



**JPPSD**  
Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar

Vol. 3 Issue (2) 2023

Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar

<https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>

## Pengaruh Media *Picture Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD

Abd. Hafid<sup>1</sup>, Awaluddin Muin<sup>2</sup>, Nur Isma Eka Wahyuni<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Makassar, [hafidabdul196403@gmail.com](mailto:hafidabdul196403@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Negeri Makassar, [walunm@gmail.com](mailto:walunm@gmail.com)

<sup>3</sup>Universitas Negeri Makassar, [nurismaeka15@gmail.com](mailto:nurismaeka15@gmail.com)

[makmurnurdin@gmail.com](mailto:makmurnurdin@gmail.com)

**Abstrak;** Penelitian ini merupakan penelitian metode kuantitatif dengan desain penelitian *quasi eksperimental* yang bertujuan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh signifikan menggunakan media *Picture Puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 6/75 Kading. Populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas IV SD Inpres 6/75 Kading berjumlah 42 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* atau sampel jenuh. Teknik pengumpulan data penelitian ini berupa bentuk tes pilihan ganda. Teknik analisis data penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian ini, menunjukkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen menunjukkan  $0,000 < 0,05$  yang terdapat pengaruh sedangkan data pada hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol menunjukkan  $0,782 > 0,05$  yang berarti tidak terdapat pengaruh. Kesimpulan hasil penelitian terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan media *Picture Puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 6/75 Kading

**Kata kunci:** “Media picture puzzle; hasil belajar; siswa”

**Abstract:** This research is a quantitative research method with a quasi experimental research design that aims to determine whether or not there is a significant effect of using Picture Puzzle media on the learning outcomes of Indonesian students in grade IV SD Inpres 6/75 Kading. The research population is all fourth grade students of SD Inpres 6/75 Kading totaling 42 students. This study uses non-probability sampling techniques or saturated samples. This research data collection technique is in the form of multiple choice tests. The data analysis technique of this research is descriptive statistical analysis and inferential statistical analysis. The results of this study showed that the pretest and posttest data for the experimental class showed  $0.000 < 0.05$ , which had an effect, while the data for the pretest and posttest results for the control class showed  $0.782 > 0.05$ , which meant that there was no effect. The conclusion of the research results is that there is a significant effect of using Picture Puzzle media on the learning outcomes of Indonesian language students in class IV SD Inpres 6/75 Kading

**Keywords:** ” *Media picture puzzle; learning outcomes; students* ”

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang penting dalam kehidupan setiap orang, melalui pendidikan setiap orang dapat berkembang dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Oleh sebab itu, pendidikan menjadi kebutuhan bagi tiap manusia sebagai sarana untuk mengekspresikan diri, menemukan jati diri, serta mengambil peranan di masa yang akan datang. Sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Hafid, A., Sultan, & Rosmalah (2019) mengemukakan bahwa pendidikan sebagai wahana untuk saling bertukar ilmu pengetahuan dan pendapat diharapkan mampu membentuk karakter peserta didik dengan beberapa nilai-nilai dan mencerdaskan bangsa.

Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh perkembangan pendidikan bagi anak bangsa itu. Kemajuan dalam satuan waktu jangka panjang akan dapat memprediksi siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Muin, Firdaus, & Hajar (2023) menyatakan media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal. Rukayah, Hafid, A., & Jauhar, S (2020) menyatakan bahwa Pendidikan pada dasarnya bertujuan untuk membina siswa agar memiliki pengetahuan, keterampilan dalam menjalani kehidupan. Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Musfiqon & Nurdyansyah, 2015)

Media pembelajaran *Picture Puzzle* merupakan pembelajaran bentuk permainan yang menantang kreatifitas dan ingatan siswa. Media *Picture Puzzle* ini lebih berkesan saat pembelajaran dikarenakan munculnya motivasi siswa untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil.

Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar yaitu melalui media pembelajaran. Menurut Husna, Sari & Halim (2017) Bermain *Picture Puzzle* merupakan hal yang sangat menarik yang membutuhkan kesabaran dalam merangsang siswa untuk berfikir dan berimajinasi dalam menyusun potongan *Picture Puzzle* sehingga menjadi gambar yang utuh. Dalam menyusun *Picture Puzzle* siswa harus memahami materi yang sudah diberikan agar dapat menjawab pertanyaan dan konsentrasi dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Maulida & Zulfitria (2018) menyatakan bahwa *Picture Puzzle* merupakan media yang terdiri dari potongan gambar, huruf, kotak-kotak, dan angka yang membentuk pola sehingga siswa ada rasa keinginan menyelesaikan gambar secara cepat dan tepat.

