

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Sebelum adanya lembaga pendidikan resmi, pendidikan agama Islam di Kertak Hanyar berlangsung secara tradisional di rumah pemuka agama atau masjid pada sore atau malam hari. Kekhawatiran orang tua terhadap jarak, gelapnya malam tanpa listrik, serta keamanan anak perempuan mendorong masyarakat untuk bermusyawarah. Hasil musyawarah yang dihadiri berbagai tokoh masyarakat memutuskan pembangunan madrasah di atas tanah wakaf Hj. Khadijah. Pada tahun 1960, MIN Kertak Hanyar II didirikan dan awalnya digunakan bersama oleh Sekolah Menengah Islam Pertama (SMIP) di pagi hari serta Madrasah Ibtidaiyah Manba'ul 'Ulum di sore hari. Setelah SMIP dibubarkan pada 1970, madrasah beroperasi penuh di pagi hari. Pada 1997, statusnya berubah menjadi negeri dengan nama MIN Kertak Hanyar II. Kemudian, berdasarkan Keputusan Menteri Agama RI Nomor 671 Tahun 2016, madrasah ini resmi berganti nama menjadi MIN 9 Banjar.

2. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan di dua kelas, yaitu kelas IV A sebagai kelas kontrol dan IV C sebagai kelas eksperimen, dengan menggunakan *MEDIA PUZZLE* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman pakaian adat Indonesia dalam mata pelajaran IPAS kelas IV MIN 9 Banjar tahun ajaran 2023/2024.

Penelitian ini menggunakan metode *quasi eksperimen* dengan *Desain pretest-posttest control group*. Penelitian dilakukan dalam tiga pertemuan. Pada pertemuan pertama, dilakukan pretest dengan memberikan tes pilihan ganda kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar awal. Pada pertemuan kedua, kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan *MEDIA PUZZLE*, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Pada pertemuan ketiga, dilakukan posttest dengan memberikan tes pilihan ganda yang sama kepada siswa untuk mengukur peningkatan hasil belajar setelah perlakuan.

a. Pelaksanaan Pembelajaran kelas IV

Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 4 Februari 2025 hingga 4 april 2025, dengan fokus pada pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Soasial(IPAS) bab 2, topik A: keberagaman di indonesia , judul keberagaman pakaian adat di kelas 4 MIN 9 Banjar. Sebelum memulai proses pengajaran, peneliti melakukan persiapan yang meliputi penyusunan materi ajar, pembuatan modul ajar dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Penelitian terdiri dari 6 kali pertemuan,yaitu 3 hari di kelas kontrol dan 3 hari di kelas eksperimen. Pertemuan pertama dan kedua digunakan untuk melakukan pretest di kelas kontrol dan eksperimen guna menilai pengetahuan awal siswa sebelum menerapkan *MEDIA PUZZLE*. Pertemuan tiga dan empat dijadwalkan untuk pelaksanaan pembelajaran di kelas kontrol dan eksperimen . Sedangkan, pertemuan ke lima dan enam, yaitu posttest di kelas kontrol dan eksperimen, bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana *media* pembelajaran *puzzle* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Jadwal rinci pelaksanaan pembelajaran di kelas IV MIN 9 BANJAR dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1 Jadwal Agenda Pembelajaran Kelas IV A (Kelas Kontrol)

Pertemuan ke	Hari/ tanggal	Jam ke	Kegiatan
1	Kamis, 6 februari 2025	6-7	<i>Pre-test</i>
2	Selasa, 11 februari 2025	1-2	Pembelajaran
3	Kamis, 20 februari 2025	6-7	Pos-test

Tabel 4.2 Jadwal Agenda Pembelajaran Kelas IV C

Pertemuan ke	Hari/ tanggal	Jam ke	Kegiatan
1	Senin, 10 februari 2025	3-4	<i>Pre-test</i>
2	Saptu, 15 februari 2025	1-2	Pembelajaran
3	Senin, 17 februari 2025	3-4	Pos-test

b. Hasil Penelitian

1) Analisis deskriptif

Hasil kemampuan peserta didik kelas eksperimen dalam mengerjakan soal pilihan ganda sebelum digunakannya *MEDIA PUZZLE* ditunjukkan di tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Pretest dan Postes Kelas 4 A (*Control*)

Pretest Hasil Belajar	Postest Hasil Belajar
-----------------------	-----------------------

N	Valid	30	N	Valid	30
	Missing	0		Missing	0
Mean		42,17	Mean		66,53
Median		33	Median		40
Std. Deviation		8.777	Std. Deviation		10.275
Minimum		27	Minimum		60
Maximum		40	Maximum		87

Berdasarkan tabel tersebut di ketahui bahwa jumlah *sample* adalah 30 orang dengan *mean pretest* 42,17 dan *mean posttest* 66,53, standar *deviasi pretest* 8.777 dan standar *deviasi posttest* 10.275, nilai *minimum maksimum pretest* 27-60, nilai *minimum maksimum posttest* 40-87.

