

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR
MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN PADA MATA
PELAJARAN IPAS SISWA KELAS III
UPT SD NEGERI 060914 SUNGGAL
T.P 2025/2026**

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi siklus hidup hewan tanpa menggunakan media *puzzle*, untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi siklus hidup hewan dengan menggunakan media *puzzle*, untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa materi siklus hidup hewan pada matapelajaran IPAS kelas III UPT SDN 060914 Sunggal Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian ini memperoleh rendahnya hasil belajar siswa serta proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang konkret sehingga motivasi dan keaktifan siswa belum optimal. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *pre- Experimental One Grup Pretest-Posttest Design* populasi penelitian ini berjumlah 27 siswa kelas III. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melalui test pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media *Puzzle*. Data dianalisis menggunakan perhitungan nilai rata-rata, uji normalitas dan uji hipotesis untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya nilai rata-rata siswa pada posttest dibandingkan dengan pretest setelah menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa media *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi siklus hidup hewan dan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Kata kunci: media *puzzle*, hasil belajar, IPAS

THE INFLUENCE OF PUZZLE MEDIA ON LEARNING OUTCOMES
ANIMAL LIFE CYCLE MATERIAL ON THE EYES IPAS
LESSONS FOR GRADE III STUDENTS
UPT SD NEGERI 060914 SUNGGAL
T.P 2025/2026

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out the learning outcomes of students on the material of the life cycle of animals using puzzle media, to find out the learning results of students on the material of animal life cycle using puzzle media, to find out the influence that the use of puzzle media has on the learning outcomes of students of animal life cycle material in the subject of science class III UPT SDN 060914 Sunggal Academic Year 2025/2026. This research obtained low student learning outcomes and the learning process that is still teacher-centered and the lack of use of concrete learning media so that student motivation and activeness are not optimal. The research method used is quantitative with a pre-Experimental One Group Pretest-Posttest Design design, the population of this study is 27 grade III students. The data collection technique is carried out through pretest and posttest tests to measure student learning outcomes before and after the application of Puzzle media. The data was analyzed using the calculation of average values, normality tests and hypothesis tests to determine whether there was a negative influence or not. The results of this study show that there is an average score of students in the posttest compared to the pretest after using puzzle media in learning. The conclusion of this study is that puzzle media has a significant effect on improving student learning outcomes on animal life cycle materials and can be used as an effective alternative learning media in science science learning in elementary schools.

Keywords: puzzle media, learning outcomes, IPAS