Pembelajaran Bahasa Indonesia mengarahkan kepada siswa agar dapat berkomunikasi dengan baik dan tepat dengan penggunaan bahasa yang kontekstual baik itu secara lisan maupun tulis. Pada hakikatnya pembelajaran Bahasa Indonesiaa menyangkut empat keterampilan berbahasa. Menurut Taringan (2008) keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan menulis (*writing skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*) dan keterampilan membaca (*reading skills*). Setiap keterampilan tersebut memiliki hubungan yang erat dengan keterampilan-keterampilan lainnya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, diperlukan suatu media pembelajaran yang konkrit seperti menggunakan media pembelajaran *Picture Puzzle* untuk membantu pemahaman konsep dalam mengembangkan suatu materi yang diimplementasikan dalam bentuk pengalaman siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media *Picture Puzzle* merupakan kegiatan belajar sambil bermain dan siswa pun akan terlibat secara aktif. Dalam pembelajaran ini, seorang siswa tidak hanya menggunakan otaknya untuk berpikir melainkan mata dan tangannya ikut aktif dalam

menyelesaikan masalah sehingga siswa akan lebih mengingat materi yang dipelajari dan mampu berpikir kritis dan memecahkan masalah melalui materi yang diberikan dapat diingat dalam jangka waktu yang lama.

Berdasarkan hal tersebut, maka siswa diharapkan dapat memiliki hasil belajar kemampuan dalam menyusun *Picture Puzzle*. Menurut Susanto (2019 h.7) menyatakan “hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Ada banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, baik dari dalam diri siswa itu sendiri dalam belajar maupun dari faktor luar. Menurut Niska (2013) mengemukakan bahwa dari beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa adalah cara penyajian materi. Penyajian materi dalam pembelajaran berkaitan dengan model yang digunakan guru dalam menyajikan materi yang bersifat inovatif. Hal ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Anisah (2017) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Puzzle* dikombinasikan dengan model *picture and picture* terhadap hasil belajar siswa pada materi macam-macam sumber energi di kelas IV MIN 40 Aceh Besar. Penelitian yang serupa juga pernah dilakukan oleh Nurpratiwiningsih & Mumpuni (2019) menyatakan bahwa terdapat pengaruh media *Puzzle* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik di Sekolah Dasar. Selain itu penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Bahar & Risnawati (2019) menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan media *Puzzle* pada mata pelajaran matematika di Taeng-Taeng Kabupaten Gowa memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang meningkat sehingga memberikan pengaruh yang signifikan.

Berdasarkan pra penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Inpres 6/75 Kading Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone yang dilaksanakan pada 28 s/d 30 Januari 2023, melalui wawancara dengan guru kelas IV diperoleh informasi yaitu: 1) Proses pembelajaran masih berpusat pada guru dengan penggunaan media berupa buku ajar, power point, dan papan tulis, 2) guru belum pernah menggunakan media *Picture Puzzle* dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, 3) hasil penilaian tengah semester (PTS) siswa kelas IV khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah dengan rata-rata di bawah 75 dari standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). Hal ini terbukti melalui dokumentasi dari 42 jumlah siswa, terdapat 13 orang siswa yang memperoleh rata-rata nilai hasil PTS yaitu 30,95% dan 29 orang siswa yang memperoleh rata-rata nilai PTS yaitu 69,04%. Melihat dari pernyataan dan permasalahan tersebut, banyak faktor yang berpengaruh pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran di sekolah. Faktor-faktor tersebut adalah kejenuhan siswa dalam pembelajaran, hal ini terlihat dari respon siswa yang cenderung pasif dan pemahaman mereka mengenai materi yang kurang. Oleh karena itu Penggunaan media *Picture Puzzle* dapat memotivasi siswa untuk bermain dalam menyusun potongan-potongan *Puzzle* serta siswa lebih aktif, kritis, dan kreatif dalam memecahkan masalah yang ada sebagai hasil belajar Bahasa Indonesia maksimal sesuai kriteria ketuntasan minimal.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu, penelitian sebelumnya meneliti pengaruh penggunaan media *Puzzle* pada mata pelajaran matematika, sedangkan pada penelitian ini, yang diteliti adalah pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa. Penelitian ini juga dilaksanakan di lokasi yang berbeda dengan penelitian sebelumnya sehingga akan menghasilkan beberapa perbedaan dengan hasil penelitian sebelumnya