Tabel 4.4 Hasil Pretest dan Postes Kelas 4 C (Eksperimen)

Pretest Hasil Belajar			Postest Hasil Belajar		
N	Valid	30	N	Valid	30
	Missing	0		Missing	0
Mean		34,37	Mean		74.70
Median		27	Median		40
Std. Deviation		5.810	Std. Deviation		10.154
Minimum		20	Minimum		40
Maximum		47	Maximum		87

Berdasarkan tabel tersebut di ketahui bahwa jumlah *sample* adalah 30 orang dengan *mean pretest* 34,37 dan *mean posttest* 74,70, standar *deviasi pretest* 5.810

dan *standar deviasi posttest* 10.154, nilai *minimum maksimum pretest* 20-47, nilai *minimum maksimum posttest* 47-87.

2) Uji Analisis

a) Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data tentang hasil belajar IPAS murid baik sebelum dan sesudah perlakuan berdistribusi normal.

Dalam pengujian ini peneliti akan menggunakan uji normalitas menggunakan SPSS dengan memperhatikan uji *Wilcoxon* dan *uji Mann Whitney* karena data berdistribusi tidak normal sebagai petunjuk analisis. Adapun ringkasan dari hasil Uji *Normalitas* data *Pretest* dan *Posttest* kelas *eksperimen* dan *kontrol* menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5 Uji Normalitas

Tests of Normality							
Kelas					Shapiro-Wilk		
					Statistic	Df	Sig.
hasil belajar	pretes eksp	0.226	30	0.000	0.889	30	0.005
	posttest eksp	0.199	30	0.004	0.901	30	0.009
	pretes kont	0.264	30	0.000	0.911	30	0.016
	posttest kont	0.138	30	0.153	0.956	30	0.242

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai *sig.* pada hasil *pretest eksperimen* yaitu $0,005 > 0,05$ dan *posttest eksperimen* $0,009 > 0,05$ adapun nilai *pretest kontrol* yaitu $0,016 > 0,05$ dan *posttest kontrol* $0,242 < 0,05$ maka tidak berdistribusi normal.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini satu *berdistribusi* 3 normal dan 1 tidak berdistribusi normal sehingga tidak memenuhi persyaratan *uji parametrik*. Sebagai alternatif peneliti menggunakan uji *non parametrik* berupa *willcoxon* dan *uji man whitney*

b) Uji wilcosom dan uji man whitney

1) Uji Wilcoxon

Dalam penelitian ini dipakai untuk menjawab rumusan masalah “Apakah terdapat pengaruh alat peraga ular tangga terhadap hasil belajar kelas IV MIN 9 Banjar? jika data tidak normal. Dasar pengambilan keputusan dalam *Uji Wilcoxon*: Jika nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari $< 0,05$, maka H_a diterima. Jika nilai *Asymp.Sig. (2-tailed)* lebih besar dari $> 0,05$, maka H_a ditolak.

Tabel 4.6 Hasil Uji Wilcoxom

Test Statistics ^a		
	posttest eksperimen - pretest eksperimen	post kontrol - pretest control
Z	-4.793 ^b	-4.637 ^b
Asymp. Sig. (2- tailed)	0.000	0.000

Data dapat dikatakan diterima jika nilai *Asymp.Sig* $< 0,05$. Dapat dilihat bahwa pada hasil uji *wilcoxon* memiliki *Sig* adalah 0,000 sehingga hipotesis diterima.

Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh *MEDIA PUZZLE* terhadap hasil belajar IPAS.

2). Uji Man Whitney

Uji *Man Whitney* dalam penelitian ini, dipakai untuk menjawab rumusan masalah “Apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang belajar dengan menggunakan *MEDIA PUZZLE* dengan siswa yang tidak menggunakan *MEDIA PUZZLE* di kelas IV MIN 9 Banjar?

