Sementara itu, di kelas IV-B yang juga memiliki 24 siswa, hanya 9 siswa (37,5%) yang memenuhi KKTP, sedangkan 15 siswa (62,5%) belum mencapai standar tersebut. Ini berarti bahwa kelas IV-B masih jauh dari nilai standar yang diharapkan. KKTP untuk mata pelajaran IPAS telah ditetapkan sebesar 70. Dengan demikian, data ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dalam pelajaran IPAS masih tergolong rendah.

Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang sangat membutuhkan media dalam penyampaian materi adalah IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Dalam pembelajaran, penggunaan media sebaiknya dilakukan dalam suasana yang mendukung, artinya kegiatan belajar harus aktif, efektif, dan menyenangkan. Untuk menciptakan atmosfer belajar yang optimal, guru memiliki peran penting dalam memilih media yang sesuai untuk proses pembelajaran. Hal ini sangat relevan, mengingat siswa di tingkat sekolah dasar masih berada pada usia di mana mereka cenderung menyukai permainan.

Untuk mengatasi tantangan dalam proses pembelajaran IPAS, guru sebaiknya memanfaatkan media yang inovatif. Salah satu pilihan yang sangat cocok adalah media puzzle. Selain menyenangkan, puzzle juga memiliki manfaat dalam meningkatkan kemampuan berpikir dan konsentrasi anak. Melalui permainan puzzle, anak dapat melatih kemampuan otaknya dengan menyusun potongan-potongan puzzle menjadi satu kesatuan yang utuh. Kegiatan ini juga berperan penting dalam meningkatkan kemampuan kognitif yang berkaitan dengan keterampilan memecahkan masalah.

Pemilihan metode pembelajaran dengan menggunakan media puzzle diharapkan dapat mempermudah proses belajar di kelas. Media ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dan membantu konsentrasi siswa, sehingga mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dengan cara ini, siswa tidak akan merasa bosan di kelas, melainkan menjadi lebih aktif berpikir dan lebih cepat memahami informasi yang disampaikan.

METODE PENELITIAN

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, Kecamatan Medan Tuntungan, Sumatra Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di kelas IV SD Tahun Pelajaran 2024/2025.



Populasi dan Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini, populasi yang diteliti adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, yang terdiri dari 2 kelas dengan total 48 siswa. Sampel penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas IV di sekolah tersebut, yang juga berjumlah 48 orang. Kelas IV A berfungsi sebagai kelas kontrol, sementara kelas eksperimen adalah kelas IV B. Setiap kelas, baik kontrol maupun eksperimen, memiliki jumlah peserta didik sebanyak 24 orang.

Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *quasi eksperimen* (eksperimen semu). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *quasi eksperimen* dengan *non-equivalent control group design*.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah test berupa soal pilihan berganda yang berjumlah 10 soal. Soal instrumen akan diberikan kepada siswa test awal (pretest) dan tes akhir (posttest). Tes yang dilakukan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui informasi tentang pemahaman konsep siswa mengerti materi yang diajarkan.

Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan yaitu perhitungan rata-rata, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, Kecamatan Medan Tuntungan, Sumatra Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di kelas IV SD Tahun Pelajaran 2024/2025. dengan mengambil dua sampel secara acak yaitu Kelas IV sebagai kelas eksperimen dan kelas Kontrol. Pada kelas Eksperimen menggunakan media *puzzle*. Sampel yang digunakan pada kelas eksperimen yaitu sebanyak 24 orang. Pada kelas kontrol yaitu sebanyak 24 orang.

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa pada materi konsep daur hidup makhluk hidup Di kelas IV SD



Negeri 064023 Kemenangan Tani, Kecamatan Medan Tuntungan, T.P 2024/2025. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melaksanakan konsultasi kepada pihak sekolah, untuk meminta izin kepada kepala sekolah agar diberi izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Setelah kepala sekolah mengizinkan bahwasanya boleh dilakukan penelitian di sekolah SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, Kecamatan Medan Tuntungan, selanjutnya peneliti melakukan penelitian memberi soal *pre test* di kelas IVA dan IVB yang berjumlah 48 siswa yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum materi diajarkan, dengan memberikan test kepada kedua kelas tersebut. Setelah dilakukan *pre test*, maka data yang diperoleh dilakukan analisis data, yaitu uji normalitas data, dan uji homogenitas varian. Berdasarkan analisis tersebut di ketahui bahwa siswa memiliki kemampuan yang sama.

