

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SD SWASTA TAMAN ASUHAN PEMATANGSIANTAR

Dina Lorenza Sinaga¹, Rio Parsaoran Napitupulu², Radode Kristianto Simarmata³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

e-mail correspondence: dinalorenza1208@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel :

Diterima : 24-10-2025

Disetujui : 31-10-2025

Kata Kunci :

Media Pembelajaran *Puzzle*;
Hasil Belajar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Swasta Taman Asuhan Pematangsiantar. Desain penelitian ini adalah *Pre-Eksperimental* dengan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan agustus tahun pembelajaran 2025/2026 Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Swasta Taman Asuhan Pematangsiantar yang berjumlah sebanyak 31 siswa. Hasil belajar Pendidikan Pancasila *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh kelas V SD Swasta Taman Asuhan Pematangsiantar yaitu: dari 31 orang siswa hasil belajar *pretest* di peroleh nilai dengan rata-rata 60,5 dan hasil belajar *posttest* diperoleh nilai dengan rata-rata 86,1. Berdasarkan hasil uji *n-gain pretest* dan *posttest* telah terpenuhi dan memiliki kriteria tinggi karena *n-gain score* mencapai 0,6782. Bahwa Keefektifannya $0.7 > 0,6782 > 0,03$ yang dimana hasil tersebut termasuk dalam kategori sedang. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan data *pretest* $0,275 > 0,05$ dan *posttest* $0,087 > 0,05$ sehingga hasil perhitungan data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Dari hasil Uji t, diperoleh data hasil tes siswa t_{hitung} sebesar = 19,975 dan $t_{tabel} = 1,697$ maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $19,975 > 1,697$ yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*. Yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Swasta Taman Asuhan Pematangsiantar Tahun Pembelajaran 2025/2026.

ARTICLE INFO

Article History :

Received : 24-10-2025

Accepted : 31-10-2025

Keywords:

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using puzzle learning media on students' learning outcomes in the subject of Pancasila Education for Grade V students of Taman Asuhan Private Elementary School Pematangsiantar. The research design used was Pre-Experimental with the One-

Puzzle Learning Media; Learning Outcomes.

Group Pretest-Posttest Design. This study was conducted in August of the 2025/2026 academic year. The population of this research consisted of all Grade V students of Taman Asuhan Private Elementary School Pematangsiantar, totaling 31 students. The Pancasila Education learning outcomes of the pre-test and post-test obtained were as follows: from 31 students, the average pre-test score was 60.5, and the average post-test score was 86.1. Based on the n-gain test results, the pre-test and post-test fulfilled the criteria with a high category, as the n-gain score reached 0.6782. Its effectiveness was $0.7 > 0.6782 > 0.03$, which falls into the moderate category. From the t-test results, the students' test data showed that $t_{count} = 19.975$ and $t_{table} = 1.697$, thus $t_{count} > t_{table}$ or $19.975 > 1.697$, indicating that there is a significant effect between the students' learning outcomes in the pre-test and post-test. This means that H_0 is rejected and H_a is accepted. Therefore, it can be concluded that there is an influence of puzzle learning media on students' learning outcomes in the subject of Pancasila Education for Grade V students of Taman Asuhan Private Elementary School Pematangsiantar in the 2025/2026 academic year.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi diri, mencakup kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional). Potensi yang dimaksud mencakup dimensi spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk berkontribusi di tengah masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan kata lain, pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter dan kompetensi yang utuh, sehingga menghasilkan individu yang cerdas secara intelektual, matang secara emosional, kuat secara moral, dan siap menjadi agen perubahan positif bagi lingkungannya. Selain itu pendidikan juga tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya untuk membentuk karakter dan kepribadian peserta didik. Keberhasilan pendidikan sangat ditentukan oleh proses pembelajaran yang berkualitas, yang menuntut pendidik untuk senantiasa meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah. Pendidikan memiliki program strategis yang harus dicapai, salah satunya adalah peningkatan kualitas kurikulum (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020). Sebagai respon terhadap tantangan zaman yang semakin kompleks dan dinamis, pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mengembangkan Kurikulum Merdeka sebagai bentuk transformasi pendidikan nasional. Kurikulum ini berfokus pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, mendorong diferensiasi, serta menekankan penguatan karakter melalui pendekatan yang kontekstual dan fleksibel. Menurut Risdiyana (2021), selain memahami kurikulum yang inovatif, guru juga dituntut untuk memiliki sikap profesionalisme dalam membimbing peserta didik. Pengembangan profesional guru menjadi kunci dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Kurikulum Merdeka merupakan inisiatif

