

## Pengaruh Media Puzzle terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III Subtema 3 di UPTD SD Negeri 122371 Pematang Siantar

Epiphanias Citra Fensi Marpaung<sup>1</sup>, Lisbet Novianti Sihombing<sup>2</sup>, Eva Pasaribu<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email: [ephns.mrpg15@gmail.com](mailto:ephns.mrpg15@gmail.com)<sup>1</sup>, [lisbetsihombing@uhn.ac.id](mailto:lisbetsihombing@uhn.ac.id)<sup>2</sup>, [pasaribueva32@gmail.com](mailto:pasaribueva32@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media Puzzle terhadap prestasi belajar siswa Kelas III UPTD SD Negeri 122371 Kota Pematang Siantar Tahun Ajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah Kuasi Eksperimen dengan memberikan pree test dan post tes kepada siswa. Populasi penelitian ini adalah seluruh kelas III A dan III B di UPTD SD Negeri 122371 yang berjumlah 36 siswa. Dimana Kelas III A sebagai kelas Eksperimen yang menggunakan media Puzzle dan kelas III B sebagai kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran. Adapun pengolahan data diperoleh melalui program aplikasi SPSS statistic21.0 dan aplikasi Microsoft Excel. Berdasarkan hasil analisis data penelitian diperoleh hasil uji t dimana  $t_{hitung} < t_{tabel}$  yaitu  $1,7 > 1,009$  dengan perhitungan taraf signifikan (2- tailed) =  $0,0005 < 0,05$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jadi terdapat pengaruh media Puzzle terhadap hasil belajar siswa..

**Kata kunci:** *Media Puzzle, Tematik, Prestasi Belajar*

### Abstract

The purpose of this research to know effect of using Puzzle media on student achievement of class III students of UPTD SD Negeri 122371 Pematang Siantar in the academic year 2022/2023. This type of research is a quasi experimental by giving pre-test dan post-test to students. The population of this research is all class III A and III B in UPTD SD Negeri 122371, there are 36 students. Where class III A as the experiment class that uses puzzle media dan class III B as the control class that does not use learning media. The data processing was obtained through the SPSS statistic21.0 application program and the Microsoft Excel application. Based on the results of the research data analysis, the results of the t-test were obtained where  $t_{test} < t_{table}$  was  $1,7 < 1.009$  with a significant level calculation (2-tailed) =  $0.0005 < 0.05$ . because  $t_{test} > t_{table}$  then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, so there is an influence of media puzzle on student learning outcomes.

**Keywords :** *Media Puzzle, Thematic, Learning Achievement.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia karena pada hakikatnya suatu upaya manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri (Kurnia et al., 2019). Pendidikan pada dasarnya merupakan sebuah upaya untuk membangun kecerdasan manusia baik secara kognitif, afektif dan psikomotorik, khususnya disekolah dasar yang bertujuan untuk membentuk karakter yang baik (Noviati, 2017).

Pasal 1 Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara sedangkan Menurut Tambunan Janwar dalam Syafitri (2019), pendidikan diartikan sebagai daya upaya untuk memberikan tuntutan pada segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak, agar mereka baik sebagai manusia maupun sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan hidup lahir dan batin yang setinggi-tingginya (Maulidah & Aslam, 2021).

Sedangkan Wahyudin dalam Hidayati (2018), pendidikan adalah humanisasi, yaitu upaya memanusiakan manusia atau upaya membantu manusia agar mampu mewujudkan diri sesuai dengan martabat kemanusiannya. Sedangkan Menurut Taufiq, dkk dalam Astutik (2020), pendidikan adalah proses memanusiakan manusia muda. Pengangkatan manusia muda ke taraf insani harus diwujudkan di dalam seluruh proses atau upaya pendidikan.

