

PENGARUH MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS
MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA SISWA KELAS IV
SDN KARANG MULYA 1

Fathiya Cahaya Qur'ani, Asih Rosnaningsih, Aam Amaliyah

Universitas Muhammadiyah Tangerang

Tyacahaya30@gmail.com

Abstract

This study is motivated by the low academic achievement of students in the IPAS subject, particularly in the theme of Indonesian cultural wealth, as well as the limited use of creative learning media at the elementary school level. The purpose of this research is to evaluate the impact of using puzzle media on the learning outcomes of fourth-grade students at SDN Karang Mulya 1. A quantitative approach with a quasi-experimental method and purposive sampling technique was employed, involving two class groups: IVA as the experimental group and IVC as the control group, each consisting of 30 students. The research instrument consisted of 25 validated multiple-choice questions. Data were analyzed using the *t*-test. The results show no significant difference in the pre-test scores of the two groups; however, a significant difference was found in the post-test scores after the treatment, with *t*-count (2.067) > *t*-table (2.001). These findings indicate that the use of puzzle media has a positive impact on student learning outcomes. The study concludes that puzzle media can serve as an effective alternative for improving IPAS learning outcomes. The implications highlight the importance of innovative media in enhancing student participation and understanding, and provide a reference for the development of other contextual learning media in elementary education.

Keywords: Learning Outcomes; IPAS; Indonesian Cultural Wealth; Puzzle Media; Fourth-Grade Students

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya capaian akademik siswa dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada tema kekayaan budaya Indonesia, serta minimnya pemanfaatan

Volume 9, Nomor 3, September 2025; 724-735

<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>



media pembelajaran kreatif di tingkat sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN Karang Mulya 1. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experiment* dan teknik *purposive sampling*, yang melibatkan dua kelompok kelas, yakni IVA sebagai kelompok eksperimen dan IVC sebagai kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 30 siswa. Instrumen yang digunakan berupa 25 soal pilihan ganda yang telah divalidasi. Data dianalisis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan pada nilai *pre-test* kedua kelompok, namun terdapat perbedaan signifikan pada nilai *post-test* setelah perlakuan, dengan nilai t-hitung (2,067) > t-tabel (2,001). Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *puzzle* memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa media *puzzle* dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS. Implikasi penelitian ini mencakup penggunaan media inovatif untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa, serta menjadi referensi bagi pengembangan media pembelajaran kontekstual lainnya di lingkungan sekolah dasar.

Kata Kunci: Hasil Belajar; IPAS; Kekayaan Budaya Indonesia; Media Puzzle; Siswa Kelas IV

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari pendidikan memiliki dampak yang besar karena dengan pendidikan, manusia memungkinkan untuk mengembangkan kemampuan dan pengetahuan dalam diri. Hal tersebut yang melatar belakangi penelitian kali ini. Pendidikan dapat diperoleh dengan kesadaran penuh maupun tanpa disadari, kapanpun dan dimanapun. Merujuk pada UU RI No.20 Tahun 2003, Pendidikan dipahami sebagai proses sistematis dan disengaja yang bertujuan membangun kondisi belajar saat proses belajar mengajar, sehingga siswa dapat menumbuhkembangkan potensi secara optimal.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, pemerintah terus melakukan pembaruan terhadap sistem dan kurikulum pembelajaran. Salah satu pembaruan yang signifikan adalah peralihan dari Kurikulum 2013 beralih ke Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka diupayakan untuk dapat meningkatkan mutu pembelajaran dengan memberikan keleluasaan bagi guru dan siswa, sehingga proses belajar berlangsung lebih optimal sekaligus melatih kemampuan siswa beradaptasi dengan perubahan di masyarakat (Tunas et al., 2024). Penggabungan atau pelajaran IPA dan IPS merupakan bentuk peralihan yang signifikan pada kurikulum merdeka yaitu, menjadi mata pelajaran IPAS. Berdasarkan buku Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS (2022), mengenal hubungan antara makhluk hidup dengan benda mati merupakan pembelajaran IPAS. Hal ini diperkuat oleh Peraturan

Mendikbudristek No. 12 Tahun 2024 yang menyatakan bahwa fase b hingga fase c mulai mempelajari mata pelajaran IPAS.

