

The Influence of Food Chain Puzzle Learning Media on Learning Outcomes in Class V Science Subjects at State Elementary School 024767 Binjai

Febrian Dolinta Ginting^{1*}, Fahrur Rozi², Wildansyah Lubis³, Imelda Free Unita Manurung⁴, Lidia Simanihuruk⁵
Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Febrian Dolinta Ginting Febriandolinta120@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Learning Media, Puzzle Media, Kahoot Media, Food Chain, Student Learning Outcomes

Received : 08, September

Revised : 22, September

Accepted: 23, October

©2023 Ginting, Rozi, Lubis, Manurung, Simanihuruk: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

Learning media functions as a tool to convey subject matter in a learning context. The aim of this research is to assess the impact of using learning media in the form of the Food Chain Puzzle on learning outcomes in science subjects, especially in Theme 5 Sub Theme 2 Learning 1 in class V of SD Negeri 024767 Binjai for the 2023/2024 academic year. This research is a quantitative type of research and uses an experimental method with a quasi-experimental design. The research results show that the T-test value for the experimental posttest is 0.000, and the control posttest value is also 0.000. Because these values are less than or equal to 0.05, it can be concluded that the use of learning media in the form of the Food Chain Puzzle has a significant influence on learning outcomes in science subjects, especially in Theme 5 Sub Theme 2 Learning 1 in class V of State Elementary Schools. 024767 Binjai for the 2023/2024 academic year.

Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Rantai Makanan Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 024767 Binjai

Febrian Dolinta Ginting^{1*}, Fahrur Rozi², Wildansyah Lubis³, Imelda Free Unita Manurung⁴, Lidia Simanihuruk⁵
Universitas Negeri Medan

Corresponding Author: Febrian Dolinta Ginting Febriandolinta120@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Media Pembelajaran, Media Puzzle, Media Kahoot!, Rantai Makanan, Hasil Belajar Siswa

Received : 08, September

Revised : 22, September

Accepted: 23, October

©2023 Ginting, Rozi, Lubis, Manurung, Simanihuruk : This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran dalam konteks pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai dampak penggunaan media pembelajaran berbentuk Puzzle Rantai Makanan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA, khususnya pada Tema 5 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 di kelas V SD Negeri 024767 Binjai untuk tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif dan menggunakan metode eksperimen dengan desain quasi experiment. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai uji-T untuk posttest eksperimen adalah 0,000, dan nilai posttest kontrol juga adalah 0,000. Karena nilai-nilai tersebut lebih kecil atau sama dengan 0,05, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbentuk Puzzle Rantai Makanan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA, khususnya pada Tema 5 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 di kelas V SD Negeri 024767 Binjai untuk tahun ajaran 2023/2024.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah segala sarana yang bertujuan menghubungkan guru sebagai penyedia informasi dengan siswa sebagai penerima informasi. Tujuannya adalah merangsang motivasi siswa dan memungkinkan mereka mengikuti proses pembelajaran dengan penuh makna (Muhammad Hasan, 2021, h. 29). Media pembelajaran adalah teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran dan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran (Rusman, 2013, h. 160). Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dari sumber secara terencana, sehingga dapat menciptakan keadaan kelas yang kondusif dalam proses belajar mengajar agar mencapai tujuan pembelajaran.

Setelah melakukan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas V di SD Negeri 024767 Binjai pada tanggal 27 Juli 2023, peneliti menemukan beberapa permasalahan terkait dengan proses pembelajaran. Ditemukan bahwa metode pembelajaran yang saat ini digunakan masih mengandalkan buku paket dan papan tulis sebagai alat utama dalam menyampaikan materi di kelas, yang pada akhirnya membuat proses pembelajaran terasa monoton dan tidak menarik bagi siswa. Banyak siswa yang kurang fokus pada materi yang diajarkan, sebagian dari mereka terlibat dalam perilaku bermain, berbicara, atau berkeliling di dalam kelas, mengakibatkan kurangnya konsentrasi dalam proses belajar.

Selama proses pembelajaran, siswa juga tidak didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir mereka sendiri. Metode pembelajaran yang digunakan cenderung kurang bervariasi dan tidak menggugah minat siswa, sehingga interaksi lebih bersifat satu arah, dengan siswa hanya mendengarkan materi tanpa banyak partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kendala dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan teknologi juga menjadi masalah, sehingga tidak terjadi perkembangan atau inovasi dalam metode pembelajaran yang digunakan.

Tabel 1. Perolehan Hasil Belajar IPA Tema 5 Subtema 2 Kelas V SD Negeri 024767 Binjai T.A 2022/2023

Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Total Siswa	Persentase
Ilmu Pengetahuan Alam	< 75	12	19	63%
	= 75	3		16%
	> 75	4		21%

Dengan melihat permasalahan-permasalahan yang ada di atas, maka dalam proses pembelajaran perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan berbantuan teknologi yang dapat menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi pembelajaran yang menyenangkan dan siswa lebih aktif saat mengikuti pembelajaran di kelas. Salah satu media pembelajaran

yang kreatif, inovatif dan berbantuan teknologi adalah media pembelajaran Puzzle. Della Resmayani (2021, h. 31) menjelaskan bahwa puzzle adalah permainan yang melibatkan penyusunan atau penyatuan potongan-potongan gambar atau objek yang sebelumnya telah dipisahkan menjadi beberapa bagian, dengan tujuan menciptakan gambar utuh. Hal ini diharapkan akan merangsang kemampuan kognitif anak. Penggunaan media puzzle gambar dalam proses pembelajaran dipilih dengan harapan dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran dan menjadi lebih aktif dalam berpikir serta lebih mampu memahami materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas.