Berdasarkan hal di atas menghasilkan pendidikan yang berkualitas baik dibutuhkan proses pembelajaran yang baik pula (Yunita & Supriatna, 2021). Pelaksanaan pembelajaran adalah proses dalam menyakinkan bahwa proses belajar mengajar yang memiliki sumber daya manusia dan sarana prasarana yang diperlukan, sehingga dapat membentuk kompetensi dan mencapai tujuan yang diinginkan (Bahar & Risnawati, 2019).

Salah satu upaya untuk meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar adalah dengan penggunaan media pembelajaran (Londa et al., 2018). Media pembelajaran merupakan perantara komunikasi antara guru dan siswa yang dapat memudahkan interaksi antara keduanya. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan (Nurpratiwiningsih & Mumpuni, 2019). Tapi kenyataan di lapangan dalam proses belajar mengajar masih banyak guru yang hanya terpaku pada buku ajar sebagai satu-satunya sumber belajar (Zulfa et al., 2020). Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar. Siswa sekolah dasar cenderung masih suka bermain, maka dari itu guru dapat menggunakan media pembelajaran belajar sambil bermain.

Menurut Kurniati (2020) "Puzzle adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotakkotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu". Menurut Rahayu (2017:49), "Media Puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan Puzzle berdasarkan pasangannya.

Puzzle diartikan sebagai tebakan atau bongkar pasang, dalam tebakan atau bongkar pasang terdapat masalah yang diberikan sebagai hiburan. Media Puzzle merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur permainan dan penggunaan gambar sederhana (Setiana et al., 2019). Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media Puzzle adalah alat peraga atau alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran yang menggunakan media Puzzle dalam melaksanakan pembelajaran (Chika Pratama, 2019).

Belajar adalah kegiatan individu memperoleh pengetahuan, perilaku dan keterampilan dengan cara mengolah bahan ajar (Ardiyanti et al., 2021). Belajar merupakan suatu proses yang berlangsung secara terus menerus untuk memperoleh kemampuan tertentu sehingga mengalami perubahan sikap dan tingkah laku yang lebih baik dari sebelumnya, dengan demikian makin banyak usaha belajar makin banyak pula mengalami peningkatan pemahaman pengetahuan dan keterampilan pada diri peserta didik. Dengan demikian setelah melakukan kegiatan belajar maka diperoleh prestasi belajar (Ahmadah et al., 2020)r.

Menurut Cleopatra dalam Suwandi (2018), prestasi belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Menurut Hamdu, dkk dalam Nurwita (2019), prestasi belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajar sesuai dengan bobot yang dicapainya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan pengetahuan yang dimiliki seseorang setelah mengalami proses pembelajaran dan diperlihatkan dengan kemampuan memecahkan masalah dengan menerapkan pengetahuan yang diperoleh dari proses pembelajaran. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai setelah diadakan evaluasi.

Berdasarkan hasil pengalaman peneliti secara langsung yang dilakukan pada saat Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 122371 Pematang Siantar khususnya di Kelas III yaitu: pembelajaran yang dilakukan guru masih jarang menggunakan media pembelajaran. Hal ini membuat peserta didik mudah merasa jenuh dan siswa menjadi pasif dan kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang diterapkan kurang menarik sehingga berdampak pada rendahnya prestasi belajar peserta didik. Kurangnya keinginan siswa untuk memperhatikan yang disampaikan guru sebab pembelajaran cenderung monoton. Dan kurang variasi sumber belajar yang digunakan oleh guru karena hanya menggunakan buku sebagai sumber dan media pembelajaran.

