Vol. 6 No. 4 Edisi September - November 2026 E. ISSN. 2775-2445
Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA POHON PINTAR DAN MEDIA *PUZZLE* PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS III SD NEGERI 69 PALEMBANG

Robia Ulfa[1*], Erma Yulaini[2], Budi Utomo[3]
[1*,2,3] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang
[*]Email: robiaulfa09@gmail.com, ermayulaini074@gmail.com, budiutomo@univpgripalembang.ac.id

DOI: https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i4.5461

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi awal sebelum penelitian di lapangan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS masih tergolong rendahh yang di sebabkan oleh pembelajaran yang masih monoton dan berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media Pohon Pintar dan media *Puzzle* pada pembelajaran IPAS di kelas III SD Negeri 69 Palembang. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dengan desain *pre-experimental* berupa *One Group Posttest Design.* Sampel penelitian berjumlah 58 siswa yang terbagi menjadi kelas IIIA dan kelas IIIB. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar pilihan ganda yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media Pohon Pintar sebesar 75,33, sedangkan siswa yang menggunakan media Puzzle sebesar 67,50. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi 0,131 > 0,05 sehingga data bersifat homogen. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t hitung sebesar 2,140 lebih besar daripada t tabel 2,003 dan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,037 < 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media Pohon Pintar dan media Puzzle pada pembelajaran IPAS. Media Pohon Pintar terbukti lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan media Puzzle.

Kata Kunci: Hasil Belajar, IPAS, Media Pohon Pintar Dan Media *Puzzle*.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu upaya penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan yang diperlukan untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman serta berkontribusi terhadap kesejahteraan masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan sering dipandang sebagai investasi yang mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing. Sistem pendidikan yang baik akan membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya dan menyesuaikan diri dengan perubahan lingkungan yang terus terjadi (Khairiyah & Dewinda, 2022).

Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki peran penting dalam membantu peserta didik memahami lingkungan alam dan sosial di sekitarnya. Namun, proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penyampaian materi secara konvensional sering kali menyebabkan peserta didik kurang aktif dan kurang termotivasi dalam belajar. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman peserta didik

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

terhadap materi yang dipelajari, terutama pada materi yang memerlukan visualisasi dan pengalaman belajar yang konkret (Nugraha et al., 2024).

Salah satu materi IPAS yang memerlukan pemahaman konkret adalah materi siklus hidup dan rangkaian perubahan makhluk hidup. Materi ini membahas tahapan pertumbuhan dan perkembangan berbagai makhluk hidup, seperti kupu-kupu, katak, ayam, dan tumbuhan. Akan tetapi, pembelajaran materi tersebut di sekolah masih cenderung berpusat pada guru dengan penggunaan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber belajar utama. Akibatnya, peserta didik mudah merasa bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami urutan perubahan yang terjadi pada makhluk hidup (Anggraini, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 69 Palembang, diketahui bahwa hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi membuat peserta didik kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik agar peserta didik lebih aktif, termotivasi, serta mudah memahami materi yang dipelajari.

Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran materi siklus hidup makhluk hidup adalah media pohon pintar dan media puzzle. Media pohon pintar merupakan media berbentuk pohon yang terdiri atas batang, daun, dan buah yang digunakan sebagai sarana penyampaian materi secara visual dan interaktif sehingga mampu menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran (Andriani & Rizqiyani, 2024). Media ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain mudah digunakan pada berbagai mata pelajaran, mampu mengurangi kejenuhan peserta didik, menarik perhatian melalui tampilan gambar yang menarik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Namun demikian, media pohon pintar juga memiliki beberapa kelemahan, seperti tidak semua peserta didik dapat memanfaatkan kebebasan belajar secara optimal, memerlukan perhatian khusus karena kemampuan daya ingat peserta didik berbeda-beda, serta berpotensi membuat peserta didik lebih fokus pada media dibandingkan penjelasan guru (Putra et al., 2022).