Proses pembelajaran merupakan upaya terencana dari pendidik untuk mendorong terjadinya proses belajar pada siswa, yang di dalamnya mencakup pemilihan, penetapan, dan pengembangan metode untuk meraih tujuan pembelajaran yang diinginkan (Junaedi, 2019). Secara keseluruhan, proses pembelajaran dapat diartikan sebagai rangkaian yang mencerminkan hubungan antar guru dan siswa yang saling berkorelasi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Namun, salah satu fakta yang terjadi di lapangan dijumpai kendala seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep belajar IPAS. Kondisi tersebut salah satunya disebabkan oleh kurang optimalnya pemanfaatan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru. Metode ceramah yang tidak melibatkan sarana belajar yang bersifat interaktif dan menyenangkan menjadi teknik yang sering diimplementasikan pada proses belajar yang dinilai tidak mampu untuk memperoleh capaian pembelajaran. Sebaliknya, metode yang memanfaatkan media yang interaktif dan menyenangkan dinilai mampu meningkatkan dan mencapai tujuan pembelajaran, meliputi pemahaman materi, motivasi belajar, partisipasi siswa, serta keterampilan bekerja sama (Indar Sawitri et al., 2024).

Dalam proses pembelajaran, pendidik dapat menggunakan hasil belajar sebagai alat penilaian untuk menilai tercapainya suatu tujuan dari proses belajar mengajar perlu memperhatikan tiga ranah yaitu, pengetahuan, emosional, dan fisik (Ulfah & Arifudin, 2021). Menurut Akhiruddin dkk. (2020), hasil belajar merupakan gambaran perkembangan keterampilan, sika, serta pengetahuan yang dimiliki peserta didik sebagai konsekuensi dari keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran. Rahim dkk. (2023) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan indikator penting untuk menilai kemampuan kognitif siswa. Selain mencerminkan kemampuan memahami materi, hasil belajar juga meliputi aspek keterampilan dan sikap (Mulia et al., 2021). Hasil belajar dengan aspek kognitif menjadi fokus utama dalam penelitian ini yang mencakup kemampuan berpikir, memahami, dan mengolah informasi, sebagaimana dijelaskan oleh Bloom dalam (Windiarti, 2023), yang membagi ranah kognitif ke dalam enam tingkatan berpikir, dari mengingat hingga mencipta.

Untuk mendorong peningkatan hasil belajar, salah satu strateginya yaitu menerapkan media pembelajaran yang kreatif inovatif, serta mampu membangkitkan motivasi siswa (Pagarra et al., 2022), serta dengan memahami karakteristik siswa adalah hal

yang perlu untuk seorang guru menyelesaikan permasalahan yang sering muncul seperti kurangnya keinginan siswa dalam belajar sehingga terjadi rendahnya pada hasil belajar (Riswanda, 2020). Menurut Daniyati dkk. (2023), semua alat yang mampu memberikan pembelajaran dan memicu minat belajar dapat disebut media pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran anak usia sekolah dasar, penggunaan media permainan edukatif menjadi beberapa metode yang efektif karena sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Neteria dkk. (2020) menyatakan bahwa siswa pada jenjang dasar masih memiliki ketertarikan tinggi terhadap permainan, sehingga pendekatan bermain sambil belajar (playing by learning) sangat relevan.

Dalam pembelajaran IPAS, media berupa potongan-potongan gambar atau yang sering disebut puzzle yang dapat dipakai untuk meningkatkan proses belajar. Puzzle adalah alat bantu visual yang berbentuk potongan gambar atau informasi yang harus disusun ulang menjadi satu kesatuan. Menurut Elan dkk. (2017), penggunaan media puzzle dalam pembelajaran dapat mengasah kemampuan berpikir, melatih kesabaran, dan meningkatkan kerja sama antar siswa. Meskipun demikian, penelitian sebelumnya lebih banyak difokuskan pada mata pelajaran IPA atau matematika, dan belum banyak yang mengkaji penggunaannya pada materi kekayaan budaya Indonesia dalam IPAS. Sebagai bagian dari permainan edukatif, puzzle memiliki fungsi ganda yakni sebagai media yang menyenangkan untuk bermain sekaligus sarana melatih daya pikir, kecepatan memecahkan masalah, dan koordinasi gerak tangan. Atas dasar itu, puzzle diyakini bisa menjadi pilihan guna sebagai peningkatan hasil belajar (Selviana & Saputra, 2021).