Di bawah ini peneliti melampirkan data nilai akhir mata pelajaran IPA Kelas III A sebagai berikut:

**Tabel 1. Data Nilai Akhir IPA Kelas III A Semester Genap  
Tahun Pelajaran 2021/2022**

No	Nilai	Banyak Peserta
1	50 – 60	6
2	61 – 70	6
3	71 – 80	4
4	81 – 90	0
5	91 – 100	0
<b>Jumlah</b>		<b>16</b>

Sejumlah jurnal penelitian yang telah dilakukan mengenai media Puzzle dapat disimpulkan bahwa menggunakan media Puzzle untuk media pembelajaran memberikan peningkatan yang signifikan untuk prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang di laksanakan oleh Hannah Sajidha yang berjudul “Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SDN 30 Cakranegara Tahun Pelajaran 2017/2018”. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di SDN 30 Cakranegara dalam rangka melihat pengaruh penggunaan media Puzzle maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media Puzzle berpengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Sejalan dengan itu, jurnal penelitian yang dilaksanakan oleh Bahar dan Risnawati yang berjudul: “Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan media Puzzle pada mata pelajaran matematika di Taeng-Taeng Kabupaten Gowa memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang meningkat sehingga memberikan pengaruh yang signifikan. Hasil penelitian eksperimen yang dilakukan menggunakan media Puzzle yang dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik sesuai dengan yang telah diteleti terlebih dahulu. Dalam jurnal penelitian

yang relevan terdapat suatu perbedaan dengan penelitian yang hendak diteliti yaitu mata pelajaran, tingkatan kelas dan tempat yang berbeda.

Dari hasil penelitian yang relevan terdapat keterkaitan dengan penelitian yang diteliti ini yaitu media pembelajaran berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, sehingga guru seharusnya menyediakan media Puzzle sebagai pelengkap media pembelajaran yang akan di terapkan di kelas. Dalam penelitian ini yang menjadi Kelas eksperimen adalah kelas IIIA sedangkan yang menjadi kelas kontrol adalah Kelas III B..

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Putri Karunia, dkk (2022), Universitas Serambi Mekkah yang berjudul "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Subtema Tugasku Sehari-Hari di Rumah di Kelas II SD Negeri 2 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2019/2020". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa "Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik melalui media Puzzle pada subtema tugasku sehari-hari di rumah di kelas II SD Negeri 2 Banda Aceh" dapat di terima dengan baik.

Sedangkan dalam penelitian oleh Inesa Tri Mahardika Pratiwi, dkk (2018), Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul "Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Tahun Pelajaran 2016/2017", dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pada konteks penelitian memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap prestasi belajar siswa.

## **METODE**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kuantitatif yang berjenis korelasi. penelitian korelasi atau korelasional adalah suatu penelitian untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa ada upaya untuk mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terdapat manipulasi variabel. Adapun hubungan antara dua variabel dalam penelitian ini adalah media puzzle dan prestasi belajar (Sugiyono, 2021).

Sampel adalah perwakilan atau bagian populasi yang diteliti. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu akan diambil dua kelas yaitu kelas III A dan kelas III B sebagai sampel. Satu kelas sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media puzzle dan satu kelas lagi sebagai kelas kontrol dalam pembelajarannya menggunakan media gambar.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes sebanyak 20 soal bentuk pilihan ganda, dengan 3 alternatif jawaban (a,b,c,d) pada ranah kognitif yakni, Pengetahuan(C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), dan Sintesis (C5). Tes diberikan pada kelas eksperimen dan kontrol, baik pada saat pretest maupun posttest. Kalau jawaban benar diberi skor 1 dan jawaban salah diberi skor 0, maka skor maksimal  $20 \times 1 = 20$  dan skor minimal  $20 \times 0 = 0$

Teknik Pengumpulan Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 1. Tes , Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Darmawan et al., 2019). Tes digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran. Tes yang digunakan adalah pilihan berganda yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang diberikan sebelum dan setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media puzzle dan media gambar. 2. Dokumentasi, Dokumentasi, dari asal katanya dokumen yang artinya barang-barang tertulis di dalam melaksanakan metode dokumentasi, penelitian menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah dokumen peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dalam bentuk gambar. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan data keadaan sekolah, keadaan peserta didik pada saat penelitian berlangsung (Muswaroh, 2018).