terbaru dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi sebagai respons terhadap krisis pembelajaran dan kebutuhan peserta didik masa kini, memberikan fleksibilitas bagi pendidik dan siswa dalam memilih format, materi, dan pengalaman pembelajaran sesuai konteks lokal dan potensi individu (Kemdikbudristek, 2022). Kurikulum Merdeka ini memberikan keleluasaan bagi guru untuk merancang pembelajaran sesuai karakteristik dan kebutuhan siswa, sekaligus mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan mandiri dalam proses belajar. Bagi guru, kurikulum ini menawarkan fleksibilitas dalam memilih materi esensial, menyusun modul ajar, serta menerapkan pembelajaran berbasis proyek untuk menumbuhkan kompetensi dan karakter siswa sesuai Profil Pelajar Pancasila. Bagi siswa, Kurikulum Merdeka memberi kesempatan belajar sesuai minat, bakat, dan kecepatan masing-masing, sehingga mereka dapat lebih fokus pada pendalaman konsep dan penerapan nyata di kehidupan sehari-hari. Dengan pendekatan ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing proses pembelajaran, sementara siswa menjadi subjek aktif yang mengonstruksi pengetahuan. Berdasarkan Permendikbudristek No. 12 Tahun 2024 dan Permendikdasmen No. 13 Tahun 2025, Kurikulum Merdeka ditetapkan untuk diterapkan di seluruh jenjang pendidikan secara bertahap.

Kurikulum Merdeka memiliki kaitan erat dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila karena keduanya sama-sama berorientasi pada pembentukan karakter dan profil Pelajar Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan proses pembelajaran yang bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar yang terkandung di dalamnya sebagai ideologi dan dasar negara Indonesia kepada peserta didik. Dalam implementasinya, nilai-nilai tersebut diterapkan melalui berbagai kegiatan pembelajaran yang membentuk karakter dan sikap kebangsaan. Pembelajaran Pancasila sangat berkaitan dengan materi tentang norma, karena norma merupakan aturan atau ketentuan yang berlaku dalam masyarakat sebagai pedoman perilaku yang dianggap pantas dan diterima, serta bertujuan menciptakan keteraturan dan keharmonisan dalam kehidupan bersama. Guru diberi fleksibilitas untuk mengaitkan materi dengan isu nyata di lingkungan siswa, mengembangkan proyek-proyek kolaboratif, serta mendorong refleksi kritis terhadap penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran Pancasila di kelas V SD bertujuan untuk mengenalkan berbagai jenis norma dalam kehidupan masyarakat sebagai dasar pembentukan karakter dan tanggung jawab sosial siswa (Annisa, dkk). Dengan mempelajari norma agama, hukum, kesusilaan, dan kesopanan, siswa diajak untuk memahami mana perilaku yang baik dan mana yang buruk, serta belajar bersikap sesuai dengan aturan dan etika sehari-hari. Tercapainya tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Setiap kegiatan belajar tentu memerlukan evaluasi untuk memperoleh hasil belajar setelah terjadinya proses belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar terjadi interaksi antara guru dan siswa. Interaksi guru dan siswa memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif. Tujuan pembelajaran dapat dikatakan berhasil ketika hasil belajar menunjukkan lebih dari angka standar penilaian di sekolah tertentu. Hasil belajar dapat di lihat dalam berbagai bentuk seperti perkembangan pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, keterampilan, kecakapan dan kemampuan serta aspek lainnya yang dimiliki setiap individu saat proses pembelajaran berlangsung. Namun pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penulis pada tanggal 10 Juni 2025 di SD Swasta Taman Asuhan Pematangsiantar, ditemukan masalah bahwa proses pembelajaran di sekolah tersebut masih kurang efektif. Pembelajaran yang berlangsung cenderung pasif karena kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga siswa terlihat kurang antusias dan mudah merasa bosan. Hal ini disebabkan karena guru masih menerapkan metode pembelajaran yang berpusat pada guru, di mana guru lebih banyak