Berdasarkan paparan tersebut, dilakukan penelitian guna untuk mencari tahu pengaruh hasil belajar IPAS kelas IV di SDN Karang Mulya 1 terhadap penggunaan media puzzle pada materi kekayaan budaya Indonesia dan diharapkan dapat memberikan alternatif yang inovatif serta cocok sesuai karakteristik siswa sekolah dasar pada penggunaan media pembelajaran.

METODE

Quasi-eksperimental (eksperimen semu) merupakan metodologi penelitian yang dipergunakan adalah pendekatan kuantitatif (Nonequivalent Control Group Design). Subjek yang digunakan terbagi atas dua kelompok, yang pertama, kelas yang mengikuti proses belajar mengajar dengan media puzzle (eksperimen) dan kelas yang mengikuti proses

belajar mengajar secara konvensional tanpa penerapan media puzzle (kontrol). (Adnan Latief et al., 2020). Dalam **Tabel 1.** diuraikannya desain penelitian:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	Yeks	X	Yeks
Kontrol	Ykon	-	Ykon

Sumber: (Artauli Hasibuan et al., 2023)

Keterangan:

Yeks: Data *pre-test/post-test* kelompok eksperimen

Ykon: Data *pre-test/post-test* kelompok kontrol

X: Perlakuan dengan menggunakan media puzzle

Kegiatan penelitian ini berlangsung di SDN Karang Mulya 1, berlokasi di Kecamatan Karang Tengah, Kota Tangerang, Banten pada bulan September 2024 sampai April 2025 serta untuk keseluruhan objek penelitian (populasi) adalah siswa kelas IV. Menentukan sampel dengan hasil yang didapatkan dua kelas merupakan teknik dari purposive sampling dan juga proses pemilihan sampel pada penelitian (Sugiyono, 2017). Kelas IV A menjadi sampel eksperimen dan IV C menjadi sampel kontrol, tiap kelas berjumlah 30 siswa. Kedua kelas tersebut mewakili populasi secara proporsional (66% dari total populasi) dan menunjukkan bahwa siswa kelas IVB memiliki karakteristik yang relatif serupa dengan siswa di kelas IVA dan kelas IVC, sehingga perbedaan diantara ketiga kelas tidak signifikan.

Penelitian ini melakukan kegiatan observasi (pengamatan), wawancara, tes, juga dokumentasi yang merupakan pengumpulan data yang digunakan (Maria Puji Lestari et al., 2023). Teknik observasi digunakan untuk memantau proses pembelajaran dan memperoleh data nilai siswa kelas IV. Kemudian wawancara dilakukan untuk mengetahui metode maupun media yang diimplementasikan oleh guru di kelas dan pemberian tes berupa *pre-test* dan *post-test* berperan sebagai salah satu kegiatan pada penelitian dalam pengumpulan data.

Instrumen 25 butir soal pada penelitian ini berbentuk pilihan ganda materi tentang kekayaan budaya Indonesia. Soal-soal tersebut telah melalui proses validasi sebelumnya untuk memastikan reliabilitas dan validitas instrumen soal. Tes tersebut dilaksanakan *pre-test*

dan *post-test* perlakuan penggunaan media puzzle pada kedua kelompok untuk menilai keterampilan pengetahuan siswa. Setelah diberikan tes Tahap selanjutnya adalah menganalisis data, dengan beberapa analisis, yang pertama, uji normalitas, kedua uji homogenitas, yang terakhir uji hipotesis untuk mencari tahu diferensiasi hasil belajar pada kedua sampel yang digunakan.