Dalam pengambilan keputusan penelitian maka data yang telah didapatkan berupa data hasil belajar tersebut akan dilakukan analisis dengan melakukan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis dan uji normal gain.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN.**

Penelitian ini merupakan suatu penelitian eksperimen, yang membandingkan hasil yang ditemui melalui kelas control dan eksperimen. Pada tahap pelaksanaan penelitian ini menggunakan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun sesuai materi tematik pada tema 3 subtema 3 perubahan wujud benda.

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil pre-test dan post-test yang dilakukan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Adapun tes yang diberikan dengan bentuk pilihan ganda dengan alternative jawaban a,b,c dan d. Pre-test merupakan tes kemampuan yang diberikan kepada siswa sebelum diberikan perlakuan sedangkan post-test dilakukan setelah siswa memperoleh perlakuan. Kedua tes ini berfungsi untuk mengukur sampai mana kemampuan siswa memahami proses pembelajaran yang telah dilakukan. Sebelum penelitian dilakukan, terlebih dahulu dilakukan analisis hasil uji coba instrument.

### **Uji Instrumen**

Peneliti melakukan uji coba terhadap instrumen soal di kelas III UPTD SD Negeri 125558 Jl. Pasaoran, Kelurahan Pasaoran Kecamatan Sibatu-batu Kota Pematang Siantar, pada tanggal 25 Agustus 2022. Dimana siswa yang diberi uji coba sebanyak 16 orang siswa. Uji coba dilakukan untuk mengetahui validitas dan reabilitas serta uji tingkat kesukaran dan daya beda soal.

#### **1. Uji Validitas**

Dalam menguji validitas dapat dihitung dengan product rxy. Dari perhitungan yang telah dilakukan dimana r hitung lebih besar dari rtabel pada taraf signifikan 5% dengan jumlah responden 20 maka dapat diperoleh rtabel 0,497. Dengan hasil uji menyatakan bahwa r hitung lebih besar dari rtabel, maka dapat disimpulkan bahwa soal dinyatakan valid. Jika yang diperoleh hasil r hitung lebih kecil dari pada rtabel maka uji instrumen menduduki kriteria tidak valid. Dari 20 soal uji coba instrumen semua soal menduduki kriteria valid.

#### **2. Uji Reliabilitas**

Dalam uji reabilitas digunakan untuk mengetahui taraf tingkat kepercayaan suatu evaluasi. Adapun rumus yang digunakan dalam menguji reabilitas adalah Koefisien Alfa dengan menggunakan aplikasi SPSS statistics21. Berdasarkan data yang diperoleh maka koefisien reliabilitas dari jumlah soal sebanyak 20 (N=20) pada tingkat kepercayaan  $\alpha = 0,05$  harga r tabel =0,497 perhitungan dapat diperoleh dari r hitung = 0,916. Dengan demikian r hitung > r tabel sehingga instrument test yang dilakukan dapat dinyatakan reliable.

#### **3. Uji Kesukaran Soal**

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui apakah soal yang diberikan terlalu sukar atau terlalu mudah dan sedang untuk dikerjakan. Untuk mengetahui tingkat kesukaran, peneliti menggunakan aplikasi SPSS statistics21.0. yang terdiri dari 20 soal yang diuji ke 16 orang siswa. Berdasarkan data hasil SPSS statistic21.0 tingkat kesukaran tersebut maka dapat diperoleh 3 soal tergolong sedang dan 17 soal tergolong mudah dan 0 soal tergolong sukar.

#### **4. Uji Daya Beda**

Uji daya beda dari setiap soal test diperoleh dari program aplikasi SPSS statistics21.0. dari 20 item soal yang telah diuji daya pembedanya, maka uji daya pembeda tergolong tidak ada yang tergolong

kurang baik, terdapat 16 soal tergolong baik, tidak ada soal tergolong cukup baik dan 4 soal tergolong sangat Baik.

