



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN
MATERI HAK DAN KEWAJIBAN KELAS III SD
NEGERI 067243 MEDAN SELAYANG
T.P 2024/2025**

***THIS STUDY AIMS TO DETERMINE THE EFFECT OF USING
PUZZLE MEDIA ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES
IN CIVICS EDUCATION (PKN) ON THE TOPIC OF
RIGHTS AND OBLIGATIONS AT SD NEGERI
067243 MEDAN SELAYANG
T.P 2014***

Rolani Saragih¹, Juniko Esra Tarigan², Hotma Tiolina Siregar³

Jl. Ngumban Surbakti No.18, Sempakata, Kec.Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara
20132

Saragihrolani13@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) dengan materi Hak dan Kewajiban kelas III di SD Negeri 067243 Medan Selayang. Penelitian ini menggunakan metode *pre eksperimental* dengan desain penelitian *One group pretes postest desingns* Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang, instrumen penelitian melalui tes essay 5 soal. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial, khususnya uji *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan *puzzle* .Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *puzzle* memperoleh nilai Rata- Rata 48, 25. Setelah menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar Pkn siswa memperoleh nilai rata rata 81,50. Hal ini maka dapat disimpulkan ada pengaruh signifikan menunjukkan bahwa media pembelajaran *Puzzle* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Hak dan Kewajiban penggunaan media *Puzzle* dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam pembelajaran Pkn materi Hak dan Kewajiban kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang T.P 2024/2025

Kata Kunci: Media *Puzzle*, Hasil Belajar,



ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using puzzle media on students' learning outcomes in the subject of Citizenship Education (PKn) with the material on Rights and Responsibilities for Grade III at SD Negeri 067243, Medan Selayang. This research employs a pre-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The population in this study consisted of all Grade III students of SD Negeri 067243, Medan Selayang. The research instrument used was a 5-question essay test. The data obtained were analyzed using descriptive and inferential statistical tests, specifically the paired sample t-test, to determine the difference in learning outcomes before and after using the puzzle. The results showed that students' learning outcomes before using puzzle media had an average score of 48.25. After using the puzzle media, the students' learning outcomes in Citizenship Education increased to an average score of 81.50. This indicates a significant effect, showing that puzzle media is effective in improving students' understanding of the material on Rights and Responsibilities. The use of puzzle media can be recommended as an innovative and engaging alternative learning medium for teaching the material on Rights and Responsibilities in Citizenship Education for Grade III students at SD Negeri 067243, Medan Selayang, in the academic year 2024/2025..

Keywords: *Puzzle Media, Learning Outcomes,*

PENDAHULUAN

Pendidikan dan ilmu pengetahuan merupakan dua hal yang saling berkaitan erat. Dalam proses pendidikan, terdapat unsur-unsur ilmu pengetahuan, sementara kegiatan ilmiah juga melibatkan proses pendidikan. Pendidikan itu sendiri adalah suatu proses yang bertujuan untuk mengubah perilaku individu atau kelompok, mendewasakan seseorang melalui pengajaran dan pelatihan yang sesuai dengan prosedur yang ditetapkan. Kualitas pendidikan yang baik sangat penting dalam kehidupan manusia, karena hal ini akan melahirkan individu-individu yang memiliki wawasan luas, ketahanan yang tinggi, dan moral yang baik.

Mata pelajaran PKn merupakan sarana penting untuk membangkitkan kesadaran serta pemahaman peserta didik mengenai hak dan kewajiban dalam kehidupan berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat. Selain itu, PKn juga berperan dalam meningkatkan kualitas diri peserta didik sebagai individu. Di tingkat sekolah dasar, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memberikan informasi yang berharga tentang nilai-nilai kehidupan, sehingga



peserta didik dapat memahami dengan baik aspek pendidikan nilai dan moral.