Selain itu, media puzzle juga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang menarik. Media puzzle merupakan gambar yang dipotong menjadi beberapa bagian dan disusun kembali oleh peserta didik sehingga dapat melatih kemampuan berpikir logis, kreativitas, kesabaran, dan keterampilan bekerja sama (Cahyaningtya et al., 2024). Kelebihan media puzzle antara lain memudahkan peserta didik memahami materi, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis, melatih keterampilan peserta didik, menciptakan suasana belajar yang interaktif, meningkatkan semangat belajar, serta dapat digunakan secara individu maupun kelompok. Adapun kekurangan media puzzle yaitu membutuhkan waktu yang lebih lama dalam penggunaannya, memerlukan kreativitas peserta didik yang lebih tinggi, dan kurang efektif apabila menggunakan gambar yang terlalu kompleks (Kartikasari et al., 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran yang berbeda terhadap hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan judul "Perbedaan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pohon Pintar dan Media Puzzle pada Pembelajaran IPAS di SD Negeri 69 Palembang".

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental research*). Desain penelitian yang digunakan adalah **Posttest Only Design**, yaitu desain penelitian yang melibatkan dua kelompok yang masing-masing diberikan perlakuan berbeda tanpa dilakukan pengukuran awal (*pretest*). Kelompok pertama memperoleh pembelajaran menggunakan media pohon pintar, sedangkan kelompok kedua memperoleh pembelajaran menggunakan media puzzle pada materi siklus hidup dan rangkaian perubahan makhluk hidup.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 69 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 58 siswa dan terbagi ke dalam dua kelas, yaitu kelas IIIA sebanyak 30 siswa dan kelas IIIB sebanyak 28 siswa. Mengingat jumlah populasi relatif kecil, seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian sehingga teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah **sampling jenuh** (*saturated sampling*), yaitu teknik penentuan sampel apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian.

Berdasarkan teknik tersebut, kelas IIIA yang terdiri atas 30 siswa dijadikan sebagai kelompok yang menggunakan media pohon pintar, sedangkan kelas IIIB yang terdiri atas 28 siswa dijadikan sebagai kelompok yang menggunakan media puzzle.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes dan dokumentasi. Instrumen tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah memperoleh perlakuan melalui pemberian **posttest** berbentuk soal pilihan ganda pada materi siklus hidup dan rangkaian perubahan makhluk hidup. Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tes terlebih dahulu diuji melalui validasi ahli dan validasi empiris untuk mengetahui tingkat kelayakan instrumen.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 20 butir soal yang diuji, terdapat 10 soal yang memenuhi kriteria valid dan 10 soal dinyatakan tidak valid. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach memperoleh nilai koefisien sebesar 0,675 sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan dalam penelitian.

Selain tes, teknik dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, data jumlah siswa, daftar hadir, serta profil sekolah selama pelaksanaan penelitian.

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan statistik inferensial. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas menggunakan uji Levene dengan bantuan program SPSS versi 26. Setelah data memenuhi asumsi normal dan homogen, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara penggunaan media pohon pintar dan media puzzle pada pembelajaran IPAS.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 69 Palembang yang beralamat di Jalan H. Faqil Usman, Lorong Perigi, Kelurahan 2 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan pada bulan Mei 2026. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 69 Palembang yang berjumlah 58 siswa. Sampel penelitian terdiri atas kelas IIIA dan kelas IIIB yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas IIIA yang berjumlah 30 siswa ditetapkan sebagai kelas yang menggunakan media pohon pintar, sedangkan kelas IIIB yang berjumlah 28 siswa menggunakan media puzzle.

Penelitian dilakukan selama empat kali pertemuan. Pada kelas IIIA, pembelajaran IPAS materi siklus hidup dan rangkaian perubahan makhluk hidup dilaksanakan menggunakan media pohon pintar. Sementara itu, pada kelas IIIB pembelajaran dilakukan menggunakan media puzzle. Setelah proses pembelajaran selesai, peserta didik pada kedua kelas diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar setelah memperoleh perlakuan yang berbeda.