Setelah melakukan analisis *pre test* selanjutnya peneliti menentukan kelas mana yang dikatakan sebagai kelas eksperimen dan kelas mana dikatakan kelas kontrol dengan memberikan perlakuan yang berbeda. Berdasarkan hasil analisis, ditetapkan pemilihan kelas secara acak dimana kelas IVA sebagai kelas kontrol dan kelas IVB sebagai kelas eksperimen. Selanjutnya untuk kelas IVA dikatakan sebagai kelas kontrol yang diajarkan tanpa menggunakan media *puzzle*. model pembelajaran yang disusun didalam modul ajar dan kelas IVB dikatakan sebagai kelas eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan media *puzzle* sesuai dengan model yang disusun didalam modul ajar Peneliti mengajar sesuai dengan langkah-langkah metode demonstrasi yang disusun di dalam mocul ajar yang dilaksanakan pada tanggal 7 January 2025, 2 jam pelajaran untuk tiap kelas dengan alokasi waktu 2 x 35 menit dengan materi konsep daur hidup makhluk hidup IV SD. Setiap kelas diberikan posttest untuk mendapatkan data hasil dari kegiatan pembelajaran setelah diberikan perlakuan.

Deskripsi Hasil Penelitian

Data utama dalam penelitian ini di dapatkan melalui hasil belajar siswa. Berikut adalah data hasil belajar siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen yang tersaji menggunakan ms Excel 2010 :

1. Hasil belajar kelas eksperimen

Data hasil belajar siswa menggunakan media *puzzle* pada mata pelajaran IPAS materi konsep daur hidup makhluk hidup kelas eskeprimen SD Negeri 064023

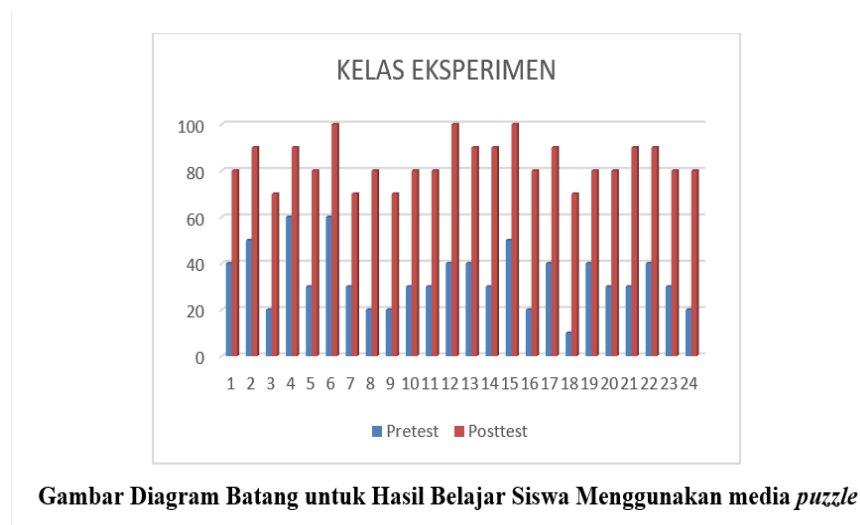


Kemenangan Tani, Kecamatan Medan Tuntungan T.P 2024/2025 dijabarkan pada Tabel 4.1 berikut ini :

Tabel Rata-rata dan Standar Deviasi Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *Puzzle*

Deskripsi	Pre-test	Post-test
RATA-RATA	33,75	83,75
STD	12,79011	9,237212

Berdasarkan tabel hasil belajar siswa kelas eksperimen menggunakan media *puzzle*, dapat digambarkan ke dalam diagram batang sebagai berikut ini:



Gambar Diagram Batang untuk Hasil Belajar Siswa Menggunakan media *puzzle*

Berdasarkan tabel dan diagram batang tersebut maka dapat diperoleh hasil belajar pretest siswa menggunakan media *puzzle* yaitu 33,75 dengan standar deviasi 12,79. Sedangkan hasil belajar posttest siswa menggunakan model Pembelajaran media *puzzle* yaitu 83,75 dengan standard deviasi 9,23 pada mata pelajaran IPAS materi konsep daur hidup makhluk hidup kelas IVB Negeri 064023 Kemenangan Tani, Kecamatan Medan Tuntungan T.P 2024/2025.