Hasil belajar adalah salah satu komponen penting dalam pendidikan yang berfungsi sebagai indikator pencapaian tujuan pendidikan. Melalui pengukuran hasil belajar, kita dapat mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dalam proses belajar mengajar. Pendidikan Nasional memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mereka dapat menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang mulia, kesehatan yang baik, ilmu pengetahuan yang luas, keterampilan yang memadai, kreativitas, kemandirian, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Media pembelajaran memainkan peran yang sangat vital dalam proses pendidikan, membantu kita mencapai tujuan yang diinginkan. Proses belajar merupakan hasil dari interaksi antara individu dan lingkungan sekitarnya. Salah satu indikator bahwa seseorang telah memahami materi dengan baik adalah terjadinya perubahan dalam perilaku mereka, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap, yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan latihan. Kemampuan manusia untuk belajar adalah salah satu karakteristik penting yang membedakan kita dari makhluk hidup lainnya.

Media Puzzle berasal dari kata dalam bahasa Prancis kuno, "Apose," yang berarti "membingungkan". Dalam Kamus Lengkap Inggris-Indonesia, istilah "puzzle" diterjemahkan sebagai "teka-teki". Dari asal usulnya, teka-teki yang dimaksud dalam permainan ini merujuk pada aktivitas menyusun potongan-potongan yang tidak utuh, baik dari bentuk maupun gambar, hingga membentuk sebuah kesatuan yang utuh.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran PKn Hak dan Kewajiban Kelas III SDN 067243 Medan Selayang." Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan memanfaatkan media puzzle sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman siswa.



METODE PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian pre-eksperimental yang merupakan bentuk penelitian sederhana dan mengikuti langkah-langkah dasar dalam eksperimen. Namun, perlu dicatat bahwa desain pre-eksperimental belum dapat dianggap sebagai eksperimen yang sesungguhnya, karena masih terdapat variabel luar yang dapat mempengaruhi variabel dependen. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penerapan media puzzle terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa kelas III di SDN 067243 Medan Selayang.

Pretest	Treatmean	Posttest
O1	X	O2

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain pra-eksperimental (nondesains). Hal ini dikarenakan pembelajaran kontekstual sebagai variabel independen masih terpengaruh oleh sejumlah variabel luar yang dapat memengaruhi kemampuan pemecahan masalah sebagai variabel dependen. Desain pra-eksperimental yang diterapkan dalam penelitian ini adalah one-group pretest-posttest design.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 067243 Kecamatan Medan Selayang pada Tahun Ajaran 2024/2025. Subjek dari penelitian ini terdiri atas 20 siswa kelas III. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), khususnya mengenai materi hak dan kewajiban di kelas III SDN 067243 Medan Selayang pada Tahun Pelajaran 2024/2025.

Penelitian ini menggunakan instrumen berupa lima soal tes essay. Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, soal-soal ini dibagikan kepada siswa sebagai pretes, bertujuan untuk mengukur kemampuan awal mereka. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa akan menerima soal yang sama sebagai posttes untuk mengevaluasi perkembangan mereka setelah



mendapatkan perlakuan.

Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 067243 di Kecamatan Medan Selayang pada Tahun Ajaran 2024/2025 sebelum diberi perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media puzzle adalah 48,25 dengan standar deviasi sebesar 13,70. Setelah perlakuan tersebut diberikan, nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 81,50 dengan standar deviasi 11,25. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 067243 di Kecamatan Medan Selayang setelah penerapan pembelajaran menggunakan media puzzle pada mata pelajaran PKn, khususnya mengenai materi hak dan kewajiban.

Data yang diperoleh dari hasil belajar pretest dan posttest selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik statistik yang tepat, meliputi uji validitas data, uji normalitas data, uji homogenitas data, serta uji hipotesis.

