

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN
MATERI HAK DAN KEWAJIBAN KELAS III SD
NEGERI 067243 MEDAN SELAYANG
T.P 2024/2025**

SKRIPSI

Disusun dan Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Quality

Oleh:
ROLANI SARAGIH
NPM: 2105030165



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS QUALITY
MEDAN
2025**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rolani Saragih

Npm : 2105030165

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sebenarnya bahwa skripsi yang tulis dengan judul: **"Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Materi Hak Dan Kewajiban Kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang TP 2024/2025"** merupakan asli karya penulis, tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh penulis lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Jika skripsi ini terbukti merupakan duplikat ataupun plagiasi dari hasil karya tulis lain dan atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan skripsi dan pencabutan gelar yang penulis peroleh sebagai hasil ujian studi atau skripsi ini.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat sebagai pertanggung jawaban ilmiah tanpa adanya unsur paksaan maupun tekanan dari pihak manapun juga.

Medan, Februari 2025

Yang menyatakan



ROLANI SARAGIH

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN materi hak dan kewajiban di kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang TP 2024/2025
Nama : ROLANI SARAGIH
Program Studi : PGSD
Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Medan, 11 February 2025

Menyetujui
Tim Pembimbing

Pembimbing Utama



Juniko Esra Tarigan S.Pd., M.Pd
NIP.0110068902

Pembimbing Pendamping



Hotma Tiolina Siregar S.Pd., M.Pd
NIP.0112078003

Ketua Program Studi
Universitas Quality



Restio Sidebang S.Pd, M.Pd
NIP 0129038101

Dekan FKIP
Universitas Quality



Dr. Gemala Widiyarti, S.Sos.I., M.Pd
NIP.0123098602



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmatNya sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi yang berjudul "**Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Materi Hak dan Kewajiban Kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang**" ini tepat pada waktunya. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana pendidikan fakultas keguruan dan ilmu pendidikan Universitas quality.

Dalam penyelesaian studi dan penulisan. Skripsi ini penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Dr. Dedi Holden Simbolon, S.Si., M.Pd selaku Rektor Universitas Quality.
2. Ibu Rita Herliana Br Perangin-angin, S.Pd., M.Pd selaku Wakil Rektor Universitas Quality.
3. Ibu Dr. Gemala Widiyarti, S.Sos.l., M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality.
4. Ibu Restio Sidebang, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Study PGSD Universitas Quality.
5. Bapak Juniko Esra Tarigan, S.Pd., M.Pd Selaku dosen pembimbing I saya sekaligus Dosen pembimbing moral etik saya yang telah sabar megarahkan, membimbing dan memberikan motivasi kepada saya untuk melaksanakan Skripsi ini dengan baik dan serta masukan yang sangat berguna kepada penulis selama penyusunan Skripsi ini.
6. Ibu Hotma Tiolina Siregar S.Pd., M.Pd Selaku dosen pembimbing II saya yang selalu memberi motivasi semangat, pengarahan, masukan selama kegiatan penyusunan Skripsi ini.

7. Segenap Bapak/Ibu Dosen dan seluruh staf pengajar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality yang telah memberi bekal dan ilmu pengetahuan yang bermanfaat.
8. Ibu Kepala Sekolah Hartati Barus S.Pd dan Guru-Guru SDN 067243 Medan Selayang yang telah memberi ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian hingga penulisan Skripsi ini selesai.
9. Teristimewa kepada kedua Orang tua saya, terima kasih yang selalu memberikan kasih sayang dukungan, doa, nasehat, serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam mendidik setiap langkah penulis, yang merupakan anugrah terbesar dalam hidup. penulis berharap dapat anak yang dapat dibanggakan.
10. Teruntuk saudara kandung saya, kakak Samarlina Saragih dan Desfrianthy Saragih dan Adek Iksandri Saragih terima kasih sudah ikut serta dalam proses menempuh pendidikan selama ini ,menjadi motivasi terbaik kepada penulis dan selalu memberikan yang terbaik untuk keperluan penulis..

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, sehingga masukan berupa kritik dan saran, harapan penulis untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Harapan penulis semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Medan, February 2025

Penulis

Rolani Saragih

Npm 205030165

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Masalah.....	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II PEMBAHASAN	8
2.1 Kerangka Teoritis.....	8
2.1.1 Pengertian Belajar	8
2.1.2 Pengertian Mengajar	10
2.1.3 Pengertian Pembelajaran.....	10
2.1.4 Pengertian Hasil Belajar.....	11
2.1.5 Media Pembelajaran.....	13
2.1.6 Pengertian Media <i>Puzzle</i>	16
2.1.7 Kelebihan dan Kelemahan Media <i>Puzzle</i>	18
2.1.8 Manfaat Media	18
2.1.9 Jenis Media	19
2.1.10 Langkah Langkah Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	20

2.1.11 Mata Pelajaran PKN.....	21
2.1.12 Hak dan Kewajiban	23
2.1.13 Faktor Faktor yang Mempengaruhi Belajar	28
2.2 Kerangka berpikir.....	29
2.3 Hipotesis penelitian.....	29
2.4 Defenisi operasional.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	32
3.2.1 Populasi	32
3.2.2Sampel.....	33
3.3 Jenis dan Desain Penelitian.....	33
3.3.1 Desain Penelitian.....	33
3.4 variabel Penelitian.....	34
3.5 Prosedur Penelitian.....	35
3.5.1 Skema Rancangan Penelitian	36
3.5.2 Teknik pengumpulan data	37
3.6 Instrumen Penelitian	37
3.7 Teknik Analisi Data	38
3.7.1 Uji Normalitas Data	38
3.7.2Uji homogenitas	39
3.7.3 Uji Hipotesis	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Hasil Penelitian	42
4.1.1Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	42
4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	43
4.1.2.1 Hasil Nilai Pretest	43
4.1.2.2 Hasil Nilai posstest.....	45
4.1.3 Analisi Data.....	48
4.1.3.1 Uji Normalitas Data	48
4.1.3.2 Uji Homogenitas Data.....	49

4.1.3.3 Uji Hipotesis Data (Uji-t).....	51
4.2 Pembahasan.....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	55
5.1 Kesimpulan	55
5.2 Saran.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel	Judul	Halaman
1.1	Hasil nilai Ulangan Harian PKn Siswa Kelas III.....	4
3.1	Distribusi Populasi Penelitian	32
3.3	Skema <i>One Group Pre test-post test design</i>	34
3.6.1	Kisi-kisi Tes Hasil Belajar	36
4.1	Rata-rata Hasil Belajar Pretes	43
4.2	Tabel Distribusi Frekuensi Hasil pretes	44
4.3	Rata-rata Hasil Belajar Posstest	45
4.4	Distribusi Frekuensi Frekuensi Hasil	46
4.5	Rata-rata Hasil Belajar Pretest dan posstest.....	48
4.8	Uji Normalitas Data pretest.....	48
4.9	Uji Normalitas Data posstest.....	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Skema Variabel Penelitian	34
3.2 Skema Rancangan Penelitian	36
4.1 Diagram Batang Hasil Pretest	44
4.2 Diagram Batang Hasil Posstest	46
4.4 Hasil <i>OutPut Uji F</i> dengan <i>Ms Exel</i>	50
4.5 Interpretasi Output Uji t	51

