

**PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS V SD NEGERI 071162 ESIWA**

Tina Rohani Gea¹, Ratna Natalia Mendrofa², Otilina Gulo³, Lestari Waruwu⁴

^{1,2,3,4} PGSD FKIP Universitas Nias

tinarrohanigea@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of students in the Indonesian Language subject, which were caused by teacher-centered learning, low student participation, and the suboptimal use of instructional media. This study aimed to determine the effect of Puzzle media on the learning outcomes of fifth-grade students in the Indonesian Language subject at SD Negeri 071162 Esiwa. This research employed a quantitative approach using a pre-experimental method with a One-Group Pretest–Posttest Design. The population as well as the sample consisted of 25 fifth-grade students selected using the saturated sampling technique. Data were collected through pretest and posttest instruments that had been tested for validity and reliability. The data were analyzed using the normality test, N-Gain test, and hypothesis testing with the assistance of SPSS version 26. The results showed that the data were normally distributed, the average student learning outcomes increased after the implementation of Puzzle media, and the N-Gain score was 66.85, which falls into the moderate category, indicating an improvement in students' learning outcomes. Furthermore, the hypothesis testing revealed a calculated t-value of 18.097 with a significance value of 0.000 (< 0.05), indicating that the alternative hypothesis was accepted while the null hypothesis was rejected. Therefore, it can be concluded that Puzzle media has a positive and significant effect on the learning outcomes of fifth-grade students in the Indonesian Language subject at SD Negeri 071162 Esiwa.

Keywords: *Puzzle media, learning outcomes, Indonesian Language, elementary school.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru, rendahnya keaktifan siswa, serta kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media Puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 071162 Esiwa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (Pre-Experimental Design) melalui desain One Group Pretest-Posttest. Populasi sekaligus sampel penelitian berjumlah 25 siswa kelas V dengan teknik sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes berupa pretest dan posttest yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas, uji N-Gain, dan uji hipotesis dengan bantuan program SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, nilai rata-rata hasil belajar siswa

mengalami peningkatan setelah diterapkan media Puzzle, serta nilai N-Gain sebesar 66,85 yang termasuk dalam kategori sedang, sehingga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai thitung sebesar 18,097 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Puzzle berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 071162 Esiwa.

Kata Kunci: Media Puzzle, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia, Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan serta proses belajar yang memungkinkan siswa berperan aktif dalam mengembangkan potensi dirinya, sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan mengendalikan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya maupun masyarakat (Rahman, Munandar, Fitriani, Karlina, & Yumriani, 2022).

Pendidikan dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang mencakup pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan suatu kelompok manusia yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui kegiatan pengajaran, pelatihan, maupun penelitian. Umumnya, pendidikan dilaksanakan di bawah bimbingan seorang pendidik, namun juga dapat

dilakukan secara mandiri atau otodidak. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran agar siswa dapat secara aktif mengembangkan potensinya guna memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang berguna bagi dirinya, masyarakat, bangsa, serta negara (Ekaningtyas, 2022).

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dan pendidik sebagai sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Selain itu, pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, serta membentuk karakter siswa dengan bantuan

pendidik. Tujuan utama pembelajaran adalah menciptakan kondisi belajar yang mendukung terjadinya proses belajar secara internal pada diri siswa (Kaniawati , Mardani, Lestari , Nurmilah, & Setiawan , 2023).

Keberhasilan proses belajar dan pembelajaran dapat diukur dari sejauh mana siswa mampu mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Pelaksanaan pembelajaran sendiri tidak dapat dipisahkan dari keberadaan kurikulum (Pohan & Dafit , 2021). Kata kurikulum berasal dari bahasa Latin “curriculum” dan juga ditemukan dalam bahasa Prancis “courier” yang berarti berlari. Istilah ini kemudian digunakan untuk menggambarkan sekumpulan courses atau mata pelajaran yang harus diikuti guna memperoleh gelar atau ijazah. Sementara itu, dalam bahasa Arab, istilah kurikulum dikenal dengan sebutan “al-manhaj” yang berarti jalan yang terang. Kurikulum merupakan suatu rencana atau rancangan pengajaran yang berfungsi untuk memberikan arah yang jelas dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan. Pengertian ini berkaitan dengan aspek utama dari kurikulum, yaitu penyusunan materi

