

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA  
SISWA KELAS IV SD 03 BULU KECAMATAN PETARUKAN  
KABUPATEN PEMALANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

**DIAN ABDURRAHMAN**  
**NIM. 2318128**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2023**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA  
SISWA KELAS IV SD 03 BULU KECAMATAN PETARUKAN  
KABUPATEN PEMALANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

**DIAN ABDURRAHMAN**  
**NIM. 2318128**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
2023**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dian Abdurrahman

NIM : 2318128

Judul Skripsi :

**“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD 03  
BULU KECAMATAN PETARUKAN KABUPATEN PEMALANG”**

Menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah penulis sebutkan sumbernya. Apabila Skripsi ini terbukti merupakan hasil duplikasi atau plagiasi, maka saya bersedia menerima sanksi akademis dan dicabut gelarnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 21 Juli 2023

Yang menyatakan



( Dian Abdurrahman )

NIM. 2318128

Putri Rahardian Dyah Kusumawati, M.Pd.  
RT. 08 RW. 05 Desa Sambong  
Kabupaten Batang

---

### NOTA PEMBIMBING

Lamp : 3 (Tiga) Eksemplar  
Hal : Naskah Skripsi Sdr. Dian Abdurrahman

Kepada Yth. Dekan FTIKUIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan  
c/q Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Di PEKALONGAN

*Assalamualaikum Wr.Wb.*

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah Skripsi saudara:

Nama : Dian Abdurrahman  
NIM : 2318128  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul :

**“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD 03  
BULU KECAMATAN PETARUKAN KABUPATEN PEMALANG”.**

Dengan ini mohon agar Skripsi saudara tersebut segera dimunaqosahkan.  
Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.  
Atas perhatiannya, saya sampaikan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr.Wb.*

Pekalongan, 3 November 2023  
Pembimbing,

  
Putri Rahardian Dyah Kusumawati, M.Pd.  
NIP.198905192019032010



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Pahlawan-Rowolaku Kajen Pekalongan, Tlp. (0285) 412575, Fax. (0285) 423418

Website : [ftik.uingsdur.ac.id](http://ftik.uingsdur.ac.id) Email : [ftik.uingsdur.ac.id](mailto:ftik.uingsdur.ac.id)

**PENGESAHAN**

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi Saudara :

Nama : **DIAN ABDURRAHMAN**  
NIM : **2318128**  
Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN *MEDIA PUZZLE* UNTUK  
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS  
IVSD 03 BULU KECAMATAN PETARUKAN  
KABUPATEN PEMALANG**

Telah diujikan pada hari Rabu tanggal 22 November 2023 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Dewan Penguji

Penguji I

Akhmad Afroni, M.Pd  
NIP. 19690921 200312 1 003

Penguji II

Nurul Husnah Mustika Sari, M.Pd  
NIP. 19910906 202012 2 019

Pekalongan, 27 November 2023

Disahkan Oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Moh. Sugeng Solehuddin, M.Ag.

NIP. 19730112 200003 1 001

## PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan kepada penulis sehingga penulisan dan penyusunan skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik. Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Bapak Rifai S.Pd, dan Ibu Juwarsih, orang tua penulis, yang telah membesarkan penulis dengan penuh kasih sayang, mendidik penulis dengan penuh kesabaran, yang selalu memberikan semangat dukungan dan tak henti selalu memanjatkan do'a demi kesuksesan penulis serta selalu memotivasi penulis. Atas didikan, dukungan dan do'a merekalah penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Semoga Allah S.W.T selalu mencurahkan segala rahmat-Nya kepada beliau.
2. Ratih Widyaningsih, S.kep Ners, kakak kandung saya yang selalu menyayangi, membantu, mendoakan, dan memberikan semangat hingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan, yang telah memberikan ilmunya.
4. Bapak dan Ibu guru SD 03 Bulu Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang, yang telah kooperatif dalam membantu saya melakukan penelitian.
5. Sahabat-sahabat dan saudara-saudara saya yang selalu memotivasi saya untuk segera menyelesaikan skripsi.
6. Teman-teman angkatan 2018 UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan, terima kasih atas bantuan, do'a, nasehat, dan semangat yang kalian berikan selama ini.

## MOTTO

“Dunia itu hanya tiga hari saja kawan.

Kemarin, yang tak akan terulang.

Hari ini tempat menabung amalan kita.

Dan besok yang belum tentu menemuinya.”



## ABSTRAK

Dian Abdurrahman. 2023. *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD 03 Bulu Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang*, Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan. Dibimbing oleh Putri Rahardian Dyah Kusumawati, M.Pd.