Apabila data tidak normal. Dasar pengambilan keputusan dalam Uji *MainWhitney*:

- a) Jika *Asymp.Sig. (2-tailed)* $< 0,05$, maka terdapat pengaruh yang signifikan.
- b) Jika *Asymp.Sig. (2-tailed)* $> 0,05$, maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

Tabel 4.7 Hasil Uji Maan Witney

Test Statistics ^a	
	hasil belajar
Mann-Whitney U	251.000
Wilcoxon W	716.000
Z	-2.992
Asymp. Sig. (2-tailed)	0.003

Terima hipotesis jika *Asymp. Sig* $< 0,05$. Dari data diatas diperoleh *Sig* 0,003 maka Hipotesis diterima. Dapat disimpulkan bahwa “Terdapat pengaruh hasil

belajar siswa yang belajar dengan menggunakan *MEDIA PUZZLE* dengan siswa yang tidak menggunakan *MEDIA PUZZLE*".

B. Analisis hasil penelitian

Ditinjau melalui hasil penelitian, *MEDIA PUZZLE* dalam mempengaruhi hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada materi Keragaman Pakaian Adat Indonesia, maka diperoleh beberapa hal berikut:

1. Hasil Belajar Siswa Sebelum menggunakan *MEDIA PUZZLE* di MIN 9 Banjar

Hasil belajar dari siswa kelas IV C MIN 9 Banjar sebelum menggunakan *MEDIA PUZZLE*, ditemukan bahwa terdapat 30 atau 100% peserta didik yang mendapat kualifikasi "Perlu Bimbingan". Selain itu, skor rata-rata hasil belajar *pretest* peserta didik kelas IV C ternyata sebesar 40,16 yang berada dalam kategori "perlu bimbingan".

Adapun kemampuan hasil belajar peserta didik kelas IV A MIN 9 Banjar, ditemukan bahwa terdapat 30 atau 100% peserta didik juga yang mendapat kualifikasi "Perlu Bimbingan". Selain itu, skor rata-rata hasil belajar *pretest* peserta didik kelas IV A ternyata sebesar 40,17 yang berada dalam kategori "perlu bimbingan".

Kemudian, dilakukan uji normalitas pada *pretest* (data kemampuan awal) kelas eksperimen dan kelas kontrol yang ditunjukkan pada tabel 4.3 dapat diketahui data *pretest* kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi 8,657

2. Hasil Belajar Siswa Setelah menggunakan *Puzzle* di MIN 9 Banjar

Pembelajaran dilaksanakan dalam empat pertemuan dimulai dari tanggal 4 Februari 2025 sampai pada 20 Februari 2025 dengan peneliti yang berperan langsung sebagai guru. Dalam penelitian ini *MEDIA PUZZLE* diterapkan dengan tujuan peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV

Mengajar siswa menggunakan *media* ini dipilih sebab dalam proses pembelajarannya siswa bekerja dengan kelompok untuk bersama-sama mempelajari materi yang dibagi. Melalui *media* ini, siswa terlibat secara aktif dalam diskusi yang dapat berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa.

Selesai penilaian posttest kelas eksperimen dilakukan, terjadi perubahan hasil nilai siswa, hal ini terlihat dari hasil *posttest*, dimana *analisis deskriptif* menunjukkan nilai rata-rata *posttest eksperimen* adalah 74,76 dengan total jumlah siswa sebanyak 30 orang.

Kesimpulan yang didapatkan peneliti pada pelaksanaan posttest yaitu siswa mengalami peningkatan pemahaman materi dan mengikuti pelajaran dengan lebih baik setelah penerapan *MEDIA PUZZLE*.

3. Pengaruh *Media* Pembelajaran berupa *Puzzle* untuk meningkatkan Hasil Belajar siswa di MIN 9 Banjar

MEDIA PUZZLE berperan penting dalam meningkatnya hasil belajar siswa yang terlihat dari rata-rata nilai pretest kelas *eksperimen* yang mencapai 34,37 dan nilai rata-rata posttest yang mencapai 74,76, dengan selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* sebesar 40,39. Dapat diketahui, bahwa dari selisih nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*.

Berdasarkan perhitungan SPSS, dalam uji *normalitas* hasil pretest IVA Kelas Kontrol $0,005 > 0,05$ *berdistribusi tidak normal*. Hasil uji *posttest* IVA kelas kontrol $0,009 > 0,05$ *berdistribusi tidak normal*, uji *pretest* IVC kelas eksperimen $0,016 > 0,05$ *berdistribusi tidak normal*, dan hasil uji *posttest* IVC eksperimen $0,242 < 0,05$ *berdistribusi normal*, maka dapat disimpulkan penelitian ini tidak *berdistribusi normal*.