atau mata pelajaran yang dijadikan pedoman dalam proses pendidikan. Secara etimologis, istilah kurikulum tidak hanya digunakan dalam konteks pendidikan, tetapi juga dapat diterapkan pada berbagai jenis kegiatan lainnya (Astuti, Mutiara, & Mustafiyanti, 2024).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilaksanakan oleh peneliti di SD Negeri 071162 Esiwa, masih terdapat beberapa masalah yang dapat menghambat pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu permasalahan yang ditemukan peneliti adalah kurangnya hasil belajar siswa selama proses pembelajaran sedang berlangsung, terdapat beberapa siswa hasil belajar mereka masih berada dibawah KKTP 65 dalam hal ini dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang siswa yang lewat KKTP 65 hanya 6 orang siswa, sedangkan 19 siswa lainnya hasil belajar mereka masih berada dibawah KKTP 65. Pada saat melakukan pengamatan langsung di sekolah khususnya dikelas V proses pembelajaran yang sedang berlangsung hanya berfokus pada guru dalam menyampaikan materi sehingga kurangnya keaktifan siswa

dalam belajar, dengan kata lain siswa hanya mendengarkan dan menulis materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa terkesan membosankan dalam mengikuti proses pembelajaran dengan baik, hal tersebut disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan guru pada saat pembelajaran sedang berlangsung kurang sesuai dengan materi maupun dengan keinginan siswa dalam pembelajaran. Dengan munculnya permasalahan tersebut maka perlu dilakukan perubahan dalam pendekatan pembelajaran, salah satunya yaitu penerapan media Puzzle yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta pemahaman mereka secara luas.

Media Puzzle adalah jenis media permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotak-kotak, huruf, dan angka yang tersusun dalam pola tertentu, sehingga mendorong siswa untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Bermain Puzzle merupakan kegiatan yang menarik, sekaligus melatih kesabaran serta merangsang kemampuan berpikir dan imajinasi anak dalam menyusun potongan-potongan menjadi bentuk utuh. Dalam proses menyusun Puzzle, siswa perlu memahami

materi yang telah diberikan agar dapat menjawab pertanyaan yang terkait dan tetap fokus selama permainan berlangsung (Yunita & Supriatna, Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa, 2021).

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian kuantitatif, penelitian kuantitatif menelaah hubungan antar variabel pada objek yang diteliti dengan menekankan pada keterkaitan sebab-akibat (kausal). Oleh karena itu, dalam penelitian ini terdapat variabel independen dan variabel dependen. Selanjutnya, dianalisis sejauh mana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, penelitian ini menerapkan metode eksperimen (Amaliya & Anas, 2024).

Dalam memperoleh data, peneliti menerapkan desain pre-eksperimen dengan model one group Pre-Test–Post-Test. Desain ini digunakan untuk menilai perubahan yang terjadi pada satu kelompok siswa setelah diberikan perlakuan atau intervensi. Penelitian dilakukan dengan mengukur kondisi sebelum

dan sesudah perlakuan guna mengetahui adanya perubahan, meskipun tanpa melibatkan kelompok kontrol sebagai pembanding.

Populasi dapat dimaknai sebagai wilayah generalisasi yang mencakup objek atau sumber yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu sebagaimana ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji, kemudian dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan (Niarti, 2021). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 071162 Esiwa yang berjumlah 25 orang, terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Karakteristik siswa kelas V berada pada rentang usia sekitar 10–11 tahun, yang secara perkembangan telah memiliki kemampuan berpikir logis terhadap objek atau peristiwa yang bersifat konkret serta mulai mampu memecahkan permasalahan sederhana.

Menurut (Sugiyono, 2012) Sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik yang mewakili keseluruhan populasi. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 071162 Esiwa yang berjumlah 25 orang, terdiri atas 10 siswa laki-laki dan 15

siswa perempuan. Seluruh siswa dijadikan sampel karena memiliki karakteristik yang sama, yaitu berada pada tingkat kelas yang sama, mengikuti proses pembelajaran dengan materi yang sama, serta memperoleh perlakuan yang sama selama pelaksanaan penelitian.

