



Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ips Kelas IV SD Negeri 101778 Medan

Rohyana Salmi Ritonga¹, Yusra Nasution², Wildansyah Lubis³, Faisal⁴, Waliyul Maulana Siregar⁵

1,2,3,4,5 Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara

Email: rohyanasalmi613@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada Pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 101778 Medan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen Quasi Eksperimental Design. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dengan sampel penelitian menggunakan total sampling (26 siswa kelas eksperimen dan 23 siswa kelas kontrol). Pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa pretest dan posttest, lalu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas (*Shapiro-Wilk*), uji homogenitas (*Levene*), dan uji hipotesis (*paired sample t-test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menggunakan media *puzzle* mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar dari 62,80 pada pretest menjadi 77,40 pada *posttest*. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan dari 55,45 pada pretest menjadi 66,36 pada *posttest*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif diterima. Temuan penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPAS berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV. Media *puzzle* terbukti efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media *Puzzle*, Hasil Belajar, IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak dasar setiap warga negara, sebagaimana dijamin dalam UUD 1945 Pasal 31 ayat 1 yang menyatakan bahwa "setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan", dan dilanjutkan pada ayat 2 bahwa pemerintah wajib membiayai pendidikan dasar. Pendidikan berperan penting dalam menciptakan masyarakat yang cerdas, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, pendidikan harus mampu melahirkan generasi bangsa yang berkualitas. Menurut Rusman (2010, h. 63), kualitas dan kuantitas belajar siswa dalam kelas bergantung pada berbagai faktor seperti guru, hubungan antar siswa, serta kondisi umum dan suasana kelas.

Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) menjadi landasan penting dalam membentuk pemahaman siswa terhadap lingkungan dan fenomena alam. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa kesulitan memahami materi IPAS, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap masalah ini adalah minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses mengajar.

Media pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif cenderung membuat siswa tidak tertarik dan kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Situasi ini juga terjadi di SDN 101778 Medan, khususnya di kelas IV, di mana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS tergolong rendah. Berdasarkan observasi awal, dari 26 siswa, sebanyak 19 siswa (73%) memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP) yang ditetapkan sebesar 70, dengan nilai berada di kisaran 40–65. Hanya 7 siswa (27%) yang mencapai nilai tuntas, dengan nilai tertinggi sebesar 80.

Hasil observasi dan wawancara lebih lanjut mengungkapkan sejumlah kendala dalam pembelajaran, antara lain: kesulitan siswa dalam memahami materi, kurangnya penggunaan media yang bervariasi dan menarik, serta rendahnya fokus dan konsentrasi siswa saat proses belajar berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Padahal, media pembelajaran memegang peranan penting dalam menyampaikan materi secara efektif, terutama pada mata pelajaran seperti IPAS yang memerlukan visualisasi dan pemahaman konsep secara konkret.

Salah satu solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan, seperti media *puzzle*. *Puzzle* merupakan media interaktif yang dapat merangsang aktivitas belajar siswa secara langsung (Rivani et al., 2024, h. 3). Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret, serta meningkatkan motivasi dan minat belajar karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Yunita et al. (2021, h. 2000) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. *Puzzle* sebagai alat pembelajaran visual dapat membantu siswa memahami konsep dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, *puzzle* juga memiliki keunggulan dari segi kemudahan penyajian, sifatnya yang praktis, dan mampu menggabungkan aktivitas bermain dan belajar dalam satu proses.