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti berminat melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Picture Puzzle* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres 6/75 Kading Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2021) Kuantitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang secara primer menggunakan paradigma post positivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan seperti sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis, dan pertanyaan spesifik menggunakan pengukuran dan observasi serta pengujian teori menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen dan survey yang memerlukan data statistik.

Jenis penelitian ini adalah *Quasi Experimental* (Eksperimental Semu) yang merupakan pengembangan dari *True Experimental Design*. *Quasi Experimental* yaitu jenis desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang tidak dipilih secara random.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Tes dalam penelitian ini yaitu bentuk *pretest* dan *posttest*, dengan menggunakan teknik penilaian ini dapat dihasilkan data secara kuantitatif mengenai perkembangan hasil belajar siswa setelah melakukan tindakan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen naskah soal yang berbentuk pilihan ganda untuk memperoleh data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Tes yang diberikan mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia dan sebelum digunakan terlebih dahulu divalidasi oleh validator, setelah divalidasi dilakukan uji lapangan pada sekolah yang akan diteliti oleh peneliti. Alat : Alat yang digunakan media *Picture Puzzle* untuk proses pembelajaran sehingga kegiatan eksperimen dapat dilakukan dan juga alat lain yang digunakan yaitu kamera berfungsi sebagai menangkap gambar-gambar kegiatan eksperimen dikelas sebagai bagian dari instrumen penelitian berupa dokumentasi. Bahan : Bahan yang digunakan dalam penelitian yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Kelas IV, soal *pretest* dan *posttest* dalam bentuk pilihan ganda.

Pada Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif dan statistik inferensial. Data yang dianalisis adalah keterlaksanaan media *picture puzzle* dan hasil belajar Bahasa Indonesia yang diperoleh melalui *pretest* dan *posttest* dengan melihat peningkatan nilai sebelum dan setelah diberikan perlakuan.

## HASIL PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah maka dalam penelitian ini akan di bahas sebagai berikut:

### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 6/75 Kading melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia siswa menggunakan media *Picture Puzzle* dengan menggunakan *Program SPSS Statistic Version 25*. Adapun data hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat sebagai berikut:

#### a. Data *pretest* hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

*Pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan pada hari Senin, 15 Mei 2023 dengan jumlah subjek penelitian 21 orang kelas eksperimen dan 21 orang kelas kontrol. Setelah data *pretest* diperoleh, kemudian diolah menggunakan program *IBM SPSS Statistic Version 25*, untuk mengetahui data deskriptif skor nilai *pretest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 1 Deskripsi Skor Nilai *Pretest* Siswa pada kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Sampel (n)	21	21
Rata-rata (mean)	39.05	40.00
Standar Deviasi	10.562	11.619
Median	35.00	45.00
Modus	35	45

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 25*

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Skor Nilai *Pretest* Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Skor	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	80-100	Baik Sekali	-	-	-	-
2	66-79	Baik	-	-	-	-
3	56-65	Cukup	3	14,29%	1	4,78%
4	41-55	Kurang	3	14,29%	10	47,61%
5	0-40	Sangat kurang	15	71,42%	10	47,61%
Jumlah			21	100%	21	100%

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 25*

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat digambarkan bahwa, hasil *pretest* pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat kurang, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar siswa pada kelas eksperimen secara keseluruhan adalah 39,05 yang berada pada interval 0-40. Adapun frekuensi jumlah siswa yang berada pada kategori sangat kurang terdapat 15 orang dari 21 siswa dengan persentase sebesar 71,42%. Sedangkan di kelas kontrol dapat disimpulkan bahwa, hasil *pretest* pada kelas kontrol berada pada kategori sangat kurang, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar siswa pada kelas kontrol secara keseluruhan adalah 40,00 yang berada pada interval 0-40. Adapun frekuensi jumlah siswa yang berada pada kategori sangat kurang terdapat 10 orang dari 21 orang dengan persentase sebesar 47,61%.