Instrumen penelitian merupakan seperangkat pedoman tertulis yang memuat kegiatan wawancara, observasi, serta daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis untuk memperoleh informasi. Instrumen ini berfungsi sebagai alat yang telah memenuhi kaidah akademik sehingga dapat digunakan untuk mengukur objek tertentu maupun mengumpulkan data yang berkaitan dengan suatu variabel (Ovan & Saputra, 2020). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes yang terdiri dari (1) Pre-Test, Pre-Test digunakan sebagai instrumen untuk mengukur kemampuan awal hasil belajar siswa kelas V SDN 071162 Esiwa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sebelum diberikan perlakuan. Hasil Pre-Test digunakan sebagai data awal untuk mengetahui tingkat penguasaan materi siswa sebelum perlakuan serta sebagai dasar

perbandingan dengan hasil Post-Test, sehingga dapat diketahui efektivitas perlakuan yang diberikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. (2) Post-Test, Post-Test digunakan sebagai instrumen untuk mengukur hasil belajar siswa kelas V SDN 071162 Esiwa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah diberikan perlakuan, hasil yang diperoleh dapat dibandingkan secara objektif. Perbandingan antara skor Pre-Test dan Post-Test digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa sekaligus mengevaluasi efektivitas perlakuan yang diberikan selama proses penelitian.

Uji Kualitas Data

Uji Validitas

Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji validitas terhadap setiap butir soal untuk menilai kelayakannya. Pengujian validitas dilakukan menggunakan SPSS versi 26 dengan perhitungan korelasi Product Moment Pearson, yang bertujuan untuk menilai sejauh mana setiap butir tes mampu mengukur aspek yang seharusnya diukur.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara x dan y

N : jumlah subjek

$\sum XY$: jumlah perkalian antara skor x dan skor y

$\sum X$: jumlah total skor x

$\sum Y$: jumlah total skor y

$\sum X^2$: jumlah dari kuadrat x

$\sum Y^2$: jumlah dari kuadrat y

Selanjutnya r_{xy} dikonsultasikan pada nilai-nilai kritis r product moment pada taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$). Setiap item tes dinyatakan valid jika $r_{xy} \geq r_t$ (Sahir, 2021).

Uji Reliabilitas

Menurut (Rahmayanti, Karsudjono, & Hidayatullah, 2024) reliabilitas atau keandalan merupakan tingkat konsistensi suatu alat ukur atau hasil pengukuran ketika digunakan berulang kali. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes uraian, sehingga pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS versi 26 dengan menerapkan metode Cronbach Alpha dengan rumus:

$$r = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t} \right)$$

Keterangan:

r : Nilai Reliabilitas

n : Jumlah Item

$\sum S_i$: Jumlah Varian Skor Setiap Item

S_t : Varian Total

Uji Asumsi Statistik

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data populasi memiliki sebaran normal atau tidak. Apabila data berdistribusi normal, maka analisis dapat menggunakan uji statistik parametrik. Namun, jika data tidak berdistribusi normal, uji statistik nonparametrik lebih sesuai untuk digunakan. Pada uji normalitas, kriteria yang digunakan adalah apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal (Zebua, Harefa, Telaumbanua, & Telaumbanua, 2025).

Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro–Wilk karena metode ini sesuai untuk jumlah sampel yang relatif kecil. Dengan bantuan SPSS

versi 26, kriteria penafsiran pada uji normalitas Shapiro–Wilk adalah apabila nilai signifikansi (sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai sig. kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 26, nilai N-Gain dihitung berdasarkan selisih skor Pre-Test dan Post-Test yang kemudian dibandingkan dengan skor maksimum yang mungkin dicapai oleh siswa. Melalui analisis N-Gain, peneliti dapat menilai papakah metode pembelajaran yang diterapkan memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman atau pencapaian siswa. Semakin besar nilai N-Gain yang diperoleh, maka semakin tinggi peningkatan hasil belajar yang terjadi. Adapun rumus untuk menghitung N-Gain adalah sebagai berikut:

$$Gain = Skor PostTest - Skor PreTest$$

Rumus dari N-Gain:

$$N - Gain = \frac{Skor PostTest - Skor PreTest}{Skor Maksimum - Skor PreTest}$$

Rentang N-Gain	Kategori
$G \geq 0,70$	Tinggi

$0,30 \leq G < 0,70$	Sedang
$G < 0,30$	Rendah

(Sahir, 2021)

Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan peneliti dalam ini adalah hipotesis bentuk komparatif. Menurut (Sugiyono, 2012) Hipotesis komparatif merupakan dugaan sementara yang digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan atau perubahan pada suatu variabel. Dalam penelitian ini, hipotesis komparatif digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum (Pre-Test) dan sesudah (Post-Test) penerapan media Puzzle pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa media Puzzle tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) menyatakan bahwa media Puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 071162 Esiwa.

Untuk menentukan apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak, dilakukan pengujian statistik paired sampel t- test menggunakan

SPSS versi 26. Dalam penelitian dengan sampel sebanyak 25 responden, dengan rumus sebagai berikut:

$$t = r \sqrt{\frac{n-2}{1-r^2}}$$

Keterangan:

- t : Harga hitung
R : Simbol angka korelasi dalam produk momen
dk : Derajat kebebasan
n : Besar sampel

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur konsep yang hendak diteliti. Sebuah kuesioner dinyatakan valid apabila setiap butir pertanyaan dapat mengungkapkan informasi yang sesuai dengan tujuan pengukuran yang telah ditetapkan.

No	Item	r Hitung	r Tabel	Keputusan
1	Soal01	0,823	0,396	Valid
2	Soal02	0,806	0,396	Valid
3	Soal03	0,738	0,396	Valid
4	Soal04	0,406	0,396	Valid
5	Soal05	0,586	0,396	Valid
6	Soal06	0,692	0,396	Valid
7	Soal07	0,774	0,396	Valid

8	Soal08	0,823	0,396	Valid
9	Soal09	0,861	0,396	Valid
10	Soal10	0,874	0,396	Valid
11	Soal11	0,880	0,396	Valid
12	Soal12	0,864	0,396	Valid
13	Soal13	0,856	0,396	Valid
14	Soal14	0,816	0,396	Valid
15	Soal15	0,770	0,396	Valid
16	Soal16	0,715	0,396	Valid
17	Soal17	0,647	0,396	Valid
18	Soal18	0,560	0,396	Valid
19	Soal19	0,443	0,396	Valid
20	Soal20	0,545	0,396	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang dapat dilihat pada bagian lampiran dengan tabel kumulatif diatas terhadap 20 butir soal dengan jumlah responden sebanyak 25 siswa, diperoleh nilai r tabel sebesar 0,396 pada taraf signifikansi 5%. Suatu butir soal dinyatakan valid apabila nilai r hitung $>$ r tabel. Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh butir soal memiliki nilai r hitung yang lebih besar daripada r tabel (0,396). Nilai r hitung berkisar antara 0,406 hingga 0,880. Dengan demikian, semua butir soal dari Soal 1 sampai Soal 20 dinyatakan valid dan mampu mengukur aspek yang hendak diukur dalam penelitian. Secara lebih rinci, terdapat beberapa butir yang memiliki tingkat validitas sangat tinggi, yaitu Soal 09 (0,861), Soal 10 (0,874), Soal

11 (0,880), Soal 12 (0,864), dan Soal 13 (0,856). Nilai korelasi yang tinggi menunjukkan bahwa butir-butir tersebut memiliki hubungan yang sangat kuat dengan skor total sehingga sangat baik dalam merepresentasikan konstruk yang diukur.

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas atau keandalan merupakan tingkat konsistensi suatu alat ukur atau hasil pengukuran ketika digunakan berulang kali. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila menghasilkan data yang relatif sama pada pengukuran yang dilakukan dalam kondisi dan subjek yang sama.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.955	20

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,955 dengan jumlah item sebanyak 20 butir soal.

c. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data populasi memiliki sebaran normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro–Wilk karena metode ini sesuai untuk jumlah sampel yang relatif kecil. Dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 26, kriteria penafsiran pada uji normalitas Shapiro–Wilk adalah apabila nilai signifikansi (sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai sig. kurang dari 0,05, maka data dianggap tidak berdistribusi normal.