SD 03 Bulu merupakan sekolah formal tingkat dasar yang berada di lingkungan tempat tinggal peneliti. Dari itu peneliti memiliki keinginan yang kuat agar SD 03 Bulu mampu mencetak siswa sesuai dengan visi dan misinya. Atas hal tersebut, peneliti melakukan observasi awal terhadap hasil belajar salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD 03 Bulu yaitu mata pelajaran IPA. Ternyata berdasarkan observasi awal tersebut, penulis menemukan pencapaian hasil belajar IPA yang rendah pada siswa kelas IV SD 03 Bulu. Kurangnya inovasi pengajar dalam pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya pencapaian hasil belajar IPA pada siswa kelas IV. Dari itu, peneliti berinovasi menggunakan media pembelajaran berupa media *puzzle* sebagai salah satu cara meningkatkan minat belajar dengan harapan siswa mampu memahami materi pelajaran dengan mudah dan dapat meningkatkan pencapaian hasil belajarnya.

Jenis penelitian ini adalah penelitian *kuantitatif* dengan populasi siswa kelas IV SD 03 Bulu sebanyak 63 siswa. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV B sebanyak 33 siswa. Instrumen dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda yaitu angket respon pembelajaran menggunakan media *puzzle*. Data yang digunakan adalah data tes hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD 03 Bulu Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang. Data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan uji regresi linear sederhana.

Berdasarkan *analisis uji regresi linear sederhana* diketahui koefisien regresi sebesar 1,113 dan konstanta regresi sebesar 7,735 yang berarti bahwa setiap koefisien Pembelajaran Menggunakan Media *Puzzle* (X) bertambah 1, maka terjadi penambahan atau peningkatan nilai Hasil Belajar IPA (Y) sebesar 7,735. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD 03 Bulu. Pun demikian, dari uji hipotesis menggunakan uji analisa lanjutan diketahui nilai  $t_{test}$  adalah sebesar 10,247 dan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,696, dengan demikian  $t_{test} > t_{tabel}$ . Oleh karena  $t_{test} > t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%, maka hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis *alternative* ( $H_1$ ) diterima yang artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan pada pembelajaran menggunakan media *puzzle* (X) terhadap hasil belajar IPA (Y) siswa kelas IV SD 03 Bulu Kecamatan Petarukan Kabupaten Pemalang.

**Kata kunci** : Pengaruh penggunaan media *puzzle*, hasil belajar IPA.



## ABSTRACT

*Dian Abdurrahman. 2023. The Effect of Using Puzzle Media to Improve Science Learning Outcomes for Class IV Students at SD 03 Bulu, Petarukan District, Pemalang Regency. Thesis. Department of Teacher Education, Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, K.H Abdurrahman Wahid State Islamic University, Pekalongan. Supervised by Putri Rahardian Dyah Kusumawati, M.Pd.*

*SD 03 Bulu is a formal elementary school located in the researcher's neighborhood. From this, the researcher has a strong desire for SD 03 Bulu to be able to produce students in accordance with its vision and mission. Due to this, the researcher made initial observations on the learning outcomes of one of the subjects taught at SD 03 Bulu, namely the science subject. It turns out that based on these initial observations, the author found low achievement of science learning outcomes in class IV students at SD 03 Bulu. The lack of teacher innovation in learning is one of the factors causing the low achievement of science learning outcomes in class IV students. From that, researchers innovated using learning media in the form of puzzle media as a way to increase interest in learning with the hope that students will be able to understand the subject matter easily and can improve their learning outcomes.*

*This type of research is quantitative research with a population of class IV students at SD 03 Bulu of 63 students. The sample in this research was 33 class IV B students. The instrument in this research is a multiple choice test, namely a learning response questionnaire using puzzle media. The data used is test data on learning results for science subjects for class IV students at SD 03 Bulu, Petarukan District, Pemalang Regency. The data was then analyzed using a simple linear regression test.*

*Based on the analysis of a simple linear regression test, it is known that the regression coefficient is 1.113 and the regression constant is 7.735, which means that every time the coefficient for Learning Using Puzzle Media (X) increases by 1, there is an addition or increase in the value of Science Learning Outcomes (Y) of 7.735. This shows that there is an influence of learning using puzzle media on science learning outcomes in class IV students at SD 03 Bulu. However, from hypothesis testing using advanced analysis tests, it is known that the  $t_{test}$  value is 10.247 and the  $t_{table}$  value is 1.696, thus  $t_{test} > t_{table}$ . Because  $t_{test} > t_{table}$  at the 5% significance level, the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected and the alternative hypothesis ( $H_1$ ) is accepted, which means that there is a positive and significant influence on learning using puzzle media (X) on the science learning outcomes (Y) of class IV students. SD 03 Bulu, Petarukan District, Pemalang Regency.*