Hasil penelitian *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan pada hari Jumat, 19 Mei 2023 untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan pada hari Senin, 22 Mei 2023 dengan jumlah subjek penelitian 21 orang kelas eksperimen dan 21 orang kelas kontrol. Setelah data *posttest* diperoleh kemudian diolah menggunakan program *IBM SPSS Statistic Version 25*, untuk mengetahui data deskripsi skor nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3 Deskripsi Skor Nilai *Posttest* Siswa pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Kelas	
	Eksperimen	Kontrol
Jumlah Sampel (n)	21	21
Rata-rata (Mean)	75.48	62.14
Standar Deviasi	11.057	11.573
Median	75.00	65.00
Modus	65	65

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 25*

Berdasarkan tabel 3 dapat digambarkan bahwa, rata-rata (*mean*) hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan adalah 75.48. Nilai tengah (*median*) dari data *posttest* yang terurut dari nilai terendah sampai tertinggi adalah 75.00. Modus (*mode*) atau data yang sering muncul adalah 65, yang artinya nilai tersebut memiliki jumlah atau frekuensi terbanyak yang diperoleh siswa

Adapun simpangan baku (*standar deviasi*) hasil belajar kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan adalah 11.057 yang artinya hasil *posttest* siswa kelas eksperimen bervariasi karena nilai sebarannya menjauhi 0, data bersifat heterogen. Pada *posttest* kelas kontrol rata-rata (*mean*) adalah 62.14. Nilai tengah (*median*) dari data *posttest* pada kelas kontrol yang terurut dari nilai terendah

sampai nilai tertinggi adalah 65,00. Modus (*mode*) atau data yang sering muncul adalah 65 yang artinya nilai tersebut memiliki jumlah atau frekuensi terbanyak yang diperoleh oleh siswa. Adapun simpangan baku (*standar deviasi*) adalah 11.573. Jika data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol di atas dikelompokkan ke dalam 5 kategori, maka diperoleh daftar distribusi frekuensi sebagai berikut:

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Skor Nilai *Posttest* hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Skor	Kategori	Eksperimen		Kontrol	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	80-100	Baik Sekali	9	42,85%	2	9,53%
2	66-79	Baik	5	23,80%	5	23,80%
3	56-65	Cukup	6	28,57%	6	28,57%
4	41-55	Kurang	1	4,78%	6	28,57%
5	0-40	Sangat kurang	-	-	2	9,53%
Jumlah			21	100%	21	100%

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, hasil *posttest* pada kelas eksperimen berada pada kategori baik, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (mean) hasil belajar siswa pada kelas eksperimen secara keseluruhan adalah 75,48 yang berada pada interval 66-79. Adapun frekuensi pada jumlah siswa yang berada pada kategori baik terdapat 5 orang dari 21 siswa dengan persentase sebesar 23,80% yang artinya hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dapat dikatakan terdapat pengaruh atau peningkatan. Sedangkan pada kelas kontrol berada pada kategori cukup, hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata (mean) hasil belajar siswa pada kelas kontrol secara keseluruhan adalah 62,14 yang berada pada interval 56-65. Adapun frekuensi jumlah siswa yang berada pada kategori cukup terdapat 6 orang dari 21 siswa dengan persentase sebesar 28,57% yang artinya hasil belajar siswa pada kelas kontrol dapat dikatakan tidak terdapat pengaruh atau tidak terdapat peningkatan

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah media *picture puzzle* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini digunakan uji *Independent Sample T-test* dengan cara membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$

#### 1. *Independent Sample T-Test Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. Syarat data dikatakan signifikan apabila nilai probabilitas lebih kecil daripada 0,05. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Berikut ini adalah hasil *Independent Sample t-Test* nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 5. *Independent Sample t-Test Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Nilai	Ket
<i>Pre-Test</i>	0,278	40	0,782	$0,782 > 0,05$
Kelas Eksperimen Dan <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol				= Tidak Ada perbedaan

Sumber: IBM SPSS Statistic Version 25

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan. Jika nilai  $t_{hitung}$  sebesar 0,278

dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  dengan  $\alpha = 5\%$  dan  $df = 40$ , diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 1.68385 (lampiran h.88). Maka  $t_{hitung}$  memiliki nilai lebih kecil daripada  $t_{tabel}$  ( $0,278 < 1.68385$ ) Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa, tidak ada perbedaan secara signifikan.