menjelaskan materi secara satu arah dan siswa hanya mendengarkan tanpa terlibat langsung. Proses belajar yang membosankan membuat siswa kesulitan memahami materi secara mendalam serta tidak termotivasi untuk mengeksplorasi pengetahuan lebih lanjut. Selain itu, guru juga masih kurang kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Akibatnya, suasana belajar menjadi kurang menyenangkan dan tidak mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar, di mana banyak siswa memperoleh nilai di bawah rata-rata Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini terlihat dari daftar nilai mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi dan merancang kembali strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa, khususnya dalam menyampaikan materi tentang macam-macam norma dalam Pendidikan Pancasila. Pendekatan yang lebih interaktif dan variatif, seperti penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual, dapat membantu mengatasi kejenuhan serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk mengaktifkan partisipasi siswa, memperjelas konsep, dan membuat materi lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan nyata. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan efektif dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila sejak dini.

Salah satu Solusi mengatasi permasalahan belajar yang terjadi di SD Swasta Taman Asuhan Pematangsiantar yaitu di perlukannya inovasi atau perubahan dalam proses pembelajaran yang baik sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Untuk menerapkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif penulis akan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Menurut Nurpratiwiningsih & Mumpuni, (2020) Media pembelajaran *puzzle* adalah permainan menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Media pembelajaran *puzzle* bermanfaat untuk kreatifitas siswa, keaktifan siswa, dan menghidupkan rasa ingin tahu siswa, sehingga pengetahuan siswa akan bertambah. Media pembelajaran *puzzle* merupakan media pembelajaran yang sifatnya memberikan rasa nyaman berpikir berfikir melalui permainan sehingga lebih menarik dan tertarik. *Puzzle* juga punya banyak keunggulan sebagai alat bantu belajar. Salah satunya adalah membantu siswa lebih fokus dan berkonsentrasi. Saat menyusun *puzzle*, siswa harus memperhatikan setiap bagian dengan teliti agar bisa disusun dengan benar. Dengan begitu, mereka belajar untuk lebih teliti dan fokus dalam belajar. Media pembelajaran *puzzle* memiliki hubungan yang kuat dengan teori belajar konstruktivisme (Piaget & Vygotsky). Dalam teori konstruktivisme, belajar dipahami sebagai proses aktif di mana siswa membangun sendiri pengetahuan melalui pengalaman langsung (Suyono & Hariyanto, 2017). Dengan menggunakan media *puzzle*, siswa terlibat secara langsung untuk menyusun, mengamati, dan memecahkan masalah, bukan hanya menerima informasi dari guru. Saat menyusun *puzzle*, siswa dituntut untuk berpikir, menghubungkan potongan-potongan informasi, serta menemukan solusi. Kegiatan ini mendorong rasa ingin tahu, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, penggunaan *puzzle* membantu siswa belajar lebih mandiri dan bermakna, sehingga hasil belajar dapat meningkat. Dapat dilihat pada penelitian yang berkaitan sebelumnya, menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Seperti studi yang dilakukan oleh Fakhru Ahsani dan Arivanti (2022) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar melalui penggunaan media pembelajaran *puzzle* bangun datar pada mata pelajaran Matematika siswa kelas IV SD Negeri 5 Pasuruhan Lor yang berjumlah 21 siswa. Hasil pretest menunjukkan rata-rata sebesar

23,8%, sedangkan hasil posttest meningkat menjadi 85,71%. Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media *puzzle* ini ditunjukkan melalui analisis uji hipotesis, yaitu perhitungan yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Kemudian didukung oleh penelitian yang dilakukan Yunita dan Supriatna (2021) membuktikan bahwa penggunaan media *puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest* dan dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian ini untuk menghadirkan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi norma dan aturan dalam kehidupan bermasyarakat. Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, studi ini secara khusus berfokus pada sekolah swasta di wilayah perkotaan, yaitu SD Swasta Taman Asuhan Pematangsiantar. Di sekolah ini, metode ceramah masih mendominasi proses pembelajaran, sementara pemanfaatan media pembelajaran kreatif dan interaktif, seperti *puzzle*, masih sangat terbatas. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hingga saat ini, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik mengkaji efektivitas media pembelajaran *puzzle* dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah swasta wilayah Pematangsiantar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi celah tersebut sekaligus menguji pengaruh penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila di sekolah yang menghadapi tantangan pedagogis tertentu.