Rokhmat dalam Alawiyah et al. (2019, h. 120) menyebutkan bahwa media *puzzle* dapat merangsang kreativitas, logika, dan daya ingat siswa dalam memahami materi pelajaran. Ini sangat relevan dengan pembelajaran IPAS yang kerap dianggap sulit oleh siswa karena sifat materinya yang abstrak. Dalam konteks materi "Peta dan Komponennya", media *puzzle* dapat dimanfaatkan untuk membantu siswa memahami dan mengingat materi melalui kegiatan menyusun potongan gambar menjadi peta utuh.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 101778 Medan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Metode eksperimen digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*, yaitu desain eksperimen yang memiliki kelompok kontrol namun tidak sepenuhnya mampu mengendalikan variabel luar yang mungkin memengaruhi jalannya eksperimen (Sugiyono, 2013, h. 77). Dalam desain ini terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan berupa penggunaan media *puzzle*, dan kelompok kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan tersebut. Model desain yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*, yang terdiri dari pretest sebelum perlakuan dan *posttest* sesudah perlakuan pada kedua kelompok.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101778 Medan, yang terletak di Jl. Masjid, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kota Medan. Alasan pemilihan lokasi ini adalah karena peneliti ingin menguji pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi "Peta dan Komponennya", yang diajarkan di kelas IV. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV yang berjumlah 49 orang.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 101778 Medan. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2019, h. 80). Menurut Syafrida (2021, h. 34), populasi dapat berupa individu,

objek, atau kejadian yang relevan dengan fokus penelitian. Karena jumlah populasi relatif kecil dan peneliti tidak memungkinkan meneliti seluruh populasi, maka dilakukan pengambilan sampel dengan teknik *non-probability sampling*, khususnya *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian (Syafriada, 2021, h. 36; Asrulla et al., 2020, h. 7). Sampel yang digunakan adalah siswa kelas IV yang terdiri dari 26 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 23 siswa sebagai kelompok kontrol.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap perencanaan, peneliti mengidentifikasi masalah, memilih materi yang akan digunakan, mengurus perizinan di sekolah, serta menyusun perangkat pembelajaran dan instrumen tes (*pretest* dan *posttest*). Pada tahap pelaksanaan, siswa di kelompok eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan media *puzzle*, sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media tersebut. Sebelum perlakuan, kedua kelompok diberikan *pretest*, dan setelah pembelajaran selesai, dilakukan *posttest* untuk mengukur hasil belajar siswa. Tahap akhir penelitian meliputi pengumpulan dan analisis data serta penyusunan laporan hasil penelitian.

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah media *puzzle* yang digunakan dalam pembelajaran, sedangkan variabel terikat adalah hasil belajar siswa. Menurut Syafriada (2021, h. 16–17), variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi atau menjadi penyebab perubahan pada variabel terikat. Sebaliknya, variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh adanya perlakuan. Secara operasional, media *puzzle* didefinisikan sebagai alat bantu visual interaktif yang digunakan untuk mempermudah siswa memahami materi peta dan komponennya. Hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan siswa yang dicapai setelah mengikuti proses pembelajaran, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, serta diukur melalui tes yang telah disusun.

Instrumen pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan tes. Observasi digunakan untuk mengamati kondisi lingkungan dan proses pembelajaran siswa. Menurut Hardani (2020, h. 124), observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat objek secara sistematis. Wawancara dilakukan kepada guru kelas secara terstruktur untuk memperoleh informasi pendukung (Sugiyono, 2019, h. 304; Syafriada, 2021, h. 29). Instrumen utama pengumpulan data kuantitatif adalah tes

berupa soal pilihan ganda yang diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*, untuk mengukur hasil belajar siswa (Inanna et al., 2021, h. 1). Kisi-kisi soal disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang mencakup pengertian peta, fungsi peta, jenis-jenis peta, komponen peta, skala peta, simbol, dan hubungan antar komponen peta. Kisi-kisi instrumen soal bisa diamati pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Tes *Pretest* dan *Posttest*