HASIL

Diterapkan objek pada penelitian yaitu kelas IVA dan IVC. Pemberian treatment media puzzle adalah kelas IVA (eksperimen), sedangkan kelas yang menjalani pembelajaran tanpa media puzzle adalah kelas IV C (kontrol). Puzzle adalah permainan berupa kepingan gambar yang disusun untuk membentuk sebuah gambar dan berfungsi untuk melatih kemampuan berpikir, meningkatkan kesabaran, serta menumbuhkan berbagai kebiasaan (Feranis et al., 2017)

Setelah perlakuan selesai dilaksanakan, peneliti melakukan pengukuran melalui *pre-test* dan *post-test* pada kelompok yang diteliti guna mengidentifikasi hasil belajar siswa. Guna memperoleh nilai dari kelas kontrol dan eskperimen, setelah data telah didapatkan akan dianalisis secara deskriptif. Ringkasan analisis deskriptif tersebut dijelaskan pada **Tabel 2**. Berikut:

Tabel 2. Statistik Deskriptif Kelompok Kontrol dan Eksperimen

<i>Statistik</i>				
	<i>Pre_Test Eksperimen</i>	<i>Pre_Test Kontrol</i>	<i>Post_Test Eksperimen</i>	<i>Post_Test Kontrol</i>
<i>Valid</i>	30	30	30	30
<i>N</i>				
<i>Missing</i>	0	0	0	0
<i>Mean</i>	71,33	75,33	79,87	74,93
<i>Median</i>	74,00	76,00	80,00	76,00
<i>Mode</i>	76	84	84	72a
<i>Std. Deviation</i>	11,415	11,935	9,540	8,658
<i>Variance</i>	130,299	142,437	91,016	74,961
<i>Minimum</i>	44	52	60	52
<i>Maximum</i>	88	96	100	88
<i>Sum</i>	2140	2260	2396	2248

Berdasarkan **Tabel 2**. Jumlah siswa pada tiap kelas, baik pada tahap *pre-test* maupun *post-test*, dalah 30 siswa dan seluruh data tercatat lengkap tanpa ada data yang hilang (missing = 0). nilai mean *pre-test* kelas eksperimen adalah sebesar 71,33 dengan median 74,00 dan modus 76, dan kelas kontrol medaptakan data mean sebesar 75,33, median 76,00 dan modus 84. Setelah perlakuan diberikan, nilai mean pada nilai *post-test* kelas eksperimen terjadi peningkatan dari 71,33 menjadi 79,87 dengan median 80,00 dan modus 84. Sedangkan pada kelas kontrol nilai mean *post-test* sebesar 74,93 dengan median 76,00 dan modus 72. Kenaikan nilai mean *pre-test* ke *post-test* di IVA (eksperimen) mengindikasikan adanya perubahan nilai yang lebih positif, sedangkan nilai *mean* kelompok kontrol cenderung tidak mengalami perubahan yang berarti. Berikutnya adalah uji normalitas dan uji homogenitas yang dikerjakan setelah mendapatkan data hasil *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelompok sebagai uji prasyarat analisis data guna menilai apakah data berdistribusikan secara normal dan homogen (Maria Puji Lestari et al., 2023). Ditampilkan pada **Tabel 3**. hasil pre-test dan post-test pada uji normalitas.

Tabel 3. Uji Normalitas

Uji Normalitas Data			
<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			
Sig.			
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Ket.
Pre-test	0,187	0,052	>0,05 (berdistribusi normal)
Post-test	0,078	0,190	

Tabel 3. di atas menjelaskan bahwa dua kelompok penelitian pada hasil *pre-test* memperoleh nilai Sig. > 0.05 ($0,052 > 0,05$ dan $0,187 > 0,05$). Dan pada hasil *post-test* kedua kelompok tersebut juga memperoleh nilai Sig. > 0.05 ($0,078 > 0,05$ dan $0,190 > 0,05$), dapatkan dintakan bahwa hasil kedua data tersebut masuk sesuai dengan kriteria pengujia atau data tersebut berdsitribusi normal.

