

## ABSTRAK

**Muhammad Fitriansyah.** 210101070550. Pengaruh *MEDIA PUZZLE* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas 4 Min 9 Banjar Pada Tahun Ajaran 2023/2024. Pembimbing Prof. Dr. Ani Cahyadi M.Pd, pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, 2025.

**Kata Kunci:** *MEDIA PUZZLE*, hasil belajar, IPAS

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Kurangnya hasil belajar tersebut dapat berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan *media* pembelajaran yang tepat. Penerapan *media* yang interaktif diduga mampu meningkatkan hasil belajar siswa, karena menghadirkan proses belajar yang menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa di dalam kelas.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS, serta menganalisis pengaruh penggunaan *MEDIA PUZZLE* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIN 9 Banjar.

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) dengan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experimental*) dengan *Desain Nonequivalent Control group design*. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik, sedangkan objek penelitian adalah pengaruh *media* pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Al-Qur'an Hadis di MIN 9 Banjar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui soal sebagai instrumen utama untuk mengukur hasil belajar, serta didukung dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Adapun teknik pengolahan data meliputi uji validitas, uji reliabilitas, serta uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Berdasarkan data yang sudah disajikan pada subbab sebelumnya terlihat bahwa rata-rata nilai pretest dari kelas eksperimen adalah (34,37) sedikit lebih rendah dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu (42,17). Ternyata setelah penerapan *MEDIA PUZZLE*, rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen meningkat secara signifikan yaitu menjadi 74,70, sementara kelas kontrol hanya mencapai 66,53. Selisih kenaikan nilai posttest di kelas eksperimen jauh lebih besar, yakni sebesar 40,39 poin, sedangkan pada kelas kontrol hanya naik sebesar 24,36 poin. Uji man whitney menghasilkan nilai signifikansi 0,003 ( $p < 0,05$ ), yang mengindikasikan Pengaruh signifikan antara kedua kelas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan *media* pembelajaran *puzzle* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.