TINJAUAN PUSTAKA

Media pembelajaran merujuk pada segala hal yang bertindak sebagai perantara antara guru sebagai penyedia informasi dengan siswa sebagai penerima informasi. Fungsinya adalah untuk merangsang motivasi siswa, memungkinkan mereka untuk terlibat sepenuhnya dalam proses pembelajaran dengan signifikansi yang tinggi. (Muhammad Hasan dkk 2021, h. 29). Sadiman dkk. (2014, h. 7) menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa peran, yaitu sebagai perantara informasi, mencegah hambatan dalam proses pembelajaran, merangsang motivasi bagi siswa dan guru, serta mengoptimalkan proses belajar. Media pembelajaran memberikan keuntungan dalam mengubah informasi yang abstrak menjadi lebih konkret dan nyata, dengan maksud meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa. Terlebih lagi, media pembelajaran mampu memikat perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong interaksi yang lebih aktif antara siswa dan lingkungannya dengan memberikan pengalaman langsung mengenai berbagai peristiwa di sekitar mereka.

Penelitian ini memiliki relevansi, salah satunya dapat ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Gagas Anung Prakosa (2018) yang berjudul "*The Influence of Descriptive Puzzle Media Usage on Student Learning Outcomes in the Ecosystem Material for Sixth-Grade Students at SDN Bendorejo 2.*" Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen semu yang dikenal sebagai Matching Pre-test Post-test Control Group. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VI di SDN Bendorejo 2 Trenggalek. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode sampling jenuh. Data yang diperoleh dari uji pretest dan posttest pada sampel dianalisis menggunakan statistik parametrik dan uji-t dua sampel independen. Hasil dari uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam prestasi belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan media Descriptive Puzzle dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Descriptive Puzzle memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Kesimpulannya, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan kontribusi berharga dalam konteks penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti di masa mendatang, dan dapat menjadi sumber referensi yang berguna untuk diterapkan dalam penelitian selanjutnya.

Berdasarkan landasan teori yang telah dijelaskan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

H0: Tidak ada pengaruh media pembelajaran Puzzle Rantai Makanan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA Tema 5 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri 024767 Binjai T.A 2023/2024.

Ha: Ada pengaruh media pembelajaran Puzzle Rantai Makanan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA Tema 5 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 Kelas V SD Negeri 024767 Binjai T.A 2023/2024.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang menerapkan metode eksperimen dengan desain quasi-experiment. Sugiyono (2021, h. 127) juga mencatat bahwa metode eksperimen adalah pendekatan penelitian kuantitatif yang digunakan untuk menilai dampak variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang dapat diatur. Menurut Sugiyono (2021, h. 136), "Desain quasi-experiment melibatkan kelompok kontrol, tetapi tidak sepenuhnya mengendalikan variabel-variabel di luar eksperimen yang mungkin memengaruhi hasil." Ini disebabkan oleh kesulitan dalam menemukan kelompok kontrol yang sesuai. Penulis memilih menggunakan bentuk desain quasi-experiment yang disebut nonequivalent control group design. Dalam desain ini, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ditentukan, bukan dipilih secara acak. Penelitian kuantitatif ini dilaksanakan di SD Negeri 024767 Binjai, yang terletak di Jln. Bengkalis No.7, Rambung Dalam, Kec. Binjai Selatan, Kota Binjai, Sumatera Utara. Penelitian ini berlangsung mulai dari akhir Juli 2023 hingga akhir September 2023.

Sesuai dengan Sugiyono (2021, h. 145), "Populasi adalah area generalisasi yang mencakup objek atau subjek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang ditentukan oleh peneliti untuk tujuan studi dan untuk kemudian mengambil kesimpulan." Dalam konteks penelitian ini, populasi adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 024767 Binjai untuk tahun ajaran 2023/2024. Penentuan sampel penelitian dilakukan menggunakan metode purposive sampling. Metode purposive sampling adalah pendekatan untuk menentukan sampel berdasarkan tujuan dan pertimbangan tertentu dari peneliti itu sendiri, sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2010, h. 100).

Tabel 2. Sampel Penelitian

No	Perlakuan Mengajar	Kelas	Jumlah Siswa
1	Eksperimen	V-A	19 siswa
2	Kontrol	V-B	20 siswa
Jumlah			39 siswa

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah tahap yang diperlukan untuk mendapatkan informasi dari lapangan. Membuat instrumen merupakan komponen yang

krusial dalam proses penelitian. Instrumen ini berperan sebagai alat bantu untuk mengumpulkan data yang diperlukan, seperti yang dijelaskan oleh Sandu Siyoto dan Ali (2015, h. 78). Dalam penelitian kuantitatif ini, teknik pengumpulan data mencakup observasi, wawancara, dan penggunaan soal tes.

Teknik Analisis Data

Analisis Statistik Deskriptif

Data disajikan dengan menampilkan spreadsheet rata-rata hasil belajar kognitif antara pretest dan posttest. Dalam hal ini akan dilakukan operasi perbandingan dua nilai yang dapat dilakukan dengan mencari selisih rata-rata antara 2 hasil pengujian (O1 dan O2). Untuk mencari nilai rata-rata O1 dan O2 dapat menggunakan rumus berikut:

1. Penentuan Nilai Statistik Hasil Belajar

Nilai statistik yang dimaksud meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, nilai rata-rata, dan standar deviasi.

a) Menentukan nilai rata-rata yakni sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X_1}{N}$$

(Sumber: Sudjana, 2015, h. 94)

b) Menentukan standar deviasi yakni sebagai berikut:

$$S = \sqrt{\frac{N \sum X_1^2 - (\sum X_1)^2}{N(N-1)}}$$

(Sumber: Sudjana, 2015, h. 94)