2. Hasil belajar kelas kontrol

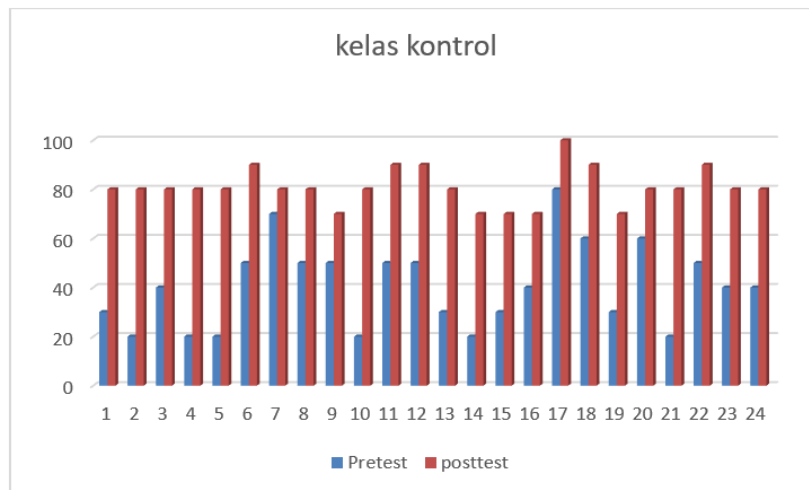
Data hasil belajar tanpa menggunakan media *puzzle* pada mata pelajaran IPAS materi konsep daur hidup makhluk hidup kelas kontrol SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, Kecamatan Medan Tuntungan T.P 2024/2025 dijabarkan pada Tabel 4.2 berikut ini:

Tabel Rata-rata dan Standar Deviasi Hasil Belajar Siswa tanpa Menggunakan Media

Puzzle

Deskripsi	Pre-test	Post-test
RATA-RATA	40,41	80,83
STD	17,06	7,75

Berdasarkan tabel hasil belajar siswa kelas kontrol tanpa menggunakan media *puzzle*, dapat digambarkan ke dalam diagram batang sebagai berikut ini:



Gambar Diagram Batang untuk Hasil Belajar Siswa tanpa Menggunakan Media

Puzzle

Berdasarkan tabel dan diagram batang tersebut maka dapat diperoleh hasil belajar pretest siswa tanpa menggunakan media *puzzle* yaitu 40,41 dengan standar deviasi 17,06. Sedangkan hasil belajar posttest siswa tanpa menggunakan model Pembelajaran media *puzzle* yaitu 80,83 dengan standard deviasi 7,75 pada mata pelajaran IPAS materi konsep daur hidup



mahluk hidup kelas kontrol SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, Kecamatan Medan Tuntungan T.P 2024/2025.

Uji Analisis Data Posttest

1. Uji Normalitas Data *Post Test* Siswa Kelas eksperimen dan Kelas kontrol

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normal dalam penelitian ini menggunakan rumus Lilliefors. Kreteria yang digunakan yaitu data berdistribusi normal jika harga L_{tabel} lebih besar dari L_{hitung} . Berikut ini merupakan normalitas hasil belajar *post tes* siswa yang disajikan menggunakan bantuan ms excel 2010. Uji normalitas data *post test* kelas IV dapat di lihat pada tabel sebagai berikut ini:

Tabel Uji Normalitas Data *Post Test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

kelas	Lhitung	Ltabel
Eksperimen	0,61734	0,22
kontrol	0,481394	0,22

Berdasarkan perhitungan nilai $L_{hitung} = 0,481394$ sedangkan untuk nilai $L_{tabel} = 0,22$ Karena nilai L_{hitung} lebih kecil dari pada L_{tabel} ($0,481394 < 0,22$) maka H_0 diterima atau data berdistribusi normal. Dengan kata lain data *post tes* kelas kontrol berdistribusi normal. Sedangkan uji normalitas data untuk hasil belajar *post tes* siswa kelas Eksperimen, disajikan sebagai berikut ini

Berdasarkan perhitungan nilai $L_{hitung} = 0,61734$ sedangkan untuk nilai $L_{tabel} = 0,22$, Karena nilai L_{hitung} lebih kecil dari pada L_{tabel} ($0,61734 < 0,22$) maka H_0 diterima atau data berdistribusi normal. Dengan kata lain data *pos tes* kelas eksperimen berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas Data *Post Test* Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan dua rata-rata sebuah populasi yang mempunyai varian yang homogen. Uji homogenitas data (F) menggunakan rumus

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}, \text{ dimana kreteria uji terima } H_0 \text{ hanya jika } F < F_{\alpha(v_1, v_2)} \text{ dengan } F_{\alpha(v_1, v_2)}$$

didapat dari daftar distribusi F dengan peluang α , sedangkan derajat kebebasan v_1 dan v_2



masing-masing sesuai dengan pembilang dan penyebut $\alpha = \text{taraf nyata} = 5\%$. Adapun uji homogenitas antara kelas eksperimen dan kontrol disajikan dengan bantuan ms excel 2010 sebagai berikut ini:

Tabel Uji Homogenitas Data *Post Test* Kelas Eksperimen dan kontrol

KELAS	EKSP	KONTROL
VARIANS	85,32	60,14
DB	23	23
n	24	24
F HITUNG		1,41
F TABEL		2,01

Kreteria uji $F < F_{\alpha(v_1, v_2)}$ atau $1,41 < 2,01$ maka terima H_0 atau kelas IVA dan kelas IVB memiliki Varian yang sama atau homogen.

