

EFEKTIVITAS MEDIA *PUZZLE OF PARAGRAPH STORY* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

Guritno Sulistyani¹, Holy Ichda Wahyuni², Meirza Nanda Faradita³

¹Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email: gurithnosulistyani@gmail.com

²Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email: holyichdawahyuni@um-surabaya.ac.id

³Universitas Muhammadiyah Surabaya

Email: meirzanandafaradita@um-surabaya.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh peserta didik yang merasa kesulitan dalam mengingat dan memahami materi peranan para tokoh perjuangan mempertahankan Indonesia disebabkan kronologi peristiwa dan waktunya sangat lampau. Berdasarkan tersebut Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas media *puzzle of paragraph story* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Jenis Penelitian ini menggunakan eksperimen dengan metode penelitian kuantitatif. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian yaitu teknik purposive sampling. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas kontrol memiliki rata-rata 51,4 kelas Eksperimen memiliki rata-rata 42,0 dari data tersebut diketahui bahwa nilai pre test eksperimen lebih rendah dari pada pre test kontrol. Pada hasil dari penelitian ini setelah diterapkan media *puzzle of paragraph story* pada kelas eksperimen diketahui bahwa rata-rata post test 82,1. Hasil penelitian menunjukan penggunaan media *puzzle of paragraph story* terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Hasil Belajar, IPAS, Puzzle Of Paragraph Story

Abstract

This research is motivated by students who find it difficult to remember and understand the material on the role of the figures in the struggle to defend Indonesia because the chronology of events and time are very past. Based on this, this study aims to determine the effectiveness of the puzzle of paragraph story media to improve student learning outcomes in social studies learning in elementary schools. This type of research uses experiments with quantitative research methods. The sampling technique in the study is the purposive sampling technique. The results of this study show that the learning outcomes of students in the control class have an average of 51.4, the experimental class has an average of 42.0. From the data, it is known that the experimental pre-test score is lower than the control pre-test. In the results of this study after the puzzle of paragraph story media was applied to the experimental class, it was found that the average post-test was 82.1. The results of the study showed that the use of puzzle of paragraph story media was proven to be effective in social studies learning on student learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, IPAS, Puzzle Of Paragraph Story

Pendahuluan

Rendahnya minat dan pemahaman peserta didik terhadap ilmu pengetahuan sosial (IPS) menyebabkan peserta didik tidak dapat menjadikan manfaat yang bisa mereka dapatkan dari pembelajaran tersebut seperti: memahami Sejarah, budaya dan norma Masyarakat, meningkatkan kesadaran sosial, dan efektivitas keterampilan berfikir kritis (Nuwa, A., & Rahman, F. (2023)., n.d.). Salah satu mata pembelajaran yang berhubungan dengan sosial sering kali guru menyampaikan dengan metode ceramah dikarenakan materi yang lebih didominasi oleh cerita deskriptif dan hal-hal lainnya, sehingga untuk mengingat dan menyimak materi peserta didik dituntut untuk lebih terampil dalam mendengarkan (Nafisah & Ghofur, n.d. 2020)

Menurut pendapat dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwasannya ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang sekumpulan fakta yang dimana dalam menyampaikan materi guru menggunakan metode ceramah sehingga peserta didik dituntut untuk lebih terampil dalam mendengarkan karena materi yang didominasi oleh cerita deskriptif. Maka terdapat indikator pada pembelajaran IPS ini yaitu sering kali menggunakan metode ceramah yang didominasi oleh cerita deskriptif, sehingga peserta didik dituntut untuk lebih terampil dalam mendengarkan. Namun, rendahnya minat dan pemahaman peserta didik terhadap IPS menyebabkan mereka kurang mampu mengambil manfaat dari pembelajaran ini, seperti memahami sejarah, budaya, dan norma masyarakat, meningkatkan kesadaran sosial, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik agar peserta didik lebih

termotivasi dan dapat memahami materi dengan lebih baik.

Berdasarkan pada observasi awal yang telah peneliti lakukan di SDN Wonorejo 274 Surabaya, tanggal 20 Januari 2025 maka diperoleh informasi bahwa sekolah belum sepenuhnya menerapkan media fisik, guru lebih sering menggunakan LKS atau google untuk kelas 4 dan cenderung menggunakan alat media buku tulis yang lebih familiar yang ternyata tidak cukup efisien karena peserta didik masih dapat bertukar jawaban dengan peserta didik lain, selain itu media pembelajaran tersebut kurang menarik bagi peserta didik sehingga peserta didik kurang berminat untuk mengerjakannya.