2. Penentuan Kategori Hasil Belajar

Penentuan kategori hasil belajar disesuaikan dengan ketentuan dari depdikbud. Kategori tersebut antara lain:

Tabel 3. Distribusi Kategori Hasil Belajar (Pretest atau Posttest)

Skor	Kategori
0 – 74	Kurang Baik
75 – 83	Cukup
84 – 92	Baik
93-100	Sangat Baik

(Sumber: SD Negeri 024767 Binjai)

Uji Prasyarat

Analisis data dimasukkan untuk melakukan pengajuan hipotesis dan menjawab rumusan masalah yang diajukan, karena menggunakan skala interval atau ratio, maka sebelum melakukan pengujian harus dipenuhi persyaratan analisis terhadap asumsi-asumsinya yakni uji homogenitas untuk

uji perbedaan (komparatif), uji normalitas Riduwan (2013, h.184). Analisis akhir yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis korelasi dan regresi sederhana, sehingga uji prasyarat yang digunakan yaitu uji normalitas, dan uji homogenitas.

- a) Uji normalitas data menggunakan uji Liliefors.
- b) Uji homogenitas menggunakan one way ANOVA.

HASIL PENELITIAN

Analisis Deskriptif Data Penelitian

Setelah instrumen tes dinyatakan valid dan reliabel maka sebuah instrument dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Data yang dikumpulkan diperoleh dari kelas V.A berjumlah 20 siswa Sebagai kelas eksperimen V.B berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol. Pada kelas kontrol proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional dan pada kelas eksperimen Student Team Achievement Division (STAD) berbantuan Kahoot!. Data yang disajikan merupakan nilai Pretest dan posttes, nilai tertinggi, nilai terendah kedua kelas tersebut.

Deskripsi Data Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Setelah dilaksanakan Pretest pembelajaran IPA pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen STAD berbantuan Kahoot! diperoleh dari tes pembelajaran IPA tentang rantai makanan berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 10 soal. Berikut disajikan dalam bentuk tabel.

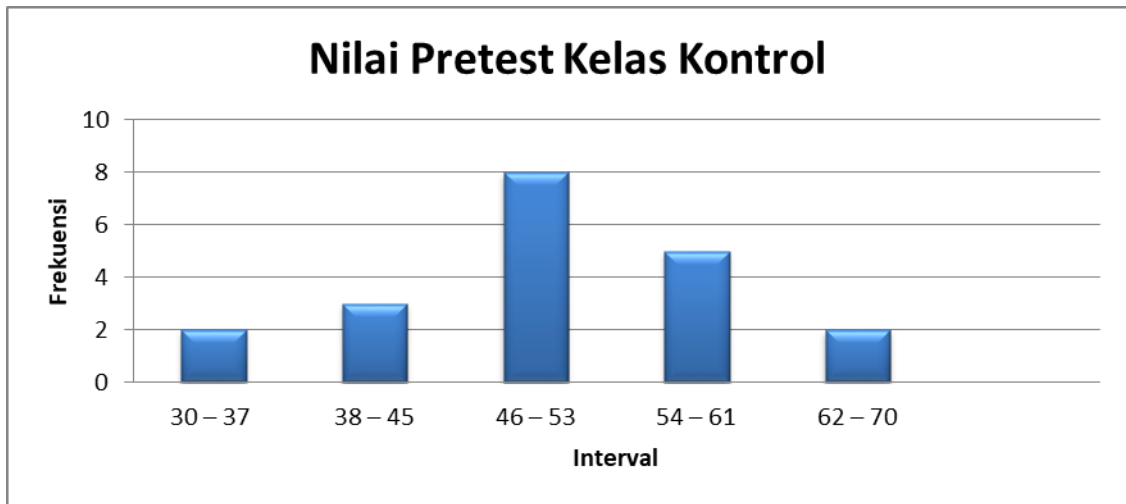
Tabel 4. Perolehan Nilai Pretest Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Kelas	N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
Kontrol	20	70	30	51
Eksperimen	19	80	40	61,5

Berdasarkan tabel diatas diperoleh skor rata-rata Pretest kelas kontrol = 51, dan skor rata-rata kelas eksperimen = 61,5. Maka nilai-nilai tersebut selanjutnya dibuat dalam daftar distribusi frekuensi yang secara ringkas diperlihatkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 5. Distribusi Nilai Pretest Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	30 – 37	2	10%
2	38 – 45	3	15%
3	46 – 53	8	40%
4	54 – 61	5	25%
5	62 – 70	2	10%
Total		20	100%



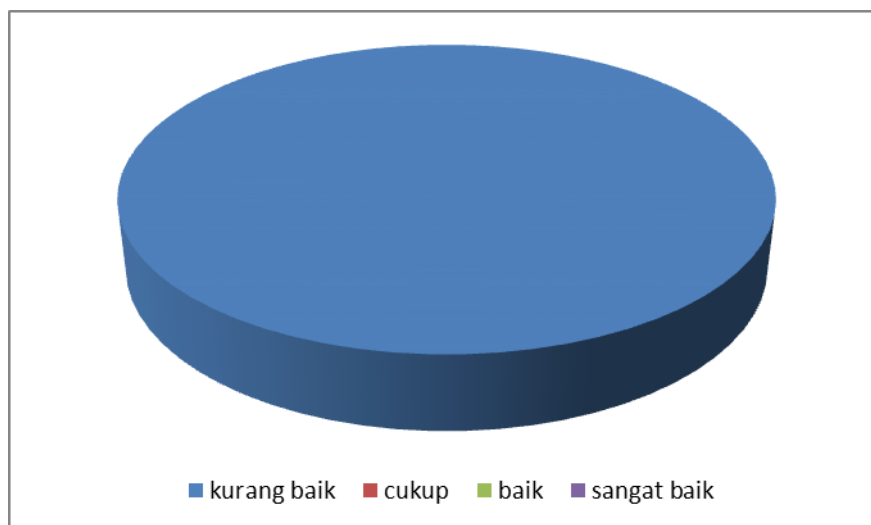
Gambar 1. Grafik Nilai Pretest Kelas Kontrol

