

PENGARUH MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KONSEP RANTAI MAKANAN SISWA KELAS V SDN 2 URUG

Dara Apriliani
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya
daraaprilianiapriliani04@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini didasari oleh situasi pembelajaran di kelas yang masih belum optimal yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V SD Negeri 2 Urug Kota Tasikmalaya. Dan bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA Konsep rantai makanan siswa kelas V SDN 2 Urug Kota Tasikmalaya.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian *Quasi Eksperimen*. Dengan desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group design*. Sampel yang digunakan yaitu teknik sampel jenuh karena populasinya kurang dari 30 orang. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu tes berupa nilai siswa menggunakan *pretest* dan *posttest*, observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan untuk teknik analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis, uji homogenitas dan uji normalitas menggunakan aplikasi *SPSS 23*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* berpengaruh terhadap hasil pembelajaran siswa dengan adanya perubahan nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai rata-rata *pretest* yaitu 63,33 dan *posttest* nilai rata-rata nya 85,83. Selanjutnya hasil hipotesis menggunakan uji *independent sample t-test* dengan bantuan *SPSS 23* membuktikan bahwa uji *independent sample t-test* menggunakan taraf signifikansi 0,05 memperoleh hasil $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar IPA konsep rantai makanan siswa kelas V SDN 2 Urug.

Kata kunci: Media Pembelajaran *Puzzle*, IPA, Hasil Belajar Siswa.