Indikator Soal	Bentuk Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Butir Soal
Disajikan soal, peserta didik dapat memahami pengertian peta	Pilihan Ganda	C1	1, 2	2
Disajikan soal, peserta didik dapat menjelaskan Fungsi Peta	Pilihan Ganda	C1	3, 4	2
Disajikan soal, peserta didik dapat mengidentifikasi jenis-jenis peta	Pilihan Ganda	C2	5, 6	2
Disajikan soal, peserta didik dapat menyebutkan macam-macam komponen peta	Pilihan Ganda	C2	7, 8, 9, 10	4
Disajikan soal, peserta didik dapat menentukan skala peta berdasarkan data yang diberikan	Pilihan Ganda	C3	11, 12, 13, 14	4
Disajikan soal, peserta didik dapat menginterpretasikan simbol pada peta	Pilihan Ganda	C3	15, 16	2
Disajikan soal, peserta didik dapat menganalisis hubungan antar komponen peta	Pilihan Ganda	C4	17, 18, 19, 20	4

Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji melalui uji validitas dan reliabilitas. Validitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Syafrida (2021, h. 31–32), validitas diuji dengan rumus product moment, dan suatu butir soal dikatakan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5%. Reliabilitas diukur untuk mengetahui konsistensi instrumen, menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Nilai reliabilitas dianggap memuaskan jika koefisien $\geq 0,700$ (Syafrida, 2021, h. 33). Selain itu, dilakukan uji tingkat kesukaran soal untuk mengetahui tingkat kemudahan atau kesulitan soal yang dihitung menggunakan rumus dari Hamzah (2017, h. 246), dan uji daya pembeda untuk menilai efektivitas soal dalam membedakan siswa berkemampuan tinggi dan rendah.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap utama: uji prasyarat (uji normalitas dan homogenitas) serta uji hipotesis. Uji normalitas dilakukan dengan *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui distribusi data (Syafrida, 2021, h. 69). Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data

berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan dengan *Levene's Test* untuk menguji kesamaan varians antar kelompok. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansi $> 0,05$. Setelah uji prasyarat terpenuhi, dilakukan uji hipotesis menggunakan *Paired Sample T-Test* dengan bantuan SPSS versi 22 untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya penggunaan media *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa (Syafriada, 2021, h. 52–53).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Umum Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 di kelas IV SD Negeri 101778 Medan. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas: kelas eksperimen yang berjumlah 26 siswa dan kelas kontrol sebanyak 23 siswa. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan pembelajaran dengan media *puzzle*, sementara kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil observasi awal, diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) masih tergolong rendah. Dari 26 siswa, sebanyak 73% memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu 70, dan hanya 27% yang tuntas dengan nilai tertinggi 80. Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru, seperti hanya menggunakan buku, papan tulis, dan gambar sederhana yang membuat pembelajaran terasa monoton. Hal ini berdampak pada rendahnya konsentrasi dan pemahaman konsep abstrak siswa, khususnya pada materi peta dan komponennya.

Analisis Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan terhadap 20 butir soal melalui korelasi Pearson Product Moment menggunakan sampel siswa kelas V. Kriteria penilaian menyatakan bahwa soal dinyatakan valid jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (0,444). Berdasarkan hasil perhitungan, sebanyak 19 butir soal dinyatakan valid dan 1 butir soal tidak valid. Oleh karena itu, instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 19 soal.

Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan rumus KR-20 dan diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,94. Nilai ini menunjukkan reliabilitas tinggi, sehingga instrumen dinyatakan konsisten dan layak digunakan untuk pengukuran hasil belajar.

Uji Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal dianalisis dengan mengelompokkan soal ke dalam tiga kategori: sukar, sedang, dan mudah. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 2 soal dalam kategori sukar, 14 soal dalam kategori sedang, dan 3 soal dalam kategori mudah. Mayoritas soal berada pada kategori sedang, yang berarti sepadan dan sesuai untuk digunakan dalam mengukur kemampuan siswa.

Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda dilakukan untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dan rendah. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat 2 soal berkategori jelek, 4 soal cukup, 11 soal baik, dan 2 soal sangat baik. Sebagian besar soal menunjukkan daya pembeda yang baik, sehingga instrumen dapat dianggap efektif dalam mengukur variasi kemampuan siswa.