Uji Hipotesis

Membuktikan hipotesis pengaruh penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran IPAS materi konsep daur hidup makhluk hidup kelas SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, Kecamatan Medan Tuntungan T.P 2024/2025. dengan menggunakan uji B/K sebagai berikut :

$H_0 : \rho = 0$ (Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPAS materi konsep daur hidup makhluk hidup kelas IVB SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, Kecamatan Medan Tuntungan T.P 2024/2025.

$H_1 : \rho \neq 0$ (Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPAS materi konsep daur hidup makhluk hidup kelas IVB SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, Kecamatan Medan Tuntungan T.P 2024/2025.

Pengujian dilakukan menggunakan uji T. uji T dilakukan dengan menggunakan ms excel 2010 dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel Uji Hipotesis**

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances

	EKSP	KONTROL
Mean	83,75	80,83333
Variance	85,32609	60,14493
Observations	24	24
Pooled Variance	72,73551	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	46	
t Stat	1,184689	
P(T<=t) one-tail	0,121113	
t Critical one-tail	1,67866	
P(T<=t) two-tail	0,242226	
t Critical two-tail	2,012896	

Maka diperoleh nilai $T_{hitung} = 1,67$ sedangkan $T_{tabel} = 1,18$ maka nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ terima H_1 atau Ada pengaruh yang signifikan penggunaan penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPAS materi konsep daur hidup makhluk hidup kelas IVB SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, Kecamatan Medan Tuntungan T.P 2024/2025.

Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, Kecamatan Medan Tuntungan, pada tahun pelajaran 2024/2025, tepatnya pada semester genap. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian quasi eksperimen, yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Secara khusus, penelitian ini difokuskan pada kelas IV dengan total 48 siswa. Kelas IVB, yang terdiri dari 24 siswa, berfungsi sebagai kelas eksperimen, sementara kelas IVA, juga dengan jumlah siswa yang sama, berperan sebagai kelas kontrol. Setiap kelas menjalani penelitian sebanyak satu kali dengan alokasi waktu yang serupa, yaitu 2 sesi masing-masing selama 35 menit. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPAS dengan materi



konsep daur hidup makhluk hidup di kelas IVB SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, Kecamatan Medan Tuntungan, pada tahun pelajaran 2024/2025.

Nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media puzzle untuk materi konsep daur hidup makhluk hidup di kelas IVB SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, Kecamatan Medan Tuntungan, pada Tahun Pelajaran 2024/2025 adalah 83,75. Sementara itu, nilai rata-rata hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media puzzle tercatat sebesar 80,83. Dari data ini, dapat disimpulkan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan media puzzle menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang tidak memanfaatkan media tersebut.

Diperoleh perhitungan nilai posttest kelas IVA didapatkan $L_{hitung} = 0,481394$ sedangkan untuk nilai $L_{tabel} = 0,22$. Dengan kata lain data *pos tes* kelas kontrol berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas post tes diperoleh nilai F dalam hitungan $1,41 < F$ dalam tabel 2,01 maka terima H_0 atau kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki Varian yang sama atau homogen. Untuk uji hipotesis nilai $T_{hitung} = 1,67$ sedangkan $T_{tabel} = 1,18$ maka nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ terima H_1 atau Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPAS materi konsep daur hidup makhluk hidup kelas eksperimen SD Negeri 064023 Kemenangan Tani, Kecamatan Medan Tuntungan T.P 2024/2025.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2024/2025 maka dapat disimpulkan:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi daur hidup makhluk hidup dengan menggunakan Media *Puzzle* di kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2024/2025 memperoleh nilai rata-rata 83,75.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi daur hidup makhluk hidup dengan menggunakan pembelajaran konvensional di kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2024/2025 memperoleh rata-rata 80,83.



3. Nilai $T_{hitung} = 1,67$ sedangkan $T_{tabel} = 1,18$ maka nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ terima H_1 atau ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS materi daur hidup makhluk hidup di kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2022). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Bandung: Alfabeta.
- Abdulrahman, M. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2022). *Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, D. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamalik, O. (2022). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hasanuddin. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ihsana, E. K. (2017). *Model-Model Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Latuheru, J. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Misbach, M., & Muzamil. (2010). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Muinnah, S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Munadi, S. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ngalimun. (2016). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmad, A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rahmawati, M., dkk. (2021). *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Gambar untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pancasila: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(2), 142-151.
- Sammel, L. S. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2016). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.



-
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. (2022). *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiarto, B. (2020). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunendar, A. (2022). *Buku Referensi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Syaiful, B., & Aswan, A. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Yanitaky, M. (2017). *Model Pembelajaran Berbasis Masalah*. Yogyakarta: Deepublish.