Dari nilai Pretest kelas kontrol pada grafik diatas diketahui bahwa frekuensi responden yang paling banyak terdapat pada kelas interval 46 - 53 dengan jumlah responden 8 orang dengan persentase 40%. Kemudian frekuensi yang paling sedikit terdapat di dalam kelas interval 30 - 37 dan 62 - 70 dengan jumlah responden tidak ada dengan persentase 10%.

Kemudian Interpretasi nilai Pretest kelas kontrol dari hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 6. Interpretasi Kategori Hasil Belajar Pretest Kelas Kontrol

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0 - 74	Kurang Baik	20	100%
2	75 - 83	Cukup	0	0%
3	84 - 92	Baik	0	0%
4	93 - 100	Sangat Baik	0	0%

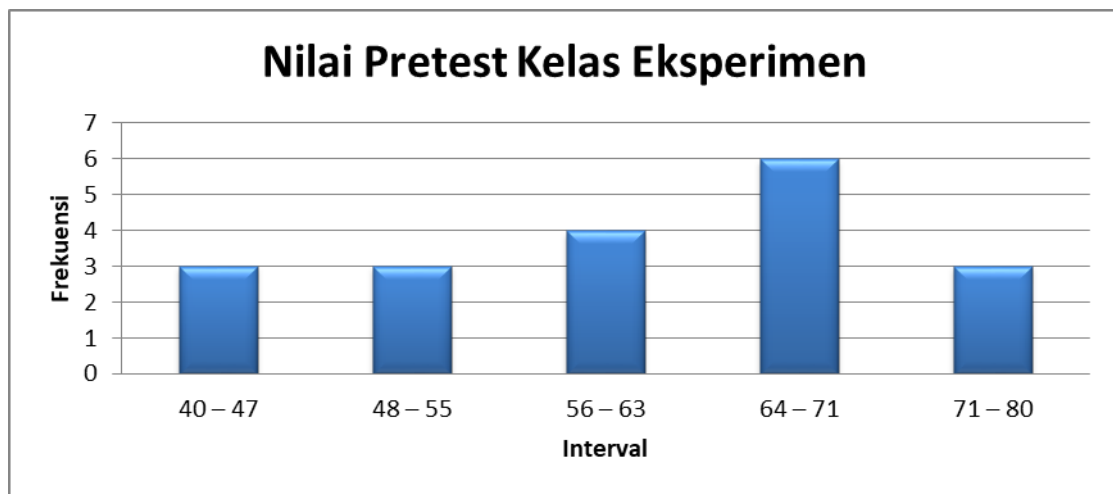


Gambar 2. Diagram Interpretasi Kategori Hasil Belajar Pretest Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel dan diagram diatas menunjukkan bahwa 20 orang (100%) nilai Pretest kelas kontrol menunjukkan kriteria kurang baik, sedangkan kriteria cukup, baik, dan sangat baik tidak memiliki responden (0%).

Tabel 7. Distribusi Nilai Pretest Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	40 - 47	3	16%
2	48 - 55	3	16%
3	56 - 63	4	21%
4	64 - 71	6	31%
5	71 - 80	3	16%
Total		19	100%



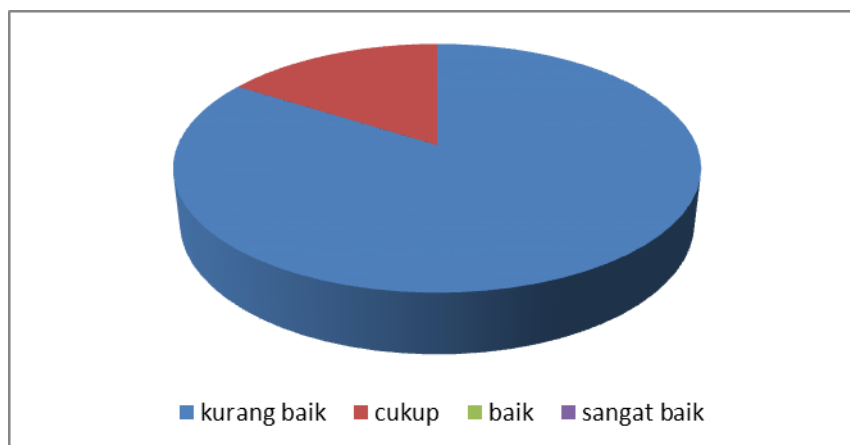
Gambar 3. Grafik Nilai Pretest Kelas Eksperimen

Dari nilai Pretest kelas eksperimen pada grafik diatas diketahui bahwa frekuensi responden yang paling banyak terdapat pada kelas interval 64 - 71 dengan jumlah responden 6 orang dengan persentase 31%. Kemudian frekuensi yang paling sedikit terdapat di dalam kelas interval 40 - 47, kelas interval 48 - 55, dan kelas 71 - 80 dengan jumlah responden 3 dengan persentase 16%.

