

Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar (JMPSD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jmpsd>

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle untuk meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa SDN 034791 Tanjung Beringin T.A 2022/2023

**Lidia Malau¹, Dr.Nurmayani², Dr.Wildansyah Lubis³,
Risma Sitohang⁴, Septian Prawijaya⁵**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan**

Email: lusimalau2018@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to see the influence of learning media Puzzles to improve student thematic learning outcomes at SDN 034791 Tanjung Beringin FY 2022/2023. This type of research is pre-experimental designs research with one group pretest posttest research form. The subjects of this research were sixth grade students totaling 20 students at SDN 034791 Tanjung Beringin. Instruments used in Student learning activities were previously tested to determine validity and reliability test. Instruments were given before and after providing puzzle learning media. Technique The analysis carried out is the normality test and hypothesis test, namely the t-test. Before Hypothesis testing is carried out, first a prerequisite test is carried out, namely the normality test. Based on the results of the prerequisite test calculations, the pre-test data obtained an average of posttest results of 49.95 obtained results of 79.2, which means both values are > 0.05 so it can be It is said that both data are normally distributed. Next is done Hypothesis testing and research results show $t_{count} = 29.99$ and $t_{table} = 11.68$. From From this data it can be seen that $t_{count} > t_{table}$, namely $29.99 > 11.68$. This is meaningful H_a is accepted then there is a significant influence from media use Puzzle learning to improve the learning outcomes of fourth grade students at SDN 034791 Tanjung Beringin, Tigalingga District, Dairi Regency FY 2022/2023.

Keywords: *Learning Outcomes, Puzzle Learning Media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle untuk meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa SDN 034791 Tanjung Beringin T.A 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah penelitian pre-experimental designs dengan bentuk penelitian one group pretest posttest. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI yang berjumlah 20 siswa SDN 034791 Tanjung Beringin. Instrumen yang digunakan dalam aktivitas belajar siswa sebelumnya diujicobakan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas tes. Instrumen diberikan sebelum dan sesudah pemberian media pembelajaran puzzle. Teknik analisis yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji hipotesis yaitu uji-t. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas. Berdasarkan hasil perhitungan uji prasyarat, pada data pre test diperoleh rata-rata dengan hasil 49,95 posttest diperoleh hasil 79,2 yang berarti nilai keduanya $> 0,05$ sehingga dapat dikatakan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dan hasil penelitian menunjukkan thitung = 29,99 dan ttabel = 11,68. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa thitung $>$ ttabel yaitu $29,99 > 11,68$. Hal ini berarti H_a diterima maka terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran Puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 034791 Tanjung Beringin, Kecamatan Tigalingga, Kabupaten Dairi T.A 2022/2023.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Media Pembelajaran Puzzle*

Lidia Malau. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle untuk meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa SDN 034791 Tanjung Beringin T.A 2022/2023.

Copyright (c) 2024 Lidia Malau¹,
Dr.Nurmayani², Dr.Wildansyah Lubis³,
Risma Sitohang⁴, Septian Prawijaya⁵

✉ Corresponding author :

Email : lusimalau2018@gmail.com

HP : 082274484283

Received 15 Januari 2024, Accepted 15 Januari 2024, Published 31 Januari 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan (*education*) sebagai suatu konsep sering dipandang oleh masyarakat sebagai sesuatu konsep yang salah. Banyak dari mereka yang mendeskripsikan pendidikan hanya terlihat sebagai bentuk pengajaran saja. Tapi, jauh dari itu pendidikan memiliki perspektif yang lebih luas.

Pendidikan itu merupakan kunci untuk semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas, sebab dengan pendidikan, manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga negara masyarakat. Dengan kata lain, pendidikan dapat menghasilkan sumber daya manusia unggul dan bisa berguna bagi kemajuan bangsa dan negara. Dalam rangka mewujudkan potensi diri menjadi multiple kompetensi harus melewati proses pendidikan yang di implementasikan dalam proses pembelajaran. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai, terbuka, dan demokratis. Oleh karena itu, pembaharuan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa.

Berbagai upaya telah ditempuh untuk memperbaiki kualitas pembelajaran, seperti: pembaharuan dalam kurikulum, pengembangan model pembelajaran, pengembangan media pembelajaran, perubahan sistem penilaian, dan sebagainya. Salah satu unsur yang sering dikaji dalam hubungannya dengan keaktifan dan hasil belajar siswa adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran di sekolah