Maka dalam pembelajaran IPAS, permasalahan yang muncul pada peserta didik khususnya kelas 4 yaitu belum mengenal sejarah uang, seperti pahlawan nasional Indonesia di dalam uang tersebut. Banyak peserta didik yang belum mengenal sejarah dan jasa para pahlawan yang gambarnya ada pada uang. Maka peserta didik dituntut untuk aktif dan bermotivasi dalam belajar, agar peserta didik terlihat aktif dalam pembelajaran, maka guru harus dapat menyiapkan atau merancang media pembelajaran yang menarik pada peserta didik sehingga pembelajaran tidak membosankan aktivitas pembelajaran yang terlalu kaku dan serius serta tanpa adanya suasana yang gembira tertentu saja akan membuat peserta didik menjadi sangat cepat bosan. Menurut Jean Piaget "peserta didik kelas IV (usia sekitar 10 tahun) berada dalam tahap operasional konkret mereka mampu berfikir logis tetapi masih membutuhkan pengalaman konkret untuk memahami konsep".

Mata Pelajaran IPAS merupakan salah satu mata Pelajaran yang sangat membutuhkan media pembelajaran, oleh karena itu media merupakan alat komunikasi guru dan peserta didik untuk saling berinteraksi, berkomunikasi,

menyampaikan pesan dan mempelajari apa yang bisa dan tidak bisa difahami (Amalia & Napitupulu, n.d. 2022). salah satu pendapat ahli menurut Sanjaya media pelajaran mempunyai fungsi pendukung untuk membangkitkan minat peserta didik dan motivasi peserta didik dalam proses mengajar, Penggunaan media pembelajaran semaksimal mungkin harus dilakukan oleh guru. Hal ini dilakukan untuk memberi pembelajaran yang bermutu dan terbaik untuk peserta didik dan dapat memberikan solusi-solusi dari permasalahan yang berbeda-beda oleh peserta didik (Pentianasari & Ichda Wahyuni, n.d. 2018).

Maka indikator dalam media pembelajaran ini merupakan efektivitasnya dalam membantu peserta didik memahami materi, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah komunikasi dan interaksi dalam pembelajaran, sehingga media mampu membuat peserta didik lebih mudah memahami pelajaran dan lebih bersemangat dalam belajar, maka media tersebut dapat dianggap efektif.

Maka peneliti ini menggunakan Media *puzzle of paragraph story*, yang dimana media ini merupakan game yang terdiri dari potongan- potongan, kotak kotak, huruf, dan angka yang membentuk pola tertentu (Yunita & Supriatna, 2021).

Pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Serli Utami Tahun 2021 dengan judul Pengembangan Media Puzzle berbasis Make A Match pada Materi Negara Asean dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD yang menunjukkan hasil bahwa melalui media pembelajaran puzzle mampu meningkatkan keefektifan kemampuan belajar pada peserta didik, Inas Fauziah Farda dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa menunjukkan penggunaan tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan Nur Islamiyah dengan

judul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar yang menunjukkan Salah satu media yang efektif dan menarik minat belajar peserta didik adalah penggunaan kemampuan membaca. maka perbedaannya penelitian yang terdahulu yaitu karena terdapat kesamaan pada bahasan yang diteliti yaitu media *puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik. Namun, penelitian terdahulu belum ada yang spesifik membahas efektivitas media *puzzle of paragraph story* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar dengan melihat hasil posttest dan pretest. Pendapat Sadirman, penguasaan atau keterampilan yang dikuasai dalam suatu mata pembelajaran dan dapat diukur melalui penilaian guru melalui tes disebut hasil belajar. Kunci utama untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar peserta didik adalah memahami garis besar indikator yang berkaitan dengan jenis prestasi yang ingin dicapai, dinilai, atau diukur. Menurut Surya, Barlow, dan Petty

dalam Syah, indikator hasil belajar membagi menjadi tiga ranah yaitu:

1. Ranah Rasa (Afektif), meliputi penerimaan, sambutan, apresiasi (sikap menghargai), internalisasi (pendalaman), dan karakterisasi (penghayatan),
2. Ranah Cipta (Kognitif), meliputi pengamatan, ingatan, pemahaman, penerapan, analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti), dan sintesis (membuat panduan baru dan utuh); dan
3. Ranah Karsa (Psikomotor), meliputi keterampilan bergerak dan bertindak, dan kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal. Maka peneliti ini menggunakan

kognitif ingin mengetahui peserta didik dengan pengamatan, ingatan pemahaman, dan penerapan menurut Muhibbin Syah.

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektifitas media *puzzle of paragraph story* terhadap hasil peserta didik pada pembelajaran IPAS di SD Wonorejo 274.

Metode Penelitian

Jenis penelitian

penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif berdasarkan pada filosofi positivisme dan digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu. Jenis penelitian ini adalah

eksperimen.