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HasilBelajarPre-Test	.080	25	.200	.981	25	.905
HasilBelajarPost-Test	.102	25	.200	.978	25	.850

^a. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel output SPSS hasil dari Test of Normality menggunakan metode Shapiro-Wilk diperoleh nilai signifikan dari hasil belajar Pre-Test sebesar $0.905 > 0.05$ dan hasil dari nilai signifikan hasil belajar Post-Test

sebesar $0.850 > 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pre-Test dan Post-Test berdistribusi normal.

d. Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model atau metode pembelajaran tertentu. Nilai Pre-Test dan Post-Test yang diperoleh siswa digunakan sebagai dasar dalam perhitungan N-Gain, yaitu dengan menghitung selisih antara skor awal (Pre-Test) dan skor akhir (Post-Test). Perhitungan ini bertujuan untuk menilai efektivitas perlakuan yang diberikan.

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hasil BelajarPre-Test	25	53	64	58.64	2.899
Hasil BelajarPost-Test	25	69	83	76.16	3.738
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan hasil analisis pada tabel statistik deskriptif diatas, diketahui bahwa jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 25 siswa. Pada variabel hasil belajar Pre-Test, diperoleh nilai minimum sebesar 53 dan nilai maksimum sebesar 64, dengan rata-rata (mean) sebesar 58,64 serta standar deviasi sebesar 2,899. Sementara itu, pada variabel hasil belajar Post-Test diperoleh nilai minimum sebesar 69 dan nilai maksimum sebesar 83, dengan rata-rata sebesar 76,16 serta standar deviasi sebesar 3,738. Data tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dari sebelum perlakuan Pre-Test ke setelah perlakuan Post-Test. Selain itu, nilai standar deviasi pada kedua variabel relatif kecil, yang mengindikasikan bahwa sebaran data cukup homogen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dalam penelitian ini.

e. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan hipotesis komparatif. Menurut (Sugiyono, 2012), hipotesis komparatif merupakan dugaan sementara yang digunakan untuk mengetahui adanya perbedaan atau perubahan pada suatu variabel. Dalam penelitian ini, hipotesis digunakan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum (Pre-Test) dan sesudah (Post-Test) penerapan media Puzzle. Hipotesis nol (H_0) menyatakan bahwa media Puzzle tidak berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) menyatakan bahwa media Puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 071162 Esiwa.

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PreTest	-26.200	7.399	1.480	-29.254	-23.146	-17.704	24	.000
	PostTest								

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-test yang dilakukan menggunakan bantuan program SPSS versi 26, diperoleh nilai Mean Difference sebesar -26,200, yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai Post-Test lebih tinggi sebesar 26,20 poin dibandingkan dengan rata-rata nilai Pre-Test. Selain itu, diperoleh nilai thitung sebesar -17,704 dengan derajat kebebasan (df) sebanyak 24 dan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0,000. Oleh karena nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka Hipotesis Nol (H_0) ditolak dan Hipotesis Alternatif (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media Puzzle pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 071162 Esiwa. Selanjutnya, hasil 95% Confidence Interval of the Difference yang berada pada rentang -29,254 hingga -23,146 semakin memperkuat bahwa perbedaan tersebut signifikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan

media Puzzle memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 071162 Esiwa.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas V SD Negeri 071162 Esiwa, diketahui bahwa penggunaan media Puzzle memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Temuan penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media Puzzle dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi, keaktifan dalam mengikuti pembelajaran, serta meningkatnya nilai hasil belajar dibandingkan sebelum penggunaan media Puzzle. Dengan demikian, penggunaan media Puzzle mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena media Puzzle

memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara langsung melalui kegiatan menyusun, mencocokkan, dan memahami materi pembelajaran secara konkret. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat aktif dalam menyelesaikan Puzzle yang berkaitan dengan materi Bahasa Indonesia. Keaktifan siswa dalam pembelajaran membuat mereka lebih fokus, termotivasi, dan mudah memahami materi yang disampaikan. Kondisi ini sejalan dengan pendapat (Muryaningsih, 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi memperjelas materi dan membantu siswa memahami konsep-konsep pembelajaran secara lebih efektif.

