

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA MATA PELAJARAN IPS MATERI INDONESIAKU
KAYA BUDAYA DI KELAS IV SD NEGERI 064023
KEMENANGAN TANI
T.P 2023/2024**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* dan pembelajaran konvensional pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani. Adapun masalah dari sekolah tersebut adalah model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran IPS kurang bervariasi. Jenis penelitian ini adalah *quasi* eksperimen dan instrumen penelitian ini adalah tes. Hasil nilai rata-rata tes akhir yang diperoleh kelas IV A 75 yakni kelas eksperimen dengan menggunakan media *puzzle* dan kelas IV B 63 yakni kelas kontrol. Tabel frekuensi nilai test akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat di distribusikan dalam tabel frekuensi absolute dan frekuensi relative kemudian digambarkan kedalam bentuk diagram untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilaksanakan pembelajaran dengan media *puzzle* dikelas eksperimen dan pembelajaran konvensional kelas kontrol dapat diketahui bahwa t_{hitung} sebesar 2,958 t_{tabel} sebesar 2,003 pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Maka kriteria $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,958 > 2,003$. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *puzzle* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan konvensional. Dengan demikian, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPS materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pelajaran 2023/2024.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, *Puzzle*

**THE INFLUENCE OF *PUZZLE* MEDIA ON STUDENT LEARNING
OUTCOMES IN THE SUBJECT OF SOCIAL SCIENCES MATTER
INDONESIA IS RICH IN CULTURE IN CLASS IV STATE
PRIMARY SCHOOL 064023 KEMENANGAN TANI
T.P 2023/2024**

ABSTRACT

This research aims to determine the influence of student learning outcomes in social studies subjects using puzzle media and conventional learning in Indonesiaku Rich in Culture material in class IV of SD Negeri 064023 Selamat Tani. The problem with this school is that the learning models used by teachers in social studies learning are not varied enough. This type of research is quasi-experimental and the research instrument is a test. The average final test score obtained by class IV A was 75, namely the experimental class using puzzle media and class IV B 63, namely the control class. The frequency table of the final test scores for the experimental class and control class can be distributed in absolute frequency and relative frequency tables and then depicted in diagram form to determine student learning outcomes after learning using puzzle media in the experimental class and conventional learning in the control class. It can be seen that $t_{(count)}$ of 2.958 $[t]$ $t_{(table)}$ of 2.003 at the significance level $\alpha = 0.05$. So the criteria for $t_{count} > t_{table}$ is $2.958 > 2.003$. This proves that the learning outcomes of students taught using puzzle media are higher than the learning outcomes of students taught using conventional media. Thus, it can be concluded that there is a significant influence of the use of puzzle media on the social studies learning outcomes of Indonesiaku Rich Culture material in class IV of SD Negeri 064023 Kemenagan Tani for the 2023/2024 academic year.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Media, Puzzle

