
PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III PADA TEMA 6 ENERGI DAN PERUBAHAN SUBTEMA 1 SUMBER ENERGI DAN PERUBAHANNYA SD NEGERI 125138 PEMATANGSIANTAR

Anju K. Sihotang¹, Rio P. Napitupulu², Theresia M. Siahaan³

^{1,2,3}Program Studi PGSD, Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar

e-mail: anjukristinasihotang@gmail.com¹, napitupulurio7@gmail.com², theresia.siahaan@uhnp.ac.id³

Abstract: This study uses a quantitative method with the type of Pre-Experiment research and a One Group Pretest-Posttest research design with a sample of 22 students. Based on the results of the data analysis test carried out, the results of the data analysis test were obtained, the results of the hypothesis test were obtained $t_{count} = 14.406$ and $t_{table} = 1.717$ with $t_{count} > t_{table} = 14.406 > 1.717$, then H_0 was rejected and H_a was accepted. With this explanation, it can be concluded that there is an Effect of Puzzle Media on the Learning Outcomes of Grade III Students in Theme 6 Energy and Changes in SD Negeri 125138 Pematangsiantar.

Keywords: Media Puzzle, Learning Outcomes

Abstrak: Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian Pre-Experiment dan desain penelitian One Group Pretest-Posttest dengan jumlah sampel 22 siswa. Berdasarkan hasil pengujian analisis data yang dilakukan, diperoleh hasil pengujian analisis data yang dilakukan, diperoleh hasil pengujian hipotesis $t_{hitung} = 14,406$ dan $t_{tabel} = 1,717$ dengan $t_{hitung} > t_{tabel} = 14,406 > 1,717$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Tema 6 Energi Dan Perubahannya SD Negeri 125138 Pematangsiantar

Kata Kunci : Media Puzzle, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sistematis dalam mewujudkan suasana belajar, mengajar agar para peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya. Kegiatan proses mengajar yang menentukan tingkat keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. "Belajar dianggap sebagai perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dan pendidikan.

Proses pembelajaran peserta didik didalam kelas dapat dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman, keterampilan, dan pencapaian akademik peserta didik. Selain itu guru juga memiliki peran penting dalam proses peningkatan hasil belajar peserta didik, dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta mampu menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang mudah dipahami. siswa merupakan indikator penting untuk mengukur keberhasilan belajar. namun, ini tidak terjadi dengan

sendirinya, melainkan melibatkan peran penting guru dalam menyiapkan dan melaksanakan pembelajaran Utami (2022:4)

Pembelajaran yang baik adalah kegiatan yang dapat meningkatkan minat dan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Rosmawati (2018:7) mengemukakan bahwa salah satu masalah yang sering muncul dalam dunia pendidikan adalah lemahnya pembelajaran aktif, dimana hasil belajarnya kurang memuaskan. Dalam proses pembelajaran, anak kurang terdorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan kreatifitasnya. Siswa tidak diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mengelola pembelajarannya.

Puzzle merupakan salah satu jenis permainan yang membutuhkan kreativitas dalam memainkannya, berbagai macam *Puzzle* dikembangkan sebagai alat permainan dan sebagai media pelajaran. Permainan *Puzzle* dapat mengembangkan kreativitas serta tidak berbahaya bagi anak. Oleh karena itu permainan *Puzzle* aman digunakan untuk permainan anak-anak. Selain aman, *Puzzle* juga dapat merangsang perkembangan kognitif, aktif, psikomotorik dan jiwa sosial anak.

Yudha (2013:2) *Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *Puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, Media *Puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Rokhmat Endang (2014:2) menyatakan *Puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.

Langkah-langkah penggunaan media gambar *Puzzle* bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak melalui bermain anak belajar mengenal lingkungannya. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif, dalam proses pembelajaran yang

dilakukan di kelas digunakannya sebagai alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi, misalnya dengan penggunaan media *Puzzle*.