### Uji Analisis Data

Setelah dilakukannya uji coba dan telah mendapatkan hasilnya, terdapat 20 soal yang valid. Maka semua soal diangkat untuk uji tes yang akan dilanjutkan dengan mengambil data awal yaitu memberikan Pre test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian diberi perlakuan dimana melakukan suatu pengajaran dikelas eksperimen menggunakan media *Puzzle* dan kelas kontrol menggunakan media gambar. Adapun hasil dari pretes dan post tes dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diberikan dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 2. Data Nilai Pretest dan Post Test Kelas Eksperimen**

Keterangan	Kelas Eksperimen	
	Pre Test	Post Test
Jumlah Siswa	18	18
Rata-rata	38,8	80,8
Nilai Maksimum	55	95
Nilai Minimum	20	60

Berdasarkan data dari tabel pre test dan post test kelas eksperimen kelas III A tersebut dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pre testnya sebesar 38,8 dan nilai rata-rata post testnya sebesar 80,8. Dengan nilai maksimum dari pre test sebesar 55 sedangkan nilai maksimum yang diperoleh dari pre test sebesar 95. Dan nilai minimum yang diperoleh dari pre test sebesar 20 dan post tes 60. Selanjutnya berikut disajikan nilai pre test dan post test kelas kontrol kelas III B.

**Tabel 3. Data nilai Pretest dan Post Test Kelas Kontrol**

Keterangan	Kelas Kontrol	
	Pre Test	Post Test
Jumlah Siswa	18	18
Rata-rata	39,16	69,7
Nilai Maksimum	55	85
Nilai Minimum	35	50

Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel diatas dapat diketahui nilai rata-rata pre testnya 39,16 sedangkan nilai rata-rata post testnya 69,7. Dimana nilai maksimum dari pre test sebesar 55 sedangkan nilai maksimum post test sebesar 85. Dari hal tersebut maka nilai minimum pre test memperoleh 35 sedangkan nilai minimum post testnya memperoleh 50.

#### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas data dalam penelitian ini untuk mengetahui bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk dapat mengetahui normal tidaknya, jika  $\text{sig} > 0,05$  maka dinyatakan normal dan jika  $\text{sig} < 0,05$  maka dapat dikatakan tidak normal. Maka hasil yang diperoleh dari program aplikasi SPSS statistics21 sebagai berikut:

**Tabel 4. Uji Normalitas**

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	Pretest	.123	18	.200*	.967	18	.736
	Eksperimen						
	Posttest	.130	18	.200*	.951	18	.438
	Eksperimen						
	Pretest Kontrol	.145	18	.200*	.964	18	.676
	Posttest Kontrol	.154	18	.200*	.959	18	.584

Dari tabel diatas data yang digunakan adalah hasil Shapiro-Wilk karena sampel yang digunakan dalam penelitian ini  $< 0,05$ . Berdasarkan data diatas menunjukkan nilai sig pre test kelas eksperimen 0,736 dan nilai sig pre test kelas kontrol 0,676. Dan data post test nilai sig kelas eksperimen 0,438 dan nilai sig post test kelas kontrol 0,584. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tabel tersebut bahwa data pre test dan post test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai sig  $> 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan untuk menguji apakah kedua sampel memiliki karakteristik yang sama atau tidak. Adapun hasil uji homogenitas nilai post tes dan pre test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut :

**Tabel 5. Uji Homogenitas**

Kelas	Varians	F hitung	F tabel	Keterangan
Eksperimen	80,14	1,009	1,7	Data Homogen
Kontrol	74,91			

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas diatas dapat diketahui bahwa pengujian F hitung  $< F$  tabel yaitu  $1,7 > 1,009$  sehingga dapat dinyatakan kedua kelompok sampel memiliki varians yang homogen.

3. Uji t (Hipotesis)

Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1.  $H_0$  : Tidak terdapat pengaruh media *Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada subtema 3 di kelas III UPTD SD NEGERI 122371 .
2.  $H_a$  : Terdapat pengaruh penggunaan media *Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada subtema 3 dikelas III UPTD SD NEGERI 122371 .

