

**PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA IPAS MATERI SISTEM
PENCERNAAN MANUSIA KELAS IV
SD NEGERI 106813 AMPLAS**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia di kelas IV sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan masih berpusat pada guru. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, salah satunya adalah media puzzle penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain one group pretest–posttest. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 26 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berupa soal pretest dan posttest. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro–Wilk dan uji hipotesis menggunakan paired sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa sebesar 65,58 dan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 80,38. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia. Dengan demikian, media puzzle dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Media puzzle, Hasil Belajar, IPAS, Sistem Pencernaan Manusia.

**THE EFFECT OF PUZZLE MEDIA ON STUDENTS'LEARNING
OUTCOMES IN IPAS ON THE HUMAN DIGESTIVE
SYSTEM MATERIAL FOR GRADE IV AT
SD NEGERI 106813 AMPLAS**

ABSTRACK

This study aims to determine the effect of using puzzle media on students' learning outcomes in the Science and Social Studies (IPAS) subject on the topic of the human digestive system in Grade IV of SD Negeri 106813 Amplas. The background of this study is based on the low learning outcomes of students caused by conventional teaching methods and the limited use of attractive and appropriate learning media for elementary school students. Puzzle media was chosen because it presents learning material in a visual, concrete, and interactive way, making it easier for students to understand abstract concepts related to the human digestive system. This research employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a one-group pretest–posttest design. The research subjects consisted of 27 fourth-grade students of SD Negeri 106813 Amplas. The research instrument was a learning achievement test administered before (pretest) and after (posttest) the implementation of puzzle media. Data were analyzed using a normality test, the Wilcoxon Signed Rank Test, and the N-Gain test to determine the improvement in students' learning outcomes. The results showed a significant difference between students' learning outcomes before and after the use of puzzle media. The posttest scores were higher than the pretest scores, indicating an improvement in learning outcomes. The N-Gain test results showed that the improvement was in the medium to high category. Therefore, it can be concluded that puzzle media has a positive effect on students' learning outcomes in the IPAS subject on the human digestive system topic.

Keywords: *Puzzle Media, Learning Outcomes, Science and Social Studies (IPAS), Human Digestive System*