Kemudian dilakukannya uji homogenitas guna mengidentifikasi data tersebut memiliki nilai varians yang sama atau tidak, setelah dinyatakan berdistribusi normal (Nuryadi et al., 2017). Ditampilkan hasil homogenitas pada **Tabel 4**. pada nilai *pre-test* sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Homogenitas

Uji Homogenitas		
<i>Levenne Statistic</i>		
Kelas eksperimen dan Kelas Kontrol		
	Sig.	Ket.
Pre-Test	0,560	>0,05 (memiliki kesamaan varians atau homogen)
Post-Test	0,834	

Tabel 4. di atas menjelaskan bahwa *pre-test* pada kedua kelompok memperoleh nilai Sig. > 0.05 (0,560 > 0,05). Dan pada hasil *post-test* juga memperoleh nilai Sig. > 0.05 (0,834 > 0,05), dapatkan dintakan hasil kedua data tersebut masuk sesuai dengan kriteria pengujian atau data tersebut berdistribusikan secara normal. Pada pre-test dan post-test dalam uji homogen kelompok yang diuji dinyatakan homogen atau memiliki kesamaan varians antar kelas atau yang berarti kedua kelompok data tersebut.

Penggunaan aplikasi IBM SPSS versi 27 dengan metode Independent Sample T-test guna menguji hipotesis, pasca data dinyatakan berdistribusi secara normal serta mempunyai varians sama (homogen). Uji hipotesis bertujuan guna menjawab hipotesis terkait hasil belajar IPAS tentang kekayaan budaya Indonesia pada penggunaan media puzzle. Tolok ukur dalam pengujian ini dilakukan dengan ketentuan pada pre-test ketika nilai Sig. > 0,05, yang dimana media puzzle terhadap hasil belajar IPAS tidak berpengaruh. Sebaliknya, ketika nilai Sig. < 0,05, dikatakan media puzzle terhadap hasil belajar IPAS berpengaruh (Hajaroh & Raehanah, 2021). Untuk data *post-test* guna mengidentifikasi perbedaan hasil belajar yang menerima treatment dengan media puzzle dan yang yang tidak, jika tidak terdapat pengaruh artinya kriteria pengambilan keputusan pada data *post-test*nya adalah t-hitung < t-tabel dengan signifikansi sejumlah 0,05 dan nilai $p \geq 0,05$. Sebaliknya, jika perlakuan dianggap berpengaruh berarti t-hitung > t-tabel. **Tabel 5.** menyajikan hasil data analisis uji hipotesis *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 5. Uji *Independent Sample T-Test*

Uji Hipotesis				
<i>Independent sample T-test</i>				
Kelas eksperimen dan Kelas Kontrol				
	Sig. (2-tailed)	T-Hitung	T-tabel	Ket.
Pre-test	0,560	1.327	2.001	0,560 > 0,05 1.327 < 2.001 (t-hitung < t-tabel), H ₀ diterima atau tidak terdapat pengaruh.
Post-test	0,043	2.067	2.001	0,043 < 0,05 2.067 > 2.001 (t-hitung > t-tabel). H ₁ diterima atau terdapat pengaruh.

Mengacu **Tabel 5.** Diperoleh uji hipotesis, nilai Sig. (2-tailed) untuk data *pre-test* yaitu 0,560, > 0,05 dengan nilai t-hitung 1,327, sementara didapatkan t-tabel 2,001 pada taraf Sig. 0.05. Karena 0,560 < 2,001 (t-hitung < t-tabel), maka H₀ diterima, yang dimana pada tahap *pre-test* tidak memiliki perbedaan pada hasil belajar IPAS antar kelompok. Selanjutnya, pada data *post-test* didapatkan nilai Sig. (2-tailed) 0,043 < 0,05 dengan t-hitung 2,067, dan t-tabel sebesar 2,001. Karena 2,067 > 2,001 (t-hitung > t-tabel), H₁ diterima atau data tersebut mengidentifikasi perbedaan antar kelompok pada hasil belajar IPAS materi Kekayaan Budaya Indonesia setelah diberikan perlakuan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, kelompok eksperimen dan kontrol dinyatakan tidak ditemukan perbedaan pada hasil pre-test, bisa dilihat pada **Tabel 5.** bahwa 1,327 (t-hitung) < 2,001 (t-tabel), hal tersebut menandakan kemampuan awal kedua kelompok relatif setara. Usai dilakukan treatment, hasil data nilai *post-test* kelas eksperimen terlihat jelas mengalami kenaikan, yang mengindikasikan bahwa penerapan media puzzle memberikan pengaruh positif pada hasil belajar IPAS. Kelas IV A (eksperimen) terjadi peningkatan hasil belajar karena media puzzle membentuk siswa aktif terlibat dalam proses belajar. Selain mendengarkan dan membaca penjelasan guru, siswa juga secara langsung menyusun potongan puzzle yang berkaitan dengan materi, sehingga membantu mereka memahami dan mengingat informasi lebih lama (Dewi Riany et al., 2024).

