



PENGARUH MEDIA *PUZZLE* EDUKATIF TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 071059 HILIBADALU

Yernima Lumbu^{1*}, Hardikupatu Gulo², Indah Wijaya Lase³, Edward Harefa⁴

^{1*,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nias

*Email: yernimalumbu4@gmail.com, hardi.gulo89@gmail.com, Indahwijaya@unias.ac.id, edwardharefa@unias.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.6061>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 071059 Hilibadalu yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai peserta didik masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* edukatif terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu dan desain *posttest-only nonequivalent control group*. Sampel penelitian berjumlah 43 peserta didik, terdiri atas 21 peserta didik kelas eksperimen dan 22 peserta didik kelas kontrol dengan teknik sampling jenuh. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar dan dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan *Independent Sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 73 dan kelas kontrol sebesar 60. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *puzzle* edukatif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 071059 Hilibadalu. Dengan demikian, media *puzzle* edukatif berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Puzzle*, Hasil Belajar.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting di sekolah dasar karena membantu peserta didik memahami berbagai fenomena alam dan sosial yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPAS perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar materi dapat dipahami secara konkret dan bermakna. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat membantu penyampaian materi, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, serta mendukung pencapaian hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 071059 Hilibadalu, diperoleh gambaran bahwa hasil belajar peserta didik masih belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 70. Rata-rata nilai Penilaian Akhir Semester (PAS) mata pelajaran IPAS kelas IV-A sebesar 67 dan kelas IV-B sebesar 65. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya penggunaan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar secara lebih konkret dan melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media *puzzle* edukatif. Media *puzzle* dapat melibatkan peserta didik dalam kegiatan mengamati, mencocokkan, menyusun, dan menghubungkan informasi sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Aktivitas tersebut juga dapat melatih fokus, ketelitian, kesabaran, dan kemampuan peserta didik dalam mengaitkan konsep (Marfilinda et al., 2024). Dalam penelitian ini, media *puzzle* edukatif digunakan pada pembelajaran IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia dengan memuat unsur budaya Nias sebagai bagian dari materi pembelajaran.



Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran telah didukung oleh beberapa penelitian terdahulu. Kartini (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik, sedangkan Rambe & Harahap (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada peserta didik kelas IV. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *puzzle* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk mendukung hasil belajar peserta didik. Penelitian ini berfokus pada pembelajaran IPAS kelas IV dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia dan menggunakan media *puzzle* edukatif yang memuat unsur budaya Nias.

Berdasarkan latar belakang tersebut, artikel ini membahas pengaruh penggunaan media *puzzle* edukatif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 071059 Hilibadalu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* edukatif terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi pendidik dalam memilih media pembelajaran yang sesuai serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran dalam mendukung hasil belajar peserta didik.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Menurut Hastjarjo (2019), eksperimen semu merupakan jenis eksperimen yang penempatan unit terkecil penelitian ke dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan secara acak (*nonrandom assignment*). Desain penelitian yang digunakan adalah *posttest-only nonequivalent control group design*, yaitu desain yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak dipilih secara acak serta diberikan tes setelah pelaksanaan pembelajaran.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 071059 Hilibadalu yang berjumlah 43 peserta didik. Populasi tersebut terdiri atas kelas IV-A sebanyak 22 peserta didik dan kelas IV-B sebanyak 21 peserta didik. Sampel dalam penelitian ini mencakup seluruh anggota populasi, dengan kelas IV-A sebagai kelas kontrol dan kelas IV-B sebagai kelas eksperimen.

Teknik sampling adalah cara atau teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel (Sugiyono, 2012). Penelitian ini menggunakan *non-probability sampling* dengan teknik sampel jenuh (*total sampling*), yaitu teknik penentuan sampel apabila seluruh anggota populasi digunakan sebagai sampel penelitian. Dengan demikian, jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 43 peserta didik.

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dari objek yang diteliti (Abdullah et al., 2022). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 10 butir soal. Tes tersebut digunakan untuk mengukur penguasaan materi peserta didik pada aspek kognitif setelah proses pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian tes hasil belajar berupa *posttest* setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan. Pada kelas eksperimen, pembelajaran diberikan dengan menggunakan media *puzzle* edukatif pada materi Kekayaan Budaya Indonesia, sedangkan kelas kontrol mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media *puzzle* edukatif. Hasil *posttest* dari kedua kelas kemudian dikumpulkan dan digunakan sebagai data penelitian untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Data penelitian dianalisis menggunakan analisis statistik yang meliputi uji instrumen butir soal, uji prasyarat analisis, dan uji hipotesis. Uji instrumen butir soal meliputi uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya pembeda untuk mengetahui kelayakan instrumen yang digunakan dalam penelitian. Uji prasyarat analisis terdiri atas uji normalitas untuk mengetahui distribusi data dan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians data. Selanjutnya, uji hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-test* dengan bantuan program SPSS untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* edukatif terhadap hasil belajar peserta didik.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas IV SD Negeri 071059 Hilibadalu dengan jumlah 43 peserta didik, yang terdiri atas 21 peserta didik kelas IV-B sebagai kelas eksperimen dan 22 peserta didik kelas IV-A sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian diperoleh melalui analisis data yang meliputi uji instrumen butir soal, uji prasyarat analisis, dan uji hipotesis. Hasil analisis tersebut selanjutnya ditafsirkan untuk menjawab tujuan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media *puzzle* edukatif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS.

