

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN
IPAS KELAS IV SD NEGERI 064023
KEMENANGAN TANI
T.P 2024/2025**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani T.P 2024/2025. 2) Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Kemenangan Tani T.P 2024/2025. 3) Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Kemenangan Tani T.P 2024/2025. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan *quasi experiment* (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas IV A sebanyak 24 siswa dan kelas IV B sebanyak 24 siswa dan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 48 siswa. Instrumen tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa adalah tes pilihan berganda berupa pretest dan posttest sebanyak 10 soal yang telah valid. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Hasil belajar IPAS siswa dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (posttest) pada kelas eksperimen (IV B) dengan menggunakan media *puzzle* diperoleh rata-rata posttes 83,75 sedangkan kelas kontrol (IV A) dengan menggunakan metode konvensional diperoleh rata-rata posttest 80,83. Diperoleh perhitungan nilai posttest kelas IV B didapatkan $L_{hitung} = 0,61734$ sedangkan untuk nilai $L_{tabel} = 0,22$ dengan kata lain data posttest kelas IV B berdistribusi normal. Sedangkan uji homogenitas posttest diperoleh nilai F dalam hitungan $1,41 < F$ dalam tabel 2,01 maka terima H_0 atau kelas IV A dan kelas IV B memiliki varian yang sama atau homogen. Untuk uji hipotesis nilai $T_{hitung} = 1,67$ sedangkan $T_{tabel} = 1,18$ maka nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ terima H_1 atau ada pengaruh yang signifikan penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS materi konsep daur hidup makhluk hidup Kelas IV SD Negeri 064023 Kemenangan Tani Tahun Pelajaran 2024/2025.

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

**THE INFLUENCE OF THE USE OF PUZZLE MEDIA ON
STUDENT LEARNING OUTCOMES IN CLASS
IV SCIENCE SUBJECTS OF STATE
ELEMENTARY SCHOOL 064023
KEMENANGAN TANI
T.P 2024/2025**

ABSTRACT

This study aims to determine: 1) To find out the learning outcomes of students who are taught without using puzzle media on the learning outcomes of students in the IPAS subject for grade IV at SD Negeri 064023 Kemenangan Tani for the 2024/2025 academic year. 2) To find out the learning outcomes of students who are taught using puzzle media on the learning outcomes of students in the IPAS subject for grade IV at SD Negeri Kemenangan Tani for the 2024/2025 academic year. 3) To determine whether there is a significant effect of using puzzle media on the learning outcomes of students in the IPAS subject for grade IV at SD Negeri Kemenangan Tani for the 2024/2025 academic year. This research is a quantitative study with a quasi-experimental approach. The population in this study consists of grade IV students, divided into two classes: class IV A with 24 students and class IV B with 24 students, totaling 48 students. The test instrument used to measure the students' learning outcomes is a multiple-choice test consisting of a pretest and posttest with 10 valid questions. The data analysis techniques used in this study are validity testing, normality testing, homogeneity testing, and hypothesis testing. The results of the study show: 1) The learning outcomes of the IPAS students based on the average posttest scores in the experimental class (IV B) using puzzle media obtained an average posttest score of 83.75, while the control class (IV A) using the conventional method obtained an average posttest score of 80.83. The posttest calculation for class IV B resulted in $L_{hitung} = 0.61734$, while the $L_{tabel} = 0.22$, indicating that the posttest data for class IV B is normally distributed. Meanwhile, the posttest homogeneity test resulted in an F value of $1.41 < F$ in the table of 2.01, thus accepting H_0 , meaning that class IV A and IV B have the same or homogeneous variance. For the hypothesis test, the T_{hitung} value = 1.67, while the T_{tabel} value = 1.18, so $T_{hitung} > T_{tabel}$, thus accepting H_1 , indicating that there is a significant effect of using puzzle media on the learning outcomes of students in the IPAS subject, specifically the concept of the life cycle of living organisms, for grade IV at SD Negeri 064023 Kemenangan Tani for the 2024/2025 academic year.

Keywords : Results Learning , Learning Media , Puzzle