Selain itu, penggunaan media Puzzle mampu mengurangi suasana belajar yang monoton dan berpusat pada guru. Sebelum penggunaan media Puzzle, proses pembelajaran cenderung berlangsung secara konvensional, di mana siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi sehingga menyebabkan siswa cepat bosan dan kurang aktif dalam belajar. Setelah media Puzzle diterapkan, siswa

terlihat lebih antusias dan tertarik mengikuti pembelajaran karena media tersebut memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui unsur permainan edukatif. Hal ini sesuai dengan pendapat (Yunita & Supriatna, 2021) yang menyatakan bahwa media Puzzle dapat menarik perhatian siswa, melatih kemampuan berpikir, serta meningkatkan fokus dan pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Penggunaan media Puzzle juga memberikan pengaruh terhadap kemampuan berpikir siswa. Dalam menyusun Puzzle, siswa dituntut untuk berpikir logis, mencocokkan bagian-bagian tertentu, serta memahami hubungan antara gambar atau informasi yang tersedia. Aktivitas tersebut membantu siswa mengembangkan kemampuan kognitif dan meningkatkan daya ingat terhadap materi pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Dewanti, Haryanto, Yunica, & Sukri, 2024) yang menjelaskan bahwa media Puzzle mampu menstimulasi perkembangan kognitif, melatih daya ingat, dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa melalui kegiatan

menyusun bagian-bagian Puzzle menjadi bentuk yang utuh.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh teori hasil belajar yang dikemukakan oleh (Rahman, 2021), bahwa hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada diri siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Dalam penelitian ini, perubahan tersebut tampak dari meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi "Sayangi Bumi", meningkatnya keterampilan siswa dalam menyampaikan pendapat, serta bertambahnya keaktifan dan kerja sama siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Maulidah & Aslam, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media Puzzle memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media Puzzle mampu meningkatkan minat belajar, kreativitas berpikir, dan hasil belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Selain itu, penelitian oleh (Ella, 2022) juga

menunjukkan bahwa media Puzzle dapat meningkatkan konsentrasi, ketelitian, dan kemampuan berpikir siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian dan teori yang relevan, dapat dipahami bahwa media Puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Oleh karena itu, penggunaan media Puzzle dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya di kelas V SD Negeri 071162 Esiwa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media Puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 071162

Esiwa. Penggunaan media Puzzle dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Melalui media Puzzle, siswa menjadi lebih mudah memahami materi pembelajaran, lebih fokus dalam mengikuti kegiatan belajar, serta lebih aktif dalam bekerja sama dan menyelesaikan tugas pembelajaran. Selain itu, penggunaan media Puzzle juga membantu meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media Puzzle dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Amaliya, N. D., & Anas, N. (2024). Pengaruh Metode Eksperimen terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Usia Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Kependidikan*, *XIII*(2), 2037-2048.
- Astuti, M., Mutiara, J., & Mustafiyanti. (2024). Pengertian Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, *II*(1), 46-52.
- Ekaningtyas, N. (2022). Psikologi Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *II*(1), 29-38.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *I*(2), 18-32.
- Niarti, U. (2021). Analisis Akuntansi Persediaan Produk Rusak Pada Toko Rosmart Sukaraja Kecamatan Curup Timur. *Jurnal Ilmiah Raflesia Akuntansi*, *VII*(1), 1-7.
- Ovan, & Saputra, A. (2020). *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*. Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Pohan, S. A., & Dafit, F. (2021). Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *V*(3), 1191 - 1197.
- Rahman, B. A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur - Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, *II*(1), 1-8.
- Rahmayanti, N. P., Karsudjono, A. J., & Hidayatullah, I. (2024). Pelatihan SPSS Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Untuk Data Primer. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *V*(2), 21-26.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan*

Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.
Bandung: Alfabeta.

Yunita, S., & Supriatna, U. (2021).
Pengaruh Penggunaan Media
Puzzle Terhadap Hasil Belajar
Siswa. *Syntax Idea*, III(8), 1999-
2006.

Zebua, L. H., Harefa, E. B.,
Telaumbanua, A., & Telaumbanua,
A. (2025). Pengaruh Model
Pembelajaran Interaktif
Menggunakan AutoCAD Terhadap
Hasil Belajar Siswa Pada Materi
Desain Pemodelan Bangunan.
Jurnal Balitbangda, XIII(1), 1-10.