**Keywords :** *Effect of using puzzle media, IPA learning outcomes.*

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan anugerah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan dan bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag, selaku Rektor UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Bapak Prof. Dr. H. M. Sugeng Solehuddin, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd, selaku Ketua Jurusan PGMI
4. Bapak Miftahulhuda, M.Pd.Si, selaku Dosen Wali.
5. Ibu Putri Rahardian Dyah Kusumawati, M.Pd, selaku dosen pembimbing yang selalu memberi motivasi dan semangat kepada penulis, serta sabar dalam membimbing sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen UIN K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat.
7. Hadi Susanto, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 03 Bulu Kecamatan Petarukan yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian.
8. Kristianti, S.Pd, selaku guru kelas IV di SD Negeri 03 Bulu Kecamatan Petarukan, sekaligus sebagai validator dan yang membantu saya memberi arahan selama penelitian.
9. Orang tua saya, Bapak Rifai S.pd, dan Ibu Juwarsih yang telah memberikan dukungan dan do'a tiada henti.
10. Kakak kandung Ratih Widyaningsih, S.Kep. Ners, yang selalu memberikan

dukungan, motivasi, dan do'a untuk menyelesaikan skripsi ini.

11. Adek saya Muhlisotun Ramadhani, yang telah memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman PGMI yang selalu membantu saya dalam berfikir.
13. Dan semua pihak yang turut andil dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa saya tulis satu persatu.

Penulis sampaikan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis hanya mampu membalasnya dengan doa. Penulis berharap semoga Allah SWT membalas kebaikan mereka.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan jauh dari kata sempurna, dari itulah penulis mengharap kritik dan saran yang membangun sebagai bekal penulis dalam hal karya ilmiah. Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi kita semua.

*Wassalamu'alaikum, Wr. Wb.*

Pekalongan, 24 November 2023

Penulis

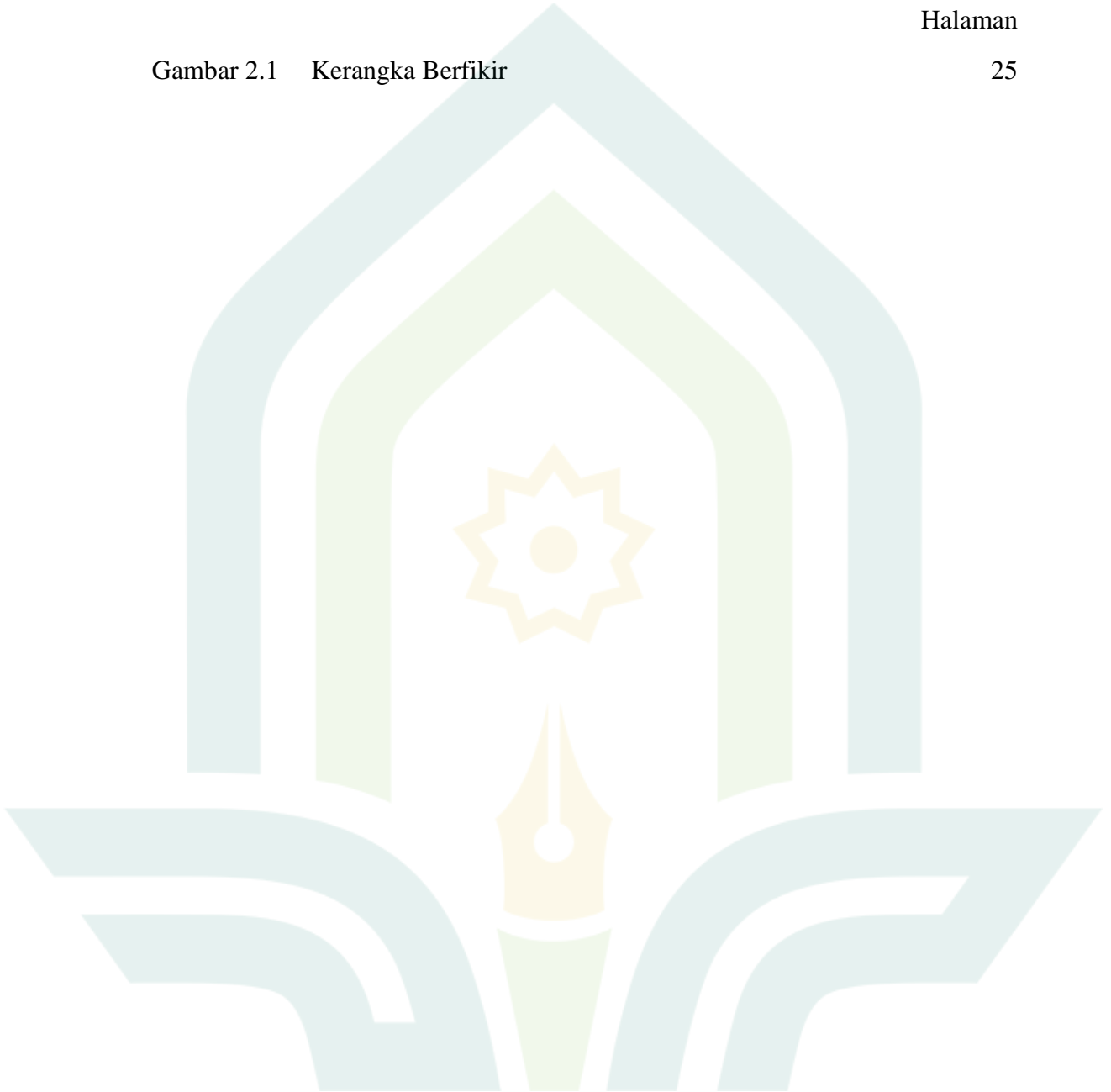
## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
LEMBAR PERNYATAAN.....	ii
NOTA PEMBIMBING.....	Iii
PENGESAHAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I      PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Kegunaan Penellitian.....	5
E. Sistematika penulisan.....	6
BAB II     LANDASAN TEORI.....	9
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Pengertian media <i>puzzle</i> .....	9
2. Pengertian hasil belajar.....	11
3. Jenis-jenis hasil belajar.....	13
4. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.....	16
5. Ilmu Pengetahuan Alam ( IPA ).....	19
B. Penelitian yang Relevan.....	22
C. Kerangka Berfikir.....	24
D. Hipotesis.....	25