A. Uji Instrumen Butir Soal

Sebelum digunakan untuk mengumpulkan data hasil belajar, instrumen tes terlebih dahulu diuji untuk mengetahui kelayakannya. Uji instrumen meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Hasil pengujian setiap aspek instrumen disajikan sebagai berikut.

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui ketepatan setiap butir soal dalam mengukur hasil belajar peserta didik. Pengujian dilakukan terhadap 15 butir soal sebelum instrumen digunakan dalam penelitian.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen

No	Nomor Soal	r-hitung	r-tabel	Keterangan
1	Soal 1	0,541	0,381	Valid
2	Soal 2	0,828	0,381	Valid
3	Soal 3	0,352	0,381	Tidak valid
4	Soal 4	0,541	0,381	Valid
5	Soal 5	0,828	0,381	Valid
6	Soal 6	0,352	0,381	Tidak valid
7	Soal 7	0,522	0,381	Valid
8	Soal 8	0,541	0,381	Valid
9	Soal 9	0,828	0,381	Valid
10	Soal 10	0,207	0,381	Tidak valid
11	Soal 11	0,352	0,381	Tidak valid
12	Soal 12	0,681	0,381	Valid
13	Soal 13	0,207	0,381	Tidak valid
14	Soal 14	0,681	0,381	Valid
15	Soal 15	0,522	0,381	Valid

Berdasarkan kriteria uji validitas, butir soal dinyatakan valid apabila nilai $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$, sedangkan jika $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$, butir soal dinyatakan tidak valid. Berdasarkan Tabel 1, dari 15 butir soal terdapat 10 butir soal yang memiliki nilai $r\text{-hitung} > 0,381$, yaitu nomor 1, 2, 4, 5, 7, 8, 9, 12, 14, dan 15, sehingga dinyatakan valid. Sementara itu, lima butir soal, yaitu nomor 3, 6, 10, 11, dan 13, memiliki nilai $r\text{-hitung} < 0,381$ sehingga dinyatakan tidak valid dan tidak digunakan dalam penelitian.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi instrumen dalam mengukur hasil belajar peserta didik. Pengujian reliabilitas dilakukan terhadap 10 butir soal yang telah dinyatakan valid.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Cronbach's Alpha	Jumlah Soal
0,814	10

Berdasarkan kriteria uji reliabilitas, instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$. Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0,814 > 0,60$, sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Dengan demikian, 10 butir soal tersebut memiliki konsistensi yang memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai instrumen penelitian.

c. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Uji tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui tingkat kesulitan setiap butir soal yang digunakan dalam instrumen penelitian. Pengujian dilakukan terhadap 10 butir soal yang telah dinyatakan valid.

**Tabel 3. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen**

Nomor Soal	Mean	Interval	Interpretasi
1	0,85	0,71-1,00	Mudah
2	0,67	0,31-0,70	Sedang
4	0,85	0,71-1,00	Mudah
5	0,67	0,31-0,70	Sedang
7	0,26	0,00-0,30	Sukar
8	0,85	0,71-1,00	Mudah
9	0,67	0,31-0,70	Sedang
12	0,70	0,31-0,70	Sedang
14	0,70	0,31-0,70	Sedang
15	0,26	0,00-0,30	Sukar

Berdasarkan kriteria tingkat kesukaran, nilai 0,00–0,30 termasuk kategori sukar, nilai 0,31–0,70 termasuk kategori sedang, dan nilai 0,71–1,00 termasuk kategori mudah (Fitriani, 2021). Berdasarkan Tabel 3, terdapat tiga butir soal dalam kategori mudah, yaitu nomor 1, 4, dan 8, lima butir soal dalam kategori sedang, yaitu nomor 2, 5, 9, 12, dan 14, serta dua butir soal dalam kategori sukar, yaitu nomor 7 dan 15. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki variasi tingkat kesukaran yang terdiri atas kategori mudah, sedang, dan sukar.

d. Uji Daya Pembeda

Uji daya pembeda dilakukan untuk mengetahui kemampuan setiap butir soal dalam membedakan peserta didik berdasarkan tingkat hasil belajarnya. Pengujian dilakukan terhadap 10 butir soal yang digunakan sebagai instrumen penelitian.

Tabel 4. Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen

Nomor Soal	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	Interval	Interpretasi
1	0,464	0,40-0,69	Baik
2	0,779	0,70-1,00	Baik sekali
4	0,464	0,40-0,69	Baik
5	0,779	0,70-1,00	Baik sekali
7	0,423	0,40-0,69	Baik
8	0,464	0,40-0,69	Baik
9	0,779	0,70-1,00	Baik sekali
12	0,602	0,40-0,69	Baik
14	0,602	0,40-0,69	Baik
15	0,423	0,40-0,69	Baik

Berdasarkan kriteria daya pembeda, nilai 0,40–0,69 termasuk kategori baik, sedangkan nilai 0,70–1,00 termasuk kategori baik sekali (Fitriani, 2021). Berdasarkan Tabel 4, terdapat tujuh butir soal yang berada pada kategori baik, yaitu nomor 1, 4, 7, 8, 12, 14, dan 15, serta tiga butir soal pada kategori baik sekali, yaitu nomor 2, 5, dan 9. Dengan demikian, seluruh butir soal yang digunakan memiliki daya pembeda yang memenuhi kriteria.

B. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Karena jumlah sampel penelitian sebanyak 43 peserta didik atau kurang dari 50 ($N < 50$), pengujian normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk*.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Kelas		<i>Shapiro-Wilk</i>	
Hasil Belajar Peserta Didik	<i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	<i>Statistic</i>	<i>df Sig.</i>
	<i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	0,918	210,079
		0,917	220,065



Berdasarkan kriteria uji normalitas, data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Berdasarkan Tabel 5, nilai signifikansi kelas eksperimen sebesar $0,079 > 0,05$ dan kelas kontrol sebesar $0,065 > 0,05$. Dengan demikian, data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau homogen. Pengujian homogenitas dilakukan menggunakan uji F melalui *Levene's Test*.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
0,759	1	41	0,389

Berdasarkan kriteria uji homogenitas, data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi (*Based on Mean*) $> 0,05$, sedangkan jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak homogen. Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,389 > 0,05$. Dengan demikian, data hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

C. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* edukatif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 071059 Hilibadalu. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan *Independent Sample t-test*.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis

		<i>Levene's Test for Equality of Variances</i>		<i>t-test for Equality of Means</i>		
		<i>F</i>	<i>Sig.</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Hasil Belajar Peserta Didik	<i>Equal variances assumed</i>	0,759	0,389	3,419	41	0,001
	<i>Equal variances not assumed</i>			3,438	39,630	0,001

Berdasarkan kriteria uji hipotesis dengan taraf signifikansi $0,05$, apabila nilai *Sig. (2-tailed)* $< 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak, sedangkan apabila nilai *Sig. (2-tailed)* $> 0,05$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Berdasarkan Tabel 7, diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *puzzle* edukatif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 071059 Hilibadalu.

Hasil uji hipotesis tersebut diperkuat oleh perbedaan rata-rata hasil *posttest* antara kedua kelas. Kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 73, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata sebesar 60. Rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa peserta didik yang memperoleh pembelajaran menggunakan media *puzzle* edukatif memiliki hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan peserta didik pada kelas kontrol.

Penggunaan media *puzzle* edukatif memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas pembelajaran melalui kegiatan menyusun dan mencocokkan bagian-bagian *puzzle* yang berkaitan dengan materi Kekayaan Budaya Indonesia. Aktivitas tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang konkret dan membantu peserta didik memahami materi melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini sejalan dengan Kartini (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan ketuntasan belajar peserta



didik serta Rambe dan Harahap (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tersebut, penggunaan media *puzzle* edukatif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. Temuan ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ dan rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen sebesar 73 yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 60. Dengan demikian, hasil penelitian telah menjawab tujuan penelitian bahwa penggunaan media *puzzle* edukatif berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 071059 Hilibadalu.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* edukatif berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 071059 Hilibadalu. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji Independent Sample t-test yang memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Perbedaan hasil belajar juga terlihat dari rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 73, sedangkan kelas kontrol sebesar 60. Dengan demikian, penggunaan media *puzzle* edukatif dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang mendukung keterlibatan peserta didik dan pencapaian hasil belajar pada pembelajaran IPAS.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2022). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Fitriani, N. (2021). Analisis tingkat kesukaran, daya pembeda, dan efektivitas pengecoh soal pelatihan kewaspadaan kegawatdaruratan maternal dan neonatal. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 12(2), 199–205. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v12i2.4956>
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi quasi-experimental design. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187–203. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Kartini, I. A. K. P. (2023). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Tema Kegemaranku. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 303–309. <https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.359>
- Marfilinda, R., Akhiyar, M., & Wahyuni, S. (2024). Studi pustaka penerapan media puzzle pada pembelajaran di sekolah dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 4763–4776. <https://doi.org/http://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1692>
- Rambe, A. H., & Harahap, N. D. (2021). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar siswa pada karakteristik hidup hewan di kelas IV SDN 106814 Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan. *SEJ (School Education Journal)*, 11(3), 289–294. <https://doi.org/10.24114/sejgsd.v11i3.29367>
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.