Temuan ini selaras dengan penelitian oleh Hastuti (2017) bahwa ia mengatakan media puzzle mampu meningkatkan hasil belajar IPA karena menggabungkan unsur visual dan gerak. Penelitian Apriliani et al. (2024) juga menemukan bahwa puzzle dapat membuat siswa lebih fokus dan termotivasi saat belajar karena melibatkan indera penglihatan dan aktivitas fisik akan meningkatkan pemahaman dan retensi informasi. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, media seperti puzzle juga sesuai dengan prinsip pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna (Julianto & Meylovvia, 2023).

Berdasarkan penelitian ini pemanfaatan media puzzle dapat menjadi media yang konkret dalam pembelajaran IPAS dan dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai bahan pertimbangan serta masukan dalam proses pembelajaran khususnya materi budaya Indonesia. Media ini bisa meningkatkan motivasi belajar, memudahkan pemahaman konsep, dan mengembangkan keterampilan kerja sama antar siswa (Rahmayati & Prastowo, 2023). Secara teoritis, penelitian ini menguatkan temuan sebelumnya yang mengatakan bahwa pada berbagai mata pelajaran termasuk IPAS, untuk memberikan pengaruh yang signifikan perlu penggunaan media pembelajaran interaktif (Agustina et al., 2022).

Terdapat beberapa kekurangan dalam penelitian ini, yaitu, sampel terbatas karena hanya dilakukan di satu sekolah sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasi, waktu pembelajaran yang tersedia cukup singkat sehingga siswa belum bisa mengeksplorasi materi secara lebih luas, dan penelitian ini hanya mengukur aspek kognitif, belum mencakup aspek afektif dan psikomotor. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar melibatkan lebih banyak sekolah, memperpanjang waktu pembelajaran, serta menilai dampak media puzzle pada keterampilan sosial dan kemampuan daya cipta siswa.

KESIMPULAN

Penelitian yang telah dilakukan hasilnya mengungkapkan adanya pengaruh positif pada penerapan *puzzle* pada materi kekayaan budaya IPAS pada hasil belajar di kelas IV SDN Karang Mulya 1. *pre-test* menunjukkan potensi awal antar kelompok relatif sama, berbeda setelah diberi perlakuan, hasil *post-test* eksperimen mendapatkan perubahan yang jelas bila disejajarkan dengan kelas kontrol. Melalui penelitian ini ditemukan bahwa pembelajaran menggunakan media puzzle mampu mendorong keterlibatan siswa, konsentrasi, dan minat belajar siswa. Penelitian ini memberikan beberapa kontribusi. Pertama, menambah referensi tentang pemanfaatan media puzzle dalam pembelajaran

IPAS. Kedua, memberikan bukti empiris bahwa media berbasis visual dan aktivitas fisik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sosial-budaya secara lebih efektif. Ketiga, menegaskan prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual dan konstruktivisme yang menekankan peran pengalaman belajar langsung dalam pendidikan dasar.

Keterbatasan yang ada pada penelitian, dianjurkan untuk penelitian selanjutnya lakukan di banyak sekolah dan dengan sampel yang lebih beragam. Waktu pembelajaran juga sebaiknya diperpanjang agar siswa dapat mengeksplorasi media dengan lebih maksimal. Selain itu, penelitian ke depan dapat menguji pengaruh media puzzle terhadap aspek afektif dan psikomotor, bukan hanya pada hasil belajar kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan Latief, M., Rukminingsih, & Adnan, G. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan* (1st ed.). Erhaka Utama.
- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis PCK terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA SD Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Apriliani, D., Sunanih, & Nurfitriani, M. (2024). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Rantai Makanan pada Siswa Kelas V SDN 2 Urug Kota Tasikmalaya. *JERUMI: Journal of Education Religion Humanities and Multidisciplinary*, 2(1). <https://doi.org/10.57235/jerumi.v2i1.2040>
- Artauli Hasibuan, F., Soesana, A., Subakti, H., Karwanto, Fitri, A., Kuswandi, S., Sastri, L., Falani, I., Aswan, N., & Lestari, H. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (A. Karim, Ed.; 1st ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Daniyati, A., Bulqis Saputri, I., Aqila Septiyani, S., Setiawan, U., & Wijaya, R. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Dewi Riany, T. V., Nurul Hidayah, I., & Harsadi, D. (2024). Pengembangan Media Puzzle Pecahan Berbasis CRT Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II Materi Pecahan. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 4(6). <https://doi.org/10.17977/um067.v4.i6.2024.1>
- Feranis, Elan, & Abdul Muiz L, D. (2017). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 66–75. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7168>
- Hastuti, W. (2017). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Kelas IV SDN Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng. *Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, 4(1). <http://journal.unismuh.ac.id/>
- Indar Sawitri, J., Novita Br Karo Sekali, T., Mutiara Br Barus, C., Adinda Sahara, R., & Cantika Budi, V. (2024). Improving the Quality of Learning by Using Interactive Learning Media. 1(4). <https://journal.feb.undaris.ac.id/index.php/PotensiAbdimas>

- Junaedi, I. (2019). Proses Pembelajaran Yang Efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Researh*, 3(2). <https://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/view/86>
- Julianto, A., & Meylovvia, D. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 9(1). <http://ejournal.stit-alcquraniyah.ac.id/index.php/jpia/>
- Maria Puji Lestari, S., Widodo, S., Ladyani, F., Asrianto, L. O., Dalfian, Nurchayati, S., Devriany, A., Khairunnisa, Sjahriani, T., Armi, Widya, N., & Rogayah. (2023). *Buku Ajar Metode Penelitian (1st ed.)*. Science Techno Direct.
- Mulia, E., Zakir, S., Rinjani, C., & Annisa, S. (2021). Kajian Konseptual Hasil Belajar dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhinya. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 7(2), 2503–3506. <https://doi.org/https://doi.org/10.26594/dirasat.v7i2.2648>
- Mulyadiprana, A., Neteria, F., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82–90. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Nurhikmah, Atmowardoyo, H., Akhiruddin, & Sujarwo. (2020). *Belajar dan Pembelajaran (Jusmawati, Ed.)*. Samudra Biru.
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian (1st ed.)*. SIBUKU MEDIA.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanti, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran (1st ed.)*. Badan Penerbit UNM.
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 13(1), 16. <https://doi.org/10.24114/esjpsgd.v13i1.41424>
- Riswanda. (2020). Pengaruh Karakteristik Siswa terhadap Hasil Belajar di SD. *Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series*, 3(4). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20961/shes.v3i4.54408>
- Saputra Hutabarat, Z., Rahim, A., Masni, H., Afrila, D., Yarmayani, A., Pamungkas, S., & Syaputra, D. (2023). Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif (1st ed.). *Eureka Media Aksara*.
- Selviana, R., & Saputra, H. (2021). Penggunaan Media Puzzzle dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1. <https://www.researchgate.net/publication/357326582>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D (25th ed.)*. Alfabeta.
- Tunas, K. O., Daniel, R., & Pangkey, H. (2024). Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Kebebasan dan Fleksibilitas: Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 06(04). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6324>
- Ulfah, & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9. <https://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>
- Windarti, S. (2023). *Tutor Sebaya; tingkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Lisnawati, Ed.; 1st ed.)*. CV.Sketsa Media.