Teknik pengembalian sampel dan rancangan penelitian

Teknik pengambilan sampel di dalam penelitian ini menggunakan purposive sampling. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang diterapkan di kelas IV A dan IV B yang paling rendah adalah kelas IV A dikarenakan hasil pada pre test kelas IV A rendah. sehingga sampel dalam penelitian ini menggunakan kelas eksperimen (A) menggunakan perlakuan yaitu media *puzzle of paragraph story* sedangkan kelas kontrol (B) tanpa menggunakan perlakuan seperti: metode ceramah. Rancangan tersebut tersaji di tabel sebagai berikut.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃		O ₄

Keterangan :

- O₁** = pengukuran awal kelompok eksperimen
- O₃** = pengukuran awal kelompok kontrol
- X** = perlakuan pada kelompok eksperimen
- O₂** = pengukuran kelompok eksperimen setelah penelitian
- O₄** = pengukuran kelompok kontrol tanpa perlakuan

Gambar 1: Rancangan Penelitian

Tempat dan waktu penelitian ini yaitu di SDN Wonorejo 274 Surabaya, yang di Lokasi Raya Wonorejo No.1, Wonorejo, kecamatan Rungkut. Populasi dalam penelitian ini di lakukan semua peserta didik kelas IV SD Wonorejo 274 surabaya. Sedangkan untuk pengambilan sampel yaitu kelas IV A (kelas eksperimen) dan B (kelas kontrol). terdiri dari kelas eksperimen (A) 30 peserta didik dan kelas kontrol (B) 30 peserta didik.

Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik tes berdasarkan hasil pretest awal dan posttest akhir berupa soal pilihan ganda dalam

penggunaan media ajar. bertujuan mengukur apakah penggunaan media ajar mempengaruhi hasil belajar IPAS menggunakan media *puzzle of paragraph story*.

Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini ada dua yaitu variable independent yaitu media pembelajaran yang berupa puzzle (X), sedangkan variable dependen adalah hasil belajar (Y).

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dengan dirumuskan sebagai berikut:

Uji validitas

Uji validitas dilakukan dengan mengkorelasikan antara skor yang

diperoleh pada masing-masing item soal dengan skor total individu (Pembangunan et al., 2016). Pengolahan data untuk uji validitas ini menggunakan program Microsoft Office Excel 2016. Dalam penelitian ini, pengujian validitas dilakukan terhadap responden. nilai validitas dihitung dengan rumus *Product Moment Correlation* menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS (Daerah et al., 2018). Tingkat signifikansi yang digunakan yaitu 5%. Kriteria pengujian sebagai berikut: H_0 diterima apabila r hitung $> r$ tabel, maka butir soal tersebut valid. Sedangkan H_0 ditolak apabila r hitung $< r$ tabel, maka butir soal tersebut tidak valid. Cara menentukan besar nilai r table yaitu dengan melihat rumus R table menurut Azwar. Pada tahap ini, soal-soal akan diuji coba terlebih dahulu pada kelas validator yang bukan merupakan sampel, namun memiliki karakteristik yang hampir sama dengan kelas yang akan diteliti, yaitu kelas IVA. Penelitian ini menggunakan korelasi poin biserial karena metode ini menghubungkan data nominal dengan data interval, di mana data nominal berasal dari skor setiap butir skor, dengan skor 1 untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah.

Uji Reliabilitas

Untuk mempermudah peneliti dalam melakukan uji reliabilitas penelitian ini menggunakan program IBM SPSS. Jika nilai Cronbach's Alpha $> 0,60$ maka soal dinyatakan reliabel atau konsisten. Dan untuk nilai Cronbach's Alpha $< 0,60$ maka soal dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten menurut Ghazali.

Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian

Instrument tes hasil belajar peserta didik diuji coba sebelum diterapkan di kelas eksperimen dan kontrol, penelitian di SDN WONOREJO 274. Tes tersebut diuji cobakan pada kelas IV C dengan melibatkan 20 peserta didik sebagai responden. Uji coba instrumen dilakukan terhadap peserta didik yang telah menerima materi yang relevan.

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah distribusi data dalam suatu penelitian mengikuti distribusi normal atau tidak. Normalitas data penting untuk diketahui, terutama dalam analisis statistik parametrik, karena banyak uji statistik parametrik mengasumsikan bahwa data yang digunakan berdistribusi normal (Ghasemi & Zahediasl, 2012). Dalam penelitian ini, karena jumlah sampel sebanyak 30, uji normalitas dilakukan menggunakan metode Shapiro-Wilk. Uji Shapiro-Wilk merupakan salah satu metode yang sering digunakan untuk menguji normalitas data, terutama untuk ukuran sampel kecil hingga menengah ($n \leq 50$). Uji ini lebih sensitif dibandingkan metode lainnya seperti Kolmogorov-Smirnov untuk sampel kecil (Razali & Wah, 2011). Uji normalitas dengan Shapiro-Wilk dilakukan dengan menggunakan program IBM SPSS. Hasil uji akan memberikan nilai Signifikansi (*Sig.*). Data dianggap berdistribusi normal jika nilai *Sig.* lebih besar dari tingkat signifikansi yang ditentukan ($\alpha = 0,05$). Jika *sig.* $> 0,05$, maka data dianggap berdistribusi normal, sedangkan jika *sig.* $\leq 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal (Ghasemi & Zahediasl, 2012).