## 2. *Independent Sample T-Test Posttest Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol*

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa antara kelas yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *picture puzzle* dan kelas yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media *picture puzzle*. Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Syarat data dikatakan ada perbedaan apabila nilai probabilitas lebih kecil daripada 0,05. Berikut ini adalah hasil *Independent Sampel T-Test nilai posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 6. *Independent Sample t-Test Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Ket
		Nilai	
Probabilitas			
<i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen	3,87	40	$0,000 < 0,05 =$
dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol		0,000	Ada perbedaan

Sumber: *IBM SPSS Statistic Version 25*

Berdasarkan tabel di atas, terlihat bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa antara kelas yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *picture puzzle* dan kelas yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media *picture puzzle*.

Jika nilai  $t_{hitung}$  sebesar 3.817 dibandingkan dengan nilai  $t_{tabel}$  dengan  $\alpha = 5\%$  dan  $df = 40$ , diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 1.68385 (lampiran h.88). Maka  $t_{hitung}$  memiliki nilai lebih besar daripada  $t_{tabel}$  ( $3,817 > 1.68385$ ). Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif ditemukan bahwa, gambaran hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *Picture Puzzle* berada pada kategori sangat kurang dengan perolehan *mean* sebesar 39,05 Setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Picture Puzzle*, hasil belajar siswa meningkat dan berada pada kategori baik dengan perolehan *mean* sebesar 75,48. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 93,29% yang merupakan persentase kenaikan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media *Picture Puzzle*. Capaian tersebut meningkat karena media *Picture Puzzle* merupakan media yang menarik perhatian siswa dengan berupa gambar yang beragam sehingga anak seolah-olah belajar sambil bermain. Sebagaimana yang telah diungkap oleh Nurpratiwiningsih & Mumpuni (2019) bahwa belajar menggunakan media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada siswa.

Pada kelas kontrol sebelum diberikan pembelajaran tanpa menggunakan media *Picture Puzzle* berada pada kategori sangat kurang dengan perolehan *mean* sebesar 40,00 Setelah diberikan pembelajaran berada pada kategori cukup dengan perolehan *mean* sebesar 62,14. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa, terdapat peningkatan hasil belajar siswa *pretest* kelas kontrol dan *posttest* kelas kontrol sebesar 55,35%. Faktor-faktor penyebab sehingga hasil belajar siswa kelas kontrol meningkat walaupun berada pada kategori cukup tanpa menggunakan media *Picture Puzzle* karena materi pembelajaran berulang dan berkesinambungan sehingga siswa memiliki bekal dalam mengikuti pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang diberikan perlakuan menggunakan media *Picture Puzzle* dan tanpa

menggunakan media *Picture Puzzle* dilihat berdasarkan pencapaian peningkatan hasil belajar siswa di masing-masing kelas.

Hasil belajar yang diperoleh siswa tidak hanya dilihat dari aspek kognitif saja namun juga aspek afektif dan psikomotorik siswa yang mengalami perubahan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Picture Puzzle* dalam proses pembelajaran membuat siswa memberikan perhatian serta daya tarik yang lebih pada saat pembelajaran dilaksanakan. Hal ini didukung oleh pendapat Anisah (2017) yang menyatakan bahwa *Picture Puzzle* suatu rangkaian penyampaian materi ajar dengan menunjukkan gambar-gambar konkrit kepada siswa sehingga siswa dapat memahami secara jelas tentang makna hakiki dari materi ajar yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Picture Puzzle* sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adanya media *Picture Puzzle* menjadikan siswa tersebut bersemangat dalam belajar sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat optimal.

Pada analisis data statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* diperoleh semua data berdistribusi normal. Setelah itu, dilakukan uji homogenitas *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji *Levene Statistic* dinyatakan semua data homogen.

Uji hipotesis melalui uji-t dengan menggunakan *Independent Sample T- test* pada *posttest* diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3,817. Kemudian nilai  $t_{hitung}$  dibandingkan dengan  $t_{tabel}$  dengan taraf 5%. Berdasarkan df 40 maka nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1.68385, karena nilai  $t_{hitung}$  lebih besar daripada  $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Untuk nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil daripada nilai taraf signifikansi ( $0,000 < 0,05$ ), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh signifikan media *Picture Puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 6/75 Kading. Hal ini didukung dengan kesimpulan penelitian yang dilakukan oleh Bahar & Risnawati (2019) bahwa adanya pengaruh penggunaan media *Puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SD Inpres Taeng-Taeng Kabupaten Gowa yang dapat ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis nilai sig. sebesar 0,027 lebih kecil daripada 0,05. Namun pada penelitian Bahar & Risnawati (2019) merujuk mata pelajaran matematika sedangkan pada penelitian ini menggunakan media *Picture Puzzle* yang merujuk pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang tujuannya untuk mengetahui pengaruh media *Picture Puzzle* terhadap hasil belajar siswa.

