

**PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE EDUKATIF* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPAS KELAS III SD NEGERI
101896 KIRI HULU
T.A2025/2026**

SKRIPSI

**OLEH:
MIRANTI PERANGIN-ANGIN
NPM:2205030370**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU DAN PENDIDIK
UNIVERSITAQUALITY
MEDAN
2026**

**PENGARUH PERMAINAN *PUZZLE EDUKATIF* TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPAS KELAS III SD NEGERI
101896 KIRI HULU
T.A2025/2026**

SKRIPSI

Disusun dan Dikerjakan Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi syarat-syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan pada
Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan
Universitas Quality

OLEH:

MIRANTI PERANGIN-ANGIN

NPM:2205030370



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN ILMU DAN PENDIDIK
UNIVERSITAQUALITY**

MEDAN

2026

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Miranti Perangin-Angin

NPM : 2205030370

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Quality

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul **“Pengaruh Permainan Puzzle Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu T.A 2025/2026”** adalah murni asli hasil karya sendiri bukan merupakan hasil plagiarisme (penjiplakan).

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

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

Medan, 06 April 2026

Penulis,



Miranti Perangin-Angin

NPM: 2205030370

PENGESAHAN SKRIPSI

Judul : Pengaruh Permainan Puzzle Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu TA 2025/2026
Nama : MIRANTI PERANGIN-ANGIN
Program Studi : PGSD
Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Medan, 02 April 2026

Menyetujui
Tim Pembimbing

Pembimbing Utama



Tina Sheba Cornelia Sitompul S.Pd.,M.Pd
NIP.0120058705

Pembimbing Pendamping



Dr. Ulfah Sari Rezeki S.Pd.,M.Pd
NIP.0106129001

Ketua Program Studi
Universitas Quality



Rinci Simbolon S.Pd.,M.Pd
NIP.0121118703

Dekan FKIP
Universitas Quality



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

KATAPENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga, penulis dapat menyelesaikan skripsi tepat waktu. Skripsi ini berjudul **"Pengaruh Permainan *Puzzle Edukatif* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas III SD Negeri 101896 Kiri Hulu"**. guna memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program S1 Universitas Quality Medan.

Dalam menyelesaikan skripsi, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak untuk itu penulis ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi penulis dapat terselesaikan.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Dedi Holden Simbolon, S.Si, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Quality.
2. Ibu Rita Herlina Br Perangin-angin, S.Pd, M.Pd. Selaku Wakil Rektor Unuversitas Quality.
3. Ibu Rinci Simbolon, S.Pd, M.Pd Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Quality.
4. Ibu Dr Gemala Widiyarti, S.Sos.I., M.Pd Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Guru sekolah dasar Universtas Quality.
5. Ibu Tina Seba Cornelia Sitompul S.Pd., M.Pd sebagai dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, motivasi, saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Ulfah Sari Rezeki S.Pd., M.Pd sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, motivasi, dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teristimewa penulis ucapkan terimakasih banyak kepada kedua orang Tua penulis, yaitu Bapak Nimai Perangin-Angin dan Ibu Juliana Br Barus yang telah memberikan saya dukungan, semangat, perhatian, doa serta telah mendidik dan

membesarkan penulis dalam limpahkan kasih sayang. Terimakasih atas apa yang telah diberikan kepada penulis yang tidak bisa dibandingkan dan digantikan dengan apapun.