Yuliani (2008:2) mengatakan terdapat langkah-langkah penggunaan media *Puzzle*, yaitu sebagai berikut : 1) Lepaskan keping-kepingan *Puzzle* dari tempatnya; 2) Acak kepingan-kepingan *Puzzle* tersebut; 3) Mintalah anak-anak untuk menyusun kembali kepingan *Puzzle* tersebut; 4) Berikan tantangan pada anak-anak menyusun kepingan *Puzzle* dengan cepat, menggunakan hitungan angka 1-10 atau di stopwatch.

Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku individu kearah yang positif serta mampu memperkaya atau memperluas wawasan seseorang. Tujuan belajar adalah terjadinya perubahan perilaku dari individu yang belajar dimana perubahan perilaku tersebut bersifat positif. Tujuan belajar itu sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan-tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan Tindakan berbentuk pengetahuan dan keterampilan.. Menurut Sadiman Setiawati (2018:32), belajar adalah pencarian informasi baru atau informasi tentang sesuatu yang sudah ada di alam. Belajar membawa perubahan pada orang yang belajar. Perubahan ini tidak hanya terkait dengan peningkatan pengetahuan, tetapi juga berupa keterampilan, kemampuan, sikap, pemahaman, harga diri, minat, karakter, dan penyesuaian diri.

Hasil belajar merupakan kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif ,efektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran .Thobroni (2016:22) mengatakan “hasil belajar adalah perunahan tingkah laku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek kemanusiaan saja.Artinya hasil pembelajarn itu tidak hanya berfokus pada suatu aspek saja misalnya hanya pada aspek menulis saja harus juga diikuti dengan mislanya aspek berbicara,aspek membaca dan sebagainya. Winkel (dalam Purwanto, 2014:45), hasil belajar adalah perubahan yang membuat orang mengubah sikap dan perilakunya. Artinya hasil belajar dapat menjadikan siswa lebih aktif, cerdas, termotivasi dan sukses di kelas.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2016:72), penelitian eksperimental adalah suatu cara untuk menyelidiki pengaruh suatu perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi terkendali. Jenis penelitian yang digunakan adalah design dengan menggunakan jenis “One Group Design Pretest-Posttest” yang diuraikan sebagai berikut.

Tabel 1. Jenis Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X (MEDIA PUZZLE)	O ₂

Keterangan

O₁ = Pengukuran Pertama Sebelum Menggunakan (*Puzzle*)

X = Model Pembelajaran (*Puzzle*)

O₂ = Pengukuran Kedua setelah Menggunakan (*Puzzle*)

HASIL PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 125138 Pematangsiantar pada materi “Energi Dan Perubahannya” di kelas III. Sebelum melaksanakan Penelitian, peneliti melakukan Uji Instrumen ke sekolah lain yaitu SD Negeri 091277 Siantar Estate di kelas III untuk membuktikan soal layak untuk digunakan. Soal yang disebarkan sebanyak 40 butir soal kepada 22 siswa tersebut kemudian hasil soal tersebut akan di uji instrumen, Uji yang akan dilakukan adalah Uji validitas, Uji reliabilitas, Uji tingkat kesukaran dan Uji daya beda soal. Setelah data valid dan reliabel jumlah soal yang dinyatakan valid dan di ujikan kepada kelas penelitian di SD Negeri 125138 Pematangsiantar.

Penelitian di SD Negeri 125138 Pematangsiantar melakukan *Pretest*, Sebelum diberikan perlakuan terhadap media pembelajaran *Puzzle* dan *Posttest* setelah diberikan perlakuan di sekolah penelitian tersebut.

Pretest dilakukan untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan kepada siswa, setelah *Pretest* dilakukan maka dapatlah hasil nilai yang rendah pada saat setelah *Pretest*, peneliti memberikan materi tentang “Energi dan Perubahannya ” dengan menggunakan media pembelajaran

Puzzle lalu dilakukan perlakuan peneliti memberikan Posttest adalah tes akhir untuk melihat kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan dengan media Pembelajaran *Puzzle*.