BAB III	METODE PENELITIAN.....	27
	A. Metode Penelitian.....	27
	1. Jenis dan pendekatan.....	27
	2. Populasi dan sampel.....	27
	3. Teknik pengumpulan data.....	29
	4. Teknik analisis data.....	30
	B. Sistematika Penulisan Skripsi.....	33
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
	A. Deskripsi Data.....	34
	1. Profil SD 03 Bulu.....	34
	2. Data angket respon pembelajaran menggunakan media <i>puzzle</i> .....	35
	3. Data hasil belajar.....	36
	B. Analisis Data.....	36
	1. Analisis pendahuluan.....	36
	2. Analisis hasil penelitian.....	44
	C. Pembahasan.....	62
BAB V	PENUTUP.....	66
	A. KESIMPULAN.....	66
	B. SARAN.....	67
	DAFTAR PUSTAKA.....	68

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	25



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman	
Tabel 3.1	Populasi Penelitian	28
Tabel 4.1	Data Angket Respon Pembelajaran Menggunakan Media <i>Puzzle</i>	35
Tabel 4.2	Data Hasil Belajar (PTS)	36
Tabel 4.3	Hasil Validitas Angket Respon Pembelajaran Menggunakan Media <i>Puzzle</i>	40
Tabel 4.4	Sebaran Respon Pembelajaran Menggunakan Media <i>Puzzle</i> (X)	41
Tabel 4.5	Hasil Uji Reliabilitas Respon Pembelajaran Menggunakan Media <i>Puzzle</i>	43
Tabel 4.6	Hasil Uji Reliabilitas Tes Hasil Belajar IPA Kelas IV (Y)	43
Tabel 4.7	Hasil Uji Reliabilitas Variabel X Dan Y	43
Tabel 4.8	Uji Normalitas	45
Tabel 4.9	Uji Linieritas	46
Tabel 4.10	Statistik Deskripsi Angket Pembelajaran Menggunakan Media <i>Puzzle</i>	48
Tabel 4.11	Distribusi Frekuensi Variabel X	49
Tabel 4.12	Statistik Deskripsi Hasil Belajar IPA	50
Tabel 4.13	Distribusi Frekuensi Variabel Y	51
Tabel 4.14	Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media <i>Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD 03 Bulu	52
Tabel 4.15	Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	55
Tabel 4.16	Hasil Uji Regresi Linier Sederhana Analisis Lanjutan	59
Tabel 4.17	Tabel ANOVA (Uji F)	60
Tabel 4.18	Koefisiensi Korelasi Model Summary	61