8. Kepada saudara kandung penulis yaitu Anita Br Perangin-angin, Ronaldo Perangin-angin, dan Kelvin Aprilio Perangin-Angin, yang telah memberikan doa, dukungan dan semangat selama penyusunan skripsi kepada penulis.
9. Kepada Seseorang yang tak kalah penting kehadirannya yaitu, A. Nikola Tarigan. Terima kasih telah menjadi sosok rumah yang selalu ada buat saya, sudah mau mendengarkan keluh kesah penulis sepanjang pembuatan skripsi ini, harapan saya semoga kita bisa sukses bersama sesuai dengan apa yang kita impikan.
10. Terimakasih kepada teman sekelas penulis 2B45 yang sudah memberikan semangat.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan baik isi maupun susunannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat tidak hanya bagi penulis juga bagi para pembaca

Medan, Maret 2026

Penulis

MIRANTI PERANGIN-ANGIN

NPM: 2205030370

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
KATAPENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Hakikat Hasil Belajar	7
2.1.1 Pengertian Belajar	7
2.1.2 Pengertian Hasil Belajar.....	7
2.1.3 Pengertian Pembelajaran.....	8
2.1.4 Pengertian Mengajar	8
2.1.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	9
2.2 Hakikat Pembelajaran Permainan Puzzle Edukatif.....	9
2.2.1 Pengertian Permainan Puzzle.....	9
2.2.2 Fungsi dan Manfaat Permainan Puzzle.....	10
2.2.3 Katakarakteristik Permainan Puzzle	10
2.2.4 Langkah-Langkah Penerapan Permainan Puzzle	11
2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Permainan Puzzle	11
2.3 Hakikat Pembelajaran IPAS	12
2.3.1 Pembelajaran IPAS	13

2.2 Kerangka Berpikir	16
2.3 Hipotesis Penelitian	16
2.4 Definisi Operasional	16
BAB III METODE PENELITIAN.....	18
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	18
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	18
3.2.1 Populasi.....	18
3.2.2 Teknik Sampel Penelitian	18
3.3 Variabel Penelitian	19
3.4 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	19
3.5 Prosedur Penelitian	20
3.5.1 Tahap Perencanaan.....	20
3.5.2 Tahap Pelaksanaan	21
3.6 Bagan Prosedur Penelitian	22
3.7 Instrumen Penelitian.....	23
3.8 Teknik Analisis Data.....	24
3.8.1 Menghitung Hasil Belajar	24
3.8.2 Menghitung Nilai Rata-Rata	24
3.9 Uji Persyaratan Analisis.....	25
3.9.1 Uji Normalitas Data	25
3.9.2 Uji Homogenitas Data.....	26
3.9.3 Uji Hipotesis	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	29
4.2 Deskripsi Hasil Data Penelitian	30
4.3 Uji Persyaratan.....	45
4.3.1 Uji Normalitas.....	45
4.3.2 Uji Homogenitas	46
4.3.3 Uji Hipotesis	47
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian.....	48
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	49

5.1 Simpulan.....	49
5.2 Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN.....	53



DAFTAR TABEL

Nomor	Judul	Tabel Halaman
1.1	Nilai ulangan harian IPAS	3
3.1	Sebaran anggota populasi	13
3.2	Desain Penelitian	15
4.1	Analisis Uji Validasi	21
4.2	Rata-rata Nilai pretest kelas IIIA dan IIIB	23
4.3	Distribusi Frekuensi Data Hasil Pre Test Kelas IIIA	23
4.5	Data Pretest Kelas IIIB	26
4.7	Rata-rata Nilai pretest kelas IIIA dan IIIB	28
4.8	Data Post test Kelas IIIA	29
4.10	Data Post test Kelas IIIB	31
4.12	Rata-rata Hasil Belajar siswa kelas kontrol dan Kelas eksperimen	34
4.13	Normalitas Data Post test Kelas Eksperimen	35
4.14	Uji Homogenitas Data Posttest	35
4.15	Data dasar UjiT	36
4.16	Keputusan Uji Hipotesa	37

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Gambar Halaman
3.1	Rancangan Prosedur Penelitian	17
4.4	Diagram Distribusi Frekuensi Data Hasil Pre Test Kelas IIIA.....	25
4.6	Diagram Distribusi Frekuensi Data Hasil Pre Test Kelas IIIB.....	28
4.8	Diagram Distribusi Frekuensi Data Hasil Post Test Kelas IIIA	30
4.11	Diagram Hasil Data Hasil Post Test Kelas IIIB	33