Pada kurikulum 2013 yang telah di berlakukan dalam pendidikan belakangan ini, dimana semua mata pelajaran digabung menjadi pembelajaran tematik kecuali agama. Tentu ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru. Karena, guru harus mampu membelajarkan siswa dengan menggunakan sebuah cara agar pembelajaran tematik tersebut dapat di terima oleh siswa. Selain menyampaikan materi, guru juga harus mampu menggunakan beberapa metode ajar agar materi tersebut dapat di terima dengan mudah oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama melakukan observasi di SD Negeri 034791 Tanjung Beringin pada pelajaran Tematik khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila, peneliti melihat bahwa penggunaan media gambar pada materi tersebut membuat

siswa masih mengalami kesulitan dan mudah lupa dalam memahami dan menyebutkan arti-arti dari sila Pancasila, dan hal itu menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Selain itu, guru masih menggunakan media berupa gambar untuk diperlihatkan kepada siswa, akibatnya siswa merasa bosan dan tidak memberikan pengalaman belajar terhadap siswa. Pada saat proses belajar mengajar berlangsung, peneliti juga melihat bahwa keantusiasan siswa dalam pembelajaran masih kurang. Hal ini dikarenakan pembelajaran berpusat pada guru sehingga pembelajaran terkesan monoton dan tidak memberikan pengalaman langsung terhadap siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka dibutuhkan solusi yang mampu mengatasi masalah-masalah tersebut. Salah satu solusinya adalah penggunaan media yang tepat dan sesuai, yaitu media yang mampu membuat seluruh peserta didik terlibat dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan dan aktif serta mampu meningkatkan kemampuan peserta didik untuk tidak sekedar menghafal materi tetapi juga harus memahaminya. Guru sebagai pendidik harus mampu mengupayakan agar proses belajar mengajarnya mengalami kemajuan dan perubahan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu upaya peningkatan interaksi belajar mengajar, sehingga materi yang sulit tersebut dapat dipahami secara langsung oleh siswa. Oleh sebab itu, penggunaan media dalam pembelajaran sebagai alat bantu mengajar turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang dibuat oleh guru serta akan menimbulkan minat peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan situasi di atas peneliti tertarik mengambil judul Pengaruh media puzzle ini karena media puzzle ini dapat menarik minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Selain akan menampilkan gambar-gambar yang menarik ketika siswa berhasil menyelesaikan susunan puzzle yang diberikan, media puzzle ini akan memberikan kesan yang misterius, dan mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa serta menggunakan metode belajar sambil bermain misalnya, guru memberikan potongan-potongan puzzle kepada siswa dan mengatakan ke siswa silahkan pasang kembali potongan-potongan tersebut apabila potongan puzzle itu terpasang

dengan benar maka kalian akan melihat sebuah gambar, hal ini akan membangkitkan rasa ingin tahu siswa mengenai gambar apa yang akan terbentuk ketika ia berhasil menyelesaikan puzzle tersebut dan media puzzle dapat mengasah kecerdasan intelektual siswa dalam memecahkan masalah serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Selain menarik, sebagian besar siswa lebih menyukai gambar, media puzzle juga tidak jauh berbeda dengan games-games yang sering dilakukan oleh anak-anak sehingga cara kerjanya cukup mudah dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Fraenkel dan Wallen (Sugiyono 2018, h.110) menyatakan bahwa "*To experiment is to try, to look for, to confirm*". Eksperimen berarti mencoba, meneliti, mencari, mengkonfirmasi atau membuktikan. Peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen ini untuk mengetahui pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 034791 Tanjung Beringin.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre Eksperimental Design. Penelitian ini menggunakan tipe *One Group Pre Eksperimental design* karena yang menjadi subjek penelitian ini hanya terdiri dari satu kelas saja dengan satu kali dilakukannya pretest-posttest, tanpa perlu adanya untuk kelas kontrol.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Data dari penelitian ini di peroleh dari hasil *Pretest* (test Awal) dan *posttest* (test akhir) dengan pemberian instrumen tes sebanyak 20 soal. Materi yang digunakan sebagai bahan pembelajaran dalam penelitian ini adalah materi Nilai-nilai Pancasila.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam proses belajar mengajar dalam kelas sangat dibutuhkan adanya interaksi antara guru dan siswa, dimana guru dan siswa harus saling efektivitas dalam proses pembelajaran supaya tujuan pembelajaran dapat dicapai. Dalam pembelajaran konvensional cenderung tidak efektif digunakan, selain pembelajaran yang monoton, siswa juga tidak berperan aktif. Oleh sebab itu guru dituntut untuk lebih kreatif

dan profesional dalam proses pembelajaran. Dalam kurikulum 2013 yang sudah diterapkan di Sekolah Dasar.

Sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis Puzzle terhadap hasil belajar Tematik materi Nilai-nilai Pancasila siswa kelas VI SDN 034791 Tanjung Beringin, Kecamatan Tigalingga, Kabupaten Dairi T.A 2022/2023 dilakukan pengambilan data dengan menggunakan instrument tes untuk mengetahui hasil belajar materi pecahan siswa kelas VI. Media pembelajaran berbasis Puzzle digunakan untuk menganalisis hasil tes menggunakan program Microsoft Excel untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar Tematik siswa.

Sebelum penelitian dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas tes dengan instrument tes pilihan berganda sebanyak 30 soal terhadap siswa kelas V SDN 101777 Saentis, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, yang bukan sampel dari penelitian yang sudah ditentukan dan sudah mempelajari materi Nilai-nilai Pancasila. Kemudian dilakukan uji reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda soal. Sesudah dilakukan pengujian, dapat diperoleh data hasil uji validitas dari 30 butir soal terdapat 20 soal yang dinyatakan valid dan 10 soal dinyatakan tidak valid.