Meskipun secara fakta media *Picture Puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa mengalami peningkatan, namun tidak bisa dipungkiri bahwa media *Picture Puzzle* juga memiliki kekurangan dalam pelaksanaannya yaitu ketika pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *Picture Puzzle* guru harus menyiapkan dan membuat *Puzzle* semenarik mungkin terlebih dahulu sebelum digunakan dan diajarkan agar siswa lebih fokus pada saat pembelajaran. Selain itu, ada juga siswa yang hanya melihat namun tidak memperhatikan makna dari *Picture Puzzle* tersebut.

Hal baru yang di dapat dari penelitian ini yaitu penggunaan media *picture puzzle* di kelas eksperimen maupun kelas kontrol pada siswa kelas IV di SD Inpres 6/75 Kading dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa dan pengaruhnya sangat signifikan.

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Inpres 6/75 Kading Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone, ditemukan fakta empiris yang dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 6/75 Kading sebelum menggunakan media *picture puzzle* di kelas eksperimen berada pada kategori sangat kurang, sedangkan di kelas kontrol juga berada pada kategori sangat kurang. Kemudian, hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres 6/75 Kading setelah menggunakan media *picture puzzle* di kelas eksperimen berada pada kategori baik, sedangkan di kelas kontrol berada pada kategori cukup. Terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan media *picture puzzle* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres 6/75



Kading, terbukti dengan hasil uji *Independent Sample t-Test* yaitu  $t_{hitung}(3,817) > t_{tabel}(1.68385)$

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis ingin menyampaikan beberapa saran yang dapat dijadikan pertimbangan oleh beberapa pihak terkait, diantaranya: 1) diharapkan kepada para guru mengembangkan media pembelajaran *Picture Puzzle* pada saat proses belajar. 2) Diharapkan guru dapat memaksimalkan dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran di kelas. 3) Kepada peneliti yang akan melakukan penelitian dengan judul yang relevan, agar skripsi ini kiranya dapat menjadi referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya dengan lebih teliti dan lebih baik lagi dari penelitian ini.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anisah. 2017. Pengaruh Media Puzzle Dikombinasikan Dengan Model Picture and Picture Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Macam-Macam Sumber Energi Di Kelas IV MIN 40 Aceh Besar. *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh
- Bahar, & Risnawati. Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa. *Jurnal Pendidikan*, 9(1).
- Depdiknas. 2003. Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia*
- Hafid, A., Sultan, & Rosmalah. 2019. Efektivitas Penerapan Pendidikan Karakter Pada Kurikulum 2013 Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar Inpres 6/75 Ta' Tanete Riattang Kabupaten Bone. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*. 3(3), 4-5.
- Husna, N, Sari, S, A., & Halim, A. Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 66-71.
- Musfiqon, & Nurdyansyah. 2015. *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Muin, A., Amin, M., & Azhari, A, S. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV. *Jurnal Global Basic Education*. 1(4).
- Muin, Firdaus, & Hajar S. 2023. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*. 2(4), 5-6
- Maulida, A., & Zulfitri. 2018. Pengembangan kecerdasan Interpresional Anak Autis Melalui Pemanfaatan Media Puzzle Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 1(2), 120-130.
- Niska, B. (2013). Penggunaan Media Poster untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1(1), 1-12.
- Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. 2019. Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(01), 1-6.
- Rukayah, Hafid, A., & Jauhar, S. 2020. Perbandingan Penerapan Media Audio Visual dan Media Lingkungan dalam Menulis Puisi Kelas V SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*. 4(3), 2-3.
- Sugiyono. 2021. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2019. *Teori Belajar & Pembelajaran Sekolah Dasar*. Jakarta: Pranadamedia Group.
- Tarigan, H. G. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Penyusun. 2020. *Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa*. Universitas Negeri Makassar