Kemudian Interpretasi nilai Pretest kelas eksperimen dari hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 8. Interpretasi Kategori Hasil Belajar Pretest Kelas Eksperimen

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0 - 74	Kurang Baik	16	84%
2	75 - 83	Cukup	3	16%
3	84 - 92	Baik	0	0%
4	93 - 100	Sangat Baik	0	0%



Gambar 4. Diagram Interpretasi Kategori Hasil Belajar Pretest Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel dan diagram diatas menunjukkan bahwa 16 orang (84%) nilai Pretest kelas eksperimen menunjukkan kriteria kurang baik, dan kriteria cukup 3 orang (16%), sedangkan kriteria baik, dan sangat baik tidak memiliki responden (0%).

Deskripsi Data Postest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Setelah dilaksanakan Postest pembelajaran IPA pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen STAD berbantuan Kahoot! diperoleh dari tes pembelajaran IPA tentang rantai makanan berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 10 soal. Berikut disajikan dalam bentuk tabel.

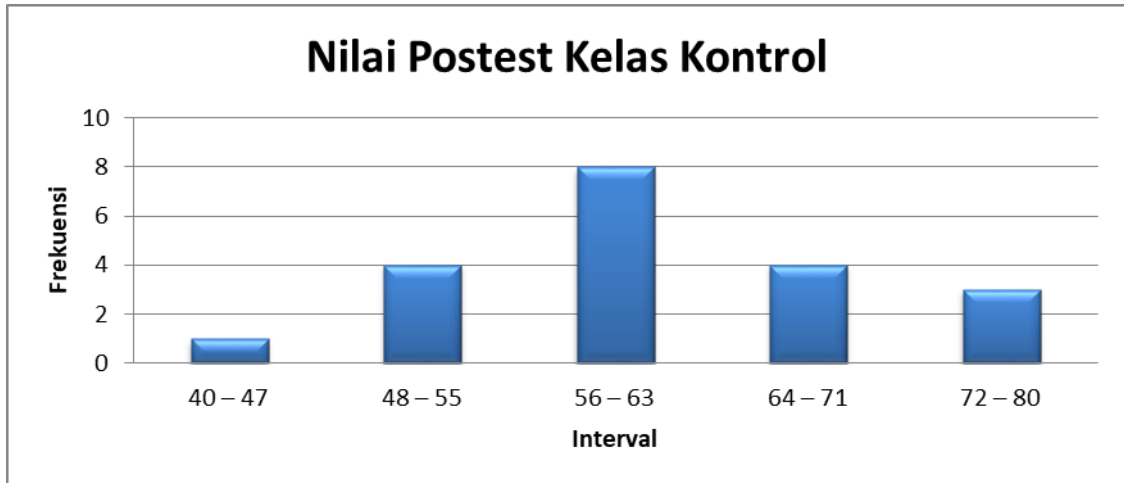
Tabel 9. Perolehan Nilai Postest Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Kelas	N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
Kontrol	20	80	40	62
Eksperimen	20	100	60	80,5

Berdasarkan tabel diatas diperoleh skor rata-rata Postest kelas kontrol = 62, dan skor rata-rata kelas eksperimen = 80,5. Maka nilai-nilai tersebut selanjutnya dibuat dalam daftar distribusi frekuensi yang secara ringkas diperlihatkan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 10. Distribusi Nilai Postest Kelas Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	40 - 47	1	5%
2	48 - 55	4	20%
3	56 - 63	8	40%
4	64 - 71	4	20%
5	72 - 80	3	15%
Total		20	100%



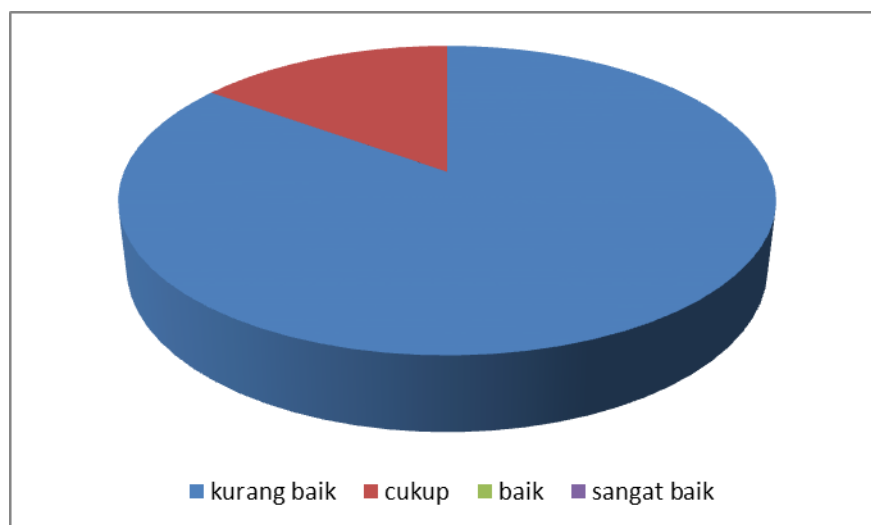
Gambar 5. Grafik Nilai Postest Kelas Kontrol

Dari nilai Postest kelas kontrol pada grafik diatas diketahui bahwa frekuensi responden yang paling banyak terdapat pada kelas interval 56- 63 dengan jumlah responden 8 orang dengan persentase 40%. Kemudian frekuensi yang paling sedikit terdapat di dalam kelas interval 40 - 47 dengan jumlah responden 1 dengan persentase 5%.