Berdasarkan hasil posttest, diperoleh rata-rata hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media pohon pintar sebesar 75,33, sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media puzzle sebesar 67,50. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas yang menggunakan media pohon pintar lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan media puzzle.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Tabel 1. Hasil Data Tes Penelitian *Posttest*

	Kelas media pohon pintar			Kelas media puzzle		
No.	**Nama siswa**	**Hasil tes**	**Keterangan**	**Nama siswa**	**Hasil tes**	**Keterangan**
1	AN	60	Tidak Tuntas	SK	80	Tuntas
2	KZ	70	Tuntas	IA	60	Tidak Tuntas
3	MR	60	Tidak Tuntas	MA	70	Tuntas
4	SJA	60	Tidak Tuntas	RS	80	Tuntas
5	AS	70	Tuntas	PI	60	Tidak Tuntas
6	NC	80	Tuntas	MM	40	Tidak Tuntas
7	MA	90	Tuntas	MK	70	Tuntas
8	AS	80	Tuntas	AA	80	Tuntas
9	SK	80	Tuntas	AD	70	Tuntas
10	NA	60	Tidak Tuntas	DO	60	Tidak Tuntas
11	MO	100	Tuntas	SF	70	Tuntas
12	MK	70	Tuntas	AN	50	Tidak Tuntas
13	IN	60	Tidak Tuntas	NS	90	Tuntas
14	MS	70	Tuntas	RT	70	Tuntas
15	QN	90	Tuntas	KA	70	Tuntas
16	KY	50	Tidak Tuntas	MR	60	Tidak Tuntas
17	MA	80	Tuntas	DR	50	Tidak Tuntas
18	AA	100	Tuntas	SA	80	Tuntas
19	MR	60	Tidak Tuntas	SR	70	Tuntas
20	SI	70	Tuntas	AL	70	Tuntas
21	MR	70	Tuntas	SA	60	Tidak Tuntas
22	HA	80	Tuntas	AJ	70	Tuntas
23	RA	100	Tuntas	AZ	50	Tidak Tuntas
24	MT	60	Tidak Tuntas	AN	90	Tuntas
25	ML	90	Tuntas	AH	70	Tuntas
26	SA	80	Tuntas	ZA	80	Sangat Baik
27	MA	100	Tuntas	MB	60	Tidak Tuntas
28	MA	80	Tuntas	MF	60	Tidak Tuntas
29	AP	40	Tidak Tuntas			
30	NK	90	Tuntas			
	Rata-rata	**75,33**	**Tuntas**	**Rata-rata**	**67,50**	**Tidak tuntas**

Berdasarkan hasil tersebut diketahui bahwa kelas yang menggunakan media pohon pintar telah mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), sedangkan kelas yang menggunakan media puzzle belum mencapai KKTP yang telah ditetapkan sekolah. Pada kelas media pohon pintar terdapat 21 siswa yang mencapai ketuntasan dan 9 siswa belum tuntas. Sementara itu, pada kelas media puzzle terdapat 17 siswa yang mencapai ketuntasan dan 11 siswa belum tuntas.

a. Uji Normalitas

Pelaksanaan uji hipotesis diawali dengan uji prasyarat analisis yang meniputi uji normalitas dan uji homogenitas. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan melalui metode Kolmogorov-Smirnov[a] untuk mengidentifikasi apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pohon pintar dan puzzle terhadap hasil belajar siswa.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Tabel 2. Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov[a]		
	kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar	*Posttest* media pohon pintar	,135	30	,173
	Posttest media puzzle	,178	28	,012

Berdasarkan dari tabel di atas, hasil perhitungan menggunakan uji normalitas dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnova, diperoleh nilai signifikasi data skor posttest di kelas III a dengan menggunakan media pohon pintar adalah 0,173. Dan di kelas III b dengan menggunakan media puzzle diperoleh 0,012 dimana nilai tersebut melebihi nilai α = 0,05. Maka hasil dari signifikasi tersebut dapat disimpulkan bawah data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat berupa uji homogenitas untuk mengetahui apakah varians data dari kedua kelompok penelitian memiliki kesamaan atau bersifat homogen. Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan menggunakan *Test of Homogeneity of Variances* dengan bantuan program SPSS versi 26. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi (*Sig.*), yaitu apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (*Sig.* > 0,05), maka data dinyatakan homogen atau memiliki varians yang sama. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (*Sig.* < 0,05), maka data dinyatakan tidak homogen atau memiliki varians yang berbeda. Adapun hasil uji homogenitas pada penelitian ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2,343	1	56	,131
	Based on Median	2,830	1	56	,098
	Based on Median and with adjusted df	2,830	1	55,945	,098
	Based on trimmed mean	2,368	1	56	,130