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar Riwayat Hidup
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian
Lampiran 3	Surat Keterangan Selesai Penelitian
Lampiran 4	Uji Instrumen Angket Respon Pembelajaran Menggunakan Media <i>Puzzle</i>
Lampiran 5	Uji Instrumen Angket Pembelajaran Menggunakan Media <i>Puzzle</i>
Lampiran 6	Uji Angket Pembelajaran Menggunakan Media <i>Puzzle</i>
Lampiran 7	Hasil Validasi Angket Pembelajaran Menggunakan Media <i>Puzzle</i>
Lampiran 8	KI, KD, dan RPP Mata Pelajaran IPA
Lampiran 9	Instrumen Tes Hasil Belajar IPA (Soal Tes PTS)
Lampiran 10	Daftar Nilai Hasil Belajar IPA (Nilai PTS)
Lampiran 11	T <sub>Tabel</sub>
Lampiran 12	Dokumentasi Foto



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Wina mengatakan pendidik harus mampu mengupayakan agar proses belajar mengajarnya mengalami kemajuan dan perubahan. Media pembelajaran merupakan salah satu upaya peningkatan interaksi belajar mengajar, sehingga materi yang sulit tersebut dapat dipahami secara langsung oleh siswa.<sup>1</sup> Oleh sebab itu, penggunaan media dalam pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang dirancang dan dibuat oleh guru akan menimbulkan kegairahan dalam belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dan objek belajar dan memungkinkan anak belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Media juga sangat berpengaruh dalam mengembangkan teknik yang digunakan oleh seorang guru dengan mengamati perkembangan kognitif anak didik, seperti baca tulis, mengenal angka, sains, konsep mengelompokkan, dan meningkatkan kreativitas. Kelima bidang pengembangan tersebut diberi stimulasi agar perkembangannya optimal sehingga anak akan mendapatkan keterampilan hidupnya.<sup>2</sup> Melalui penggunaan media, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung

---

<sup>1</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Prenada Media Group, h. 209

<sup>2</sup>Dzikrul Hakim, "Meningkatkan Kreatifitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganteng Cilacap", *Skripsi*, Purwokerto, Universitas Muhammadiyah, 2012, h. 3.

aspek-aspek perkembangan kognitif, sosial emosi, dan perkembangan fisik.

Selain itu, media juga dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kreativitas dan daya cipta, karena merupakan sumber pengalaman. Media pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan yang akan dipelajari tentunya akan sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa, seperti penggunaan media *puzzle*. Menurut Haryono, media *puzzle* merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Pada penggunaan media *puzzle* siswa akan lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga akan terjadi peningkatan pemahaman siswa.

Hasil belajar adalah perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang.<sup>3</sup> Hasil belajar juga merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil kegiatan belajar.<sup>4</sup>

Berdasarkan dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh oleh pembelajar setelah mengalami proses belajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Aspek afektif berkaitan dengan sikap yang terdiri dari penerimaan, jawaban, reaksi, organisasi, penilaian, dan internalisasi, sedangkan

---

<sup>3</sup>Solihatin, E., *Strategi Pembelajaran PPKN*, Jakarta, Bumi Aksara, 2012.

<sup>4</sup>Ahmad, S., *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta, Prenadamedia Group, 2016

psikomotor berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, keterampilan kompleks dan keterampilan ekspresif dan interpretatif. Adanya hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan. Hasil kognitif dapat meningkatkan pembelajaran menggunakan media *puzzle*.

Hal ini telah diteliti oleh Yeni Diana Mela Sari (2016) dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make a Match* Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojongsalaman 01 Semarang”.<sup>5</sup> Peneliti kedua dilakukan oleh Eni Harta Dianti (2015) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle Card* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa”.<sup>6</sup>

Dari beberapa penelitian pengembangan media *puzzle* yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, maka dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan sebuah media edukatif berupa media *puzzle* dengan paduan *spelling puzzle* yang sebelumnya belum pernah diteliti. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Yeni Diana Mela Sari dan Eni Harta Dianti sama-sama melakukan penelitian tentang pengembangan media *puzzle*. Media *puzzle* yang dikembangkan ini

---

<sup>5</sup>Yeni Diana Mela Sari, “Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Make a Match* Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojongsalaman 01 Semarang”, Skripsi, 2016

<sup>6</sup>Erni Harta Dianti, “pengembangan media pembelajaran *puzzle card* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa” , Skripsi, 2015

memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang dimana pada pengembangan ini terdapat *spelling puzzle* yang berupa potongan-potongan gambar yang akan dirangkai oleh siswa menjadi gambar.

