

## ABSTRAK

**Devi Cindy Monika.** 210101070793. *Efektivitas Penggunaan Media Peta Puzzle Pada Pembelajaran IPAS Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI TPI Keramat Banjarmasin*, Pembimbing Skripsi Dra., Raihanatul Jannah, M. Pd., pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2025

**Kata Kunci :** *Media Peta Puzzle, Hasil Belajar, IPAS*

Penelitian ini dilatarbelakangi karena permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran IPAS, yaitu hasil belajar siswa rendah, siswa kesulitan memahami materi. Metode pembelajaran yang konvensional, kurangnya variasi media pembelajaran, dan keterbatasan sumber belajar seringkali membuat siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar IPAS. Maka dari itu, perlu adanya Media Peta *Puzzle* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar sebelum, sesudah dan efektivitas penggunaan media Peta *Puzzle* Pada Pembelajaran IPAS Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MI TPI Keramat Banjarmasin.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan yaitu eksperimen, menggunakan pendekatan kuantitatif. Adapun desain penelitian yang digunakan yaitu *quasi experimental*. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 50 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (*pretest* dan *posttest*), wawancara, dan dokumentasi. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dan uji N-Gain dengan bantuan SPSS versi 26.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebelum menggunakan media peta *Puzzle* berada pada kategori “Kurang” dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 52,60. Hasil belajar siswa sesudah menggunakan media peta *Puzzle* yaitu sebesar 84,00 dengan kategori “Amat Baik” nilai tersebut menunjukkan peningkatan. Hasil uji T memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,000 yang artinya terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media Peta *Puzzle*. Adapun hasil uji N-Gain tingkat efektivitasnya berada pada kategori “Sedang” dengan perolehan nilai 0,68. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media peta *Puzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV di MI TPI Keramat Banjarmasin.