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama atau tidak. Homogenitas varians merupakan salah satu asumsi penting dalam analisis statistik parametrik, terutama dalam uji ANOVA dan uji-t independen, karena banyak metode statistik mengasumsikan bahwa data berasal dari populasi dengan varians yang seragam (Field, 2013). Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan uji F dengan bantuan program IBM SPSS. Uji F Levene adalah salah satu metode yang umum digunakan untuk menguji homogenitas varians. Hasil

uji akan memberikan nilai Signifikansi (Sig. F) atau Kriteria pengambilan keputusan dalam uji F adalah sebagai berikut:

1. Jika Sig. F > 0,05, maka varians dari dua atau lebih kelompok data dianggap tidak sama atau tidak homogen.
2. Jika Sig. F < 0,05, maka varians dari dua atau lebih kelompok data dianggap sama atau homogen (Levene, 1960). Homogenitas data yang terpenuhi menunjukkan bahwa kelompok-kelompok data memiliki varians yang relatif seragam, sehingga uji statistik yang digunakan dapat memberikan hasil yang lebih valid dan reliabel (Tabachnick & Fidell, 2019).

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok sampel dalam penelitian. Dalam konteks ini, penelitian bertujuan untuk mengetahui efektivitas media Puzzle of paragraph story terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV SDN Wonorejo 274 Surabaya. Perumusan Hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang dibelajarkan menggunakan media Puzzle of paragraph story dengan yang tidak menggunakannya. Dengan kata lain, media ini tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar.
2. Hipotesis Alternatif (H_1): Terdapat perbedaan hasil belajar antara peserta didik yang menggunakan media Puzzle of paragraph story dengan yang tidak

menggunakannya. Artinya, media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar (Pallant, 2020). Sebelum melakukan uji hipotesis, data harus memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. Jika kedua asumsi ini terpenuhi, maka dapat dilakukan uji hipotesis parametrik menggunakan uji-t. Dalam penelitian ini, uji hipotesis menggunakan program IBM SPSS dengan dua jenis uji-t yang sesuai sebagai berikut:

Uji Independent Sampel t-test

1. Digunakan jika ingin membandingkan dua kelompok yang berbeda (misalnya, kelompok yang menggunakan Puzzle of paragraph story vs. kelompok yang tidak menggunakan).
2. Kriteria keputusan: Jika Sig. \leq 0,05, maka H_0 ditolak \rightarrow Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan. Jika Sig. > 0,05, maka H_0 diterima \rightarrow Tidak terdapat perbedaan signifikan (Tabachnick & Fidell, 2019).

Uji Dependen (paired sampel T-test)

Tujuan digunakan jika ingin membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama (misalnya, hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan Puzzle of paragraph story). Dapat diambil berdasarkan kriteria sebagai berikut: jika nilai Sig. < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan jika nilai Sig. > 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Peneliti menggunakan aplikasi IBM SPSS,

Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

1. Uji Validitas

Tabel 3.2
Berikut Penghitungan Melalui SPSS Versi 22,
Didapatkan Hasil Sebagai Berikut:

Nomor Soal	Person Correlation	Nilai Sig.	Kesimpulan
Soal 1	0,492	0,027	Valid
Soal 2	0,850	0,000	Valid
Soal 3	0,732	0,000	Valid
Soal 4	0,673	0,001	Valid
Soal 5	0,519	0,019	Valid
Soal 6	0,754	0,000	Valid
Soal 7	0,519	0,019	Valid
Soal 8	0,567	0,009	Valid
Soal 9	0,567	0,009	Valid
Soal 10	0,666	0,001	Valid
Soal 11	0,566	0,001	Valid
Soal 12	0,598	0,005	Valid
Soal 13	0,532	0,016	Valid
Soal 14	0,856	0,000	Valid
Soal 15	0,573	0,008	Valid

r hitung dan r tabel, dengan nilai r tabel sebesar 0,444, df=20, Taraf signifikasi = 5% (Sugiyono, 2017). Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, dari 15 butir pre-test dan 15 butir post-test Dari penelitian yang dilakukan terhadap hasil

tes belajar peserta didik, ditemukan bahwa dari 15 butir soal pilihan ganda yang diujikan hanya 15 soal yang terbukti valid.