Peneliti menggunakan 20 soal yang sudah valid dan reliabel dan dapat dipergunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian. Kemudian berdasarkan tingkat kesukaran tes yang diperoleh 4 soal dengan kriteria sukar, 9 soal dengan kriteria sedang sedangkan 7 soal dengan kriteria soal mudah. Selanjutnya daya pembeda tes diperoleh 9 soal dengan kriteria daya beda soal baik dan 11 soal dengan kriteria daya beda soal cukup. Pada tahap awal penelitian diberikan tes uji kemampuan awal (Pretest), kemudian dilakukan perlakuan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran berbasis Puzzle.

Setelah itu diberikan tes kemampuan akhir (Posttest) dengan menggunakan soal yang sama pada tes pretest. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terhadap data penelitian dari variabel media pembelajaran berbasis Puzzle, ditemukan pengaruh yang positif antara media pembelajaran berbasis Puzzle terhadap hasil belajar Tematik siswa. Berdasarkan hasil analisis dan uji hipotesis (uji-t) yang telah

dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran berbasis Puzzle terhadap hasil belajar Tematik siswa kelas VI SDN 034791 Tanjung Beringin, Kecamatan Tigalingga, Kabupaten Dairi T.A 2022/2023.

Penerapan Media pembelajaran berbasis Puzzle dilaksanakan dihari yang berbeda dengan posttest. Selama penelitian berlangsung, tidak terdapat kesulitan yang dihadapi sehingga semua tahapan dalam penelitian dapat terlaksana dengan baik. Sehingga kesimpulan yang dapat ditarik dari proses analisis data di atas adalah media pembelajaran berbasis Puzzle memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar Tematik siswa. Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa guru perlu untuk mampu memilih dan menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan di bahas di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada nilai Pre-test yaitu 49,5 sedangkan nilai rata-rata pada nilai Post-test yaitu 79,2

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis Puzzle pada mata pelajaran Tematik materi Nilai-nilai Pancasila terdapat pengaruh yang signifikan. Hal ini dapat dibuktikan dari rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran puzzle.

Terdapat pengaruh yang positif dari penggunaan media pembelajaran berbasis puzzle pada materi Nilai-nilai Pancasila. Dapat dilihat dari hasil perhitungan uji hipotesis (uji-t) diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $29,99 \geq 11,68$. Hal ini berarti H_a diterima maka terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis Puzzle terhadap hasil belajar Tematik siswa kelas VI SDN 034791 Tanjung Beringin, Kecamatan Tigalingga, Kabupaten Dairi T.A 2022/2023

DAFTAR RUJUKAN

- Alfiatun N, dkk. (2013). Efektivitas Kombinasi Kooperatif Time Token dengan Picture Puzzle Materi Sistem Peredaran Darah. *Unnes Journal of Biology Education*, (Online), Vol. 02, No. 02
- Anirisa Latut Torikil Maviro. 2017. Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas IV Min Lambaro Aceh Besar. Aceh Besar.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2017. *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajagrafindo Persada. Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Rajawali Pers.
- Asiah, Nur. 2018. *Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Volume 5 Nomor 1
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.
- Ayu, Shinta., 2014. *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press. Bahar., 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa*. FKIP UNSA Makasar. Vol. 9, No. 1
- Bloom. 2017. *Hasil Belajar*. Bandung: Alfabeta
- Istarani & Intan Pulang. 2015. *Ensiklopedia Pendidikan jilid 1* Medan:Media Persada
- Martono. 2014. *Manajemen Keuangan*, edisi 1. Yogyakarta: EKONISIA

Nur Asiah Yusuf. 2018. pengaruh Penggunaan Media Puzzle Peta Terhadap Hasil Belajar Murid Kelas V Pada Mata Pelajaran Ips Sd Negeri Pagandongan. Kota Makassar. Makassar.

Nur Ariyanti. 2021. Pengaruh Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Puzzle Pada Ppkn Lambang Pancasila SD.

Pribadi, Benny . 2017. Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana.

Purwanto. (2016). Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: pustaka Pelajar Rusman. (2013). Model-model Pembelajaran, Bandung: PT rajagrafindo Persada Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz

Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit AlKahfi. 4(April), 195–199.

Simanjuntak, Sorta, dkk (2021). Hubungan Interaksi Sosial Dengan Hasil Belajar Tema 8 Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas Iv Sd Negeri 17 Tomok. Medan : ESJ (Elementary School Journal)

Siregar, Arifin (2020). Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku Pada Siswa Kelas IV SDN 104204 Sambirejo Timur. T.A 2019/2020. Medan : Elementary School Journal

Sudjana, Naana dan Rivai, Ahmad. 2013. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset

Slameto. (2015). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Thobroni, M. 2016 Belajar & pembelajaran Teori dan Praktek. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media

Tilong, Adi D., 2016. 49 Aktivitas Pendokrak Kinerja Otak Kanan & Kiri Anak. Yogyakarta: Laksana