Hasil Belajar Siswa

Pretest

Sebelum diberikan perlakuan, siswa dari kedua kelas diberikan *pretest*. Hasil *pretest* ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rangkuman Nilai *Pretest*

	<i>Descriptive Statistic</i>					
	<i>N</i>	<i>Range</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Dev</i>
Pretest Kelas Eksperimen	26	35	50	85	62,80	9,36
Pretest Kelas Kontrol	23	20	45	65	55,45	5,75

Nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen (62,80) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (55,45), meskipun belum diberi perlakuan.

Posttest

Setelah perlakuan, *posttest* diberikan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Hasil *posttest* disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rangkuman Nilai *Posttest*

<i>Descriptive Statistic</i>						
	<i>N</i>	<i>Range</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Dev</i>
Posttest Kelas Eksperimen	26	25	65	90	77,40	6,94
Posttest Kelas Kontrol	23	25	55	80	66,36	6,75

Terjadi peningkatan yang signifikan pada kelas eksperimen, dari rata-rata 62,80 menjadi 77,40. Kelas kontrol juga mengalami peningkatan, tetapi lebih kecil, dari 55,45 menjadi 66,36.

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Hasil pengujian ditampilkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji Normalitas

Kelas	Sig	Keterangan
Pretest Eksperimen	0,051	Normal
Pretest Kontrol	0,079	Normal
Posttest Eksperimen	0,221	Normal
Posttest Kontrol	0,153	Normal

Semua data memiliki nilai signifikansi $> 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test*. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,660 ($> 0,05$), yang berarti data memiliki varians yang homogen.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t-Test*. Hasil uji disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Uji Hipotesis

<i>Paired Samples Test</i>				
		<i>T</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Pair 1	<i>Pretest - Posttest</i>	-12,295	24	,000

Berdasarkan hasil nilai sig. (2-tailed) yaitu sebesar $<,000$ berarti lebih kecil dari nilai $\alpha=0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa “Terdapat Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 101778 Medan”.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 101778 Medan. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest yang mengalami peningkatan signifikan pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan media *puzzle*.

Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen (77,40) meningkat secara mencolok dibandingkan nilai rata-rata *pretest* (62,80). Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan yang lebih rendah (dari 55,45 menjadi 66,36). Perbedaan peningkatan ini diperkuat melalui uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*, yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa.

Sebelum instrumen digunakan dalam pengambilan data, dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Dari 20 butir soal pilihan ganda yang diuji, 19 soal dinyatakan valid dan digunakan dalam *pretest* dan *posttest*. Uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* menghasilkan nilai koefisien 0,94, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat konsistensi tinggi dan layak digunakan sebagai alat ukur pembelajaran.

Data juga telah memenuhi syarat uji statistik parametrik. Uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal (semua nilai signifikansi $> 0,05$), dan uji homogenitas varians menggunakan *Levene's Test* menghasilkan nilai signifikansi 0,660 ($>0,05$), sehingga kedua kelompok data dianggap homogen. Pemenuhan asumsi ini memperkuat validitas hasil uji hipotesis.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rivani et al. (2024), yang menyimpulkan bahwa media *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian tersebut menunjukkan nilai *t* hitung sebesar $4,064 > t$ tabel $1,674$, sehingga mendukung hipotesis bahwa media *puzzle* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hasil serupa juga

ditemukan dalam penelitian Yunita dan Supriatna (2021), yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar secara signifikan melalui media *puzzle*, dibuktikan dengan nilai signifikansi uji-t sebesar 0,000 ($<0,05$).

Secara pedagogis, penggunaan media *puzzle* menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. *Puzzle* tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa, kerja sama dalam kelompok, serta pengembangan keterampilan kognitif seperti analisis spasial, pemecahan masalah, dan berpikir logis. Hal ini sesuai dengan pandangan konstruktivis, yang menekankan bahwa belajar terjadi secara optimal ketika siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi sosial.