Penelitian ini sangat erat keterkaitannya dengan Program Studi PGSD, karena mendukung pengembangan kompetensi calon guru dalam mengelola pembelajaran yang efektif dan inovatif. Dengan penggunaan media pembelajaran *puzzle*, mahasiswa PGSD sebagai calon guru yang baik lebih dapat belajar dalam memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan pemahaman siswa melalui media belajar yang menarik dan interaktif. Hal ini juga mencerminkan pentingnya kreativitas penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan materi pendidikan panacasila tentang macam – macam norma yang ada di Masyarakat. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SD Swasta Taman Asuhan Pematangsiantar Tahun Pembelajaran 2025/2026”.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang dikombinasikan dengan teknik eksperimen. Adapun alasan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif adalah karena metode penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dapat diukur secara numerik sehingga dapat mengumpulkan hasil data yang akurat dan transparan. Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan menggunakan instrumen dan analisis data yang bersifat kuantitatif/statistik untuk menguji hipotesis. Penelitian ini menggunakan desain *pre-eksperimen* dengan desain *one group pretest-posttest design*. Dimana pembelajaran diukur sesudah diberikan perlakuan pada sampel. *One Group Pretest-Posttest* ini diberikan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila dikelas V SD Swasta Taman Asuhan Pematangsiantar. Alasan peneliti

memilih desain ini adalah karena dapat menunjukkan perbedaan hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Sebelum perlakuan (*treatment*) dilakukan, subjek penelitian akan diberikan *pretest* untuk mengevaluasi pemahaman awal siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. *Pretest* digunakan sebagai alat perbandingan dengan hasil *posttest* setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Setelah *pretest* selesai dilaksanakan, maka subjek menerima perlakuan (*treatment*) menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Media pembelajaran *puzzle* akan disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari dan disajikan secara interaktif untuk memfasilitasi pemahaman konsep Pendidikan Pancasila. Setelah *treatment* selesai dilakukan, maka subjek diberikan *posttest* yang sama dengan *pretest* karena soal yang akan diberikan peneliti sebagai *pretest* merupakan soal yang sama untuk *posttest* akan tetapi soal tersebut diacak oleh peneliti. Instrumen penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini untuk memperoleh hasil belajar siswa adalah berupa tes pilihan berganda sebanyak 40 butir soal dengan ranah kognitif yakni, pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), mengevaluasi (C5), mencipta (C6) yang menggunakan 4 pilihan jawaban mengenai materi Pendidikan Pancasila kelas V yaitu macam – macam norma dan aturan di masyarakat. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas V SD Swasta Taman Asuhan Jl. Kapten M.H Sitorus No.17 Pematangsiantar sebelum diterapkannya media pembelajaran *puzzle*. Sedangkan *posttest* digunakan untuk mengukur hasil belajar Pendidikan Pancasila yang diberikan oleh peneliti setelah diberikan perlakuan atau setelah penerapan media pembelajaran *puzzle*. Uji validitas digunakan sebagai instrumen yang mengukur hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan, terlebih dahulu akan diuji yang dinamakan uji validitas. Soal yang akan diujikan kevalidannya sebanyak 40 soal pilihan berganda. Uji validitas yang akan dilakukan pada penelitian diuji cobakan kepada 30 siswa kelas V SD Swasta *Cyrillus Advanced School* (CAS), alasan peneliti memilih sekolah tersebut adalah karena sekolah ini memiliki karakteristik yang sama dengan tempat penelitian yang akan dilakukan, baik dari segi kurikulum maupun fasilitas serta lingkungan belajar. Rumus yang digunakan dalam menghitung validitas soal (butir soal) dengan bantuan *Excel*. Digunakan rumus product moment yaitu r_{xy} dengan rumus sebagai berikut:

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

Rumus yang digunakan adalah rumus *Kuder-Richardson 20* (KR-20) sebagai berikut :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Uji ini digunakan untuk mengetahui efektivitas perlakuan yang diberikan. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung normalitas gain menurut Meltzer.

$$N\text{-Gain} = \frac{S_{Post-S_{Pre}}}{S_{Maks-S_{Pre}}}$$

(Meltzer, 2002)

Untuk menguji normalitas pada penelitian ini digunakan uji Saphiro Wilk dapat dilihat pada rumus berikut.

$$Z = (X - X) / S$$

Uji-T digunakan untuk menguji hipotesis dengan $\alpha = 0,05$. Berikut penjelasan uji-t:

- Jika $t_{Hitung} > t_{Tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, berarti terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Taman Asuhan Pematangsiantar.
- Jika $t_{Hitung} < t_{Tabel}$ maka H_0 diterima H_a ditolak, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas V Taman Asuhan Pematangsiantar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang memaparkan hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V dengan menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle*. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 21 Agustus 2025, penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas V SD Swasta Taman Asuhan Pematangsiantar untuk mengetahui pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui sejauh mana kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa dalam memahami materi setelah diberikan perlakuan. Kemudian data hasil penelitian ini disajikan kedalam bentuk uraian dan tabel yang dideskripsikan secara rinci di bawah ini. Peneliti melakukan uji coba instrumen soal di kelas V SD Swasta Cyrillus Advanced School Pematangsiantar, pada tanggal 19 Agustus 2025. Dimana siswa yang diberi uji coba sebanyak 30 siswa. Uji coba dilakukan untuk mengetahui validitas dan realibilitas serta uji tingkat kesukaran dan daya pembeda soal. Dalam menguji validitas dari butir soal yang sudah dikerjakan oleh responden, peneliti menggunakan aplikasi SPSS 26. Setelah peneliti mengoreksi soal yang telah dikerjakan oleh siswa, setelah itu, peneliti melakukan penginputan data di SPSS 26. Butir soal yang dikatakan valid adalah jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% atau 0,05, dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan tidak valid. Dalam menentukan r_{hitung} dapat dilihat dari *tabel r product moment* dengan $N = 25$ maka diperoleh = 0,369. Maka dari 40 butir soal uji coba instrumen analisis validitas dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Coba Instrumen

Nomor	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
1.	0,601	0,361	Valid
2.	-0,060	0,361	Tidak Valid
3.	0,477	0,361	Valid
4.	-0,027	0,361	Tidak Valid
5.	0,381	0,361	Valid
6.	0,450	0,361	Valid
7.	0,733	0,361	Valid
8.	0,536	0,361	Valid
9.	0,654	0,361	Valid
10.	0,402	0,361	Valid
11.	0,563	0,361	Valid
12.	0,289	0,361	Tidak Valid
13.	0,137	0,361	Tidak Valid
14.	0,182	0,361	Tidak Valid
15.	0,470	0,361	Valid
16.	0,385	0,361	Valid
17.	0,629	0,361	Valid
18.	0,503	0,361	Valid
19.	-0,091	0,361	Tidak Valid
20.	0,478	0,361	Valid
21.	-0,027	0,361	Tidak Valid
22.	0,606	0,361	Valid

Nomor	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
23.	0,041	0,361	Tidak Valid
24.	0,624	0,361	Valid
25.	0,300	0,361	Tidak Valid
26.	0,406	0,361	Valid
27.	0,372	0,361	Valid
28.	0,451	0,361	Valid
29.	-0,011	0,361	Tidak Valid
30.	0,011	0,361	Tidak Valid
31.	0,460	0,361	Valid
32.	0,174	0,361	Tidak Valid
33.	0,154	0,361	Tidak Valid
34.	0,385	0,361	Valid
35.	0,394	0,361	Valid
36.	0,532	0,361	Valid
37.	0,420	0,361	Valid
38.	0,415	0,361	Valid
39.	0,191	0,361	Tidak Valid
40.	0,107	0,361	Tidak Valid

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 40 butir soal yang akan peneliti ujikan sebelum digunakan untuk kesekolah eksperimen, setelah diujikan dapat dilihat butir soal yang memiliki nilai valid ada sebanyak 25 butir soal dan tidak valid sebanyak 15 butir soal. Untuk soal yang valid selanjutnya dapat digunakan sebagai tes. Setelah dilakukan uji validitas dalam pengumpulan data selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk mengukur sejauh mana instrumen pada penelitian ini dapat dipercaya untuk digunakan alat pengumpulan data apabila instrumen tersebut baik. Pada pengujian realibilitas dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus Cronbach Alpha serta menggunakan alat bantu SPSS 26 dengan kriteria jika nilai Cronbach's Alpha > 0.60 maka data dinyatakan reliabel. Dan jika nilai Cronbach's Alpha < 0.60 maka data dinyatakan tidak reliabel. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.889	25

Berdasarkan tabel di atas, dimana nilai Cronbach's Alpha memiliki nilai 0,889 dengan r_{tabel} sebesar 0,361 dan diperoleh bahwa sebesar 0,889 > r_{tabel} sebesar 0,361. Maka dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian tersebut reliabel dan memenuhi kriteria realibilitas tinggi.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Berikut hasil uji normalitas data pretest dan posttest pada penelitian ini.