Untuk menguji hipotesis ini dilakukan uji t pada nilai post test dengan menggunakan program aplikasi *Microsoft Excel* dalam memperoleh data. Berikut disajikan tabel hasil uji hipotesis.

**Tabel 6. Uji t (Hipotesis)**

t-Test: Two-Sample Assuming Equal Variances		
	Variable 1	Variable 2
Mean	80,83333333	69,72222222
Variance	80,14705882	74,91830065
Observations	18	18



Pooled Variance	77,53267974	
Hypothesized Mean Difference	0	
Df	34	
t Stat	3,785614165	t hitung
P(T<=t) one-tail	0,00029795	
t Critical one-tail	1,690924255	
P(T<=t) two-tail	0,0005959	Signifikan
t Critical two-tail	2,032244509	t table

Hasil analisis data diatas menunjukkan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima. Terdapat pengaruh media Puzzle terhadap hasil belajar siswa pada subtema 3 dikelas III UPTD SD NEGERI 122371. Berdasarkan hasil analisis data setelah dilakukan perhitungan uji t dengan taraf signifikansi 0,0005 jika nilai signifikan (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Jika nilai signifikan (2-tailed) > 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kotrol

#### 4. Uji N-Gain

Adapun data hasil uji N-Gain dapat diperoleh menggunakan program aplikasi SPSS statistics21.0. Berdasarkan perhitungan gain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disimpulkan bahwa rata-rata kelas eksperimen masuk kedalam kategori gain sedang ( $g=0,68$ ), pada kelas kontrol disimpulkan bahwa rata-rata kelas kontrol masuk kedalam kategori gain sedang ( $g=0,48$ ). Maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar tematik siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari hasil belajar siswa kelas kontrol, dimana peningkatan pada kelas eksperimen sebesar 68% dan peningkatan pada kelas kontrol sebesar 48%. Maka besarnya peningkatan hasil belajar tematik pada tema 3 subtema 3 pada pembelajaran 1,2,3 dan 4 siswa kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol adalah sebesar 20%.

### PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di UPTD SD NEGERI 122371 tepatnya dikelas III A dan kelas III B berjalan dengan baik sesuai yang diharapkan oleh peneli. Dalam arti, peserta didik mampu aktif melakukan kegiatan belajar dengan pembelajaran yang diberikan. Dimana kelas III A merupakan kelompok kelas eksperimen yang menggunakan media Puzzle pada tema 3 subtema 3 “Perubahan Wujud Benda”. Sedangkan kelas III B merupakan kelompok kelas kontrol yang menggunakan media gambar dengan tema dan subtema yang sama.

Sebelum tahap pelaksanaan pembelajaran dilakukan terlebih dahulu konsultasi kepada wali kelas untuk perselisihan jam pembelajaran masuk kekelas eksperimen dan kelas kontrol dan pertukaran waktu untuk pembelajaran Agama, PJOK dan Mulok. Dimana setiap harinya les pembelajaran 1-3 masuk ke kelas III A dan les pembelajaran 4-6. Dan dilaksanakan mulai tanggal 29 Agustus-01 September 2022.

Langkah-langkah pertama yang dilakukan sebelum melakukan pembelajaran yaitu memberikan soal pre test kepada siswa yang telah disiapkan sebelumnya. Pemberian pre test dilakukan di kelas eksperimen dan kelas kontrol pada hari yang sama tepatnya ditanggal 29 Agustus 2022. Setelah dilakukannya pretest maka tahap selanjutnya yang dilakukan adalah dengan melaksanakan pembelajaran yang telah disiapkan yang berpacu pada RPP kelas III pada tema 3 subtema 3 tentang Perubahan Wujud Benda.