Lebih lanjut, pembelajaran dengan media *puzzle* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, karena menyajikan materi secara kontekstual dan menantang. Pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa dilibatkan secara aktif dalam proses penyusunan informasi. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya menunjukkan peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, tetapi juga menggambarkan dampak positif dari segi keterlibatan dan kepuasan belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan valid dan reliabel, data berdistribusi normal dan homogen, serta hasil uji-t mendukung hipotesis penelitian. *Puzzle* tidak hanya membantu meningkatkan capaian akademik siswa, tetapi juga menumbuhkan minat belajar, rasa percaya diri, serta kemampuan berpikir kritis dan logis. Oleh karena itu, media ini layak dijadikan salah satu alternatif pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam mata pelajaran IPAS maupun mata pelajaran lain di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 101778 Medan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Hal ini dibuktikan melalui analisis perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*, di mana kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media *puzzle* menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang masih menggunakan metode konvensional. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang

menggunakan media *puzzle*, yaitu dari 62,80 pada *pretest* menjadi 77,40 pada *posttest*. Sementara itu, pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, peningkatan nilai rata-rata hanya terjadi dari 55,45 menjadi 66,36. Hasil uji hipotesis dengan paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif diterima.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 101778 Medan. Temuan ini menguatkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti *puzzle* dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi dan meningkatkan pencapaian akademik siswa. Oleh karena itu, media *puzzle* efektif digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. S., et al. (2022). Analisis pedagogical content knowledge terhadap buku guru IPAS pada muatan IPA sekolah dasar kurikulum merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180–9187.
- Alawiyah, W., et al. (2019). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar siswa tentang bangun datar di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah*, 6(1), 118–129.
- Arrosyida, & Suprpto. (2021). *Media pembelajaran interaktif jaringan komputer menggunakan Macromedia Flash 8 di SMK Negeri 1 Saptosari* (pp. 1–8).
- Chairani, et al. (2023). Pengaruh media pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 107400 Bandar Khalipah. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 10019–10030.
- Fahrurrozi, F., et al. (2022). Studi literatur: Implementasi metode drill sebagai peningkatan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4325–4336.
- Fitri, et al. (2022). Pengaruh media pembelajaran puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV UPTD SD Negeri 124405 Pematang Siantar T.A 2022/2023. *Jurnal Pembelajaran dan Matematika Sigma (JPMS)*, 8(2), 259–272.
- Hamzah, et al. (2022). *Media pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

- Hardani, et al. (2020). *Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group.
- Ilyasa, R. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 6(1), 98–107.
- Inanna, et al. (2021). *Evaluasi pembelajaran: Teori dan praktek*. Makassar: Tahta Media Grup.
- Marlina, L., & Sholehun. (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74.
- Mazidah, N. R., & Sartika, S. B. (2023). Pengaruh pendekatan contextual teaching and learning (CTL) terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPA kelas V di SDN Grabagan. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 9–16.
- Pagarra, H., et al. (2022). *Media pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Putu, et al. (2019). Pengaruh model pembelajaran problem based learning berorientasi Tri Pramana terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 50–60.
- Rivani, Y., et al. (2024). Pengaruh media pembelajaran puzzle terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV di SDN 30 Pontianak Utara. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1).
- Rusman. (2010). *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. Bandung: PT Rajagrafindo Persada.
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 470–477.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan klasifikasi, karakteristik, dan fungsi media pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Jurnal Prodi MPI*, 4(2), 162–175.
- Sugiono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhelayanti, et al. (2023). *Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Susanti, et al. (n.d.). *Jenis-jenis media pembelajaran*.
- Sutoyo. (2009). *IPS untuk SD/MI kelas 4*. Jakarta: CV Sahabat.
- Syafrida. (2021). *Metodologi penelitian*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia.

Yendri, et al. (2020). *Faktor-faktor determinan hasil belajar siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Yunita, S., & Supriatna. (2021). Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(8), 2000–2006.

Yusnarti, M., & Sutyaningsih, L. (2021). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 2, 253–261.