Tabel 3. Hasil uji Normalitas data *Pretest* dan *Posttest*
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.126	31	.200*	.958	31	.257
POSTTEST	.157	31	.050	.941	31	.087

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa data *pretest* dan *posttest* menunjukkan data berdistribusi normal seperti yang diketahui bahwa data berdistribusi normal apabila $\text{sig} > 0,05$. Data di atas menunjukkan bahwa data *pretest* menunjukkan nilai $0,257 > 0,05$, dan data *posttest* memiliki nilai $0,087 > 0,05$. Sehingga dapat ditarik Kesimpulan bahwa hasil perhitungan data *pretest* dan *posttest* pada penelitian ini berdistribusi normal.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian. Hasil yang dimaksud yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan dianalisis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD Swasta Taman Asuhan Pematangsiantar. Instrumen penelitian ini berbentuk soal tes sebagai alat ukur kognitif siswa. Sebelum soal-soal diberikan kepada subjek penelitian, setiap butir perlu melalui proses uji kelayakan untuk memastikan bahwa instrumen tersebut sesuai dan dapat digunakan sebagai alat ukur dalam pelaksanaan penelitian. Uji yang dilakukan terlebih dahulu yaitu uji validitas, kemudian soal-soal yang valid diuji reliabilitasnya, daya pembeda soal, serta tingkat kesukaran soal. Hasilnya menunjukkan bahwa 25 dari 40 butir soal dinyatakan valid dan reliabel dengan koefisien reliabilitas tinggi (0,889). Butir soal yang digunakan juga mampu membedakan siswa dengan baik berdasarkan tingkat kemampuan mereka. Tingkat kesukaran soal pun terdistribusi merata dengan sebagian besar berada pada kategori sedang hingga mudah, yang cocok digunakan untuk siswa jenjang sekolah dasar terlebih lagi khusus siswa kelas III SD. Sehingga 25 soal tersebut dapat digunakan sebagai alat ukur saat penelitian. Selama memasuki linimasa penelitian, dilakukan pengumpulan data dengan memberikan waktu kepada siswa untuk menjawab soal sebanyak 2 kali yakni soal *pretest* yang diberikan sebelum diberikannya perlakuan dan *posttest* yang diberikan sesudah diberikannya perlakuan. Hasil *pretest* siswa cukup memprihatinkan karena dari 31 siswa, hanya 5 orang yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Rata-rata nilai yang diperoleh siswa juga masih cukup rendah, yaitu sebesar 60,5. Sedangkan hasil *posttest* menunjukkan lonjakan yang signifikan. Sejumlah 30 siswa dinyatakan tuntas, dan rata-rata nilai siswa meningkat tajam menjadi 86,1. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *puzzle* memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Bahkan, nilai tertinggi mencapai 100 dan hanya satu siswa yang belum mencapai Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Secara keseluruhan, peningkatan ini sangat jelas terlihat jika dibandingkan dengan hasil *pretest*.

Pretest adalah untuk menguji penguasaan siswa terhadap materi atau materi yang diajarkan sebelum menerima perlakuan, dan *posttest* adalah untuk menguji penguasaan siswa terhadap materi setelah menerima perlakuan. Seluruh data *pretest* dan *posttest* dilakukan analisis data dengan menguji normalitasnya menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata *pretest* adalah 60,5. Dan rata-rata nilai *posttest* adalah 86,1. Hasil analisis uji normalitas menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal karena nilai $\text{Sig.} > 0,05$. Data *pre-test* memiliki $0,275 > 0,05$, dan data *post-test* memiliki nilai $0,087 > 0,05$. Setelah dilakukannya uji normalitas, dilakukan analisis *N-Gain* yang dihitung berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil dari uji *N-Gain* disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dengan kriteria nilai *N-Gain Score* sebesar 0,6782. Bahwa Keefektifannya $0,7 > 0,6782 > 0,03$ yang dimana hasil tersebut termasuk dalam kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* berpengaruh positif terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Swasta Taman