Dalam kegiatan ini pada kelas eksperimen yang menggunakan media Puzzle yang dilakukan peneliti terlebih dahulu menjelaskan tentang apa dan bagaimana yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Serta peneliti menjelaskan bagian tahap-tahap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Sesuai dengan subtema 3 tentang Perubahan Wujud Benda peneliti melibatkan siswa untuk mengambil peran dalam pembelajaran. Langkah pertama yang dilakukan adalah peneliti menjelaskan materi yang akan di ajarkan lalu memberikan Puzzle sebagai media pembelajaran. Selanjutnya siswa diminta mengetahui apa yang dimaksud dari perubahan wujud benda hingga faktor-faktor yang mendukung perubahan wujud benda berdasarkan penjelasan yang diberikan peneliti. Hingga pada kelas eksperimen ini siswa mampu menjelaskan dan mendapatkan kesimpulan dari apa yang telah ia teliti. Lalu menyusun Puzzle yang diberikan penelitian

Berbeda dengan sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan media gambar dimana pembelajaran hanya berpusat kepada peneliti (sebagai guru). Dimana peneliti menjelaskan pembelajaran pembelajaran dari buku pedoman tematik kemudian meminta siswa untuk menjawab pertanyaan dari buku tersebut bedasarkan hasil penjelasan yang telah diberikan kepada siswa.

Setelah proses pembelajaran selesai dilakukan peneliti kembali memberikan soal post test pada siswa saat berakhirnya pembelajaran yang dilakukan baik dikelas eksperimen maupun dikelas kontrol. Dan proses pembelajaran yang dilakukan baik dikelas eksperimen maupun kelas kontrol berakhir pada tanggal 1 September 2022. Setelah selesainya proses pembelajaran dan hasil post tes siswa telah diperoleh maka peneliti melakukan pengolahan uji data dan analisis data.

Adapun hasil nilai post test yang diperoleh dari siswa kelas eksperimen yang menggunakan media Puzzle dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 60 dengan rata-rata 78,8. Sedangkan hasil yang diperoleh dari siswa kelas kontrol yang menggunakan media gambar dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 50 dengan rata-rata 70,6.

Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan kolmogorov- sminova dengan bantuan spss 25.0 . dengan kriteria pengujian nilai sig > 0,05. Dengan demikian nilai sig kelas eksperimen adalah  $0,39 > 0,05$  dan kelas kontrol  $0,33 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa deskripsi data tersebut berdistribusi normal. Dari hasil uji homogenitas data diperoleh F hitung < F tabel ( $1,009 < 1,7$ ). Maka dapat disimpulkan bahwa pretes dan postes kedua sampel homogen.

Uji hipotesis tes yang telah dilakukan Berdasarkan tabel di atas setelah dilakukan perhitungan uji t dengan taraf signifikasi 0.000. Jika nilai signifikan (2-tailed) > 0.05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Ternyata setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus uji "t" media Puzzle memberi pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik kelas III UPTD SD NEGERI 122371 Pada Tema 3 Subtema 3.

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Puzzle tampak jelas membawa pengaruh dalam kegiatan proses belajar mengajar. Selain melatih siswa dalam memecahkan masalah siswa juga dapat menjadi seseorang yang mandiri, yang mampu untuk melakukan pembelajaran tanpa menciptakan keributan bersama teman yang lain yang membuat pembelajaran tidak kondusif. Sehingga media Puzzle ini dapat mencapai pemahaman siswa untuk mencapai kegiatan belajar yang yang diharapkan..

Hasil ini sesuai dengan penelitian Hamidah Apriani (2022) dengan judul: "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Di Kabupaten Gowa", Teknik analisis data terdiri dari Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Penggunaan media Puzzle pada mata pelajaran matematika di Taeng-Taeng

Kabupaten Gowa memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang meningkat sehingga memberikan pengaruh yang signifikan.

