

## ABSTRAK

### Siti Maelani: Studi Eksperimen Penggunaan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar”

(Penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 12 Ciamis)

Latar belakang masalah penelitian ini bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar, karena media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai peserta didik. Di MIN 12 Ciamis terjadi kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi, masih ada pendidik yang belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik yang kurang memuaskan, karena masih banyak nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), terutama dalam mata pelajaran IPA. Sehingga peneliti membuat media pembelajaran *puzzle* sebagai solusi alternatif dengan harapan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPA.

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu : *pertama* bagaimana hasil belajar peserta didik kelas V MIN 12 Ciamis sebelum memperoleh penggunaan media pembelajaran *puzzle*? *Kedua* bagaimana hasil belajar peserta didik kelas V MIN 12 Ciamis setelah memperoleh penggunaan media pembelajaran *puzzle*? *Ketiga* apakah hasil belajar peserta didik kelas V MIN 12 Ciamis setelah memperoleh penggunaan media pembelajaran *puzzle* lebih baik dari pada sebelum memperoleh penggunaan media pembelajaran *puzzle*?

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen yaitu *Pre-Eksperimental Design* dengan lebih khususnya menggunakan bentuk *One-Group Preetest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas I-VI yang berjumlah 131 dan sampel dari kelas V yang berjumlah 26 peserta didik. Data hasil belajar IPA menggunakan tes uraian sebanyak 10 soal. Data dianalisis dengan bantuan aplikasi *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS IBM 22).

Kemampuan awal peserta didik sebelum mendapatkan perlakuan dilihat dari hasil *pretest* sebagai tes awal. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, dapat diketahui bahwa nilai *mean* (rata-rata hitung) sebesar 13,31. Ini menunjukkan bahwa secara umum nilai *pretest* peserta didik terpusat pada nilai 13,31. Kemampuan akhir peserta didik setelah mendapatkan perlakuan dilihat dari hasil *posttest* sebagai tes akhir. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, dapat diketahui bahwa nilai *mean* (rata-rata hitung) sebesar 24,31. Ini menunjukkan bahwa secara umum nilai *pretest* peserta didik terpusat pada nilai 24,31.

Hasil analisis lanjutan melalui uji  $-t$ , diketahui bahwa nilai signifikansi 0,000 dan ini menunjukkan kurang dari  $\alpha = 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa secara signifikan hasil belajar peserta didik setelah memperoleh penggunaan media *puzzle* lebih meningkat dari sebelum memperoleh penggunaan media *puzzle*.

*Kata Kunci* : Penggunaan Media Pembelajaran, Hasil Belajar IPA

## ABSTRACT

### **Siti Maelani: Experimental Study on the Use of Puzzle Media in Improving Learning Outcomes**

#### **(Research at Madrasah Ibtidaiyah Negeri 12 Ciamis)**

*The background of this research problem is that learning media is an important component in the teaching and learning process, because learning media in the learning process can improve the quality of learning and can enhance the learning outcomes achieved by students. At MIN 12 Ciamis there is a gap between expectations and reality. Based on observations and observations, there are still educators who have not been optimal in using instructional media as a tool to convey learning information so that the impact on student learning outcomes is less satisfactory, because there are still many grades below the Minimum Mastery Criteria (KKM), especially in subjects Science. So that researchers make puzzle learning media as an alternative solution in the hope of being able to improve student learning outcomes in natural science subjects.*

*The formulation of the problem in this study are: first how are the learning outcomes of class V MIN 12 Ciamis students before obtaining the use of puzzle learning media? Second, how are the learning outcomes of students in class V MIN 12 Ciamis after obtaining the use of puzzle learning media? Third is the learning outcomes of students in class V MIN 12 Ciamis after obtaining the use of puzzle learning media better than before getting the use of puzzle learning media?*

*This research is an experimental research that is Pre-Experimental Design by more specifically using the form of One-Group Preetest-Posttest Design. The population of this study was 131 class I-VI students and sample V class 26 students. Science learning outcomes data using a test description of 10 questions. Data were analyzed with the help of the Statistical Package for the Social Scenes (SPSS IBM 22) application.*

*The initial ability of students before getting treatment is seen from the results of the pretest as a preliminary test. Based on the results of descriptive statistical analysis, it can be seen that the mean value (average count) of 13.31 This shows that in general the student's pretest value is centered on the value of 13.31. The final ability of students after getting treatment is seen from the results of the posttest as the final test. Based on the results of descriptive statistical analysis, it can be seen that the mean value (average count) of 24.31. This shows that in general the student's pretest value is centered on the value of 24.31.*

*The results of further analysis through the t-test, it is known that the significance value of 0, 000 and this shows less than  $\alpha = 0, 05$ , so it can be concluded that significantly the learning outcomes of students after obtaining the use of puzzle media is more increased than before obtaining the use of puzzle media.*

*Keywords: Use of Learning Media, Science Learning Outcomes*