Perbedaan pada penelitian ini juga terdapat pada pengelompokan dua materi berbeda yaitu perubahan penampakan bumi dan perubahan penampakan langit yang terdapat pada pembelajaran IPA siswa kelas IV SD. Pada penelitian pengembangan ini media *puzzle* didesain dengan warna yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Bingkai produk *puzzle* dibuat seperti buku yang memiliki dua sisi, di sisi kiri untuk media *puzzle* dan *spelling puzzle* penampakan perubahan bumi sedangkan di sisi kanan untuk media *puzzle* dan *spelling puzzle* perubahan penampakan langit. Desain media dan pemisahan materi yang jelas akan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Dari hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SD 03 Bulu Kecamatan Petarukan Kabupaten Pematang terdapat hasil belajar IPA yang rendah pada siswa kelas IV. Dari permasalahan tersebut, maka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh hasil belajar siswa kelas IV dengan penggunaan media *puzzle*.

Berdasarkan deskripsi diatas, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SD 03 BULU KECAMATAN PETARUKAN KABUPATEN PEMALANG.”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media *puzzle* pada mata pembelajara IPA di SD 03 Bulu?
2. Apakah ada pengaruh pembelajaran menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD 03 Bulu ?

## **C. Tujuan penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka penelitian ini dibatasi pada hasil belajar IPA dengan penggunaan media *puzzle*.

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengetahui hasil belajar mata pelajaran IPA dengan menggunakan media *puzzle* pada kelas IV SD 03 Bulu.
2. Mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD 03 Bulu.

## **D. Kegunaan penelitian**

- a. Kegunaan teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai ilmu dan sumber referensi bagi pembaca di lingkungan sekolah maupun kampus, serta masyarakat pasa umumnya.

- b. Kegunaan praktis

- 1) Bagi sekolah

Setelah peneliti melakukan pembelajaran menggunakan

media puzzle diharapkan warga sekolah pada SD 03 Bulu Kecamatan Petarukan Kabupaten Pematang Alam dapat termotivasi untuk membuat media pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat.

- 2) Bagi guru
  - a. Membantu dan mempermudah guru dalam proses pembelajaran IPA.
  - b. Memotivasi guru untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran.
- 3) Bagi peneliti
  - a. Menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam penggunaan media *puzzle* yang tepat sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
  - b. Peneliti lebih mudah dalam mengetahui dan memahami materi pelajaran IPA.

## **E. Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini terbagi menjadi tiga bagian, antara lain :

### **1. Bagian Awal**

Bagian awal mencakup halaman sampul, halaman judul, pernyataan keaslian skripsi, nota pembimbing, pengesahan, persembahan, motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

## 2. Bagian Inti

Bagian inti mencakup lima bab, yaitu :

### BAB I Pendahuluan

Pada bab ini penulis akan menjelaskan permasalahan yang akan dibahas, yaitu (1) Latar belakang masalah, (2) Rumusan masalah, (3) Tujuan penelitian, (4) Kegunaan penelitian, dan (5) Sistematika penulisan.

### BAB II Landasan Teori

Penjelasan bab ini mencakup (1) Deskripsi teori yang menjelaskan pendidikan, pembelajaran matematika, pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), penalaran matematis, modul, dan materi pengumpulan dan penyajian data, (2) Penelitian yang relevan, dan (3) Kerangka berfikir.

### BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini penulis menjelaskan metode penelitian yang mencakup (1) Jenis dan model pengembangan, (2) Prosedur pengembangan, (3) Tempat dan waktu penelitian, (4) Subjek penelitian, (5) Teknik pengumpulan data, (6) Instrumen penelitian serta (7) Teknik analisis data.

### BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini mencakup deskripsi awal produk, uji coba lapangan, serta desain akhir produk

## BAB V Penutup

Bab ini merupakan bab akhir yang berisi kesimpulan inti penelitian dan saran yang relevan sesuai hasil penelitian.

### Bagian Akhir

Bagian akhir mencakup daftar pustaka dan lampiran.





## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan menggunakan data statistika disimpulkan bahwa pembeajaran menggunakan media *puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas IV SD 03 Bulu Kecamatan Petarukan Kabupaten Pematang. Dari analisis statistik deskriptif diperoleh skor hasil angket pembelajaran menggunakan media *puzzle* sebesar 2.251 sedangkan skor nilai hasil belajar IPA adalah sebesar 2.760. Demikian juga dari hasil analisis uji hipotesis menggunakan persamaan regresi linier sederhana dinyatakan bahwa setiap koefisien variabel pembelajaran menggunakan media *puzzle* (X) bertambah 1,113 maka akan terjadi penambahan hasil belajar IPA (Y) sebesar 7,735. Dengan perhitungan *IBM SPSS 26* diperoleh hasil  $p < 0,05$  dengan signifikansi 0,000. Dengan demikian maka hipotesis *alternative* ( $H_1$ ) diterima dan  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD 03 Bulu Kecamatan Petarukan Kabupaten Pematang.