Kemudian Interpretasi nilai Postest kelas kontrol dari hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 11. Interpretasi Kategori Hasil Belajar Postest Kelas Kontrol

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0 - 74	Kurang Baik	17	85%
2	75 - 83	Cukup	3	15%
3	84 - 92	Baik	0	0%
4	93 - 100	Sangat Baik	0	0%

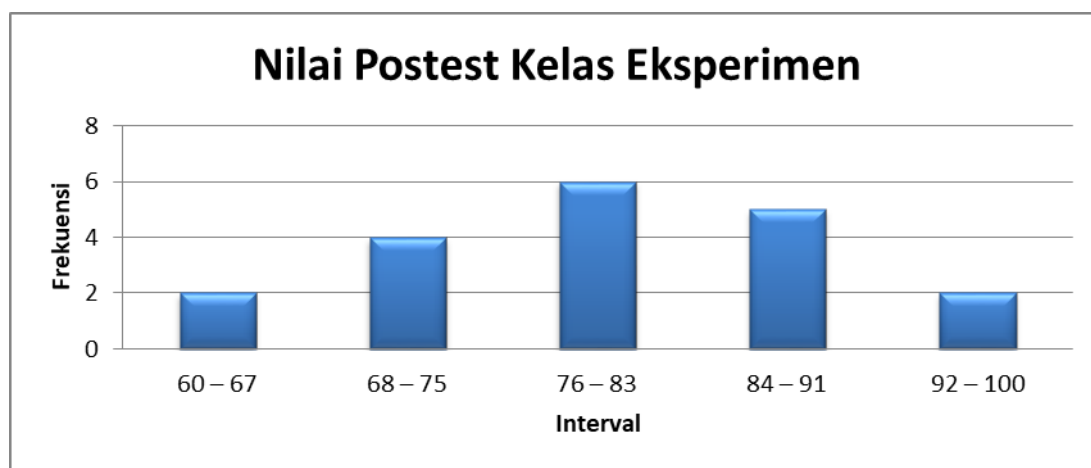


Gambar 6. Diagram Interpretasi Kategori Hasil Belajar Postest Kelas Kontrol

Berdasarkan tabel dan diagram diatas menunjukkan bahwa 17 orang (85%) nilai Postest kelas kontrol menunjukkan kriteria kurang baik, 3 orang (15%) kriteria cukup, sedangkan kriteria baik dan sangat baik tidak memiliki responden (0%).

Tabel 12. Distribusi Nilai Postest Kelas Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Persentase
1	60 - 67	2	11%
2	68 - 75	4	21%
3	76 - 83	6	31%
4	84 - 91	5	26%
5	92 - 100	2	11%
Total		19	100%



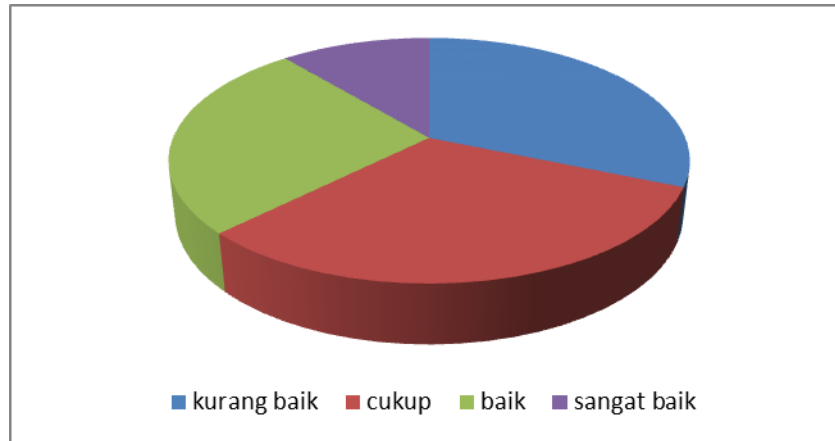
Gambar 7. Grafik Nilai Postest Kelas Eksperimen

Dari nilai Postest kelas eksperimen pada grafik diatas diketahui bahwa frekuensi responden yang paling banyak terdapat pada kelas interval 76 - 83 dengan jumlah responden 6 orang dengan persentase 31%. Kemudian frekuensi yang paling sedikit terdapat di dalam kelas interval 60 - 67 dan kelas interval 92-100 dengan jumlah responden 2 dengan persentase 11%.

Kemudian Interpretasi nilai Pretest kelas eksperimen dari hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 13. Interpretasi Kategori Hasil Belajar Postest Kelas Eksperimen

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	0 - 74	Kurang Baik	6	31%
2	75 - 83	Cukup	6	31%
3	84 - 92	Baik	5	26%
4	93 - 100	Sangat Baik	2	12%



Gambar 8. Diagram Interpretasi Kategori Hasil Belajar Postest Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel dan diagram diatas menunjukkan bahwa 5 orang (26%) nilai Postest kelas eksperimen menunjukkan kriteria baik, 6 orang (31%) kriteria cukup, 2 orang (12%) sangat baik, sedangkan Kriteria kurang baik memiliki 6 responden (31%).

Uji Prasyarat Analisis

Uji pendahuluan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Periksa normalitas data dilakukan dengan liliefor. Di bawah ini penjelasan tambahan mengenai pengujian pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Uji Normalitas

Pengujian normalitas data digunakan untuk menentukan apakah distribusi data dari setiap variabel dalam penelitian mengikuti pola distribusi normal. Memahami normalitas data populasi diperlukan untuk memastikan bahwa teknik analisis regresi sederhana digunakan dengan benar. Uji normalitas data dilakukan dengan menerapkan uji Liliefors, di mana jika nilai signifikansi lebih besar atau sama dengan 0,05, maka data dianggap mengikuti distribusi normal, sementara jika nilai signifikansi kurang dari atau sama dengan 0,05, data dianggap tidak mengikuti distribusi normal.

