

**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**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) dengan materi Hak dan Kewajiban kelas III di SD Negeri 067243 Medan Selayang. Penelitian ini menggunakan metode *pre eksperimental* dengan desain penelitian *One group pretest posttest desingns*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang, instrumen penelitian melalui tes essay 5 soal. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji statistik deskriptif dan inferensial, khususnya uji paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan *puzzle*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *puzzle* memperoleh nilai Rata- Rata 48, 25. Setelah menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar Pkn siswa memperoleh nilai rata rata 81,50. Hal ini maka dapat disimpulkan ada pengaruh signifikan pengujian hipotesis menggunakan rumus uji t sehingga diperoleh data nilai posttest kelas III yaitu $t_{hitung} 8,031 > t_{tabel} 2,093$, maka dapat disimpulkan ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Hak dan Kewajiban penggunaan media *Puzzle* dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam pembelajaran Pkn materi Hak dan Kewajiban kelas III SD Negeri 067243 Medan Selayang T.P 2024/2025

Kata Kunci: media *puzzle*, hasil belajar, Pendidikan Kewarganegaraan, hak dan kewajiban, SD Negeri 067243 Medan Selayang.

**THIS STUDY AIMS TO DETERMINE THE EFFECT OF USING
PUZZLE MEDIA ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES
IN CIVICS EDUCATION (PKn) ON THE TOPIC OF
RIGHTS AND OBLIGATIONS AT SD NEGERI
067243 MEDAN SELAYANG**

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using puzzle media on students' learning outcomes in the subject of Civic Education (PKn) with the topic of Rights and Obligations for third-grade students at SD Negeri 067243 Medan Selayang. The research employs a pre-experimental method with a One-Group Pretest-Posttest design. The population in this study consists of all third-grade students at SD Negeri 067243 Medan Selayang. The research instrument consists of an essay test with five questions. The collected data were analyzed using descriptive and inferential statistical tests, specifically the paired sample t-test, to determine differences in learning outcomes before and after using the puzzle. The results of the study show that students' learning outcomes before using puzzle media had an average score of 48.25. After using the puzzle media, the average score increased to 81.50. This indicates a significant influence, as the hypothesis test using the t-test formula resulted in a post-test t-value of $t=8.031$ $t_{count}=8.031$ which is greater than $t_{table}=2.093$ $t_{table}=2.093$. Therefore, it can be concluded that there is a significant effect, proving that puzzle-based learning media is effective in enhancing students' understanding of the topic of Rights and Obligations. The use of puzzle media can be recommended as an innovative and engaging alternative learning tool for teaching Civic Education in third grade at SD Negeri 067243 Medan Selayang for the 2024/2025 academic year

Keywords: puzzle media, learning outcomes, Civics Education, rights and obligations, SD Negeri 067243 Medan Selayang.