Berdasarkan data deskriptif yang telah dilakukan peneliti melalui Uji SPSS 21 dapat disimpulkan bahwa nilai rata rata siswa yang berjumlah 22 orang pada hasil pretest dan posttest yaitu 45,23 dan 86,59 berdasarkan data nilai sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan mengalami kenaikan angka dari 45,23 menjadi 86,59. Setelah melakukan uji deskriptif peneliti melakukan Uji normalitas dan Uji hipotesis (Uji $-t$). Pada Uji normalitas dihitung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil data yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan seluruh siswa masih belum mencapai KKM, yaitu sebanyak 22 siswa belum mencapai nilai KKM sebelum dilakukannya perlakuan dan setelah diberikan perlakuan hasil belajar siswa, yakni 22 siswa memiliki nilai diatas KKM. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan taraf signifikansi 0,05 ttabel sebesar 1,717, thitung sebesar 14,406. Terdapat nilai selisih pada pretest posttest 41,36 dengan nilai rata-rata pada pretest 45,23 dan nilai rata-rata pada posttest 86,59. Dengan demikian thitung $>$ ttabel ($14,406 > 1,717$), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Tema 6 Energi dan Perubahannya SD Negeri 125138 Pematangsiantar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adela, Wildansyah Naeklan (2024), *Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. Pembelajaran Tematik*. Volume 8 Nomor 1 Tahun 2024 ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 3(2), 53–66.
- Arif faisal.fildza Malahanti (2024) keefektifan penggunaan media pembelajaran *Puzzle* terhadap prestasi belajar siswa
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian*. PT Rineka Cipta
- Banawi, A. (2019). Implementasi Pendekatan Saintifik pada Sintaks discovery/inquiry learning, *Puzzle*. BIOSEL (Biology Science and

-
- Education):Jurnal Penelitian Science dan Pendidikan, 8(1), 90-100,Ela latifatul fajriyah (2017) *kelemahan dan kelebihan pembelajaran Puzzle*
- Benjamin S Bloom (2018:35)*tujuan pendidikan yaitu bidang kognitif,afaktif,dan psikomotorik*
- Chaerul Kocham (2014:16) *Karakteristik Media Pembelajaran Puzzle*
- Ela Latifatul fajriyah(2017:2) Kelebihan dan kelemahan media pembelajaran puzzle,<http://repository.iainkudus.ac.id/11224/5/5.%20BAB>
- Ernest (2018:32) *penegertian belajar,bahwa belajara adalah proses tindakan*,<http://portaluqb.ac.id:808/645/4/BAB%20II.pdf>
- Fadillah(2014:36) *pembelajaran berlangsung ,karakteristik siswa secara terpadu*
- Faizah(2015:29) Media pembelajaran *puzzle* adalah kesempatan untuk memperoleh pengetahuan berupa potongan-potongan yang berisi kalimat dan gambar,<https://eprints.unm.ac.id/19358/1/ARTIKEL%20PENGGUNAAN%20MEDIA%PUZZLE.pdf>
- Fauza (2015) Media pembelajaran *puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang
- Kemendikbud2013:193*tujuanpembelajarantematik*,<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary/article/download/2989/pdf>
- Mulyasa 2013:170 kurikulum terpadu yang diterapkan pada pendidikan,https://repository.uin.suska.ac.id/13457/7/7/7.%20BAB%20II_2018753PIPS-E.pdf
- Rosmawati 2018:7 Masalah yang sering muncul dalam dunia pendidikan adalah lemahnya pembelajaran aktif
- Warsita, B. (2008). Teori Belajar Robert M. Gagne dan Implikasinya pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal teknodik*, 064-078.
- Widianingrum, Suprpto, E., & Martinus, W. (2023). *Pengaruh Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Pada Siswa Kelas 3 Sdn 1 Selur*. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 261–273. <https://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/jpg/article/view/14667/4583>,
- Yudha (2013) puzzle suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir