



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA TEMA 1 SUB TEMA 3 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP KELAS III SD SWASTA HKBP TOMUAN PEMATANGSIANTAR

Grace Carolyn Rajagukguk

gracecaro2002@gmail.com

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Melvin Simanjuntak

melvin.stak@gmail.com

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Aprido Bernando Simamora

aprido.simamora@uhnp.ac.id

*Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen
Pematangsiantar*

Korespondensi penulis : gracecaro2002@gmail.com

Abstract *This research aims to determine the effect of Puzzle learning media on student learning outcomes in theme 1 subtheme 3 growth and development of living creatures in class III of HKBP Tomuan Pematangsiantar Private Elementary School. The type of research used in this research is experimental research. Research based on one group pretest-posttest design is research using experimental methods. The sample for this research was 21 class III students. The sampling technique in this research is Nonprobability Sampling. Data collection in this research used pretest and posttest. The pretest was carried out to determine students' initial abilities before carrying out the treatment and the posttest was carried out to determine student learning outcomes after treatment using Puzzle learning media. The test is in the form of objective test questions (multiple choice) having four choices, namely a, b, c, and d with a total of 20 questions. Based on the results of the N-Gain test, the maximum (ideal) score is the result of the initial and final trials with an N-Gain of $0.7 > g > 1$ with the interpenetration "High and Medium". There were no students who showed improvement in the "Low" category, the overall results show that this intervention was successful in improving students' numeracy skills with no one showing a decline, reflecting the effectiveness of these efforts. From this explanation, the use of puzzle media is effective in improving student learning outcomes.*

Keywords: *Influence, Puzzle Learning Media, Learning Results*

Abstrak Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada tema 1 subtema 3 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup kelas III SD Swasta HKBP Tomuan Pematangsiantar. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian berbasis one group pretest-posttest design adalah penelitian dengan menggunakan metode eksperimen. Sampel penelitian ini adalah 21 orang siswa kelas III. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah Nonprobability Sampling. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pretest dan posttest. Pretest dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum melakukan perlakuan dan posttest dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Puzzle*. Tes berbentuk soal objektif tes (pilihan berganda) memiliki empat pilihan yaitu a, b, c, dan d dengan jumlah 20 soal. Berdasarkan hasil uji N-Gain skor maksimum (ideal) adalah hasil uji coba awal dan akhir dengan besar N-Gain $0.7 > g > 1$ dengan interpersi "Tinggi dan Sedang". Tidak ada siswa yang menunjukkan peningkatan yang tergolong dalam kategori "Rendah", keseluruhan hasil menunjukkan bahwa intervensi ini berhasil dalam meningkatkan kemampuan numerasi siswa tanpa ada yang menunjukkan penurunan, mencerminkan efektivitas dari upaya tersebut. Dari penjabaran tersebut penggunaan media *Puzzle* efektif digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: *Pengaruh, Media Pembelajaran *Puzzle*, Hasil Belajar*

LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan suatu jenjang atau tingkatan yang harus dilalui oleh manusia untuk menjadi pribadi yang memiliki pengetahuan, pengalaman dan potensi yang tinggi agar dapat mengembangkan mutu hidupnya. Pendidikan juga mampu menjadikan peserta didik yang bertanggung jawab pada dirinya sendiri dan orang lain baik dari segi emosional, kepribadian serta minat dan bakat yang dimiliki. Dalam (Undang-undang RI No. 20 Tahun 2003) dinyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan pengamatan penulis dilapangan guru belum pernah melakukan pembelajaran menggunakan media Puzzle pada proses belajar, sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar siswa, siswa merasa bosan dan kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik. Dari hal tersebut menyebabkan masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah rata-rata KKM yaitu dibawah nilai 70

Tabel 1.1Klasifikasi Penilaian

Skor	Kategori
83-100	Sangat Baik
70-82	Baik
56-69	Cukup
46-55	Kurang
1-45	Sangat Kurang

(Sumber:SD Swasta HKBP TomuanPematangsiantar)

Tabel 1.2Penjabaran Perolehan Nilai Siswa

Mata Pelajaran	JumlahSiswa	Kategori
Bahasa Indonesia	2	Sangat baik
	4	Baik
	15	Cukup
PPKn	2	Sangat baik
	3	Baik
	16	Cukup

(Sumber:SD Swasta HKBP TomuanPematangsiantar)

Jumlah siswa kelas III SD Swasta HKBP Tomuan adalah 21 siswa. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menurut wali kelas kelas III terdapat 2 dari 21 siswa yang pada klasifikasi penilaiannya tergolong “sangat baik”, 4 siswa yang tergolong “baik” dan ada 15 siswa yang klasifikasinya dikatakan “cukup”.

Media Pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media yang digunakan peneliti ialah media *puzzle*, dimana media *puzzle* adalah sebuah alat permainan bongkar pasang yang dilakukan secara langsung untuk meningkatkan keterampilan kognitif serta melatih peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah, mengajari peserta didik untuk berkonsentrasi, melatih kesabaran, serta menumbuhkan minat pesertadidik untuk belajar dengan giat.

Penelitian terlebih dahulu yang mengungkapkan penggunaan media *puzzle* itu baik yakni penelitian yang dilakukan oleh Anggi Oktaviani dengan judul “Penggunaan media *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar”. Dimana media *puzzle* berfungsi sebagai bahan untuk menyampaikan

*PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
TEMA 1 SUB TEMA 3 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP
KELAS III SD SWASTA HKBP TOMUAN PEMATANGSIANTAR*

pembelajaran dengan cara yang mudah dipahami. Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar siswa meningkat dari 56,62% pada siklus I menjadi 81,25% pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul :“Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 1 Sub Tema 3 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Kelas III SD Swasta HKBP Tomuan Pematangsiantar”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2021:111) penelitian eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Design penelitian yang akan digunakan adalah *pra-eksperimen* dengan menggunakan rancangan *One Grup Design Pretest-posttest*

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Uji Validitas

Dalam uji Validitas ini, peneliti menggunakan sebanyak 21 sampel yang berasal dari sekolah uji instrument, dengan jumlah soal 30 butir soal. Sehingga diperoleh r tabel

Tabel 4.2 Hasil Uji Vliditas

No Soal	R Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,436	0,433	Valid
2	0,4845	0,433	Valid
3	0,4424	0,433	Valid
4	0,5215	0,433	Valid
5	0,4338	0,433	Valid
6	0,436	0,433	Valid
7	0,574	0,433	Valid
8	0,504	0,433	Valid
9	0,6444	0,433	Valid
10	0,5411	0,433	Valid
11	0,436	0,433	Valid
12	0,6226	0,433	Valid
13	0,5391	0,433	Valid
14	0,2219	0,433	Tidak Valid
15	0,2112	0,433	Tidak Valid
16	0,448	0,433	Valid
17	0,0357	0,433	Tidak Valid
18	0,5433	0,433	Valid
19	0,551	0,433	Valid
20	-0,0034	0,433	Tidak Valid
21	0,5176	0,433	Valid
22	0,218	0,433	Tidak Valid
23	0,1933	0,433	Tidak Valid
24	0,4964	0,433	Valid
25	0,0389	0,433	Tidak Valid
26	0,5842	0,433	Valid
27	0,1535	0,433	Tidak Valid

28	0,0324	0,433	Tidak Valid
29	0,3911	0,433	Tidak Valid
30	0,5042	0,433	Valid

(Sumber: Microsoft Excel 2010)

2. Hasil Uji Reliabilitas

Setelah melakukan Uji Validitas dan mendapatkan jumlah yang valid dan yang tidak valid, peneliti melakukan uji realibilitas. Uji reliabilitas soal dilakukan untuk mengukur sejauh mana instrumen pada penelitian digunakan untuk alat pengumpulan data apabila instrument tersebut baik. Hasil uji realibilitas dengan Microsoft Excel Windows 2021 sebagai berikut

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach Alpha	Jumlah Siswa	Kriteria
32,42325215	21	Sangat Tinggi

(Sumber: Microsoft Excel 2010)

Dari Tabel 4.3 diperoleh r hitung sebesar 32,42325215 dengan r tabel sebesar 0,433 dan diperoleh bahwa $32,42325215 > 0,433$. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa instrument yang diperoleh “Reliabel” dan memenuhi kriteria “Reliabilitas sangat tinggi”.

3. Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Analisis uji tingkat kesukaran butir soal digunakan untuk menguji soal-soal dari segi kesukarannya sehingga dapat diperoleh soal-soal mana yang termasuk dalam kategori mudah, sedang, dan sukar. Adapun hasil uji tingkat kesukaran sebagai berikut:

Tabel 4.4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Uji Tingkat Kesukaran		
Butir Soal	Indeks Kesukaran	Kriteria
1	0,5333	Sedang
2	0,5667	Sedang
3	0,6333	Mudah
4	0,3	Sukar
5	0,3	Sukar
6	0,5333	Sedang
7	0,5	Sedang
8	0,3	Sukar
9	0,3	Sukar
10	0,2	Sukar
11	0,5333	Sedang
12	0,4333	Sedang
13	0,3	Sukar
14	0,3667	Sukar
15	0,4333	Sedang
16	0,3667	Sukar
17	0,5	Sedang
18	0,3333	Sukar
19	0,4333	Sedang
20	0,4333	Sedang
21	0,5333	Sedang
22	0,2667	Sukar
23	0,4333	Sedang

*PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
TEMA 1 SUB TEMA 3 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP
KELAS III SD SWASTA HKBP TOMUAN PEMATANGSIANTAR*

24	0,4	Sedang
25	0,3333	Sukar
26	0,4	Sedang
27	0,4667	Sedang
28	0,4333	Sedang
29	0,4	Sedang
30	0,2667	Sukar

(Sumber: Microsoft Excel 2010)

4. Dekripsi Hasil Pretest

Pelaksanaan Pretest dilakukan dikelas III dengan cara memberi soal yang sudah di validasi sebanyak 20 butir soal pilihan berganda kepada seluruh siswa. Siswa mengerjakan Pretest selama 45 menit. Berikut data hasil Pretest siswa kelas III SD Swasta HKBP Tomuan Pematangsiantar.

Tabel 4.5 Hasil Nilai Pretest

No	Nama	Pretest
1	Anriella Simamora	60
2	Caroline Hutagaol	60
3	Deardo Siahaan	70
4	Deva Sinaga	65
5	Fredikson Sitorus	65
6	Givani Nainggolan	60
7	Gricella Siregar	60
8	Letare Situmorang	70
9	Mikha Batubara	55
10	Nadine Siahaan	60
11	Princess Pasaribu	70
12	Raisyah	60
13	Reva gurning	65
14	Rona Sitompul	60
15	Stevani	50
16	Samuel Simbolon	60
17	Santi Simatupang	50
18	Tesalonika saragih	70
19	Uli Sianturi	60
20	Vera Hutabarat	60
21	Yehezkiel Simarmata	65

(Sumber: Data Hasil Penelitian)

Dari data tersebut dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada Pretest adalah 70. Sedangkan nilai terendah pada Pretest adalah 50. Kemudian rata-rata nilai sebesar 61,66

Nilai Rata-rata pada pretest yaitu 61,66 sedangkan nilai rata-rata pada Posttest yaitu sebesar 82,61. Hasil nilai pretest menunjukkan bahwa ada peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa pada kelas III SD Swasta HKBP Tomuan, yang dimana hasil ini dapat dilihat dari nilai posttest lebih tinggi (Nilai KKM diatas rata-rata) dari nilai Pretest.

5. Deskripsi Hasil Posttest

Peneliti melakukan Posttest untuk mengetahui kemampuan siswa setelah peneliti menerapkan Media Pembelajaran Puzzle. Siswa diberikan lembar soal yang berisikan 20

*PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
TEMA 1 SUB TEMA 3 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP
KELAS III SD SWASTA HKBP TOMUAN PEMATANGSIANTAR*

soal pilihan berganda yang sudah divalidkan. Berikut data hasil Posttest siswa kelas III SD Swasta HKBP Tomuan Pematangsiantar.

Tabel 4.6 Nilai Posttest

No	Nama	Posttest
1	Anriella Simamora	70
2	Caroline Hutagaol	80
3	Deardo Siahaan	95
4	Deva Sinaga	85
5	Fredikson Sitorus	80
6	Givani Nainggolan	90
7	Gricella Siregar	100
8	Letare Situmorang	80
9	Mikha Batubara	75
10	Nadine Siahaan	75
11	Princess Pasaribu	80
12	Raisyah	90
13	Reva gurning	85
14	Rona Sitompul	80
15	Stevani	75
16	Samuel Simbolon	80
17	Santi Simatupang	70
18	Tesalonika saragih	100
19	Uli Sianturi	75
20	Vera Hutabarat	80
21	Yehezkiel Simarmata	90

(Sumber: Data Hasil Penelitian)

Dari data diatas dapat diketahui bahwa nilai tertinggi pada posttest adalah 100 dan terendah adalah 70, dan nilai rata-rata yang diperoleh ialah 82,61. Siswa yang memperoleh nilai diatas KKM Sebanyak 21 siswa. Capaian hasil belajar Posttest ini lebih baik dibandingkan dengan capaian hasil belajar Pretest.

Analisis Data Penelitian

1. Uji N-Gain

Tabel 4.7 Hasil Uji N-Gain

No	Posttest	Pretest	Posttest-Pretest	Skor Ideal	N-Gain Score
1	70	60	10	40	0,25
2	80	60	20	40	0,5
3	95	70	25	30	0,833333333
4	85	65	20	35	0,571428571
5	80	65	15	35	0,428571429
6	90	60	30	40	0,75
7	100	60	40	40	1
8	80	50	30	50	0,6
9	75	55	20	45	0,444444444
10	75	60	15	40	0,375

*PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
TEMA 1 SUB TEMA 3 PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN MAKHLUK HIDUP
KELAS III SD SWASTA HKBP TOMUAN PEMATANGSIANTAR*

11	80	70	10	30	0,33333333
12	90	60	30	40	0,75
13	85	65	20	35	0,571428571
14	80	60	20	40	0,5
15	75	50	25	50	0,5
16	80	60	20	40	0,5
17	70	50	20	50	0,4
18	100	70	30	30	1
19	75	60	15	40	0,375
20	80	60	20	40	0,5
21	90	65	25	35	0,714285714
Mean	82,61905	60,71429	21,9047619	39,28571429	56,651

(Sumber: Microsoft Excel 2010)

Tabel 4.8 Tabel Interpensi N-Gain

BesarN-gain	Inerpretasi
$0,7 \geq g \geq 1$	Tinggi
$0,3 \geq g > 0,7$	Sedang
$0 \geq g > 0,3$	Rendah

Tabel 4.9 Kategori Tafsiran efektivitas N-Gain

Persentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Berdasarkan data diatas diperoleh nilai n-gain yaitu 56,651 maka masuk ke tabel Interpensi N-Gain Sedang dan Tafsiran efektivitas N-Gain Cukup Efektif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *Puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar. Jenis penelitian ini merupakan kuantitatif dengan metode *One Group pretest dan posttest*. Penelitian ini dilakukan di SD Swasta HKBP Tomuan Pematangsiantar pada tema 1 sub tema 3 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup kelas III SD. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan pengujian terhadap tes berupa uji validitas instrument dalam bentuk pilihan berganda yang dilakukan di SD Negeri 091281 Batu IV Pematangsiantar. Berdasarkan data yang diperoleh terdapat 20 soal yang valid dari 30 soal yang diujikan kepada 21 orang siswa. Kemudian dilanjutkan dengan uji reliabilitas, dan tingkat kesukaran dengan bantuan Microsoft Excel 2010. Setelah data valid dan reliabel jumlah soal yang dinyatakan valid akan diujikan kepada kelas penelitian di SD Swasta HKBP Tomuan Pematangsiantar.

Berdasarkan hasil rata-rata posttest bahwa pembelajaran menggunakan media puzzle memiliki hasil belajar yang lebih baik. Kemudian di uji reliabilitas diperoleh r hitung sebesar 32,42325215 dengan r tabel sebesar 0,433 dan diperoleh bahwa $32,42325215 > 0,433$. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa instrument yang diperoleh “Reliabel” dan memenuhi kriteria “Reliabilitas sangat tinggi”. Pada Uji N-Gain Berdasarkan data diperoleh nilai n-gain yaitu 56,651 maka masuk ke tabel Interpensi N-Gain Sedang dan Tafsiran efektivitas N-Gain Cukup

Efektif. Peneliti mengambil kesimpulan bahwa media pembelajaran Puzzle merupakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa mendapatkan hasil belajar yang baik. Media pembelajaran *Puzzle* tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan hasil belajar siswa tetapi juga meningkatkan rasa tanggung jawab siswa. Selain meningkatkan rasa tanggung jawab siswa, media pembelajaran *Puzzle* juga meningkatkan rasa bersosial siswa serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Bahar, Risnawati, “Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa”, Publikasi Pendidikan, 9.1, (2019), 77-86.
- Nahak, K. E. N., Degeng, I. N. S., & Widiati, U. (2019). Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan, 4(6), 785-794.
- Nancy A. Purba (2021) Media Pembelajaran Sebagai Salah Satu Penunjang Profesionalisme Guru di Sekolah Hal. 48-51 <https://jurnal.yappsu.org/index.php/skylandsea/article/view/28>
- Noor. 2010. Metodologi penelitian skripsi, tesis, disertasi, dan karya ilmiah. Jakarta: Kencana.
- Oktaviani, A. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 3 Simbarwaringin Tahun Pelajaran 2019/2020 (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Ramadhanti, F. (2018). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas iii SDN Gugus IV Kecamatan Kuripan Tahun Pelajaran 2018/2019 (Doctoral dissertation, Universitas Mataram).
- Sanaky. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sangadji, Sopiah. 2010. Metodologi penelitian pendekatan praktis dalam penelitian. Malang: Penerbit andi.
- Sappaile, Pristiwaluyo, Itha. 2021. Hasil belajar dan persepektif dukungan orangtua dan minat belajar siswa. Makassar: Global Research Consulting Institute.
- Setiawan, E. (2018). Pembelajaran Tematik Teoritis dan Praktis. Yogyakarta: Erlangga.
- Sugiyono. 2018. metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r & d. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukirman (2012) media pembelajaran <http://epirints.uny.ac.id>.
- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media pembelajaran puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. Indonesian Journal Of Educational Research and Review, 2(3), 354-362.