Asuhan Pematangsiantar Tahun Pembelajaran 2025/2026 sehingga dilanjutkan pada uji hipotesis dari hasil tes siswa diperoleh t_{hitung} sebesar = 19,975 dan t_{tabel} = 1,697 maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $19,975 > 1,697$ yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima yang menandakan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila pada materi macam – macam norma dan aturan di masyarakat pada kelas V SD Swasta Taman Asuhan Pematangsiantar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *puzzle* di SD Swasta Taman Asuhan Pematangsiantar. Hal ini terlihat pada hasil belajar siswa yang memperoleh nilai rata-rata *pretest* 60,5 sedangkan setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *puzzle* dapat diperoleh nilai rata-rata *posttest* 86,1. Setelah dilakukan uji *n-gain pretest* dan *posttest* telah terpenuhi dan memiliki kriteria tinggi karena *n-gain score* mencapai 0,6782. Bahwa Keefektifannya $0.7 > 0,6782 > 0,03$ yang dimana hasil tersebut termasuk dalam kategori sedang. Uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan data berdistribusi normal dengan nilai Sig. *pretest* $0,275 > 0,05$ dan *posttest* $0,087 > 0,05$ sehingga hasil perhitungan data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Selain itu, dilakukan Uji t, diperoleh Data hasil tes siswa diperoleh t_{hitung} sebesar = 19,975 dan t_{tabel} = 1,697 maka diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $19,975 > 1,697$ yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a diterima yang menandakan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila pada materi macam – macam norma dan aturan di masyarakat pada kelas V SD Swasta Taman Asuhan Pematangsiantar Tahun Pembelajaran 2025/2026.

REFERENSI

- Annisa, S., Rukayah, R., & Supianto, S. (n.d.). Implementasi pendidikan karakter pada mata pelajaran pendidikan pancasila materi norma dalam kehidupan kelas v sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 12(2), 115–121.
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan media pembelajaran berupa buletin dalam bentuk buku saku untuk pembelajran IPA terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 1–13.
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i2.2475>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan pendekatan pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman, 11, 1–17.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.

- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 4(1), 981–990. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273>
- Kaniawati, E., Mardani, M. E. M., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kartikasari, D., Wuryandini, E., & Nurodin, M. (2024). Implementasi Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SDN Mlatiharjo 02 Semarang. *Journal on Education*, 7(1), 3193–3201. <https://doi.org/10.31004/joe.v7i1.6790>
- Komariyah, S., & Laili, A. F. N. (2020). Pengaruh kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 4(2), 53–58.
- Maviro, A. L. T. (2017). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV Min Lambaro Aceh Besar*. UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- Mulyana, A., Hidayat, S., & Sholih, S. (2013). Hubungan Antara Persepsi, Minat, dan Sikap Siswa dengan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran PKn. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 19(3), 315–330. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v19i3.291>
- Nabila, M. (2021). *Pengembangan Media puzzle Tematik untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82–90. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.25809>
- Nisa, A. (2020). Pengaruh perhatian orang tua dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 1–9.
- Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(01), 1–6. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i01.52>
- Nurrita, T. (2020). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar.
- Ratna Ayu, R., & Sobri, M. (2024). Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal of Millenial Education (JoME)*, 3(1), 201–210. <https://journal.mudaberkarya.id/index.php/JoME>
- Ridho'i, M. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi. *JURNAL E-DuMath*, 8(2), 118–128. <https://doi.org/10.52657/je.v8i2.1809>
- Setiadi, A., & Kep, N. M. (2012). Kerangka Konseptual & Hipotesis. *Konsep & Penulisan Riset Keperawatan*, 80.
- Sinaga, D. Y., Tarigan, J. R., Galingging, M. E., & ... (2025). Penerapan Metode

- Pembelajaran Game-Based Learning (Puzzle) Dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Pada Sdn 124398. *Jurnal Riset Penelitian ...*, 06(1), 29–37. <https://ijurnal.com/1/index.php/jrpu/article/view/498%0Ahttps://ijurnal.com/1/index.php/jrpu/article/download/498/461>
- Sunardi, R. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA Tahun Pelajaran 2019/2020 Pada Materi Hukum Termodinamika dengan Model Pembelajaran Inkuiri di SMAN 14 Tebo. *Jurnal Literasiologi*, 5(2).
- ULFARIANI, N. (2017). *Pengembangan Instrumen Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif, Kognitif dan Psikomotorik Materi Elastisitas Zat Padat*. UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*
- Suyono, & Hariyanto. (2017). *Belajar dan pembelajaran: Teori dan konsep dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Valentine, I. L. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V SDN Sukajadi Kec. Bumi Ratu Nuban*. IAIN Metro.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>