Berdasarkan Tabel di atas hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada data posttest diperoleh sebesar 0,131. Nilai tersebut menunjukkan bahwa 0,131 lebih besar dari taraf signifikansi yang digunakan, yaitu 0,05. Dapat disimpulkan bahwa data posttest dalam penelitian ini memiliki kesamaan varians atau bersifat homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji Independent Sample t-test digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar dengan menggunakan media pohon pintar dan menggunakan media puzzle. Peneliti menggunakan uji T independent sample t-test.

Tabel 4 Hasil Uji Independent Samples Test

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	2,343	,131	2,140	56	,037	7,833	3,661	,499	15,168

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

Equal variances not assumed		2,158	54,311	,035	7,833	3,630	,557	15,110

Berdasarkan tabel di atas hasil uji Independent sample t-test. Nilai thitung sebesar 2,140 sedangkan nilai ttabel 2,003 pada taraf signifikasi 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bawah nilai thitung lebih besar dibandingkan ttabel yaitu 2,140 > 2,003. Berdasarkan kreteria pada uji hipotesis apa bila thitung > ttabel maka Ho di tolak dan Ha di terima. Dan nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh sebesar 0,037. Nilai tersebut menunjukkan bahwa 0,037 lebih kecil dari taraf signifikansi yang digunakan, yaitu 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa dengan menggunakan media pohon pintar dan menggunakan media puzzle. Hasil penelitian menggunakan media pohon pintar lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan mengunakan media puzzle.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pohon pintar dan media puzzle memberikan perbedaan terhadap hasil belajar IPAS siswa pada materi siklus hidup dan rangkaian perubahan makhluk hidup di kelas III SD Negeri 69 Palembang. Hal ini ditunjukkan oleh perbedaan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kedua kelas setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Kelas yang menggunakan media pohon pintar memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 75,33, sedangkan kelas yang menggunakan media puzzle memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 67,50. Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media pohon pintar lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan media puzzle.

Berdasarkan uji normalitas yang telah dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov, diperoleh nilai signifikansi pada kelas yang menggunakan media pohon pintar sebesar 0,173 dan pada kelas yang menggunakan media puzzle sebesar 0,012. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menggunakan uji Levene menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,131 > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok bersifat homogen. Setelah memenuhi prasyarat analisis, dilakukan pengujian hipotesis menggunakan Independent Sample t-test. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,037 < 0,05 dan nilai t hitung sebesar 2,140 lebih besar dibandingkan t tabel sebesar 2,003. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media pohon pintar dan siswa yang menggunakan media puzzle. Selain itu, diperoleh nilai mean difference sebesar 7,833, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas media pohon pintar lebih tinggi dibandingkan kelas media puzzle.

Peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian ini tidak terlepas dari karakteristik media pohon pintar yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pada penggunaan media pohon pintar, siswa tidak hanya melihat gambar atau mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam mengurutkan tahapan siklus hidup makhluk hidup sesuai dengan urutan yang benar. Kegiatan tersebut membantu siswa memahami hubungan antar tahapan perkembangan makhluk hidup secara lebih konkret dan sistematis. Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga pemahaman konsep menjadi lebih baik.

Selain itu, media pohon pintar mampu menarik perhatian siswa karena dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran. Penggunaan media visual membantu siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret untuk memahami konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Melalui kegiatan mengamati, mengelompokkan, dan mengurutkan gambar, siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung yang berdampak pada peningkatan hasil belajar mereka. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

Sementara itu, penggunaan media puzzle juga memberikan manfaat dalam proses pembelajaran, terutama dalam meningkatkan kemampuan bekerja sama dan interaksi sosial

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

antarsiswa. Pada proses pembelajaran, siswa bekerja secara berkelompok untuk menyusun potongan-potongan gambar menjadi urutan siklus hidup yang benar. Kegiatan tersebut melatih kemampuan komunikasi dan kerja sama siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok. Namun demikian, berdasarkan hasil pengamatan selama penelitian berlangsung, sebagian siswa cenderung lebih fokus pada kegiatan mencocokkan bentuk potongan gambar dibandingkan memahami konsep urutan perubahan dalam siklus hidup makhluk hidup. Selain itu, tidak semua siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan kelompok karena beberapa siswa hanya mengikuti hasil kerja teman-temannya.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media pohon pintar mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Di sisi lain, meskipun media puzzle dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, efektivitasnya dalam membantu pemahaman konsep secara mendalam masih dipengaruhi oleh tingkat partisipasi siswa dalam kelompok dan pengelolaan pembelajaran oleh guru.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pohon pintar lebih efektif dibandingkan media puzzle dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa pada materi siklus hidup dan rangkaian perubahan makhluk hidup di kelas III SD Negeri 69 Palembang. Media pohon pintar tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret, tetapi juga meningkatkan keaktifan, perhatian, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, media pohon pintar dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Penelitian yang dilakukan di SD Negeri 69 Palembang pada siswa kelas III pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi siklus hidup dan rangkaian perubahan makhluk hidup menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan media pohon pintar dan siswa yang belajar menggunakan media puzzle. Hasil uji homogenitas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,131 (> 0,05), sehingga data kedua kelompok dinyatakan homogen. Selanjutnya, hasil uji *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai **thitung sebesar 2,140** dengan nilai signifikansi **0,037 (< 0,05)**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kedua kelompok, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima.

Selain itu, hasil belajar siswa yang menggunakan media pohon pintar lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan media puzzle. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest kelas yang menggunakan media pohon pintar sebesar **75,33**, sedangkan kelas yang menggunakan media puzzle memperoleh nilai rata-rata sebesar **67,50**. Dengan demikian, media pohon pintar terbukti lebih efektif dibandingkan media puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi siklus hidup dan rangkaian perubahan makhluk hidup pada pembelajaran IPAS kelas III SD Negeri 69 Palembang.

5. DAFTAR PUSTAKA

Andriani, E., & Rizqiyani, R. (2024). Pengembangan media pohon pintar untuk meningkatkan kognitif anak usia 4–5 tahun. Jurnal, 5(1), 142–154. https://doi.org/10.32332/8625

Anggraini, S. (2022). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik di sekolah dasar. Basicedu, 6(3), 5287–5294. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3071

Cahyaningtyas, I., Habiby, W. N., & Arfianto, A. (2024). Media puzzle untuk meningkatkan kerjasama dan hasil belajar dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Journal on Education, 6(3), 17956–17964. https://doi.org/10.31004/joe.v6i3.5728

Kartikasari, D., & Wuryandini, E. M. N. (2024). Implementasi media puzzle untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SDN Mlatiharjo 02 Semarang. Journal on Education, 7(1), 3193–3201. https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6790

Khairiyah, U., & Dewinda, H. R. (2022). Peran pendidikan karakter dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang bermutu. Psyche 165 Journal, 15(3), 119–124.

Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)
Journal Page is available to https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS
Email: jipdas8@gmail.com

https://doi.org/10.35134/jpsy165.v15i3.175

Nugraha, A. P., Purwiyastuti, W., & Listyani, L. (2024). Penggunaan puzzle sebagai media inovatif dalam pembelajaran IPS SD kelas III. Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia, 10(1), 113–127. https://doi.org/10.26737/jpipsi.v10i1.6366

Putra, A., Damayanti, P. S., & Srirahmawati, I. (2022). Pengembangan media bagan pohon terhadap hasil belajar siswa kelas V di sekolah dasar. Holistika, 6(2), 85–92. https://doi.org/10.24853/holistika.6.2.85-93