Tabel 14. Uji Normalitas

Kelas	Df	Signifikansi
Pretest eksperimen	19	.054
Pretest kontrol	20	.102
Postest eksperimen	19	.172
Postest kontrol	20	.090

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, hasil interpretasi uji normalitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk data pretest dan

posttest pada kelas eksperimen adalah 0,054 dan 0,172, masing-masing lebih besar atau sama dengan 0,05, yang mengindikasikan bahwa data-data tersebut mengikuti distribusi normal. Sementara itu, nilai signifikansi untuk data pretest dan posttest pada kelas kontrol adalah 0,102 dan 0,090, masing-masing lebih besar atau sama dengan 0,05, juga menunjukkan bahwa data-data tersebut berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Menurut (Nuryadi h. 2017), pengujian homogenitas adalah prosedur pengujian statistik yang dirancang untuk menunjukkan bahwa dua atau lebih kumpulan data sampel dari suatu populasi mempunyai varian yang sama. Syarat uji homogenitas dalam penelitian ini adalah jika nilai signifikansi $\geq 0,05$ maka datanya homogen, dan jika nilai signifikansinya $\leq 0,05$ maka datanya tidak homogen.

Tabel 15. Uji Homogenitas

Pretest	Sig.224
Posttest	Sig.827

Interpretasi uji homogenitas menggunakan uji one way ANOVA diperoleh nilai signifikansi pretest adalah $0,224 \geq 0,05$ maka data nilai pretest dinyatakan homogen dan nilai signifikansi posttest adalah $0,827 \geq 0,05$ maka data nilai posttest dinyatakan homogen.

Uji Hipotesis

Uji T

Uji analisis akhir atau uji hipotesis yang digunakan adalah uji T, yaitu uji untuk mengetahui perbedaan validitas suatu penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Analisis akhir yang digunakan dengan menggunakan SPSS versi 22 adalah sebagai berikut:

Tabel 16. Uji T

Posttest Eksperimen	.000
Posttest Kontrol	.000

Dari tabel diatas diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 \leq 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan sarana pembelajaran kuis rantai makanan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA 5 subtopik 2 pembelajaran 1 kelas V SD Negeri 024767 Binjai T.A 2023/2024.

DISKUSI

Data yang dikumpulkan berasal dari kelas V.A yang terdiri dari 19 siswa sebagai kelas eksperimen, dan kelas V.B yang terdiri dari 20 siswa sebagai kelas kontrol. Data yang disajikan mencakup nilai pretest dan posttest, serta nilai tertinggi dan terendah dari kedua kelas tersebut. Pretest IPA dilakukan pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, sementara kelas eksperimen mengikuti model STAD dengan bantuan Kahoot!

pada topik rantai makanan melalui tes pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal. Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh skor rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 51, dan skor rata-rata kelas eksperimen sebesar 61,5. Nilai-nilai ini kemudian disusun dalam daftar distribusi frekuensi yang disajikan dalam tabel ringkas.

Dari hasil pretest kelas kontrol pada grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden berada dalam kisaran nilai antara 46 hingga 53, dengan jumlah responden sebanyak 8 orang, atau sekitar 40%. Sementara itu, frekuensi yang paling rendah terdapat pada rentang nilai antara 30 hingga 37 dan 62 hingga 70, di mana tidak ada responden yang memperoleh nilai di dalam rentang tersebut, atau sekitar 10%. Berdasarkan data dalam tabel dan diagram, dapat disimpulkan bahwa seluruh 20 responden (100%) dari kelas kontrol memperoleh kriteria penilaian yang rendah, sedangkan tidak ada responden yang mencapai kriteria cukup, baik, atau sangat baik (0%).

Melalui data pretest pada grafik di atas untuk kelas eksperimen, dapat diperhatikan bahwa sebagian besar responden berada dalam rentang nilai antara 64 hingga 71, dengan 6 orang responden, yang setara dengan 31%. Sementara itu, frekuensi paling rendah terjadi di kisaran nilai antara 40 hingga 47, 48 hingga 55, dan 71 hingga 80, dengan 3 orang responden masing-masing, atau sekitar 16%. Dari data dalam tabel dan diagram, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 16 orang responden (84%) mendapatkan penilaian rendah dalam pretest kelas eksperimen, sementara hanya 3 orang (16%) mendapatkan penilaian cukup. Tidak ada responden yang mencapai penilaian baik atau sangat baik (0%).

Setelah dilakukan posttest pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional dan kelas eksperimen menggunakan metode STAD dengan bantuan Kahoot!, hasil dari tes pilihan ganda tentang rantai makanan dengan 10 soal disajikan dalam tabel. Berdasarkan tabel tersebut, ditemukan bahwa skor rata-rata posttest untuk kelas kontrol adalah 62, sementara skor rata-rata kelas eksperimen adalah 80,5. Nilai-nilai ini kemudian disusun dalam daftar distribusi frekuensi yang disajikan dalam tabel ringkas.

Dari hasil posttest kelas kontrol pada grafik di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden mendapatkan nilai di rentang 56 hingga 63, dengan jumlah 8 orang responden atau sekitar 40%. Sedangkan frekuensi paling rendah terdapat pada kisaran nilai antara 40 hingga 47, di mana hanya ada 1 orang responden dengan persentase 5%. Berdasarkan data dalam tabel dan diagram, dapat disimpulkan bahwa 17 orang responden (85%) dari kelas kontrol mendapatkan penilaian rendah, sementara 3 orang (15%) mendapatkan penilaian cukup. Tidak ada responden yang mencapai penilaian baik atau sangat baik (0%).

Dari nilai Posttest kelas eksperimen pada grafik di atas diketahui bahwa frekuensi responden yang paling banyak terdapat pada kelas interval 76 - 83 dengan jumlah responden 6 orang dengan persentase 31%. Kemudian frekuensi yang paling sedikit terdapat di dalam kelas interval 60 - 67 dan kelas interval 92-100 dengan jumlah responden 2 dengan persentase 11%. Berdasarkan tabel dan diagram di atas menunjukkan bahwa 5 orang (26%) nilai Posttest kelas eksperimen menunjukkan kriteria baik, 6 orang (31%) kriteria cukup, 2 orang (12%) sangat baik, sedangkan Kriteria kurang baik memiliki 6 responden (31%).

Periksa normalitas data dilakukan dengan liliefor. Di bawah ini penjelasan tambahan mengenai pengujian pra penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Uji normalitas data digunakan untuk melihat apakah data setiap variabel penelitian yang digunakan berdistribusi normal. Uji interpretasi dan normalitas hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa nilai signifikansi data pre-test dan post-test kelas eksperimen adalah $0,054 \geq 0,05$ dan $0,172 \geq 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal. Kemudian, nilai signifikansi data pre-test dan post-test kelas kontrol sebesar $0,102 \geq 0,05$ dan $0,090 \geq 0,05$ yang berarti data berdistribusi normal.

Pengujian homogenitas adalah prosedur statistik yang bertujuan untuk menunjukkan bahwa variasi dari dua atau lebih kelompok data sampel yang berasal dari satu populasi sama. Pengujian homogenitas ini dilakukan menggunakan uji one way ANOVA, dengan hasil pretest memiliki nilai signifikansi sebesar 0,224 dan posttest sebesar 0,827. Karena nilai-nilai ini lebih besar atau sama dengan 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa sampel-sampel tersebut homogen.

Pada tahap analisis akhir atau pengujian hipotesis, uji T digunakan untuk menilai perbedaan dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Analisis akhir ini dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 22. Dari hasil tabel, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa puzzle rantai makanan dengan dukungan Kahoot! secara signifikan memengaruhi hasil belajar siswa kelas V di SDN 024767 Binjai. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai uji-T Posttest eksperimen adalah 0,000, dan posttest kontrol juga sebesar 0,000, yang kurang dari atau sama dengan 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran puzzle rantai makanan dengan bantuan Kahoot! memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA tema 5 sub 2 pembelajaran 1 kelas V di SD Negeri 024767 Binjai T.A 2023/2024.

Rekomendasi yang sekiranya bermanfaat untuk semua pihak yang terkait pengaruh media puzzle dan hasil belajar siswa antara lain.

1. Bagi Siswa dapat meningkatkan hasil belajar IPA pada tema 5 sub tema 2 pembelajaran 1 kelas V SD Negeri 024767 Binjai T.A 2023/2024.
2. Bagi Guru dapat dijadikan bahan evaluasi dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pengajar dan memberikan informasi dalam menerapkan media pembelajaran pada pembelajaran tematik.
3. Bagi Sekolah untuk lebih baik meningkatkan hasil belajar siswa serta mutu pendidikan di SD Negeri 024767 Binjai.
4. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat memperluas hal-hal lain yang belum peneliti teliti mengenai pengaruh media pembelajaran Puzzle Rantai
5. Makanan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA Tema 5 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 kelas V Sekolah Dasar.

PENELITIAN LANJUTAN

Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terkait dengan topik "Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Rantai Makanan Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA Kelas V". Penelitian selanjutnya dapat menggunakan objek pembelajaran yang berbeda untuk menambah wawasan bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, S. S. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi pengembangan pembelajaran daring: panduan berstandar pengembangan pembelajaran daring untuk pendidikan dan pelatihan*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Bunyamin. (2020). *Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran*. *Jurnal Kehumasan*, 3(1).
- Christiani. (2019). *Modul Teknologi Pembelajaran Kahoot*. CV Jejak, anggota IKAPI. Sukabumi. Jawa Barat.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Dela, R. (2021). *Pengembangan Permainan Puzzle Berbasis Construct 2 Pada Pemahaman Konsep Bangun Datar Sd/Mi (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)*.
- Fadillah, Muhammad. (2017). *Buku Ajar Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Jannah, Kunuzil. 2020. *Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi "Kahoot!" Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran*. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(1): 108- 121.
- Lestari, F. (2021). *Pengaruh Budaya Literasi terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5087-5099.
- Ma'awiyah, A. (2022). *Pengaruh Media Puzzle Picture Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas IV di MIN 6 Aceh Utara*. *Genderang Asa: Journal of Primary Education*, 3(2), 76-84.
- Muhammad Hasan. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: CV.Tahta Media Group
- Munadi. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nisak, Raisatun. (2011). *Lebih dari 50 game kreatif belajar mengajar*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Cahyo, Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Nisem, N. (2020). *Upaya Peningkatan Keterampilan Menghitung Pecahan*

- Senilai Menggunakan Media Puzzle. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 2(1).
- Prakosa. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Descriptive Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Kelas VI SDN Bendorejo 2.
- Priansa. (2018). *Perencanaan & Pengembangan SDM*. Bandung: Alfabeta.
- Putri dan Muzakki. (2019). Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Based Learning dalam Menghadapi Era Revolusi Industri. *Jurnal Penelitian Universitas Islam Nahdatul Uama Jepara*, 221.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Ramli, M (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Rusman, (2013), *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sri. (2020). *Psikologi Pendidikan*. Salatiga: IAIN Salatiga.
- Sudjana dan Rivai. (2017). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana. (2015). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Sundayana, R. (2018). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Syafitri, A.(2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Ular
- Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas XI SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah. *Alotrop*, 3(2).
- Widianingrum. (2023). Pengaruh Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Pada Siswa Kelas 3 SDN 1 Selur. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 261-273.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan teknologi pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.