Penelitian lainnya yang memiliki hasil yang hampir sama yaitu Widya Hastuti (2017) Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN No. 25 Panaikang Kec. Bisappu Kab. Bantaeng. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SDN 25 Panaikang Kec. Bissappu Kabupaten Bantaeng tepatnya di kelas IV mata pelajaran IPA konsep daur hidup makhluk hidup tentang pengaruh penggunaan media Puzzle, adapun kesimpulannya yaitu media Puzzle memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, serta sesuai dengan pembahasan yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media Puzzle terhadap hasil belajar siswa pada tema 3 subtema 3 tentang Perubahan Wujud Benda. Hal ini dapat dilihat dari analisis data uji hipotesis yang diperoleh dari nilai  $t$  dengan taraf signifikansi 0.002. Dengan menggunakan  $r$  tabel sebesar 2,4. berdasarkan data tersebut maka  $F_{hitung} 1,009 < F_{tabel} 1,7$  dan signifikansi  $0.002 < 0.005$  Dengan demikian maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, hal ini membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media Puzzle mampu meningkatkan hasil belajar tentang Perubahan Wujud Benda dalam pembelajaran tematik siswa kelas III UPTD SD NEGERI 122371. Peningkatan hasil belajar ini terjadi dikarenakan adanya media Puzzle yang melibatkan siswa aktif melakukan kegiatan belajar dengan kegiatan memecahkan masalah dari masalah yang telah disajikan. Siswa mampu mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, membuat jawaban sementara atas permasalahan yang disajikan dengan mengumpulkan data, mengajukan solusi terhadap masalah yang diberikan, dan menyimpulkan dengan membuat jawaban sederhana yang diketahui kemudian dibacakan di depan kelas..

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadah, S. N. W., Setiawan, D., & Ardianti, S. D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Melalui Model Think Pair Share Berbantuan Media Puzzle. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 52–60. <https://doi.org/10.17509/ebj.v2i1.27010>
- Apriani, H. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMP Swasta di Kota Bogor. *JURNALISTRENDI: JURNAL LINGUISTIK, SASTRA, DAN PENDIDIKAN*, 7(1), 147–156. <https://doi.org/https://doi.org/10.51673/jurnalistrendi.v7i1.911>
- Ardiyanti, H., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Penerapan Model Stad (Student Team Achievement Division) Berbantuan Media Puzzle. *WASIS : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 29–33. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5191>
- Astutik, L. S., Agustin, U. L., & Suwandayani, B. I. (2020). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(1), 79–87. <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/83227>
- Bahar, B., & Risnawati, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 77. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i1.8446>
- Chika Pratama, B. (2019). Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 84. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i2.17382>
- Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 14. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i1.17095>
- Hastuti, W. (2017). *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ipa Konsep Daur Hidup Makhluk*

- Hidup Murid Kelas IV SDN Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng.* Muhammadiyah University Makassar.
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(1), 61–88. <https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519>
- Karunia, P. (2022). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Subtema Tugasku Sehari-Hari Di Rumah Di Kelas Ii Sd Negeri 2 Banda Aceh. *Jurnal Edukasi El-Ibtida'i Sophia*, 1(1), 23–30.
- Kurnia, V. T., Damayani, A. T., & Kiswoyo, K. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 192. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17772>
- Londa, A. H., Mete, Y. Y., & Sadipun, B. (2018). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 113–120. <https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.359>
- Maulidah, A. N., & Aslam, A. A. (2021). Penggunaan Media Puzzle secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 282.
- Muswaroh, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sdn Soge Kandanghaur Indramayu. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(2), 674. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n2.p674-685>
- Noviati, P. R. (2017). Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. *GOLDEN AGE: JURNAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, 1(1). <https://doi.org/10.29313/ga.v1i1.2686>
- Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(01), 1–6. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i01.52>
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 803–810. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v2i4.285>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Setiana, F., Rahayu, T. S., & , W. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 6(1), 8. <https://doi.org/10.26714/jkpm.6.1.2019.8-14>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. BANDUNG : Alfabeta,CV.
- Suwandi, W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 186–193. <https://doi.org/10.23887/jippg.v1i2.16399>
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati, E. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah. *Alotrop*, 3(2). <https://doi.org/10.33369/atp.v3i2.9911>
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999–2006.
- Zulfa, E., Nuroso, H., & Reffiane, F. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Terpadu Tipe Sequenced Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 18. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24938>