Demikian pula setelah dilakukan analisa lanjutan diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 10,247 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,696 pada taraf signifikansi 0,05. Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $10,247 > 1,696$  maka hipotesis *aternative* ( $H_1$ ) diterima dan hipotesis 0 ( $H_0$ ) ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan

bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pada pembelajaran menggunakan media *puzzle* (X) terhadap hasil belajar IPA (Y) siswa kelas IV SD 03 Bulu Kecamatan Petarukan Kabupaten Pematang.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mempunyai beberapa saran yang perlu dipertimbangkan yaitu:

1. Penerapan media *puzzle* pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) membutuhkan kerjasama yang baik antar pendidik dan siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan kondusif serta menyenangkan.
2. Dalam proses pembelajaran, pendidik diharapkan dapat menggunakan metode dan media pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya dengan media *puzzle*. Karena dengan menggunakan media *puzzle* siswa akan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan lebih siap dengan tugas yang diberikan serta bertanggung jawab secara individu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, S. 2016. *Teori Belajar&Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Abuzar, Asra, & Stomo, Slamet. 2016. *Pengantar Statistiksa 1 Panduan bagi Pengajar dan Mahasiswa*, Jakarta : Rajawalo Pers.
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajara.*, Jakarta: Rajawali Press. Jilid XVI,
- Rachmawati, Diana Widhi, dkk. 2021. *Teori & Konsep Pedagogik*, Yogyakarta: Insania.
- Priyanto, Doni. 2021. *Teams Games Tournaments Sebuah Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika*. Pekalongan: NEM.
- Hakim, Dzikrul. 2012. *Meningkatkan kreatifitas anak melalui metode bermain plastisin pada siswa kelompok B TK Masyithoh 02 Kawunganteng Cilacap*, Skripsi. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah.
- Dianti, Erni Harta., 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Card untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*, Skripsi.
- Jihad, Asep, & Haris, Abdul. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi pressindo.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta : Prenadamedia Group.
- Indriyanti, Lisa. 2019. *Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema 7 Sub Tema 1 Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020*.

Astutik, Leny Suryaning. 2020. *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar tahun 2020*. Jurnal.

Ari, Murti I Gede, dkk. 2016. *Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD*. e-Jurnal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurnal PGSD, 9 (1): 1-11.

Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Jilid XV. h.3

Raisatun, Nisak. 2011. *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar – Mengajar*. Jogjakarta : Diva Press.

Asmawati, dan Asmawati. 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Energi Panas Melalui Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Variasi Model Student Teams Achievement Divisions ( Stad ) Pada Siswa Kelas IV SDN Teluk Dalam 3 Banjarmasin*. Jurnal. fkip.uns.ac.id. Jurnal Paradikma, 9 (2) : 1-4.

Duli, Nikolaus 2019. *Metodologi Penelitian Kuantitatif : Beberapa Konsep Dasar Untuk Penulisan Skripsi & Analisis Data Dengan SPSS*. Yogyakarta: CV Budi Utama. hlm. 127.