2. Uji Realibilitas

Table 3.3
Berikut Penghitungan Melalui SPSS Versi 22, Di dapatkan Hasil Uji Reliabilitas
sebagai berikut:

Cronbach's Alpha	N of Items
.887	15

Mengevaluasi reliabilitas soal yang diuji cobakan, ditemukan bahwa nilai reliabilitas untuk soal pilihan ganda adalah $0,887 > 0,60$ maka soal dinyatakan reliabel. Oleh karena itu dapat

disimpulkan bahwa soal-soal tes hasil belajar yang diuji cobakan memiliki tingkat reliabilitas yang dapat dipercaya.

3. Analisis Data

Tabel 3.4
Berikut Penghitungan Melalui SPSS Versi 22, Didapatkan Hasil Sebagai Berikut:

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Eksperimen	30	13.00	67.00	42.0000	14.12262
Eksperimen	30	73.00	100.00	82.1667	7.36292
Kontrol	30	33.00	60.00	51.4000	7.19003
Kontrol	30	60.00	87.00	66.4667	7.50050
Valid N (listwise)	30				

Peneliti menggunakan teknik analisis statistic deskriptif bertujuan untuk memberikan Gambaran umum tentang pencapaian hasil perlakuan peserta didik dalam kelompok eksperimen dengan

menjelaskan makna yang terkandung dalam nilai- nilai yang diperoleh (Sugiyono, 2019). Proses pengolahan data melibatkan identifikasi ukuran pusat dan penyebaran data yaitu kelas A

Sebagai eksperimen dengan soal pretest minimum 13, maximum 67, dan rata-rata 42, sedangkan post testnya minimum 73, maximum 100, rata-rata 82, 166, kelas B kontrol pretes minimum 33, maximum 60 dan rata-rata 51,4 dan posttest minimum 60, maximum 87 dan rata-rata 66,46

Dengan menggunakan program IBM SPSS.

4. Uji Normalitas

Pada uji normalitas dikatakan normal apabila nilai Sig pada table lebih besar dari 0,05.

Tabel 3.5

Berikut Penghitungan Melalui SPSS Versi 22, Didapatkan Hasil Sebagai Berikut:

		Shapiro-...
Kelas		Sig.
Hasil Belajar Siswa	PreTest Eksperimen	.290
	Post Test Eksperimen	.185
	Pretest Kontrol	.069
	Posttest Kontrol	.173

Dilihat tabel di atas pada Shapiro-Wilk nilai pre test kelas Eksperimen (0,290), nilai post-test eksperimen (0,185), dan pada nilai pre-tes kelas

Kontrol Shapiro-Wilk (0.069), post-test (0,173). Maka dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

5. Uji Homogenitas

Table 3.6

Berikut Penghitungan Melalui SPSS Versi 22, Didapatkan Hasil Sebagai Berikut:

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.237	1	58	.628
	Based on Median	.143	1	58	.706
	Based on Median and with adjusted df	.143	1	57.577	.706
	Based on trimmed mean	.230	1	58	.634

Jika dilihat dari tabel diatas nilai Sig. bernilai 0,628 yang mana lebih dari 0,05 maka dapat diartikan bahwa varians dua kelompok populasi data sama

(homogen).

6. Uji Hipotesis

Hasil Uji Independent Sample T- test

Tabel 3.7

Berikut Penghitungan Melalui SPSS Versi 22, Didapatkan Hasil Sebagai Berikut:

		t-test for Equality of Means			
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence
					Lower
Nilai	Equal variances assumed	.000	19.100	1.786	15.525
	Equal variances not assumed	.000	19.100	1.786	15.523

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai Sig. (2-tailed) bernilai (0,000) yang mana kurang dari 0,05 maka artinya

terdapat perbedaan nilai post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen. Maka diartikan bahwa H_0 diterima.

Kesimpulan tersebut adalah media puzzle of paragraph story dikatakan efektif karena dapat meningkatkan hasil

belajar peserta didik kelas IV A di SDN Wonorejo 274.