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normal dalam penelitian ini menggunakan rumus Lilliefors. Kriteria yang digunakan yaitu data berdistribusi normal jika harga L_{tabel} lebih besar dari L_{hitung} . Hasil analisis diperoleh nilai harga dari L_{hitung} untuk hasil belajar pretest (sebelum diberikan perlakuan) adalah 0,111. L_{tabel} pada tabel Lilliefors dengan $n = 20$ dan $\alpha = 0,05$ adalah 0,190. Berdasarkan kriteria yang digunakan yaitu data berdistribusi normal jika harga L_{tabel} lebih besar dari L_{hitung} ($0,190 > 0,111$), maka data hasil belajar pretest (sebelum diberi perlakuan) dapat dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan L_{hitung} untuk hasil belajar posttest (setelah diberi perlakuan) yaitu 0,115 dengan L_{tabel} sesuai tabel lilliefors $n = 20$ dengan $\alpha = 0,05$ adalah 0,190. Harga L_{tabel} lebih besar dari L_{hitung} ($0,190 > 0,115$) dapat dikatakan hasil belajar posttest (setelah diberi perlakuan) berdistribusi normal.

Selanjutnya, dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians data antara pretest dan posttest bersifat homogen. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji F dengan bantuan Ms Excel 2010. Kriteria yang digunakan adalah jika nilai Sig. $> 0,05$, maka varians antar kelompok dianggap homogen. Sedangkan jika nilai Sig. $\leq 0,05$, maka varians



antar kelompok dianggap tidak homogen. Hasil output uji homogenitas menggunakan Ms Excel 2010 sebelum dan sesudah perlakuan diperoleh nilai signifikansi (p) sebesar 0,199. Sehingga dapat dikatakan data hasil belajar belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan berasal dari populasi dengan varians yang sama atau homogen karena nilai signifikansi $> 0,05$ atau $0,199 > 0,05$.

Untuk membuktikan hipotesis mengenai pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKn, khususnya materi hak dan kewajiban di kelas III SDN 067243 Medan Selayang tahun pelajaran 2024/2025, dilakukan uji-t berpasangan (paired sample t-test). Dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti hipotesis pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKn materi hak dan kewajiban kelas III SDN 067243 Medan Selayang T.P 20242025. Berdasarkan tabel output *t-Test: Paired Two Sample for Means* diatas diketahui nilai t_{hitung} atau Stat sebesar 8,031 (dibulatkan). Nilai t_{tabel} atau t Critical two tail berdasarkan nilai df (degree of freedom) yaitu 19 dan α 0,05 diperoleh sebesar 2,093 (dibulatkan). Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $8,031 > 2,093$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKn materi hak dan kewajiban kelas III SDN 067243 Medan Selayang T.P 20242025.

Hasil penelitian yang dilakukan dan didukung oleh Yudha (2017:33), *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media puzzle dapat dianggap sebagai permainan edukasi, karena tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga dapat mengasah otak serta melatih koordinasi antara pikiran dan tangan. Oleh karena itu, penggunaan media puzzle diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Media puzzle tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga melatih kecepatan belajar mereka. Selain itu, penggunaan media ini mampu memotivasi siswa untuk lebih



bersemangat dalam belajar. Dengan demikian, pemahaman siswa akan hak dan kewajiban mereka, baik di sekolah maupun di luar sekolah, dapat meningkat dan menjadi lebih baik dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di kelas III SD Negeri 067243 Kec. Medan Selayang sebelum penggunaan media puzzle menunjukkan nilai rata-rata sebesar 48,25.
2. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media puzzle dalam mata pelajaran PKn di kelas III SD Negeri 067243, Kec. Medan Selayang menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan nilai rata-rata mencapai 81,50.
3. Ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKn materi hak dan kewajiban kelas III SDN 067243 Medan Selayang T.P 2024/2025 dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $8,031 > 2,093$.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2013) *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Ananda, R. (2020). *Variabel Belajar*. Medan: CV. Pusdikra MJ.
- Magdalena, Ina. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang* *Jurnal Pendidikan Sains* 2, no. 2, (2020) <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/download/995/689/>
- Hariato, Suyono Dan. *Belajar dan Pembelajaran – Teori Dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2014.
- Husna, N., Sari, S. A., & Halim, A. (2017). Pengembangan media puzzle materi pencemaran lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 66-71.