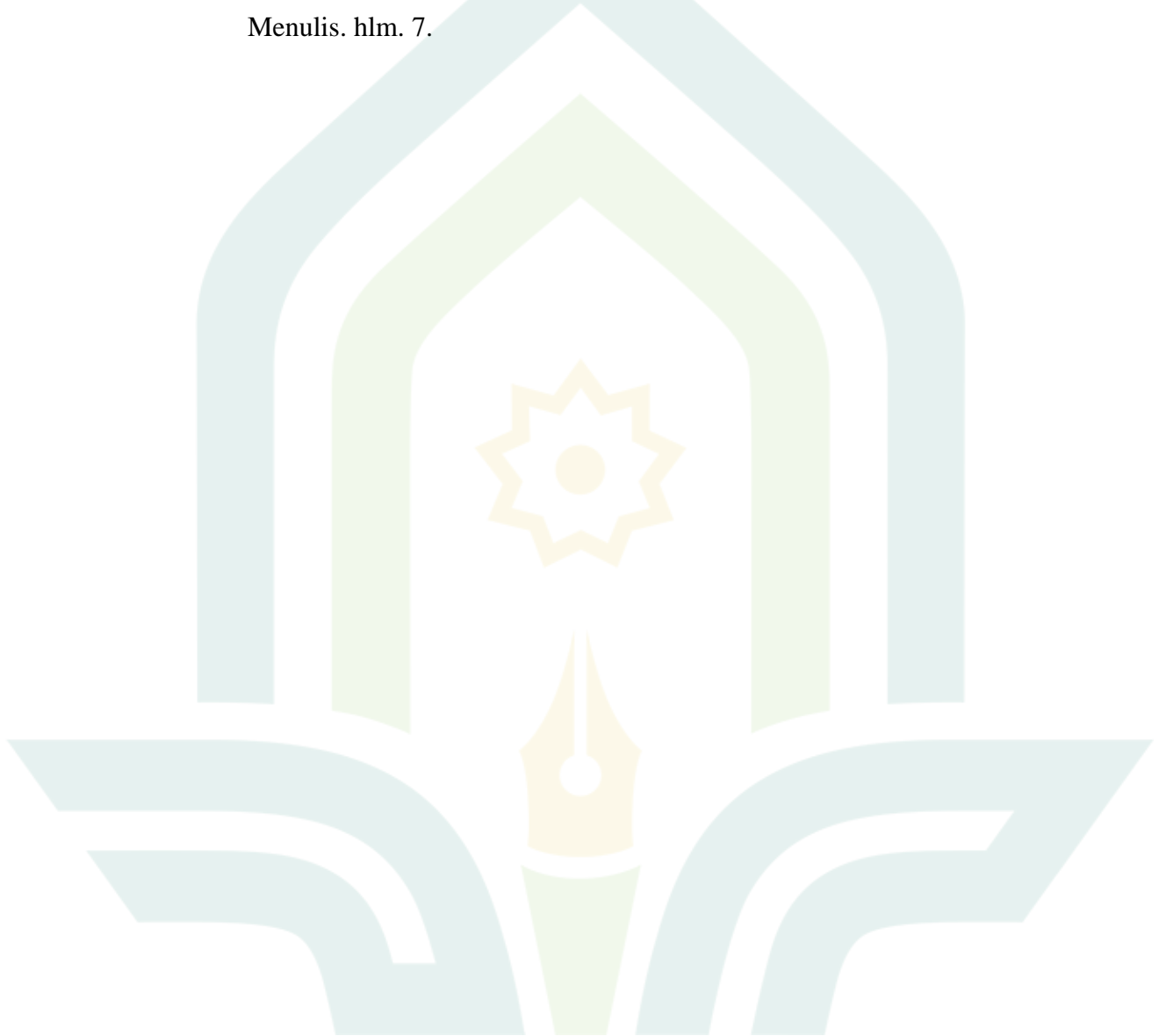
Khomsah, Rosiana. 2018. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Jurnal

Sarjono, dkk. 2008. *Panduan Penulisan Skripsi*. Yogyakarta: Jurusan PAI, UIN Sunan Kalijaga. Hlm.21

- Winanti, Septika. 2018. *Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada tahun 2018*. Jurnal.
- Solihatin, E. 2012. *Strategi Pembelajaran PPKN*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Subana, Moersetyo Rahadi, Sudrajat. 2005. *Statistik Pendidikan*. Bandung : Pustaka Setia. hlm. 24.
- Al – azizy, Suciaty, A. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Jogjakarta: Diva Press.
- Jwaiya, Siti, 2020. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air Dengan Menggunakan Media Puzzle Di Kelas V SD Swasta Waladun Shalih Medan*. Skripsi .
- Sudirman, *et.al*, *Ilmu Pendidikan*. 1991. Bandung : Remaja Rosdakarya. h. 99
- Suryabrata, Sumadi. 1997. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Grafindo. hlm. 69
- Moh. Syarifi, Sumantri. 2015. *Strategi Pembelajaran*. Kota Depok : PT Rajagrafindo.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta. hlm.134
- Yunita, Sri. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa*. tahun 2021.
- Silvia, Vivi, 2020. *Statistika Deskriptif*. Aceh: Andi, 2020. hlm.2.
- Sanjaya,Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Prenada Media Group. h. 209

Sari, Yeni Diana Mela Sari. 2016. *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojongsalaman 01 Semarang*.

Matondang, Zulkifli, dkk. 2019. *Evaluasi Hasil Belajar*. Medan: Yayasan Kita Menulis. hlm. 7.



## LAMPIRAN

### *Lampiran 1: Daftar Riwayat Hidup*

#### DAFTAR RIWAYAT HIDUP

##### 1. Identitas Diri

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dian Abdurrahman  
Tempat Tanggal Lahir : Pemalang, 26 Agustus 2000  
Agama : Islam  
Alamat : Desa Bulu RT. 008 RW. 002

##### 2. Identitas orang tua

Nama Ayah : A Ripai  
Nama Ibu : Juwarsih  
Alamat : Desa Bulu RT. 008 RW. 002

##### 3. Riwayat Pendidikan

SD 03 Bulu (Lulus Tahun 2012)  
MTs N 2 Pemalang (Lulus Tahun 2015)  
SMK Islam Al Khoiriyah (Lulus Tahun 2018)  
S1 PGMI UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan (Masuk tahun 2018)

Demikian daftar riwayat hidup ini penulis buat dengan sebenar-benarnya.