Hasil Uji Paired Sampel tes

Table 3.8
Berikut perhitungan melalui SPSS Versi 22,
Di dapatkan hasil sebagai berikut:

		Paired Differences			
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference
					Lower Upper
Pair 1	Pretest - Posttest	-43.567	15.684	2.863	-49.423 -37.710

Paired Samples Test			
	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1 Pretest - Posttest	-15.215	29	.000

Hasil tabel diatas membuktikan nilai Signifikan pretest dan posttest kelompok eksperimen $< 0,05$. Maka H_0 ditolak H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa media puzzle of paragraph story dibuktikan efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Jadi cara membandingkan perbedaan antar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai Pada hasil pembelajaran IPAS peserta didik sebelum menggunakan media puzzle of paragraph story . Hasil belajar kelas kontrol memiliki rata-rata 51,4 dan kelas Eksperimen memiliki rata-rata 42,0 dari data tersebut diketahui bahwa nilai pre test eksperimen lebih rendah dari pada pre test kontrol maka dari itu peneliti memilih kelas IV A sebagai kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen peneliti akan menerapkan media puzzle of paragraph story . Hasil sesudah menggunakan media puzzle of paragraph story pada kelas eksperimen, untuk mengetahui hasil belajar peserta didik peneliti memberikan soal post test kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembandingan. Diketahui pada hasil perhitungan bahwa rata-rata soal post test setelah kelas eksperimen sesudah menggunakan media puzzle of paragraph story memiliku rata-rata 82,1 sedangkan kelas kontrol 66,46. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol dikarenakan media puzzle of

paragraph story sangat efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Selain dapat meningkatkan hasil belajar, penggunaan media puzzle of paragraph story dapat meningkatkan motivasi peserta didik selama mengikuti rata-rata pretest 42,0 dan nilai rata-rata posttest 85,5 yang berarti terdapat perbedaan.

Dari penelitian ini menunjukan bahwa hasil efektifitas media puzzle of paragraph story terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar telah terbukti sebagai metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan pada peserta didik. Dengan memungkinkan peserta didik berinteraksi dan bermain Bersama-sama teman-teman mereka di sekolah dasar, permainan media puzzle menjadikan ilihaterbaik sebagai sarana pembelajaran yang mendukung peningkatan kemampuan pengetahuan Sejarah. Melalui permainan ini, peserta didik dapat lebih baik memahami Sejarah pahlawan di mata uang kertas tersebut.

Hasil dan Pembahasan

Pada Uji validitas terdapat Langkah Eksperimen Menggunakan Media Puzzle Sejarah. Eksperimen pembelajaran ini dilakukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi tokoh-tokoh pahlawan nasional, khususnya Dr. K.H. Idham

Chalid, Mohammad Hoesni Thamrin, dan Ir. H. Djuanda Kartawidjaja, melalui media pembelajaran berbasis puzzle.

Adapun langkah eksperimen dalam proses pembelajaran menggunakan media puzzle adalah sebagai berikut:

1. Pengenalan Materi
Guru menyampaikan secara singkat biografi tokoh-tokoh pahlawan nasional sebagai pengantar topik.
2. Pembagian Media Puzzle
Setiap kelompok siswa diberikan satu set puzzle berisi potongan gambar tokoh, keterangan fakta sejarah, dan tanggal-tanggal penting.
3. Penyusunan Puzzle dan Diskusi
Peserta didik diminta menyusun potongan puzzle sesuai gambar dan deskripsi sejarah yang tepat. Dalam proses ini terjadi diskusi antar anggota kelompok untuk mencocokkan fakta sejarah.
4. Presentasi Hasil Puzzle
Kelompok mempresentasikan hasil penyusunan dan menjelaskan fakta-fakta sejarah berdasarkan urutan puzzle yang mereka susun.
5. Refleksi dan Penguatan Materi
Guru memberi penguatan terhadap pemahaman sejarah berdasarkan hasil kegiatan.



Kegiatan
Menyusun
Puzzle

Kegiatan
Mengerjakan
Postes

Hasil Uji Validitas Soal Pre-Test dan Post-Test

Setelah eksperimen dilakukan, dilakukan pre-test sebelum pembelajaran dan post-test setelah pembelajaran dengan media puzzle. Berdasarkan hasil analisis validitas, ke-15 soal dinyatakan valid dan mencerminkan indikator pembelajaran sejarah dengan baik.

Berikut adalah indikator dari masing-masing soal:

1. Soal 1: Mengidentifikasi tokoh sejarah (Dr. K.H. Idham Chalid & M.H. Thamrin).
2. Soal 2: Menjelaskan peran kedua tokoh tersebut dalam perjuangan nasional.
3. Soal 3: Mengidentifikasi Petisi

- Sutarjo (1936) dan peran Dr. K.H. Idham Chalid dalam politik.
4. Soal 4: Menyebutkan tempat lahir tokoh (Dr. K.H. Idham Chalid & M.H. Thamrin).
 5. Soal 5: Memahami kontribusi M.H. Thamrin dan pengaruhnya hingga saat ini.
 6. Soal 6: Membedakan bentuk perjuangan kedua tokoh.
 7. Soal 7: Mengidentifikasi isi utama Deklarasi Djuanda (1957).
 8. Soal 8: Menjelaskan asal daerah tokoh.
 9. Soal 9: Menghubungkan jasa M.H. Thamrin dengan bentuk penghormatan masa kini.
 10. Soal 10: Mengidentifikasi bentuk penghormatan terhadap M.H. Thamrin dan kontribusi Djuanda.
 11. Soal 11: Menjelaskan usulan penting Dr. K.H. Idham Chalid dan isi Petisi Sutarjo.
 12. Soal 12: Menyebutkan tahun wafat kedua tokoh.
 13. Soal 13: Menjelaskan peran M.H. Thamrin di Volksraad dan kebijakan Djuanda.
 14. Soal 14: Menjelaskan dampak perjuangan Djuanda dan Thamrin.
 15. Soal 15: Mengidentifikasi tempat lahir M.H. Thamrin.