Selanjutnya karena tidak semua data menunjukkan *distribusi normal*, sehingga tidak dapat dilakukan uji Parametrik, sehingga dilakukan uji *Nonparametrik* sebagai alternatif yaitu *uji Wilcoxon*. Diketahui jika nilai *Uji Wilcoxon Asym. Sig (2-tailed)* adalah sebesar $0,000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara hasil pretest dan posttest.

Kemudian dilakukan *Uji Nonparametrik Mann Whitney*, untuk melihat apakah terdapa pengaruh hasil belajar antara kelas *kontrol* dan kelas *eksperimen* yang diberlakukan *MEDIA PUZZLE*. Diketahui hasil *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar $0,003 < 0,05$, dapat dikatakan terdapat pengaruh yang signifikan maka H_o ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan *MEDIA PUZZLE* tersebut terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV MIN 9 BANJAR.

Berdasarkan hasil pembahasan tersebut, terdapat pengaruh antara hasil dari menerapkan dan tidak menggunakan *MEDIA PUZZLE* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV MIN 9 banjar. Hal yang menyebabkan penggunaan *media* tersebut mendapatkan hasil yang baik dikarenakan penggunaan

media ini membawa siswa lebih aktif dalam mengikuti berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

C. Pembahasan

Penelitian ini memiliki tujuan menganalisis pengaruh penerapan *MEDIA PUZZLE* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV MIN 9 BANJAR. Penelitian ini melibatkan dua kelas, yaitu kelas IVA berfungsi sebagai kelas kontrol dan kelas IVC berfungsi sebagai kelas eksperimen. Kelas kontrol menggunakan *media ppt* biasa, sedangkan kelas eksperimen menggunakan *MEDIA PUZZLE*. Data yang dikumpulkan terdiri dari nilai *pretest* dan *posttest* dari masing-masing kelas. *Pretest* dilakukan sebelum penerapan, sedangkan *posttest* dilakukan setelahnya.

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.

Temuan dari penelitian ini mengindikasikan adanya kemajuan signifikan hasil belajar setelah diterapkannya *MEDIA PUZZLE*. Kenaikan rata-rata nilai *posttest* yang lebih tinggi di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol

mengindikasikan bahwa penggunaan *MEDIA PUZZLE* mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa.

Peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen dapat terjadi karena *MEDIA PUZZLE* menguatkan siswa agar aktif berdiskusi dan bertukar informasi. Proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena melibatkan semua anggota kelompok. Siswa bukan sekedar menyambut informasi yang pasif dari guru, tetapi juga aktif menyampaikan dan mendiskusikan materi dengan teman sebayanya

Adapun kelas kontrol, meskipun juga menunjukkan adanya peningkatan nilai posttest, namun kenaikannya tidak sebesar kelas eksperimen. Hal ini dapat disebabkan oleh *media* ppt yang berpusat pada guru (teacher centered), sehingga siswa kurang memiliki peluang untuk terlibat secara aktif selama tahapan belajar mengajar berlangsung.

Hipotesis yang menyatakan terdapat pengaruh hasil belajar pembelajaran IPAS pada peserta didik kelas IV di MIN 9 Banjar pada materi keragaman pakaian adat Indonesia antara yang menggunakan *MEDIA PUZZLE* (kelas eksperimen) dengan yang menggunakan metode konvensional (*Powerpoint* pada kelas kontrol) terbukti benar. Terdapat efektivitas yang signifikan dari penggunaan *MEDIA PUZZLE* terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPAS kelas IV di MIN 9 Banjar pada materi tersebut dibandingkan dengan metode konvensional.

Dengan kata lain, ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar yang diperoleh oleh kelas eksperimen (kelas IV C) yang menggunakan *MEDIA PUZZLE* dan kelas kontrol (kelas IV A) yang tidak menggunakan *MEDIA PUZZLE*. Hal ini

menunjukkan bahwa perubahan dalam hasil belajar pada kedua kelompok tersebut dapat dianggap signifikan.

Hipotesis yang diuji menyatakan bahwa terdapat pengaruh hasil belajar antara penggunaan *MEDIA PUZZLE* dan *media ppt* pada pembelajaran IPAS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *MEDIA PUZZLE* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar dibandingkan dengan *media ppt*.

Jadi, secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam hasil belajar antara kedua metode tersebut (*puzzle* dan metode konvensional). Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa *MEDIA PUZZLE* lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi keragaman pakaian adat Indonesia di MIN 9 Banjar.