Pada Uji Realibilitas menurut penelitian terdahulu Hal ini sejalan dengan penelitian Arikunto (2018) yang menyatakan bahwa instrumen tes dikatakan reliabel apabila nilai reliabilitasnya di atas 0,60. Selain itu, penelitian Suharsimi (2019) juga menunjukkan bahwa nilai reliabilitas di atas 0,70 menandakan tingkat konsistensi soal yang baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa soal-soal tes hasil belajar yang diuji cobakan memiliki tingkat reliabilitas yang dapat dipercaya.

Uji Normalitas

Dalam uji normalitas, data dianggap berdistribusi normal jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Santoso (2014) bahwa data dikatakan berdistribusi normal jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05. Berdasarkan data yang Anda berikan, nilai Shapiro-Wilk untuk pre-test kelas eksperimen adalah 0,290, post-test kelas eksperimen 0,185, pre-test kelas kontrol 0,069, dan post-test kelas kontrol 0,173. Karena semua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa uji Shapiro-Wilk memiliki kekuatan yang baik dalam mendeteksi normalitas, terutama pada ukuran sampel kecil hingga sedang. Namun, pada ukuran sampel yang sangat kecil, semua uji normalitas cenderung memiliki kekuatan yang rendah untuk menolak hipotesis nol, sehingga sampel kecil sering kali lolos uji normalitas meskipun mungkin tidak normal. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan ukuran sampel saat menginterpretasikan hasil uji normalitas.

Uji Homogenitas

Berdasarkan hasil perhitungan melalui SPSS versi 22 dilihat tabel 3.6, variabel standar operasional prosedur diperoleh nilai Sig lebih dari 0,05 yaitu sebesar 0,628 menunjukkan variabel standar operasional prosedur (X) terhadap hasil belajar peserta didik (Y) adalah homogen. apat disimpulkan bahwa varians dua kelompok populasi data tersebut adalah sama (homogen).

Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05 menandakan bahwa data memiliki varians yang homogen. Misalnya, sebuah penelitian menyatakan bahwa jika nilai signifikansi > 0,05, maka varians dari dua atau lebih kelompok populasi data dianggap sama (Siregar, Syofian. 2015).

Uji Hipotesis peneliti ini menggunakan uji independent sampel t-test dengan ketentuan apabila nilai sig. (2-tailed) bernilai (0,000) yang mana kurang dari 0,05, maka artinya H_0

diterima. Karena ada perbedaan serta nilai posttest lebih tinggi dari nilai pretest maka bisa ditarik simpulan jika media Puzzle of paragraph story efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan penggunaan media puzzle dapat memberikan rangsangan terhadap peserta didik sehingga bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peneliti menyimpulkan bahwa apa dilihat dengan adanya rata-rata nilai awal kelas eksperimen 42,0 setelah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran terpadu puzzle of paragraph story rata-rata nilai 82,1. Terjadinya perbedaan hasil belajar menjadi meningkat dengan menggunakan media puzzle.

Selain dapat meningkatkan hasil belajar, penggunaan media puzzle dapat meningkatkan motivasi peserta didik selama mengikuti pembelajaran. Di samping keberhasilan, masih ada keterbatasan paling utama pada kasus pada pemakaian media puzzle, yaitu guru wajib bersabar dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga memperoleh hasil yang lebih baik. Peneliti dapat menyimpulkan jika rata-rata kelas eksperimen lebih unggul dari kelas kontrol yang artinya media Puzzle of paragraph story efektif kepada hasil belajar siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle of paragraph story efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS.

Pada penelitian relevan menunjukan media puzzle ini pada materi membaca Huruf Jihaiyah Ini sangat efektif bila diterapkan pada anak usia dini karena dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca ayat suci Al-Qur'an, agar lebih maksimal orang tua harus lebih sering melatih nya karena ini dapat meningkatkan daya ingat anak dan mencintai Al-Qur'an (Ramadani & Risky.,2015). Dan dari penelitian ini menunjukan bahwa hasil penerapan model pembelajaran Make A Match

dengan penggunaan media puzzle telah terbukti sebagai metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan matematika peserta didik di sekolah dasar(Wibowo, K. P., & Marzuki, M. 2015).

Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol dikarenakan media puzzle of paragraph story sangat efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Menurut para ahli Alan R. Dennis dan Joseph S. Valacich menyatakan dalam teorinya terkait media sinkronisitas (media synchronicity), bahwa efektivitas suatu media ditentukan berdasarkan sejauh mana suatu media dapat mendukung proses sinkronisitas di antara beberapa individu untuk bekerjasama dalam kegiatan yang sama, dan pada waktu yang sama untuk mencapai kesamaan tujuan. Selain dapat meningkatkan hasil belajar, penggunaan media puzzle of paragraph story dapat meningkatkan motivasi peserta didik selama mengikuti pembelajaran. dari sisi keberhasilan, masih ada keterbatasan dalam menerapkan media puzzle of paragraph story adalah guru wajib bersabar dalam melakukan pembelajaran sehingga dapat memperoleh hasil yang lebih baik. bahwa dari hasil yang diperoleh dari kelas A atau kelas eksperimen penggunaan media pembelajaran puzzle of paragraph story bahwa media pembelajaran yang digunakan cukup menarik perhatian karena peserta didik sangat aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga menjadikan respon peserta didik cukup baik. Maka hal ini menjadikan prestasi belajar IPAS menjadi sangat meningkat.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, dapat diambil Kesimpulan yaitu hasil penilaian kelas eksperimen dan kelas kontrol mencapai efektifitas dalam penggunaan media puzzle of paragraph

story dalam pembelajaran menggunakan media puzzle of paragraph story lebih baik dan lebih meningkat dibandingkan keaktifan peserta didik yang tidak memperoleh pembelajaran menggunakan media puzzle of paragraph story. Untuk mengetahui keefektifan media puzzle of paragraph story peneliti melakukan uji hipotesis dengan

menggunakan uji independent sampel t-test dengan ketentuan apabila nilai sig. (2-tailed) bernilai (0,000) yang mana kurang dari 0,05, maka artinya H_0 diterima. Karena ada perbedaan serta nilai posttest lebih tinggi dari nilai pretest maka bisa ditarik simpulan jika media Puzzle of paragraph story efektif terhadap hasil belajar peserta didik.

Daftar Pustaka

- Nuwa, A., & Rahman, F. (2023). Rendahnya minat dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-53.
- Abd Ghofur. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android dalam Pembelajaran IPS. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*.
- Amalia, D., & Napitupulu, S. (n.d.). *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam*.
- Dwi Suryani, D., Dwi Setyawati, R., Roshayanti, F., & PGRI Semarang, U. (n.d.). Pengaruh Model PBL Menggunakan LKPD Berbantuan Media Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IIA
- Nurrita, T. (Teni). 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA." *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesia Journal of Science Education)* 7(1):9- 15
- Faradita, M. N., & Rofiqoh, A. R. A. (2022). Media kotak Cahaya untuk meningkatkan pemahaman Dan Hasil Belajar IPA Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Proceeding UmSurabaya*, 1(1).
- Hadi Utama, A., & Lambung Mangkurat, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle PAI Untuk Meningkatkan Minat Siswa SD Kelas IV. In *Journal of Instructional Technology J-INSTECH* (Vol. 2, Issue 2).
- Maufidhoh, I., & Maghfirah, I. (2023). Implementasi Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Melalui Media Puzzle Maker Pada Siswa Sekolah Dasar. *ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1).
- Muharam, A., Mustikaati, W., Fauziah, A., Fadila, I., & Maria, S. (2024). Pengaruh Permainan dalam Pembelajaran IPAS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 SDN Cibungur. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 1–9.
- Pentianasari, S., & Ichda Wahyuni, H. (n.d.). Analisis Penggunaan Media Mini Book Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Peserta Didik di Sekolah Dasar.
- Putri, sendi annisa, Destiniar, & Sunaedi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 100 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4.
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap

- Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(8).
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(12).
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Azwar, S. (2015). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka belajar.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). Normality tests for statistical analysis: A guide for non-statisticians. *International Journal of Endocrinology and Metabolism*, 10(2), 486- 489.
- Razali, N. M., & Wah, Y. B. (2011). Power comparisons of Shapiro-Wilk, Kolmogorov-Smirnov, Lilliefors, and Anderson-Darling tests. *Journal of Statistical Modeling and Analytics*, 2(1), 21-33.
- Field, A. (2013). *Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics* (4th ed.). SAGE Publications.
- Ghasemi, A., & Zahediasl, S. (2012). Normality tests for statistical analysis: A guide for non-statisticians. *International Journal of Endocrinology and Metabolism*, 10(2), 486
- Siregar, Syofian. 2015. *Statistika Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara