

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
PUZZLE BOX TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN
SISWA KELAS IV PADA MATERI STRUKTUR DAN FUNGSI
TUMBUHAN DI SDN 134 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah



**OLEH:
AL-FINNA TRI YUNICHA
NIM 21591011**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada,

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

di-

Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul: "**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle Box* Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas IV Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Di Sdn 134 Rejang Lebong**", sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terima Kasih

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

Curup, 20 Agustus 2025

Pembimbing I



Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I
NIP.198412092011012009

Pembimbing II



H.M. Taufik Amrillah, M.Pd
NIP.199005232019031006

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

N a m a : **Al-Finna Tri Yunicha**
Nomor Induk Mahasiswa : 21591011
Fakultas : Tarbiyah
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan seperlunya



Curup, 25 Agustus 2025

Penulis

Al-Finna Tri Yunicha
NIM. 21591011



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBİYAH**

Jalan Dr. AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010 Kode Pos 39119
Email admin@iaincurup.ac.id

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor : 166/In.34/FT/PP.00.9/ /2025

Nama : Al-Finna Tri Yunicha
NIM : 21591011
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle Box*
Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas IV Materi
Struktur dan Fungsi Tumbuhan di SDN 134 Rejang Lebong

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Senin, 01 September 2025
Pukul : 09.30 – 11.00 WIB
Tempat : Gedung Munaqasyah Ruang 4

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I
NIP. 198412092011012009

Sekretaris,

H.M. Taufik Amrillah, M.Pd
NIP. 199005232019031006

Penguji I,

Yosi Yulizah, M.Pd.I
NIP. 199107142019032026

Penguji II,

Nelfa Sari, M.Pd
NIP. 199402082022032004

Mengesahkan
Dekan Fakultas Tarbiyah



Dr. Sufarfo, S.Ag, M.Pd
NIP. 197409212000031003

KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur kepada Allah SWT, Karena berkat rahmat dan karunia Nya Skripsi dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle Box* Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas IV Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan di SDN 134 Rejang Lebong”** dapat terselesaikan oleh penulis. Shalawat dan salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Dalam Penulisan Karya ini, penulis menyadari banyak temuan kesulitan-kesulitan. Namun, berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Prof Dr. Yusefri, M.Ag selaku Wakil Rektor I, Prof Dr. Muhammad Istan, M.E.I selaku Wakil Rektor II, Dr. Nelson, S.Ag., M.Pd.I selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
4. Agus Riyan Oktori, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

5. Dr.H. Kurniawan, S.Ag.M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I selaku Dosen Pembimbing I.
7. H.M. Taufik Amrillah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II.
8. Seluruh dosen dan Staf Fakultas Tarbiyah IAIN Curup dan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI).
9. Ramalah Syuib, S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah di SDN 134 Rejang Lebong dan Leni Ekawati, S.Pd selaku wali kelas IVB yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
10. Terimakasih kepada segenap dosen dan karyawan di lingkungan IAIN Curup yang telah memberikan pengetahuan, kemudahan, dan pelayanan prima kepada penulis dalam setiap aktivitas perkuliahan hingga selesai.

Semoga amal baik dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis dapat menjadi amal sholeh dan mendapat imbalan setimpal dari Allah SWT serta menjadi pelajaran yang bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang membacanya.

Curup, Agustus 2025
Penulis

Al-Finna Tri Yunicha
NIM. 21591011

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 5).

“Terlambat Bukan Berarti Gagal, Cepat Bukan Berarti Hebat, Terlambat bukan menjadi alasan untuk menyerah, setiap orang memiliki proses yang berbeda. PERCAYA PROSES itu yang paling penting karena Allah telah mempersiapkan Hal Baik dibalik Kata Proses yang kamu anggap Rumit”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, dengan rasa syukur atas kehadiran Allah SWT yang maha pengasih dan penyayang, skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang telah berkenan membantu saya dalam penyusunan skripsi hingga selesai. Dengan penuh rasa bangga saya persembahkan karya ini untuk:

1. Terimakasih untuk, Bapak Yuswito yang telah memberikan banyak dukungan, motivasi, mendidik saya, memberikan semangat dan doa sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Boini, jalanku untuk menuju surga. Terima kasih atas setiap tetes keringat dalam setiap pengorbanan dan kerja keras yang dilakukan demi terselesaikannya perkuliahan ini. Ibu yang selalu menjadi *support system* utama bagi saya, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan perhatian dan dukungan hingga saya mampu menyelesaikan perkuliahan ini sampai memperoleh gelar Sarjana. Semoga ibu selalu dalam keadaan sehat, panjang umur dan bahagia selalu.
3. Terimakasih kepada Ayuk dan Abangku Ita Yoandha Putri dan Prayogi Dwi Pangestu terima kasih telah memberikan semangat, dukungan dan motivasi selama penulis menjalankan proses perkuliahan.
4. Sahabat-sahabat seperjuangan yang sudah menjadi seperti saudaraku terkhusus Ikke Wulanda Saputri, Indriani, Tamala Nur Anggraini, terima kasih karena sudah menjadi orang yang selalu ada disaat penulis membutuhkan bantuan, terima kasih sudah menjadi teman berkeluh kesah selama proses penulisan skripsi ini, terima kasih atas segala support, motivasi, dan dukungan serta

bantuan baik berupa saran waktu ketika direpotkan serta semangat selama menjalankan perkuliahan hingga proses pembuatan skripsi ini

5. Sepupu terbaikku Reni Ayu Puspita, terima kasih selalu membantu, mendoakan, mendukung serta menjadi tempat untuk berkeluh kesah selama proses pengerjaan skripsi.
6. Teman-teman seperjuangan di kelas PGMI H angkatan 2021. Terkhususnya untuk Syifa Syahirah, Vani Eliza dan Branita, terima kasih banyak atas dukungan, saran serta motivasi ketika penulis membutuhkannya.
7. Dan terakhir, terima kasih kepada diri saya sendiri yang selalu mengusahakan segala hal. Terima kasih sudah bertahan sampai sejauh ini. Terima kasih untuk tetap berusaha dan tidak menyerah walau sering kali merasa putus asa, namun terima kasih sudah menepikan ego dan memilih untuk kembali bangkit lagi dan menyelesaikan semua ini. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai.

ABSTRAK

Al-Finna Tri Yunicha, NIM. 21591011 “**Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle Box* Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas IV Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan di SDN 134 Rejang Lebong**”, Skripsi Pada Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup

Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan pendekatan yang bersifat konvensional. Guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Pembelajaran cenderung berorientasi pada guru, sehingga kurang terjalin interaksi antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa. Guru melakukan kegiatan pembelajaran yang monoton dan kurang ada inovasi-inovasi baru seperti tanpa penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *puzzle box* terhadap peningkatan pemahaman siswa kelas IV pada materi struktur dan fungsi tumbuhan di SDN 134 rejang lebong.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dari penelitian ini adalah kelas IV SD Negeri 134 Rejang Lebong yang berjumlah 20 orang. Sedangkan sampel dari penelitian ini adalah 20 orang siswa juga. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah *test* dan dokumentasi, untuk mencari pengaruh antara variabel X dan variabel Y menggunakan rumus uji-t satu sampel kecil.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pemahaman awal sebelum menggunakan media *Puzzle Box*, mayoritas siswa berada pada kategori sedang (40%) dan tinggi (30%) dalam pemahaman IPAS. (2) Pemahaman Setelah penggunaan setelah menggunakan media *Puzzle Box*, terjadi peningkatan signifikan pada kategori sangat tinggi (dari 5% menjadi 20%) dan perubahan pada distribusi kategori lainnya. (3) Pengaruh media berdasarkan analisis statistik menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan media *Puzzle Box* dan peningkatan pemahaman siswa, dengan nilai signifikansi 0,000 dan $t_{hitung} > t_{tabel}$.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Puzzle Box*, Pemahaman Siswa

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	11
1. Media Pembelajaran	11
2. Media <i>Puzzle Box</i>	18
3. Deskripsi Pemahaman Siswa	22
4. Materi struktur Bagian Tumbuhan	25
B. Penelitian Relevan	33
C. Kerangka Berpikir	39
D. Hipotesis Penelitian	40
BAB III METODE PENELITIAN	

A. Jenis dan Desain Penelitian	42
B. Waktu dan Tempat Penelitian	43
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	43
D. Variabel Penelitian.....	44
E. Teknik Pengumpulan Data	45
F. Instrumen Penelitian.....	46
G. Uji Coba Instrumen	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	60
B. Hasil Uji Prasyarat.....	65
C. Hasil Penelitian.....	68
1. Pemahaman Siswa Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran <i>Puzzle Box</i>	68
2. Pemahaman Siswa Setelah Penggunaan Media Pembelajaran <i>Puzzle Box</i>	72
D. Pembahasan	78
1. Pemahaman Siswa sebelum Penggunaan Media Pembelajaran <i>Puzzle Box</i>	78
2. Pemahaman Siswa Setelah Penggunaan Media Pembelajaran <i>Puzzle Box</i>	80
3. Pengaruh media pembelajaran <i>Puzzle box</i> terhadap peningkatan pemahaman siswa.....	83
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1.....	27
Gambar 2. 2.....	30
Gambar 2. 3.....	32
Gambar 2. 4.....	40
Gambar 4. 1.....	72
Gambar 4. 2.....	76

DAFTAR TABEL

TABEL BAB III

Tabel 3. 1 Desain penelitian.....	42
Tabel 3. 2 Jumlah Sampel dalam Penelitian	43
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Tes Pemahaman Siswa.....	47
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Dokumentasi	48
Tabel 3. 5 Hasil Uji Validitas.....	50
Tabel 3. 6 Hasil Uji Reliabilitas	52
Tabel 3. 7 Klasifikasi Tingkat Kesukaran.....	53
Tabel 3. 8 Hasil Tingkat Kesukaran.....	54
Tabel 3. 9 Kriteria Indeks Daya Pembeda	55
Tabel 3. 10 Uji Daya Beda.....	56

TABEL BAB IV

Tabel 4. 1 Sarana dan Prasarana SD Negeri 134 Rejang Lebong.....	63
Tabel 4. 2 Nama-nama Guru SD Negeri 134 Rejang Lebong	63
Tabel 4. 3 Siswa SD Negeri 134 Rejang Lebong.....	64
Tabel 4. 4 Uji Normalitas <i>Pretest</i>	65
Tabel 4. 5 Uji Normalitas <i>Posttest</i>	66
Tabel 4. 6 <i>Paired Samples Test</i>	67
Tabel 4. 7 Pemahaman Siswa Mata Pelajaran IPAS pada <i>Pretest</i>	68
Tabel 4. 8 Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi.....	70
Tabel 4. 9 Nilai Rentang Nilai <i>Pretest</i>	71
Tabel 4. 10 Deskripsi Nilai <i>Pretest</i>	71
Tabel 4. 11 Pemahaman Siswa Mata Pelajaran IPAS Pada <i>Posttest</i>	72

Tabel 4. 12 Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi.....	74
Tabel 4. 13 Rentang Nilai <i>Posttest</i>	75
Tabel 4. 14 Deskripsi Nilai <i>Posttest</i>	75
Tabel 4. 15 <i>Paired Samples Test</i>	77

LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Berita Acara Sempro	94
Lampiran 1. 2 SK Pembimbing.....	95
Lampiran 1. 3 Surat Permohonan Izin Penelitian	96
Lampiran 1. 4 Surat Izin Penelitian	97
Lampiran 1. 5 Surat Selesai Penelitian.....	98
Lampiran 1. 6 Kartu Bimbingan.....	99
Lampiran 1. 7 Validator Instrumen	101
Lampiran 1. 8 Capaian Pembelajaran.....	102
Lampiran 1. 9 ATP	105
Lampiran 1. 10 Modul Modul Pembelajaran.....	106
Lampiran 1. 11 Kisi-Kisi Instrumen.....	113
Lampiran 1. 12 Soal pretest dan posttest	115
Lampiran 1. 13 Nilai-Nilai <i>Product Moment</i>	122
Lampiran 1. 14 Hasil Uji Validitas	123
Lampiran 1. 15 Hasil Uji Reliabilitas.....	125
Lampiran 1. 16 Uji Normalitas <i>Pretest</i>	126
Lampiran 1. 17 Hasil <i>Pretest</i> Siswa	127
Lampiran 1. 18 Hasil <i>Posttest</i> Siswa.....	129
Lampiran 1. 19 Titik Persentase Distribusi	130
Lampiran 1. 20 Gambar Media Puzzle Box	131
Lampiran 1. 21 Uji Validasi Soal.....	132
Lampiran 1. 22 Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Puzzle Box	133
Lampiran 1. 23 Pembagian Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	133
Lampiran 1. 24 Biodata Penulis	133

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pasal 20 Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran tidak hanya melibatkan guru dan siswa namun sumber belajarpun menjadi fasilitas untuk membantu peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dikelas. Salah satu kendala dalam proses pembelajaran yaitu kurang kreatifitasnya guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran, termasuk dalam membuat dan memanfaatkan media-media pembelajaran yang sederhana tetapi inovatif. Namun tidak semua sekolah mampu menyediakan anggaran untuk melengkapi fasilitas sekolah dengan media inovatif yang di produksi pabrik. Oleh sebab itu guru harus mempunyai kreatifitas untuk membuat sendiri media inovatif tersebut.¹

Media pembelajaran menjadi salah satu alat penyampaian pesan atau informasi dari guru kepada penerima pesan atau siswa. Media pembelajaran yang baik menjadikan interaksi antara guru dan siswa berjalan efektif dan efisien sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Peningkatan efisiensi dan efektivitas tersebut sebagian bergantung kepada faktor penunjang

¹ Fibrila Neteria, Resa Respati. Dkk, "Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 7, No. 4, 2020, hlm. 83

yakni sarana dan prasarana. Dengan perkataan lain, hubungan komunikasi interaksi itu akan berjalan dengan lancar dan mendapat hasil yang maksimal. Apabila proses pembelajaran berjalan dan menggunakan alat bantu, alat bantu itulah yang disebut dengan media.²

Media pembelajaran pada hakikatnya dapat diperoleh dari berbagai bentuk apapun, selama masih mengandung unsur memantapkan kemampuan siswa dalam memahami konsep. Namun, kurang bervariasi dan belum optimalnya media pembelajaran yang digunakan menyebabkan kurangnya minat siswa untuk belajar. Hal ini sangat disayangkan, karena bertolak belakang dengan tujuan media pembelajaran, yakni sebagai alat bantu belajar yang berguna untuk mengefektifkan proses pembelajaran.³

Dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di sekolah dibutuhkan permainan yang edukatif. Hal ini karena anak usia SD masih mempunyai ketertarikan yang besar dengan permainan sesuai dengan kematangan jiwanya sehingga dapat belajar sambil bermain (playing by learning). Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan (PAKEM).⁴

Faktor kesuksesan belajar siswa seringkali tergantung pada penggunaan media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran yang

² Izzatul Jannah, Agung Setiawan, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Papan Puzzle Pecahan Pada Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan Dasar Ilmu Indonesia*, Vol. 1, No.3, 2022, hlm. 166

³ Ibid., hlm. 166-167

⁴ Fibrila Neteria, Resa Respati., hlm.82- 83

tepat dapat merangsang minat siswa selama proses pembelajaran di kelas. Selain itu, media yang baik juga dapat mengaktifkan siswa untuk dapat menyampaikan pendapat dan mendorong siswa untuk bisa berpikir lebih kritis saat proses pembelajaran. Karena dengan bermacam-macam media itu sudah jelas mempunyai ciri khas yang berbeda. Jadi pendidik harus lebih paham lagi untuk memilihnya supaya pada saat digunakan itu akan menjadi lebih efektif. Kegiatan belajar juga akan lebih aktif. Karena media pembelajaran itu memiliki peran penting untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa.⁵

Memahami konsep termasuk hal yang penting dan harus dikuasai oleh setiap siswa dalam menelaah setiap hal baru yang di sampaikan oleh guru. Begitu pula dalam memahami konsep struktur dan fungsi bagian tumbuhan pada pembelajaran IPAS, sebab pemahaman tersebut mampu menghantarkan pada hasil belajar siswa yang optimal. Hingga saat ini, pemahaman konsep mengenai struktur dan fungsi bagian tumbuhan masih terbilang rendah masih menjadi problematika yang sering dijumpai. Permasalahan tersebut juga terjadi pada siswa kelas IV di SDN 134 Rejang Lebong, seperti yang dituturkan oleh Ibu Leni Ekawati S.Pd. pada wawancara observasi pra lapangan penelitian.

Penyebab utama yang menyebabkan siswa kurang memahami materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan yang ditemukan peneliti berdasarkan penuturan guru kelas IV SDN 134 Rejang Lebong adalah

⁵ Akhyaruddin, Eddy Pahar Harahap, dan Hilman Yusra, *Bahan Ajar Faonologi Bahasa Indonesia* (Jambi: Komunitas Gemulun Indonesia, 2020), hlm.47

penggunaan media yang kurang menarik. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya tingkat keberhasilan peserta didik memahami materi pembelajaran. Ibu Leni Ekawati S.Pd., menegaskan bahwa minat dan ketertarikan setiap peserta didik pada media berbeda-beda. Siswa yang suka gambar cenderung cepat paham jika pembelajaran menggunakan media yang berisi macam-macam gambar, sedangkan siswa yang lebih suka tulisan akan lebih lambat dalam memahami materi. Melihat kondisi pembelajaran yang demikian, jika tidak ada solusi akan memperparah ketertinggalan siswa dalam pemahaman materi pembelajaran dan menimbulkan dampak pada hasil belajar siswa yang belum mencapai ketuntasan minimal (KKTP) yang ditetapkan.⁶ Yang mana KKTP tersebut adalah 70, dari 20 siswa kelas IVB yang mencapai Kriteria Ketuntasan dengan rata-rata 40% siswa, sedangkan yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan dengan rata-rata 60%. Dari 20 siswa hanya ada 8 orang yang mendapat nilai diatas KKTP.

Dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan pendekatan yang bersifat konvensional. Guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Pembelajaran cenderung berorientasi pada guru, sehingga kurang terjalin interaksi antara guru dengan siswa, dan siswa dengan siswa. Guru melakukan kegiatan pembelajaran yang monoton dan kurang ada inovasi-inovasi baru seperti tanpa penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran seperti itu menimbulkan tidak adanya

⁶ Hasil Observasi di SDN 134 Rejang Lebong, pada tanggal 4 November 2024

semangat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Sering terlihat siswa tidak memperhatikan guru dalam menyampaikan materi dan lebih suka berbincang-bincang sendiri dengan teman-temannya.

Keadaan ini menuntut untuk kreatif dalam mengelolah kegiatan pembelajaran di kelas termasuk penggunaan media pembelajarannya. Proses pembelajaran tidak hanya memerlukan sumber belajar yang berasal dari buku saja, akan tetapi dibutuhkan juga media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran dibutuhkan supaya siswa dapat tertarik dan berkesan terhadap suatu pembelajaran, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.⁷

Puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, dimainkan dengan cara membongkar pasangan kepingan puzzle. Media puzzle adalah media permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotakkotak, huruf, dan angka yang membentuk pola tertentu sehingga siswa ada keinginan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat. Bermain *puzzle* merupakan hal yang sangat menarik yang membutuhkan kesababaran dalam merangsang anak untuk berpikir dan berimajinasi untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* sehingga menjadi bentuk yang utuh. Dalam menyusun *puzzle* peserta didik harus memahami

⁷ Izzatul Jannah, Agung Setiawan, *Jurnal Ilmu Pendidikan...*, hlm.167

materi yang sudah diberikan agar dapat menjawab pertanyaan yang ada dan konsentrasi dalam mengikuti permainan.⁸

Keunggulan media *puzzle* dibandingkan media pembelajaran lainnya, media *puzzle* memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan jenis media pembelajaran lain, seperti buku teks atau media audiovisual. Keunggulan tersebut antara lain adalah dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan analisis siswa, dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep dan pola, serta dapat meningkatkan keterampilan motorik halus siswa. Selain itu, media *puzzle* juga relatif murah dan mudah dibuat, sehingga dapat digunakan secara luas dalam pembelajaran.⁹

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 134 Rejang Lebong, penyebab utama rendahnya pemahaman siswa terhadap materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan adalah kurang menariknya media pembelajaran yang digunakan. Guru cenderung menggunakan metode yang monoton tanpa didukung oleh media yang variatif dan inovatif. Padahal, minat dan gaya belajar siswa sangat beragam. Ada yang lebih mudah memahami materi melalui gambar, sementara yang lain lebih nyaman dengan teks atau aktivitas konkret. Kurangnya variasi dan kreativitas guru dalam menciptakan atau

⁸ Sri Yunita, Ucup Supriatna, "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Syntax Idea*, P-ISSN: 2684-6853| E-ISSN: 2684-883X, Vol. 3, No. 8 Agustus 2021, hlm.2001

⁹ Amin Mustajab, Puji Rahmawati. Dkk, "Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sdn 16 Sungai Goa", *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 9, No. 1 April 2024, hlm.47

menggunakan media yang sesuai menjadi kendala utama yang berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar siswa.

Dalam konteks ini, media puzzle menjadi alternatif solusi yang layak dipertimbangkan. *Puzzle* merupakan media yang tidak hanya menarik dan menyenangkan, tetapi juga mampu melatih konsentrasi, meningkatkan pemahaman konsep, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis. Selain itu, media ini juga dapat dibuat secara mandiri oleh guru dengan biaya yang relatif rendah, menjadikannya solusi praktis bagi sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan sarana dan prasarana. Dengan penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa SD, serta memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle Box* Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas IV Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Di SDN 134 Rejang Lebong .”

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan atau memanfaatkan media pembelajaran sederhana yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.
2. Siswa kurang termotivasi dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran karena media yang digunakan tidak sesuai dengan gaya belajar mereka.
3. Rendahnya pemahaman (pemahaman terjemahan, pemahaman penafsiran dan pemahaman ekstrapolasi), siswa terhadap materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan pada pembelajaran IPAS kelas IV di SDN 134 Rejang Lebong, terlihat dari data PTS.
4. Media *puzzle box* berpotensi menjadi solusi yang mampu meningkatkan pemahaman siswa karena sifatnya yang interaktif, edukatif, dan mudah dibuat.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka perlu ada pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Media yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan *puzzle box* pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan.
2. Pemahaman siswa kelas IV di SDN 134 Rejang Lebong pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan dan difokuskan pada pemahaman siswa yang mencakup:
 - a. Kemampuan siswa dalam mengenali bagian-bagian tumbuhan.

- b. Kemampuan siswa dalam memahami fungsi masing-masing bagian tumbuhan.
- c. Kemampuan siswa dalam menghubungkan struktur dan fungsi bagian tumbuhan.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat pemahaman siswa sebelum penggunaan media pembelajaran *puzzle box*?
2. Bagaimana tingkat pemahaman siswa setelah penggunaan media pembelajaran *puzzle box*?
3. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran *puzzle box* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi struktur dan fungsi tumbuhan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan tingkat pemahaman siswa sebelum penggunaan media pembelajaran *puzzle box*.
2. Menguraikan tingkat pemahaman siswa setelah penggunaan media pembelajaran *puzzle box*.
3. Menganalisis seberapa besar pengaruh media pembelajaran *puzzle box* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi struktur dan fungsi tumbuhan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi instansi yang mendukung proses pembelajaran, yakni berupa media pembelajaran berbentuk *puzzle box* untuk memudahkan penyampaian materi IPASS, khususnya materi struktur dan fungsi bagian-bagian tumbuhan pada siswa kelas IV serta diharapkan meningkatkan pemahaman siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Sekolah

Penelitian ini diyakini dapat membantu pengelola kelas menghasilkan ide materi pembelajaran yang lebih baik dan efisien sehingga akan meningkatkan standar pendidikan di kelas.

b. Guru

Memberi wawasan baru bagi guru sebagai bahan alternatif penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, aktif, dan efektif dalam kelas maupun diluar kelas untuk meningkatkan kualitas belajar siswa dalam pembelajaran khususnya pada materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan.

c. Siswa

Memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran, serta mengeksplorasi bagaimana penggunaan media *puzzle box* dapat

efektif meningkatkan pemahaman siswa terkait materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari Bahasa Latin *medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media menurut Scharm, adalah teknologi pembawa informasi atau pesan intruksional. Media juga dapat berbentuk grafik, fotografik, elektronik, atau alat-alat mekanik untuk menyajikan, memproses, dan menjelaskan informasi lisan atau visual.¹⁰ Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.¹¹

Sebuah media adalah segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran.¹² Media merupakan saluran komunikasi tempat berlalunya pesan dari komunikator

¹⁰ Cahyo hasanudin, *Media pembelajaran: Kajian Teoritis dan Kemanfaatan*, (Yogyakarta:CV Budi Utama,2017),hlm.3-4

¹¹ M. Basyiruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002),hlm.11

¹² M. Taufiq, N. R. Dewi, A. Widiyatmoko, “*Pengembangan Media Pembelajaran IPASS Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema “Konvensasi” Berpendekatan Science-Edutainment*” (JPII 3 (2), TAHUN 2014),hlm.141

kepada komunikan.¹³ Menurut Gerlac media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa yang memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, Radio, *Slide*, Bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, dan mengubah sikap siswa, atau untuk menambah keterampilan.¹⁴

Media pembelajaran sangat penting untuk mewujudkan proses belajar mengajar yang baik. Mujiono menyebutkan bahwa terdapat 4 komponen penting dalam kegiatan pembelajaran yaitu bahan ajar, suasana, belajar, media dan sumber belajar, dan pendidikan sebagai subjek pelajaran. Dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan hal ini akan menimbulkan dampak positif pada hasil belajar. Hasil belajar yang baik dapat terwujud karena adanya proses belajar yang baik dan maksimal. Proses belajar yang baik dapat tercipta karena adanya media pembelajaran yang mendukung didalamnya.¹⁵ Menurut Mashuri media pembelajaran adalah merupakan wadah penghubung atau perantara informasi baik itu

¹³ Tito Siswanto, "Optimalisasi Sosial Media sebagai Media usaha Pemasaran Usaha Kecil Menengah", *Jurnal Liquidity*, Vol. 2, No.1, Januari-Juni 2013), hlm.82

¹⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta:Prenadamedia Group, 2006), hlm.163

¹⁵ Mujiono. (1994). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Dikti Mendikbud.

berjenis material, alat maupun teknik yang dapat digunakan untuk menstimulus siswa dalam menemukan makna dari pembelajaran.

Dari pengertian media diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam mempermudah penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran ini melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator.¹⁶

Dari penjelasan tentang media di atas dapat diketahui bahwa Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Karena media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi siswa dan proses pembelajaran bisa berjalan secara efektif.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga

¹⁶ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana prima,),hlm.1

kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar juga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan dapat meningkatkan kreatifitas siswa , membuat siswa lebih tertarik untuk memperhatikan penjelasan dari guru dan juga dapat membantu siswa untuk menerima informasi dengan seluruh panca indra.¹⁷ Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efisiensi, kreatifitas, efektifitas dan kualitas pembelajaran.¹⁸

Secara umum media pembelajaran mempunyai kegunaan:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.¹⁹

Media pembelajaran memiliki manfaat khusus yang dapat kita jadikan pertimbangan sebagai subjek penelitian, diantaranya : (1) Penyampaian materi dapat diseragamkan, (2) Proses

¹⁷ A.D Kurniawan, “Metode Inkuiri Terbimbing dalam Pembuatan Media Pembelajaran Biologi untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas siswa SMP” (JPII 2 (1), tahun 2013),hlm.9

¹⁸ A. Kurniawati, W. Isnaeni, N.R. Dewi, “Implementasi Metode Penugasan Analisis Video Pada Materi Perkembangan Kognitif, Sosial, dan moral” (JPII 2 (2), tahun 2013),hlm.9

¹⁹ Cepy Riyana, Media pembelajaran

pembelajaran menjadi lebih menarik, (3) Proses belajar siswa, lebih interaktif, (4) Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi, (5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, (6) Proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja, (7) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif. Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut: (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media berperan sebagai panduan pada proses pembelajaran yang mencakup kompetensi sesuai dengan kurikulum.²⁰ Ini ditegaskan dalam pedoman pengembangan media Depdiknas, di mana media dijelaskan memiliki fungsi yakni:

1) Media berfungsi sebagai pedoman bagi guru dalam mengarahkan seluruh aktivitas dalam kegiatan pembelajaran, serta sebagai materi kompetensi yang seharusnya disampaikan pada siswa.

2) Media juga punya peran sebagai pedoman bagi siswa untuk memberi arahan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran, dan juga sebagai materi kompetensi yang dipelajari atau dikuasai. Ini juga mencakup alat penilaian untuk mengukur capaian hasil pengajaran.

²⁰ Susilawati, Susilawati, Aris, Doyan. Dkk, (2023), *Validitas of PhET-Base Core Physics Teaching Materials to Improve Activities and Learning Outcomes of Physics Education Students*. Jurnal Pendidikan IPASS (JPPIPASS), 9(5), 2715-2719, doi: 10.29303

Media ini berisi materi yang esensial dan berperan sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar siswa. Fungsi ini penting dalam memberikan panduan bagi aktivitas guru dan peserta didik dalam meraih tujuan pembelajaran. Pada konteks pembelajaran, guru sebagai pembelajar diharapkan memenuhi berbagai standar keterlaksanaan, termasuk pelaporan penggunaan media.²¹

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahawa media pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

d. Jenis Media Pembelajaran

Ada beragam jenis media dengan variasi yang luas, tetapi ada beberapa persamaan inti dalam klasifikasi media menurut para ahli. Ibrahim, misalnya, mengelompokkan media berdasarkan ukuran dan kompleksitas peralatan menjadi lima kelompok utama: media dua dimensi tanpa proyeksi, media tiga dimensi tanpa proyeksi, media audio, media proyeksi, serta media seperti televisi, video, dan komputer.

Rudy Bretz mengkategorikan media pembelajaran jadi berbagai

²¹ Nenden, Mutiara, Sari. Dkk, (2023). Pelatihan media dan instrumen numerasi bagi guru sd plus al-ghifari bandung. As-Sidamah : *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 223-249. doi:10.35316.v5i.223-249

jenis, termasuk: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak.

Akan tetapi, pada prinsipnya, pengklasifikasian jenis-jenis media ini punya kesamaan. Di bawah adalah beragam contoh media pembelajaran:

1. Media visual yakni jenis media yang cuma mengandalkan indera pelihat. Media ini bisa diperhatikan dari berbagai arah penglihatan dan memiliki dimensi seperti panjang, lebar, tinggi, dan ketebalan.
2. Media audio yakni jenis media yang cuma dapat digunakan lewat pendengaran, seperti pesan suara, radio, musik, dan sejenisnya.
3. Media audio visual yakni perangkat yang memungkinkan proyeksi gambar bergerak dan suara, seperti multimedia, komputer, internet, televisi, video, compact disk (VCD), sound slide, dan film bergerak suara. Media ini memungkinkan penggunaan melalui indera lihat dan dengar, seperti vidio, film pendek, *slideshow*, dan lain sebagainya.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media-media tersebut bisa berfungsi sebagai alat pembantu pada proses pengajaran di kelas. Banyak macam media yang bisa

dipergunakan untuk megajar sesuai dengan materi. Media-media ini bisa mendukung seorang pengajar untuk menyampaikan materi ajar secara lebih menarik, efektif, dan maksimal.

2. *Media Puzzle Box*

a. *Pengertian Media Puzzle Box*

Media puzzle box merupakan media pembelajaran yang diadopsi dari permainan *puzzle*. Permainan *puzzle* merupakan potongan-potongan gambar dengan tingkat kesulitan sesuai perkembangan anak.²² *Puzzle* adalah permainan yang terdiri potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf atau angka-angka yang disusun seperti dalam sebuah permainan yang akhirnya membentuk sebuah pola tertentu sehingga membuat siswa menjadi termotivasi untuk menyelesaikan *puzzle* secara tepat dan cepat.²³ Permainan *puzzle* membutuhkan ketelitian, pemusatan pikiran, karena dalam menyusun *puzzle* membutuhkan konsentrasi tinggi sehingga menjadi gambar yang utuh dan lengkap.

Media pembelajaran *Puzzle box* merupakan potongan *puzzle* yang dimuat dalam bentuk box besar berukuran 30 x 30 cm. Didalam box besar tersebut berisi 9 box kecil yang berisi

²² Utami, S., & Giyartini, R. (2021). "Pengembangan Media Puzzle berbasis Make A Match pada Materi Negara ASEAN dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 827–839.

²³ Nari, N., Akmay, Y., & Sasmita, D. (2020). "Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang". *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 7(1), 44–52.

potongan-potongan satu gambar utuh. Jadi, satu box besar berisi 9 gambar *puzzle*. Setiap box kecil juga disertai soal yang nantinya dikerjakan siswa. *Puzzle* memuat gambar yang berkaitan dengan materi struktur dan fungsi bagian-bagian tumbuhan.

b. Peran Media *Puzzle box*

Peran media dalam proses belajar mengajar sangatlah penting sebagai penyalur informasi yang efektif sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.²⁴ Begitu pula dengan adanya media *puzzle* ini yang sangat berperan untuk meningkatkan aktifitas kegiatan pembelajaran sehingga dapat menentukan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Terutama dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang struktur dan fungsi bagian tumbuhan.

Dengan media *puzzle box* ini, membantu peran guru dalam memberikan pengetahuan kepada siswa terkait gambar-gambar tumbuhan maupun struktur tumbuhan yang diberikan, sehingga membuat siswa memahami isi dari potongan-potongan *puzzle* tersebut. Selain itu juga penggunaan media *puzzle* ini dapat memotivasi siswa dan memusatkan perhatian siswa karena adanya gambar-gambar atau pertanyaan yang akan menjadi daya tarik siswa tersebut. Peran media *puzzle box* ini juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap potongan-potongan

²⁴ Karunia Indah Lestari, Nurul Kemala Dewi, and Nur Hasanah, Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Mopoli Pada Tema Perkembangan Teknologi Untuk Siswa Kelas III Di SDN 8 Sokong, "Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan", Vol. 6, No. 3, 2021, hal.275-82

gambar yang akan mereka temui sehingga media ini berperan aktif untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait struktur dan fungsi bagian tumbuhan.

c. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Puzzle Box*

Permainan *puzzle box* dalam pembelajaran ini tidak jauh berbeda dengan permainan umumnya. Untuk *puzzle* ini diganti dengan beberapa gambar-gambar struktur tumbuhan, dan juga terdapat pertanyaan sesuai dengan gambar yang mereka temui.

Langkah-langkah bermain *puzzle box* pada pembelajaran ini yaitu:

- 1) Guru menampilkan *puzzle box* kepada siswa.
- 2) Kemudian menjelaskan apa saja yang ada pada media *puzzle box* ini baik dari kotak potongan-potongan *puzzle* dan juga soal.
- 3) Guru membentuk kelompok yang berjumlah 2-4 siswa pada masing-masing kelompok.
- 4) Siswa duduk berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan oleh guru.
- 5) Perwakilan dari masing-masing kelompok maju ke depan untuk memilih undian *puzzle box* yang akan dikerjakan oleh kelompoknya serta mengambil papan dada untuk menyusun *puzzle*.

- 6) Setelah mendapatkan *puzzle box*, masing-masing kelompok dapat menyusun potongan *puzzle* menjadi satu kesatuan gambar yang utuh pada papan dada yang disediakan oleh guru.
- 7) Jika gambar telah terangkai dengan baik, selanjutnya masing-masing kelompok dapat mengerjakan soal yang ada dalam *puzzle box*. Setelah selesai menyelesaikan seluruh isi *puzzle box*, masing-masing kelompok dapat mengumpulkan hasil kerjanya kepada guru.
- 8) Setelah menyelesaikan seluruh isi *puzzle box*, masing-masing kelompok dapat mengumpulkan kerjanya kepada guru.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle Box*

Penggunaan media menjadi salah satu pendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran. Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitupun dengan media *puzzle*. Menurut Hamid Bahari dan Kemas Mas'ud Ali berpendapat bahwa media *puzzle* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, diantaranya:

- 1) Kelebihan Media *Puzzle*
 - a) Melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran.
 - b) Memperkuat daya ingat.
 - c) Mengenalkan siswa pada sistem dan konsep hubungan dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih siswa untuk menggunakan otak kirinya.

- d) Alat permainan *puzzle* membuat anak berkembang lebih pesat, karena betuk alat permainan yang menarik dan aman.
- e) Ketika anak bermain dengan alat permainan *puzzle* maka anak akan melatih kemampuan motorik halus ataupun kecerdasan lainnya.²⁵

2) Kekurangan Media *Puzzle*

- a) Media *puzzle* lebih menekankan pada indera penglihatan (visual).
- b) Suasana kelas menjadi sedikit ribut.
- c) Media ini membuat siswa hanya ingin bermain-main karena asik dengan susun menyusun *puzzle*.²⁶

3. Deskripsi Pemahaman Siswa

Menurut KBBI, pemahaman terdiri atas kata paham yang berarti tahu atau mengerti. Adapun pemahaman oleh bloom dijelaskan sebagai kemampuan untuk menampung dan meresapi hakikat dari materi atau sesuatu hal yang sedang dipelajari.²⁷ Pemahaman diartikan sebagai kemampuan seorang siswa untuk menerima, memahami, meresapi proses pembelajaran yang sedang dilakukan hingga mengerti apa yang sedang dipelajarinya. Pemahaman adalah sebuah proses perbuatan

²⁵Hamid Bahari, Perangsang Karakter Positif Anak, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hal.21.

²⁶ Kemas Mas'ud Ali, Media Pembelajaran, (Palembang: Rafa Press, 2020), hlm. 11.

²⁷ Dian Novitasari, Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa, "*Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*", Vol. 2, No. 2, 2016, hlm.12

memahami atau memahamkan sesuatu. Pemahaman tidak hanya tahu akan tetapi menghendaki agar seseorang dapat memanfaatkan betul bahan yang telah dia pahami. Pemahaman sendiri tidak bisa dipisahkan dari unsur psikologis, seperti reaksi konsentrasi serta motivasi agar dapat mengembangkan ide, fakta serta skill.²⁸

Setiap siswa biasanya memiliki tingkat pemahaman yang berbeda. Pemahaman tentang kegiatan pembelajaran merupakan bagian penting dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran oleh siswa. Sadirman mengatakan bahwa pemahaman adalah menguasai sesuatu dengan menggunakan pikiran.²⁹ Oleh karena itu, siswa harus memahami konsep secara mental, makna, filosofi, maksud, dan penggunaan, agar mereka dapat memahami apa yang disampaikan.

Menurut Hamdu hasil belajar atau pemahaman konsep adalah tingkat kemampuan siswa dalam menerima, memahami dan menilai informasi yang diperoleh dalam proses belajar. Pemahaman penting bagi setiap siswa yang belajar, karena tujuan akhir belajar adalah maksud dan menangkap maknanya apa yang telah diajarkan.³⁰

²⁸ Sadirman. *Intraksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Edisi 1, Depok: Rajawali Pers, 2018, hlm. 21

²⁹ Nur Farida, Nyamik Rahayu Susanti. Dkk, Tingkat Pemahaman Konsep dan Kemampuan Mengajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kajian Dan Pengembangan Matematika Sekolah 2, “*Journal of Mathematics Education, Science and Technology*”, Vol. 4, No.2, Desember 2019, hlm.137

³⁰ Inung Diah Kurniawati, Sekreningsih Nita, Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa, “*Journal of Computer and Information Technology*”, Vol. 1, N0. 2, February 2018, hlm.70

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa adalah dapat memahami serta mengaplikasikan apa informasi yang telah diterimanya.

4. Indikator Pemahaman Siswa

Nana Sudjana mengungkapkan: Pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori, tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya. Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Tingkat yang ketiga atau tingkat yang tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.³¹

Untuk memperjelas pengertian dari pemahaman maka akan dijelaskan beberapa indikatornya. Terdapat beberapa indikator pemahaman, diantaranya:

- a. Menjelaskan kembali; memberikan penjelasan dari sesuatu yang dibaca atau didengarnya menggunakan susunan kalimatnya sendiri.

- b. Menyimpulkan; mampu memberikan simpulan dengan kalimatnya sendiri dari suatu pembelajaran yang telah di peroleh melalui aktivitas pembelajaran.
- c. Memberikan contoh; mampu memberikan contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan dari kasus lain.³²

5. Materi struktur Bagian Tumbuhan

Setiap makhluk hidup, termasuk tumbuhan, mempunyai struktur di dalam tubuhnya. Struktur tubuh tumbuhan berbeda dengan hewan dan manusia karena hewan dan manusia dapat dilihat secara keseluruhan, sedangkan hewan dan manusia tidak dapat dilihat secara keseluruhan. Karena kita hanya melihat sebagian tumbuhan yang berada di atas tanah, kita tidak melihat seluruh bagian tubuhnya. Unsur hara adalah bagian tubuh tumbuhan yang baik langsung maupun tidak langsung bermanfaat bagi kelangsungan hidup tumbuhan, khususnya dalam penyerapan, pengolahan, pengangkutan, dan penyimpanan bahan pangan. Akar, batang, dan daun merupakan organ utama tubuh tumbuhan.³³

a. Akar

Akar tumbuhan merupakan struktur tumbuhan yang terdapat di dalam tanah. Mineral atau unsur hara berasal dari tanah

³² Shodiq Abdullah, *Evaluasi Pembelajaran*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra, 2012), hlm. 23.

³³ Gembong Tjitrosoepomo, *Merfologi Tumbuhan*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2009), hlm.9

dan masuk ke tanaman melalui akar. Pada tumbuhan berbadan *cormus*, akar merupakan komponen utama ketiga setelah batang dan daun.³⁴

Tergantung pada jenis tanaman, panjang akar ditentukan oleh morfologi atau struktur luarnya. Pengaruh luar mempengaruhi panjang akar. Batang, akar, ujung akar, tudung akar, dan bulu akar membentuk morfologi akar. Titik tumbuh akar adalah ujung akar. Jaringan meristem, yang sel-selnya membentuk ujung akar, sel-selnya aktif membelah dan mempunyai dinding yang tipis. Ketika akar menembus tanah, tudung akar (*calyptra*) melindungi ujung akar dan berfungsi melindungi akar dari kerusakan pada mekanismenya. Lendir ditemukan di lapisan luar tutup akar.³⁵

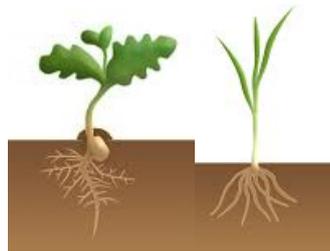
Rambut akar merupakan pertumbuhan permukaan sel epidermis akar yang terlihat pada akar. Daerah penyerapan air dan mineral akan bertambah bila terdapat rambut akar. Hanya di dekat ujung akar rambut akar terbentuk, dan seringkali agak pendek. Rambut akar yang lebih tua akan patah dan mati jika akarnya melebar ke dalam tanah, sedangkan rambut akar yang baru akan tumbuh di ujung akar yang lebih muda.³⁶

³⁴ Istamar Syamsuri, *IPASS Biologi Jilid 2 untuk Kelas VIII SMP*, (Jakarta: Erlangga, 2007), hlm.142

³⁵ Gembong Tjitrosoepomo, *Merfologi Tumbuhan...*, hlm.91

³⁶ Indra Garnasih, *Rangkuman Intisari Biologi*, (Jakarta Timur: KDR, 2012), hlm,72

Akar dikelompokkan menjadi dua, yaitu akar serabut dan akar tunggang. Akar Serabut adalah akar serabut berbentuk seperti serabut, akar serabut dimiliki oleh tumbuhan berkeping satu (monokotil), misalnya kelapa, rumput, padi, jagung, dan tumbuhan hasil mencangkok. Akar Tunggang adalah akar yang terdiri atas satu akar besar yang merupakan kelanjutan batang, sedangkan akar-akar yang lain merupakan cabang dari akar utama. Perbedaan antara akar utama dan akar cabang sangat nyata. Jenis akar ini dimiliki oleh tumbuhan berkeping dua (dikotil), misalnya, kedelai, mangga, jeruk dan melinjo. Untuk melihat perbedaan akar monokotil dan akar dikotil dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Akar Dikotil dan Akar Dikotil
(Sumber: <https://bola.com> & <https://liputan6.com>)

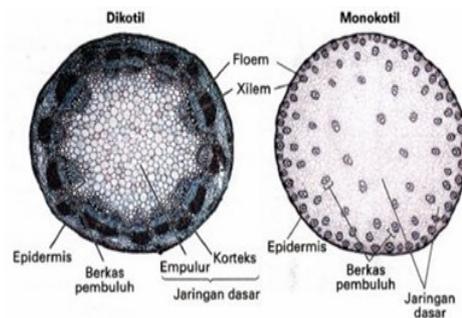
b. Batang

Mayoritas batang tanaman terdiri dari titik-titik pertumbuhan batang yang ada di jaringan embrio. Anatomi batang, yang meliputi epidermis, korteks, endodermis, dan stele, identik dengan akar sebelum pertumbuhan penebalan sekunder.

- 1) Epidermis, suatu lapisan batang yang tersusun dari selapis sel, rapat tanpa ruang antarsel dan berkutikula. Sel-sel penyusun jaringan epidermis selalu aktif membelah untuk mengimbangi pertumbuhan batang. Fungsi utama epidermis yaitu sebagai lapisan pelindung dari kekeringan. Batang tumbuhan dikotil mempunyai lapisan epidermis berupa kulit kayu yang terbentuk dari jaringan gabus. Jaringan gabus tidak dapat ditembus air dan gas. Oleh sebab itu, jaringan gabus mempunyai celah-celah berupa lentisel untuk memelihara perubahan gas.
- 2) Korteks, suatu lapisan batang yang tersusun atas jaringan parenkim yang berkloroplas. Sel-selnya berdinding tipis dan tersusun tidak beraturan dengan ruang antarsel cukup lebar. Beberapa jenis rumput-rumputan mempunyai jaringan sklerenkim sebagai jaringan penguat pada korteks batang, sedangkan tumbuhan sejenis pinus atau konifer pada umumnya tidak memiliki jaringan penguat.
- 3) Endodermis, suatu lapisan yang paling dalam dan berbatasan dengan silinder pusat. Lapisan ini memiliki sel-sel yang bentuk dan susunan yang khas. Endodermis merupakan lapisan yang menjadi batas antara korteks

dan silinder pusat. Pada endodermis, lapisan selnya banyak mengandung butir-butir zat tepung.

- 4) Silinder Pusat atau Stele, suatu lapisan yang berada di bagian batang yang tersusun atas beberapa jaringan, seperti berkas pengangkut, empulur, dan perikambium. Perikambium atau perisikel merupakan lapisan sel yang paling tepi dari silinder pusat. Di sebelah dalamnya terdapat jaringan parenkim dengan berkas-berkas pembuluh pengangkut. Berkas pengangkut terdiri atas xilem dan floem, yang merupakan kelanjutan dari xilem dan floem akar. Empulur yang terletak di bagian tengah atau inti batang tersusun atas jaringan parenkim. Pada beberapa batang tumbuhan, bagian empulur mengalami kerusakan selama masa pertumbuhan sehingga banyak membentuk ruang antarsel. Batang tumbuhan tertentu mempunyai saluran getah yang terletak di dalam silinder pusat. Untuk lebih jelas melihat struktur batang pada tumbuhan dikotil dan tumbuhan monokotil dapat dilihat pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Penampang Tumbuhan Dikotil dan Monokotil.³⁷

c. Daun

Daun adalah bagian organ tumbuhan yang berperan penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan tumbuhan. Pada umumnya daun berwarna hijau karena mengandung zat hijau daun atau klorofil. Hampir setiap daun/klorofil. Klorofil adalah molekul dalam daun yang berperan sebagai penyerapan energi dari cahaya matahari yang digunakan untuk mengubah H₂O (air) dan CO₂ (gas karbon dioksida) menjadi O₂ dan gula. Proses penyerapan energi dari cahaya matahari menjadi makanan tumbuhan pada daun disebut fotosintesis.

1) Struktur Daun

a. Epidermis Daun

Lapisan sel terluar daun adalah lapisan epidermis.

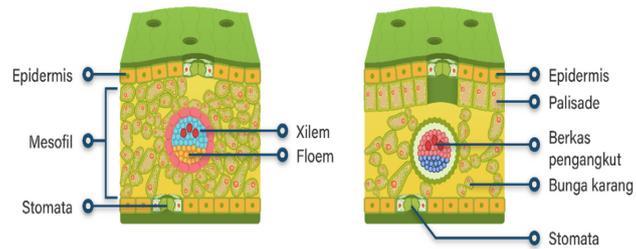
Pada daun terdapat lapisan epidermis atas dan epidermis bawah. Fungsi epidermis daun yaitu untuk melindungi

³⁷ Dedi Herawadi, Struktur Fungsi dan Metabolisme Tubuh Tumbuhan, (Bandung: SEAMEO QITEP in Science, 2020), h.35

jaringan yang terdapat di dalam tumbuhan. Pada umumnya lapisan epidermis tersusun rapat oleh sel-sel dan membentuk lapisan yang kompak tanpa ruang interseluler. Pada lapisan epidermis terdapat stomata yang dihipit oleh dua sel penutup. Pengertian stomata adalah pori-pori kecil yang dimiliki oleh tumbuhan. Kedudukan lapisan stomata pada daun berada di lapisan daun atas dan di lapisan daun bawah.

b. Mesofil Daun (Jaringan Dasar)

Jaringan mesofil berada di bawah lapisan epidermis. Jaringan ini terbagi menjadi dua yaitu jaringan palisade/jaringan tiang dan jaringan bunga karang/spons. Kedua jaringan ini banyak mengandung kloroplas dan menjadi tempat terjadinya fotosintesis. Ciri jaringan palisade yaitu sel-selnya berbentuk silinder yang tersusun rapat dan banyak mengandung kloroplas. Ciri Jaringan bunga karang yaitu sel-selnya tersusun tidak rapat sehingga banyak terbentuk ruangangan antar sel, terletak di bawah jaringan palisade dan di atas epidermis bawah, dan mempunyai kloroplas yang tidak banyak dibandingkan dengan jaringan palisade. Untuk lebih jelas melihat struktur daun pada daun dikotil dan daun monokotil dapat dilihat pada gambar 2.3.



Gambar 2.3 Struktur Daun Monokotil dan Dikotil
(Sumber: <https://roboguru.ruangguru.com>)

2) Fungsi Daun

- a) Tempat terjadinya fotosintesis dan tempat penyimpanan sementara hasil fotosintesis. Pada tumbuhan dikotil, fotosintesis ini terjadi pada jaringan palisade, sedangkan pada tumbuhan monokotil fotosintesis ini terjadi pada jaringan spons.
- b) Sebagai alat reproduksi vegetati dan perbanyakan tanaman, contohnya tanaman cocor bebek yang pada daunnya terbentuk tunas daun.
- c) Mengatur proses transpirasi. Pada daun terjadi proses penguapan air, penguapan melalui mulut daun atau stomata dan kutikula yang ada di permukaan daun, stomata dan kutikula berada lebih banyak di bagian bawah daun. Namun kutikula yang terdapat di permukaan daun sedikit penguapannya.

- d) Sebagai alat respirasi. Di dalam daun terdapat stomata yang berfungsi untuk bernafas.
- e) Proses gutasi, yaitu menjadi tempat keluarnya cairan atau air yang berupa tetesan-tetesan.
- f) Berfungsi sebagai tempat keluar masuknya gas karbon dioksida dan oksigen.³⁸

d. Bunga

Bunga (flos) merupakan bagian dari struktur reproduksi seksual

tanaman. Bunganya memiliki organ reproduksi berupa benang sari dan putik. Bunga yang memiliki kelopak, mahkota, benang sari, dan putik disebut bunga penuh. Namun, sebagian besar bunga tidak lengkap, seperti kekurangan salah satu atau kedua organ kelamin. Jika hanya memiliki alat kelamin jantan maka disebut bunga jantan, sebaliknya jika hanya memiliki alat kelamin betina maka disebut bunga betina.³⁹

B. Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dihasilkan oleh Intan Fajar Dwi Hastuti dengan judul *“Pengembangan Media Puzzle Berbasis Indeks Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDIT Nur-Rohman Kabupaten Wonogiri”*. Penelitian ini mengkaji tentang keefektifan media puzzle dengan menggunakan indeks card

³⁸ Dedi Herawadi, *“Struktur Fungsi dan Metabolisme Tubuh Tumbuhan”*, (Bandung: SEAMEO QITEP in Science, 2020),

³⁹ Firman Ali Rahman, *“Anatomi Tumbuhan”*(Desember 2022)

untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPAS kelas IV di SDIT Nur-Rohman. Jenis penelitian tersebut adalah *Research and Development (R&D)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle berbasis index card match layak digunakan dengan presentasi penilaian dari validasi media sebesar 90% dengan kriteria sangat layak, validasi materi sebesar 93% dengan kriteria sangat layak dan validasi praktisi sebesar 90% dengan kriteria sangat layak. Media puzzle berbasis index card match efektif untuk digunakan dan berpengaruh terhadap hasil belajar dengan hasil uji T menunjukkan bahwa ($>$) sebesar ($13,934 > 2,048$) maka H_0 ditolak dan hasil uji N-gain menunjukkan nilai 0,4479 yang termasuk dalam kategori sedang yang diperoleh dari hasil pretest dan posttest.⁴⁰ Sementara itu, perbedaannya terletak pada materi yang digunakan, di mana penelitian sebelumnya menggunakan materi macam-macam gaya untuk kelas III, sedangkan penelitian ini menggunakan materi struktur dan fungsi tumbuhan untuk kelas IV. Selain itu, media yang digunakan juga berbeda, yaitu puzzle berbasis indeks card match pada penelitian sebelumnya, sedangkan penelitian ini menggunakan media *puzzle box*. Dari segi pendekatan, penelitian terdahulu bersifat pengembangan, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimental untuk mengetahui pengaruh langsung media terhadap pemahaman siswa.

⁴⁰ Intan Fajar Dwi Hastuti. Pengembangan Media Puzzle Berbasis Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPASS Kelas IV SDIT Nur-Rohman Kabupaten Wonogiri. Universitas Negeri Semarang, 2020, hlm. vi

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Yunita dan Ucup Supriatna dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa*”. Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar. Pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Analisis data dengan melakukan *uji paired sample t tes*. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Implikasinya, penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang penting untuk menjadi perhatian guru dalam proses pembelajaran.⁴¹ Selain itu, keduanya juga sama-sama bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Sementara itu, perbedaannya terletak pada materi dan jenjang pendidikan yang diteliti. Penelitian oleh Sri Yunita dan Ucup Supriatna menggunakan materi *Iman kepada Allah SWT* untuk siswa kelas VII SMP, sedangkan penelitian ini menggunakan materi *struktur dan fungsi bagian-bagian tumbuhan* untuk siswa kelas IV SD. Selain itu, desain eksperimen dalam penelitian sebelumnya menggunakan *one-group pretest-posttest design*, sedangkan penelitian ini menggunakan desain eksperimen yang dapat membandingkan kelompok kontrol dan eksperimen untuk melihat pengaruh secara lebih objektif.

⁴¹ Sri Yunita, Ucup Supriatna. PENGARUHPENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAPHASIL BELAJAR SISWA. *Syntax Idea*, Vol 3, No 8, 2021, hlm.1999

3. Penelitian yang dilakukan oleh Tika Surtika, Sumardi dan Yasbiati dengan judul “*Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening*”. Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh media puzzle huruf terhadap kemampuan mengenal huruf pada anak kelompok A TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening. Metode penelitian yang digunakan adalah Pre-Eksperimental Design dengan bentuk One Grup Pre-test-Post Test Design. Berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi yang diperoleh *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,005 dengan kriteria pengujian $0,005 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan *pre-test* dengan *post-test* dalam kemampuan mengenal huruf dengan menggunakan media *puzzle* huruf maka H_0 ditolak. Untuk melihat perbedaannya maka dilakukan uji wilcoxon yaitu nilai data *post-test* lebih tinggi dari pada nilai *pre-test* dengan rata-rata peningkatan signifikansi 5,50.⁴² Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Tika Surtika, Sumardi, dan Yasbiati, yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis puzzle sebagai alat bantu untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Keduanya juga menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental One Group Pre-test-Post-test Design untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar. Persamaan lainnya terletak pada fokus

⁴² Tika Surtika, Sumardi, dan Yasbiati. PENGARUH MEDIA PUZZLE HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK KELOMPOK A DI TK AR-RAHMAN KECAMATAN SUKAHENING, Jurnal PAUD Agapedia, Vol 3, No 1, 2019, hlm. 101

peningkatan kemampuan peserta didik setelah diberi perlakuan menggunakan media puzzle. Namun, terdapat beberapa perbedaan mendasar antara kedua penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Tika Surtika dan rekan-rekannya berfokus pada anak usia dini di tingkat Taman Kanak-Kanak (TK) dan bertujuan meningkatkan kemampuan mengenal huruf melalui media puzzle huruf. Sementara itu, penelitian ini difokuskan pada siswa kelas IV SD (SD) dengan materi pembelajaran yang lebih kompleks, yaitu struktur dan fungsi tumbuhan. Selain itu, jenis media yang digunakan pun berbeda; penelitian sebelumnya menggunakan media puzzle huruf, sedangkan penelitian ini menggunakan media *Puzzle box* yang dirancang khusus untuk memfasilitasi pemahaman konsep sains.

4. Penelitian yang dikemukakan oleh Laelia Nurpratiwiningsih dan Atikah Mumpuni dengan judul "*Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Di SD*". Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar IPS di SD. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara random sampling. Teknik pengumpulan data dengan cara tes, observasi dan dokumentasi. Uji analisis dapat dilakukan dengan uji t-test dengan mengukur uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tabel independent sample test pada hasil belajar peserta didik dapat diketahui bahwa nilai $\text{sig} = 0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran puzzle dapat berpengaruh

terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran IPS di SD.⁴³ Penelitian ini memiliki beberapa persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Laelia Nurpratiwiningsih dan Atikah Mumpuni, yaitu sama-sama mengkaji pengaruh penggunaan media puzzle terhadap peningkatan hasil belajar siswa SD. Kedua penelitian ini menempatkan media puzzle sebagai variabel bebas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, baik penelitian ini maupun penelitian Laelia dan Atikah menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode pengumpulan data berupa tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Namun demikian, terdapat beberapa perbedaan antara kedua penelitian. Penelitian Laelia dan Atikah berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sedangkan penelitian ini berfokus pada materi struktur dan fungsi tumbuhan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS). Selain itu, teknik pengambilan sampel dalam penelitian mereka menggunakan random sampling, sementara dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel disesuaikan dengan kebutuhan kelas eksperimen yang tersedia. Perbedaan lainnya terletak pada teknik analisis data; penelitian Laelia dan Atikah menggunakan uji t-test setelah melalui uji normalitas dan homogenitas, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan uji statistik yang sesuai dengan desain pre-eksperimental yang diterapkan.

⁴³ Laelia Nurpratiwiningsih, Atikah Mumpuni. PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal KONTEKSTUAL*, Vol 01, No 1, 2019, hlm. 1

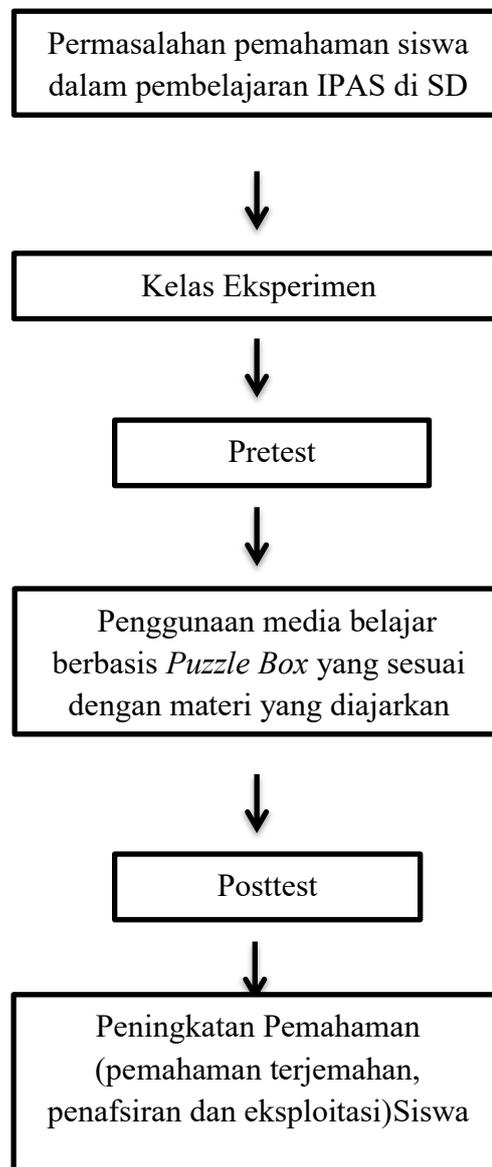
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir atau kerangka penelitian adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi, dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Di dalam kerangka pemikiran variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian.

Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPAS, sangat dipengaruhi oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Materi tentang struktur dan fungsi tumbuhan pada kelas IV SD merupakan bagian dari pembelajaran IPAS yang membutuhkan pemahaman konseptual dan visualisasi yang baik agar siswa dapat memahami bagian-bagian tumbuhan serta fungsinya dengan benar. Namun, pada kenyataannya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak pada materi tersebut jika disampaikan hanya dengan metode ceramah atau media konvensional seperti buku teks. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu merangsang keaktifan serta keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat digambarkan kerangka pikir penelitian tentang pengaruh media pembelajaran *puzzle box* terhadap peningkatan pemahaman siswa kelas IV pada materi struktur dan fungsi

bagian tumbuhan di SDN 134 Rejang Lebong. Penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar. 2.4. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiono hipotesis merupakan jawaban sementara atas rumusan masalah penelitian, jawaban yang diberikan masih lemah dan tidak berdasarkan fakta empiris. Hipotesis dalam penelitian ini adalah

pengaruh penggunaan media pembelajaran *puzzle box* untuk meningkatkan pemahaman siswa materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan kelas IV SDN 134 Rejang Lebong.

H₀: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *puzzle box* untuk meningkatkan pemahaman siswa materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan kelas IV SDN 134 Rejang Lebong.

H₁: Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *puzzle box* untuk meningkatkan pemahaman siswa materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan kelas IV SDN 134 Rejang Lebong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif, dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Menurut Muri Yusuf penelitian eksperimen diartikan sebagai salah satu tipe penelitian dalam menentukan relasi sebab akibat. Penelitian ini menggunakan desain *Pre-Experimental One Group Pretest-Posttest*, karena dalam rancangan ini tidak ada kelompok kontrol, dan hanya menggunakan satu kelompok subjek saja.

Berikut ini rancangan penelitian *One Group Pretest-Posttest*

Tabel 3.1 Desain Penelitian

<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

X = Perlakuan.

O₁ = Peningkatan pemahaman siswa sebelum diberikan perlakuan.

O₂ = siswa setelah diberikan perlakuan.⁴⁴

⁴⁴ Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2019),h.74

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IVB SD Negeri 134 Rejang Lebong yang terletak di Kampung Jawa di Kecamatan Curup Tengah, Kabupaten Rejang Lebong.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi bukan hanya sekedar jumlah objek atau subjek yang dipelajari, akan tetapi mencakup semua kualitas atau karakteristik dari subjek atau objek baik manusia, peristiwa, dan benda lainnya. Suharsimi mengartikan, seluruh populasi dijadikan sebagai obyek penelitian. Populasi artinya daerah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang memiliki kualitas dan ciri eksklusif yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari serta kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁵ Populasi yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas IV SDN 134 Rejang Lebong.

2. Sampel Penelitian

Adapun sampel yang digunakan yaitu sampel jenuh. Sampel jenuh adalah teknik pengambilan sampel dimana seluruh populasi dijadikan sebagai sampel.

Tabel 3.2 Jumlah Sampel

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
IV	12	8	20

⁴⁵ Garaika Dan Darmanah, Metodologi Penelitian, (Lampung:CV . Hira Tech, 2019), hlm.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi perubahan atau munculnya variabel terikat. Variabel bebas pada penelitian ini ialah penggunaan media pembelajaran *puzzle box*, yang disimbolkan oleh (X). Media pembelajaran *Puzzle box* merupakan puzzle yang dimuat dalam bentuk box besar berukuran 30 x 30 cm. Didalam box besar tersebut berisi 9 box kecil yang berisi potongan-potongan satu gambar utuh. Jadi, satu box besar berisi 9 gambar puzzle. Setiap box kecil juga disertai soal yang nantinya dikerjakan siswa. Puzzle memuat gambar yang berkaitan dengan materi struktur dan fungsi bagian-bagian tumbuhan.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel ini sering disebut dengan *output, kriteria, konsekuen*. Variabel terikat pada penelitian ini yaitu peningkatan pemahaman siswa, pemahaman siswa adalah dapat memahami serta mengaplikasikan apa informasi yang telah diterimanya, dimana pemahaman disini terdiri dari 3 indikator yaitu Menjelaskan kembali, menyimpulkan dan memberikan contoh yang dilambangkan dengan (Y).

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk dapat memperoleh data yang lengkap, tepat dan valid dalam penelitian, maka peneliti menggunakan beberapa macam metode pengumpul data yaitu observasi, dokumentasi, dan angket. Berikut ini adalah deskripsi dan peran dari masing-masing metode :

1. Tes

Tes adalah suatu cara mengumpulkan data dengan memberikan tes kepada objek yang diteliti.⁴⁶ Menurut Djemari, tes merupakan salah satu cara untuk menaksir besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung, yaitu melalui respon seseorang terhadap stimulus atau pertanyaan.⁴⁷ Tes dapat didefinisikan sebagai suatu pertanyaan, tugas atau seperangkat tugas yang direncanakan untuk memperoleh informasi tentang trait atau atribut pendidikan atau psikologik yang setiap butir pertanyaan atau tugas tersebut mempunyai jawaban dan ketentuan yang dianggap benar.⁹

Tes yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah alat untuk menentukan atau mengukur pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS. Tes yang digunakan berupa tes pilihan ganda pada waktu yang telah ditentukan. Dalam penelitian ini jenis tes yang digunakan adalah *pretest-posttest*. *pretest-posttest* digunakan

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 317

⁴⁷ Eko Putro Widoyoko S. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*, (Yogyakarta. PustakaBelajar, 2012), 57

untuk mengambil data pemahaman siswa sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media. *pretest-posttest* berupa tes pilihan ganda yang berjumlah 25 soal pada setiap pertemuan yang sesuai dengan indikator pemahaman siswa.

2. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang. Dibandingkan dengan media lain, media ini tidak begitu sulit, dalam arti apabila ada kekeliruan sumber datanya masih tetap belum berubah.⁴⁸

Pengumpulan data secara langsung dari lokasi penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik yang disebut dokumentasi. Dokumentasi ini dapat berbentuk, buku-buku, perlakuan, laporan kegiatan, foto-foto dan lain sebagainya.¹¹ Dokumentasi dalam penelitian ini bisa berupa data-data sekolah, profil segenai sarana dan prasarana pembelajaran di SD Negeri 134 Rejang Lebong.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ini yaitu seluruh alat yang dipergunakan untuk memperoleh data dalam memecahkan suatu masalah. Aktivitas ini diterapkan dua kali yaitu waktu awal dan akhir pembelajaran. Tes diawal dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi struktur dan fungsi tumbuhan sebelum diberi aktivitas,

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: PT Rineka Cipta,2016), 274

sedangkan tes akhir dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan setelah diberi aktivitas untuk mendapatkan hasil.

Tabel 3.3
Kisi-Kisi Instrumen Tes Pemahaman Siswa

Variabel	Tujuan Pembelajaran	Indikator Pemahaman	Indikator Pencapaian	Level Kognitif						Butir Soal
				C 1	C 2	C 3	C 4	C 5	C 6	
Pemahaman Siswa	1. Siswa bisa mengidentifikasi bagian-bagian tumbuhan. 2. Siswa memahami fungsi dari masing-masing tubuh tumbuhan. 3. Siswa bisa mengaitkan fungsi bagian tubuh dengan kebutuhan tumbuhan untuk tumbuh, mempertahankan diri sendiri serta berkembang biak.	Menunjukkan	Menyebutkan bagian-bagian tumbuhan berdasarkan fungsinya.	√						1,2
		Memberikan contoh penerapan	Mengategorikan bagian tumbuhan berdasarkan kesamaan fungsi.		√					3,4,5
			Menentukan bagian tumbuhan yang digunakan manusia sesuai fungsi			√				6,7,8
		Menganalisis hubungan	Menganalisis hubungan antara perubahan fungsi bagian tumbuhan dan dampaknya terhadap pertumbuhan.				√			9,10.11.12
			Menganalisis hubungan bentuk struktur tumbuhan				√			13,14,15,16

			dengan fungsinya						
			Mengevaluasi pentingnya peran setiap bagian tumbuhan dalam proses bertahan hidup dan reproduksi				√		17,18,19, 20
		Menyimpulkan	Menyimpulkan keterkaitan peran bagian tumbuhan dalam pertumbuhan dan reproduksi.					√	21,22,23, 24,25

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Instrumen Dokumentasi

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	informan	Ket
1	Media pembelajaran <i>Puzzle Box</i>	Bukti penggunaan media	a. Foto proses pembelajaran menggunakan Puzzle Box b. Hasil kerja siswa c. Foto kegiatan	Guru	dokumentasi
2.	Pemahaman siswa	Hasil evaluasi belajar	a. Nilai pretest siswa b. Nilai posttest siswa c. Rekapitulasi	Guru	Dokumentasi

			peningkatan nilai		
3.	Faktor pendukung dan penghambat penggunaan <i>Puzzle Box</i>	Data lingkungan belajar	a. Profil kelas dan fasilitas b. Kendala selama pembelajaran	Guru	Dokumentasi

G. Uji Coba Instrumen

Setelah instrumen disusun, kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing serta meminta pertimbangan dari dosen ahli. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan validasi isi. Instrumen yang benar akan memudahkan peneliti untuk mendapatkan data yang valid, akurasi dan dapat dipercaya. Persyaratan minimal yang harus dipenuhi oleh instrumen yakni validitas dan reliabilitas. Pengujian validitas dan reliabilitas digunakan untuk mengetahui kemampuan instrumen dalam mengungkapkan data sebenarnya sehingga memudahkan peneliti dalam memecahkan masalah yang diteliti.

1. Validitas

Penelitian ini menggunakan uji validitas konstruk (*construct Validity*) dengan menggunakan pendapat para ahli untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid atau tidak. Dengan menggunakan rumus *Korelasi Product Moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n(\sum x^2) - (\sum x)^2][n(\sum y^2) - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

n = jumlah responden

x = jumlah skor variabel (jawaban responden)

y = skor total dari variabel (jawaban responden)

Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir tersebut valid dengan taraf signifikan 5%.

Tingkat validitas butir soal dapat pula dihitung menggunakan aplikasi *SPPS Statistics versi 25* menggunakan *Pearson Correlation* dengan kriteria pengujian butir soal dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$. Soal yang digunakan dalam penelitian ini hanya soal yang valid dalam uji validitas ini, untuk soal yang tidak valid dinyatakan gugur dan tidak digunakan lebih lanjut.

Adapun hasil hasil validitas dengan menggunakan program excel adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5
Hasil Uji Validitas

Butir Pertanyaan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,630	0,468	Valid
2	0,832	0,468	Valid
3	0,469	0,468	Valid
4	0,832	0,468	Valid
5	0,719	0,468	Valid
6	0,754	0,468	Valid

7	0,666	0,468	Valid
8	0,603	0,468	Valid
9	0,773	0,468	Valid
10	0,588	0,468	Valid
11	0,469	0,468	Valid
12	0,719	0,468	Valid
13	0,754	0,468	Valid
14	0,666	0,468	Valid
15	0,537	0,468	Valid
16	0,719	0,468	Valid
17	0,754	0,468	Valid
18	0,479	0,468	Valid
19	0,619	0,468	Valid
20	0,754	0,468	Valid
21	0,666	0,468	Valid
22	0,719	0,468	Valid
23	0,754	0,468	Valid
24	0,666	0,468	Valid
25	0,469	0,468	Valid

Dari hasil *try out* diatas bahwa diketahui seluruh soal dari variabel untuk menguji pemahaman siswa di kelas IV pada materi struktur dan fungsi tumbuhan di SD Negeri 134 Rejang Lebong dinyatakan valid. Artinya seluruh item *try out* layak untuk dijadikan instrumen penelitian.

2. Reliabilitas

Reliabilitas mengandung pengertian bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Apabila datanya memang sesuai dengan kenyataannya. Maka beberapa kali pun diambil tetap akan sama. Reabilitas menunjukan pada tingkat kerendahan

sesuatu reliabel artinya dapat dipercaya, dapat diandalkan.⁴⁹ Uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji reliabilitas internal konsistensi atau *Internal Consistency Method* dengan menggunakan *Cronbach Alpha* sebagai berikut.

$$r^{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum sb^2}{st^2} \right)$$

keterangan :

r¹¹ : Reliabilitas Instrumen

k : Banyaknya butir item

\sum^2sb : Jumlah varians item

St² : Varians total

Adapun uji reliabilitas dilakukan pada setiap variabelnya baik terikat maupun bebas. Semua variabel dapat dinyatakan reliabel dengan *Cronbach Alpha*-nya memiliki nilai > 0,60. Adapun uji reliabilitas dengan menggunakan rumus yang berarti bahwa instrumen tersebut dapat digunakan sebagai pengumpul data yang handal yaitu hasil pengukuran relatif koefisien jika dilakukan pengukuran ulang. Untuk uji reliabilitas didapati hasil sebagai berikut:

Tabel 3.6
Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Cronbach's Alpha Based on Standardized Items</i>	<i>N of Items</i>
.906	.320	25

(Olah Data SPSS.2-Agustus-2025 18:52:36)

⁴⁹ Mulyadi, *Evaluasi Pendidikan* (Malang: 2010), 42.

Diperoleh bahwa hasil uji reliabilitas dengan menggunakan program SPSS yaitu 0,906. Yang menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah reliabel dengan *Cronbach Alpha*-nya 0,906 > 0,60. Artinya soal-soal tersebut layak untuk dijadikan sebagai instrumen penelitian.

3. Tingkat Kesukaran

Analisis tingkat kesukaran dimaksudkan untuk mengetahui apakah soal tersebut tergolong mudah atau sukar. Tingkat kesukaran adalah bilangan yang menunjukkan sukar atau mudahnya sesuatu soal. Untuk menghitung tingkat kesukaran tiap butir soal digunakan persamaan:⁵⁰

$$P = \frac{B}{J_x}$$

Keterangan:

P = indeks kesukaran,

B = banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar, dan

J_x = jumlah seluruh siswa peserta tes.

Indeks kesukaran diklasifikasikan seperti tabel berikut:

Tabel 3.7 Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Interval	Kategori
0,00 – 0,29	Sukar
0,30 – 0,69	Sedang
0,70 – 1,00	Mudah

⁵⁰ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2016), 27

Tabel 3.8
Hasil Tingkat Kesukaran

Butir Soal	Tingkat kesukaran	Simpulan
1.	0,738	Mudah
2.	0,722	Mudah
3.	0,739	Mudah
4.	0,826	Mudah
5.	0,738	Mudah
6.	0,722	Mudah
7.	0,739	Mudah
8.	0,826	Mudah
9.	0,738	Mudah
10.	0,722	Mudah
11.	0,739	Mudah
12.	0,826	Mudah
13.	0,391	Sedang
14.	0,632	Sedang
15.	0,347	Sedang
16.	0,304	Sedang
17.	0,391	Sedang
18.	0,632	Sedang
19.	0,347	Sedang
20.	0,304	Sedang
21.	0,739	Mudah
22.	0,826	Mudah
23.	0,391	Sedang
24.	0,632	Sedang
25.	0,347	Sedang

Keterangan:

0 - 0,30	: Sukar
0,31 - 0,70	: Sedang
0,71 - 1,00	: Mudah

Berdasarkan tabel di atas didapatkan 25 butir soal dalam kategori mudah ada 12 soal dalam kategori mudah berdasarkan hasil *try out* dan 13 soal dalam kategori sedang.

4. Daya Beda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Cara Menentukan Daya Pembeda Butir Tes soal dihitung dengan menggunakan persamaan:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan :

DP: Indeks daya pembeda,

BA : banyaknya peserta tes kelompok atas yang menjawab soal dengan benar,

BB : banyaknya peserta tes kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar,

JA : banyaknya peserta tes kelompok atas, dan

JB : banyaknya peserta tes kelompok bawah

Table 3. 9
Kriteria indeks daya pembeda⁵¹

Daya Pembeda	Kualifikasi
0,00 – 0,19	Jelek
0,20 – 0,39	Cukup
0,40 – 0,69	Baik
0,70 – 1,00	Baik Sekali

Adapun hasil uji daya beda melalui program Excel ialah sebagai berikut:

⁵¹ *Ibid.*, 211

Tabel 3.10 Uji Daya Beda

No	Nilai Uji Daya Beda	Kriteria
1	0,43	Sangat Baik
2	0,36	Baik
3	0,43	Sangat Baik
4	0,55	Sangat Baik
5	0,36	Baik
6	0,36	Baik
7	0,25	Cukup
8	0,43	Sangat Baik
9	0,55	Sangat Baik
10	0,64	Sangat Baik
11	0,55	Sangat Baik
12	0,36	Baik
13	0,37	Baik
14	0,27	Cukup
15	0,82	Sangat Baik
16	0,55	Sangat Baik
17	0,55	Sangat Baik
18	0,64	Sangat Baik
19	0,55	Sangat Baik
20	0,82	Sangat baik
21	0,55	Sangat Baik
22	0,36	Baik
23	0,37	Baik
24	0,27	Cukup
25	0,37	Baik

> 0,40	Sangat Baik
0,30-0,39	Baik
0,20-0,29	Cukup
<0,19	Kurang

Bedasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa 13 soal dalam kategori “sangat baik” 8 soal dalam kategori “baik”, 4 soal dalam kategori “Cukup” dan 0 soal dalam kategori “kurang”. Berdasarkan kesimpulan tersebut hanya soal yang dalam kategori

sangat baik, baik dan cukup yang dapat digunakan sebagai instrumen penelitian atau dinilai layak, yakni 25 soal sudah dikategorikan layak.

H. Teknik Analisis Data

setelah data terkumpul maka langkah selanjutnya adalah melaksanakan analisis data adalah untuk menjawab rumusan masalah serta menganalisis pemahaman siswa diperoleh data siswa dalam menyelesaikan soal-soal pada kelas yang diberi pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *puzzle box*.

1. Pengujian Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas berfungsi untuk mengevaluasi apakah sampel dari data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data merupakan jenis pemeriksaan terhadap kenormalan distribusi data. Penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui hasil uji normalitas, program SPSS 25 digunakan sebagai alat untuk melakukan pengujian suatu data. Diketahui jumlah sampel kurang dari 30 maka rumus yang digunakan yaitu *Chi Kuadrat* (hitung).

Menggunakan kriteria kenormalan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikan $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

b. Uji Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang didasarkan teori, dugaan ini merupakan masalah yang ditemukan. Untuk menjalankan uji t sampel independen (*independent sampel t-test*) pada SPSS 25 untuk mengukur *pretest* dan *posttest* penanganan data dengan uji-t sampel berpasangan biasanya digunakan untuk studi yang menggunakan kombinasi desain *pretest* (X_1) dan *posttest* (X_2) dari variabel terikat atau dependen variabel (Y). Adapun rumus Uji T-Tes yang digunakan adalah sebagai berikut:⁵²

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left[\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right] \left[\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right]}}$$

Keterangan :

- \bar{x}_1 : Rata-rata *pretest*
- \bar{x}_2 : Rata-rata *post test*
- s_1 : Simpangan baku *pretest*
- s_2 : Simpangan baku *post test*
- s_1^2 : Varians *pretest*
- s_2^2 : Varians *post test*
- R : Korelasi antara *pretest* dan *posttest*

Signifikan dalam penelitian ini taraf signifikansi (α) = 5 % = 0,05.

Dengan kriteria :

⁵² Sugiono, hal. 122

H_0 = Ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, yang merupakan tidak ada pengaruh dari penggunaan media *puzzle box* dalam meningkatkan pemahaman siswa materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan kelas IV SDN 134 Rejang Lebong.

H_a = Diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, yang artinya ada pengaruh dari penggunaan media *puzzle box* dalam meningkatkan pemahaman siswa materi struktur dan fungsi bagian tumbuhan kelas IV SDN 134 Rejang Lebong.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Profil SD N 134 Rejang Lebong

SD Negeri 134 Rejang Lebong merupakan salah satu sekolah jenjang SD berstatus Negeri yang berada di wilayah Kec. Curup Tengah, Kab. Rejang Lebong, Bengkulu. SD Negeri 134 Rejang Lebong dahulu waktu berdirinya bernama SD Negeri 102 Curup Tengah. Berdiri pada tanggal 15 Juli 1985 dan berganti menjadi 09 Curup Tengah pada Tahun 2007. Kepala sekolah SD Negeri 134 Rejang Lebong mempunyai Kepala Sekolah mulai dari berdirinya sampai sekarang:

- 1) Syaiful Anwar, A.Ma.Pd Tahun 1985-2005
- 2) Dra Isniati Tahun 2005
- 3) Rusdan Fajri, S.Pd.SD Tahun 2006-2010
- 4) Muhibatul Aini.B.S.Pd.SD Tahun 2010-2017
- 5) Dr. Ashari Tahun 2017-2019
- 6) Ulfa Neri,S.Pd (bulan)
- 7) Juswani,S.Pd Tahun 2019-2023
- 8) Ramalah Syuib Tahun 2023-sd/sekarang

Jumlah gedung yang ada sebanyak 5 unit dan mempunyai 13 lokal ruang belajar. Sedangkan jumlah ruang belajar digunakan

sebanyak 16 rombel, sehingga kegiatan KBM nya dilaksanakan pagi dan siang hari.

SD Negeri 134 Rejang Lebong pada waktu berdirinya hanya memiliki siswa sebanyak 50 orang, pada tahun pelajaran 2024/2025 SD Negeri 134 Rejang Lebong memiliki siswa sebanyak 395 orang. SD Negeri 134 Rejang Lebong memiliki 29 orang pendidik.

2. Letak Geografis

SD Negeri Rejang Lebong terletak di Jl. Jend.A. Yani, Pelabuhan Baru, Kec. Curup Tengah, Kab. Rejang Lebong, Privinsi Bengkulu, letak geografisnya.

- 1) Desa/Kelurahan : Pelabuhan Baru
- 2) Kecamatan : Curup Tengah
- 3) Kabupaten : Rejang Lebong
- 4) Provinsi : Bengkulu
- 5) Kode Pos : 39115

Sekolah ini berada di jantung kota Curup dan memiliki status sebagai sekolah negeri dengan akreditasi A. SD Negeri 134 Rejang Lebong juga telah Tersertifikasi ISO 9001:2000 dan memiliki komitmen tinggi dalam memberikan pendidikan berkualitas.

3. Visi dan Misi

1) Visi

Menciptakan pembelajaran berkualitas berorientasi pada teknologi berlandaskan iman dan taqwa.

2) Misi

- a. Melaksanakan pembelajaran efektif dan efisien
- b. Optimalisasi bimbingan konseling
- c. Melaksanakan pengembangan kurikulum meliputi perangkat pembelajaran, silabus penilaian, rencana pelaksanaan pembelajaran
- d. Menegdepankan pendidikan karakter untuk menumbuhkan siswa yang bertaqwa kepada Tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, disiplin, berkepribadian, terampil, cinta tanah air dan bangsa.

3) Tujuan Sekolah

- a. Anak didik dapat mengamalkan ajaran agama hasil proses pembelajaran dari kegiatan pembiasaan.
- b. Cinta tanah air dan bangsanya, menghargai keberagaman.
- c. Menguasai dasar-dasar ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai bekal untuk melanjutkan sekolah ke jenjang berikutnya.
- d. Kreatif dalam berkarya untuk mengembangkan diri secara berkesinambungan di masyarakat.

4. Sarana dan Prasarana

Nama Sekolah: SD Negeri 134 Rejang Lebong

Alamat: Jl. Jend.A. Yani, Pelabuhan Baru, Kec. Curup Tengah, Kab. Rejang Lebong, Bengkulu.

Tabel 4.1

Sarana dan Prasarana SD Negeri 134 Rejang Lebong

No	Nama Sarana dan Prasarana	Jumlah	Kondisi
1.	Ruangan Kepala Sekolah	1	Baik
2.	Ruang Guru	1	Baik
3.	Lokal	12	Baik
4.	Perpustakaan	1	Baik
5.	Mushola	1	Baik
6.	Kantin	1	Baik
7.	Gudang Olahraga	1	Baik
8.	WC Guru	1	Baik
9.	WC Siswa	2	Baik
10.	Lapangan	1	Baik

Sumber : Dokumentasi Kantor Tata Usaha SDN 134 Rejang Lebong Tahun 2025

5. Data Tenaga Pendidik di SDN 134 Rejang Lebong

Koordinasi yang baik antara guru, staf, dan struktur organisasi sekolah berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembentukan karakter siswa di SDN 134 Rejang Lebong.

Tabel 4.2

Nama-nama Guru SDN 134 Rejang Lebong

No.	Nama	Jabatan	Status
1.	Ramalah Syuib, S.Pd.SD	Kepala Sekolah	PNS
2.	Eko Budi Santoso, M.Pd	Waka Sekolah	PNS
3.	Iki Multi Sari, S.Pd.I	Tata Usaha	PNS
4.	Siti Maasita, S.Pd	Operator	Honorar
5.	Fitriani, S.Pd	Operator	Honorar
6.	Herni Harmiyanti, S.Pd.I	Guru Kelas 1	PNS
7.	Mezia Rahmadanti, S.Pd.I	Guru Kelas 1	PNS
8.	Niken Lastari, S.Pd.I	Guru Kelas 1	PNS
9.	Yulizar	Guru Kelas 2	PNS
10.	Elza Frimadona	Guru Kelas 2	PNS
11.	Sabirin, S.Pd.SD	Guru Kelas 3	PNS

12.	Shelomita Sulistiyani, S.Pd	Guru Kelas 3	Honorar
13.	Eko Budi Santoso, M.Pd	Guru Kelas 4	PNS
14.	Leni Ekawati, S,Pd.SD	Guru Kelas 4	PNS
15.	Reza Sudisman, S.Pd.I	Guru Kelas 4	PNS
16.	Tiktik Sulastrika, S.Pd.SD	Guru Kelas 5	PNS
17.	Helmi Safitri, S.Pd.SD	Guru Kelas 5	PNS
18.	Eli Yunita, S.Pd	Guru Kelas 5	PNS
19.	Wardatun Ningsih,S.Pd.SD	Guru Kelas 6	PNS
20.	Asminiarti, S.Pd.SD	Guru Kelas 6	PNS
21.	Herismi Fitri, S.Pd.SD	Guru Kelas 6	PNS
22.	Idham Ferdiansyah, S.Pd.I	Guru PAI	PNS
23.	Dewi Rusama, S.Pd.I	Guru PAI	PNS
24.	Iki Multi Sari, S.Pd.I	Guru PAI	PNS
25.	Yayan Novialia, M.Pd	Guru Bahasa Inggris	Honorar
26.	Ade Eka Wahyu Utami, S.Pd	Guru Bahasa Inggris	Honorar
27.	Silvia Rica Juliani, S.Pd.I	Guru Kaganga	Honorar
28.	Meison Dwi Kurniawan, S.Pd	Guru Olahraga	Honorar
29.	Suci Wulandari, S.Pd.I	Guru Olahraga	Honorar
30.	Andri Sandroko	Satpam	Honorar
31.	Ibrahim	Penjaga Sekolah	Honorar

Sumber : Dokumentasi Kantor Tata Usaha SDN 134 Rejang Lebong Tahun 2025

6. Kondisi Siswa SDN 134 Rejang Lebong

Daftar jumlah siswa SD Negeri 134 Rejang Lebong tahun pelajaran

2024/2025 diantaranya:

Tabel 4.3
Siswa SDN 134 Rejang Lebong

No.	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1.	I A	11	11	22
2.	I B	11	12	23
3.	1 C	10	12	22
4.	II A	20	8	28
5.	II B	15	13	28
6.	III A	14	14	28
7.	III B	14	14	28
8.	IV A	9	11	20
9.	IV B	12	8	20
10.	IV C	9	10	19
11.	V A	14	9	23

12.	VB	12	11	23
13.	VC	11	12	23
14.	VIA	16	7	23
15.	VIB	14	7	21
16.	VIC	12	10	22
	Jumlah	167	137	304

Sumber : Dokumentasi Kantor Tata Usaha SDN 134 Rejang Lebong Tahun 2025

B. Hasil Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Uji statistik yang digunakan untuk menguji normalitas data adalah uji statistic *Chi Square*. Kriteria dalam pengujian, apabila nilai uji *Chi Square* hitung \leq nilai tabel atau signifikansi $\geq 0,05$ maka dapat dinyatakan bahwa populasi dalam kelompok bersifat normal. Dalam penelitian ini uji normalitas menggunakan software SPSS 25 dengan hipotesis sebagai berikut :

Ha : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

Ho : Sampel tidak berasal dari populasi berdistribusi normal

a) *Pretest*

Tabel 4.4
Uji Normalitas *Pretest*
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

			NILAI PRE TES
	N		25
Normal Parameters ^a		Mean	52.22
		Std. Deviation	11.19962
Most Extreme Differences		Absolute	.196

	Positive	.157
	Negative	-.187
	Kolmogorov-Smirnov Z	.876
	Asymp. Sig. (2-tailed)	.457
a. Test distribution is Normal.		

(Olah Data SPSS.2-Agustus-2025 18:52:36)

Dari tabel olahan SPSS diatas membuktikan bahwa uji Kolmogorov- Smirnov Z dengan nominal 0,876 dengan kata lain Kolmogorov-Smirnov Z hitung > nilai tabel atau signifikansi \geq 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa populasi dalam kelompok bersifat normal.

b) Posttest

Tabel 4.5
Uji Normalitas *Posttest*
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		<i>POSTTESTT</i>	
	N	25	
Normal Parameters ^a	Mean	87.2	
	Std. Deviation	8.667	
	Most Extreme Differences	Absolute	.456
		Positive	.345
		Negative	-.114
	Kolmogorov-Smirnov Z	.974	
	Asymp. Sig. (2-tailed)	.233	
a. Test distribution is Normal.			

(Olah Data SPSS.2-Agustus-2025 18:52:36)

Jika taraf signifikansi lebih besar dari 5 % atau 0,05 maka dinyatakan bahwa *Posttest* berdistribusi normal atau uji Kolmogorov-Smirnov Z yaitu $0,974 > 5\%$.

2. Uji Hipotesis

Untuk melihat pengaruh media pembelajaran *Puzzle box*

terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi struktur dan fungsi tumbuhan di SD Negeri 134 Rejang Lebong maka peneliti melakukan uji t tes atau uji T. Untuk uji-t, jika diperoleh pemahaman siswa pada materi struktur dan fungsi tumbuhan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis yang dirumuskan (H_a) diterima (H_o) ditolak

- a. Jika diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis alternative (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_o) diterima.

Adapun H_a adalah adanya pengaruh media pembelajaran *Puzzle box* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi struktur dan fungsi tumbuhan di SD Negeri 134 Rejang Lebong. Sedangkan H_o adalah tidak adanya pengaruh media pembelajaran *Puzzle box* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi struktur dan fungsi tumbuhan di SD Negeri 134 Rejang Lebong.

Analisis menggunakan rumus uji-t dua sampel kecil yang satu sama lain skor variabel X dan variabel Y berasal dari objek yang berdasarkan data, dengan uji spss berikut:

Tabel 4.6
Paired Samples Test

	Paired Differences					T	DF	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
PRETEST – POSTTEST	-9.231	8.855	1.801	-12.986	5.407	5.098	19	.000

Dari akumulasi dengan menggunakan taraf nilai signifikansi dan

nilai signifikansi setiap kelompok adalah 0,000 karena $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika dilihat dari T hitung hasil SPSS sebesar 5,098 sedangkan t tabel sebesar 1,729. Sehingga $t_{hitung} > t_{Tabel}$ ($5,086 > 1,729$) Kemudian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Puzzle box* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi struktur dan fungsi tumbuhan di SD Negeri 134 Rejang Lebong.

C. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terkait penerapan media *puzzle box* dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV di SDN 134 Rejang Lebong yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan dengan sampel sebanyak 20 siswa. Dapat diuraikan proses penggunaan media *puzzle box* dilaksanakan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah diperoleh.

1. Pemahaman Siswa Sebelum Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle Box*

Dalam mengetahui pemahaman siswa maka peneliti melakukan Pretest yang artinya tes pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS siswa sebelum penggunaan media pembelajaran *Puzzle Box*. Adapun pemahaman siswa tersebut ialah:

Tabel 4.7
Pemahaman Siswa Mata Pelajaran IPAS Pada *Pretest*

No	Siswa	Nilai <i>Pretest</i>
1.	1	60
2.	2	52

3.	3	60
4.	4	56
5.	5	44
6.	6	48
7.	7	44
8.	8	60
9.	9	56
10.	10	48
11.	11	56
12.	12	56
13.	13	60
14.	14	52
15.	15	36
16.	16	72
17.	17	64
18.	18	36
19.	19	24
20.	20	60
Jumlah		1044

Untuk menghitung jumlah pada bagian terpenting dalam tabel dibawah ini maka langkah awal ialah menentukan *mean* atau nilai rata- rata, yakni sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum FX}{n}$$

$$M = \frac{1044}{20}$$

$$= 52,2$$

Jadi dapat diketahui bahwa nilai dari rata-rata nilai *Pretest* adalah 52,2. Langkah kedua ialah menentukan standar deviasi pada variabel *Pretest*. standar deviasi adalah ukuran yang digunakan untuk mengukur jumlah variasi atau sebaran sejumlah nilai data. Standar deviasi yang rendah menunjukkan bahwa titik data cenderung mendekati *mean* (rata-rata), sedangkan standar deviasi

yang tinggi menunjukkan bahwa titik data tersebar pada rentang nilai yang lebih luas. Adapun standar deviasi untuk *Pretest* berdasarkan olehan SPSS ialah sebagai berikut:

Tabel 4.8
Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>PRETEST</i>	52,2	20	11.19962	2.450
	<i>POSTTEST</i>	87.2	20	8.667	1.933

Mencari kriteria ukur deskripsi *Pretest* (M+1,5 SD, M+ 0,5 SD, M+ 0,SD, M- 0,5 SD, M- 1,5SD). Perhitungan di atas berdasarkan ketentuan statistik menurut Anas Sudijono. M+ 1,5 SD, M+ 0,5 SD, M+ 0,SD, M- 0,5 SD, M- 1,5SD.⁵³ Yakni sebagai berikut:

$$M - 1,5SD = X < 35$$

$$M - 0,5SD = 35 < X \leq 47$$

$$M + 0 SD = 47 < X \leq 58$$

$$M + 0,5SD = 58 < X \leq 69$$

$$M + 1,5SD = X > 69$$

⁵³ Anas Sudijono. *Pengantar statistik Pendidikan*. (Jak arta: Rajawali Press 1999), h. 161

Tabel 4.9
Rentang Nilai *Pretest*

No	Interval	Kategori
1.	69 keatas	Sangat Tinggi
2.	58-69	Tinggi
3.	47-58	Sedang
4.	35-47	Rendah
5.	35 kebawah	Sangat Rendah

Dari ukuran kriteria di atas maka dapat di deskripsikan bahwa *Pretest* ialah sebagai berikut:

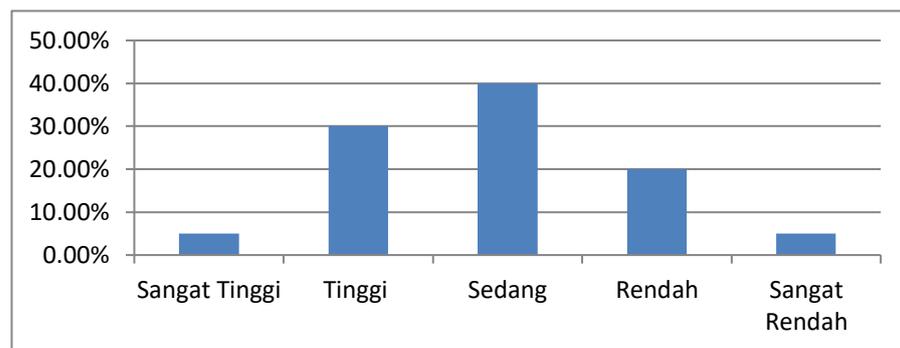
Tabel 4.10
Deskripsi Nilai *Pretest*

Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Kategori
1.	60	Tinggi
2.	52	Sedang
3.	60	Tinggi
4.	56	Sedang
5.	44	Rendah
6.	48	Sedang
7.	44	Rendah
8.	60	Tinggi
9.	56	Sedang
10.	48	Sedang
11.	56	Sedang
12.	56	Sedang
13.	60	Tinggi
14.	52	Sedang
15.	36	Rendah
16.	72	Sangat Tinggi
17.	64	Tinggi
18.	36	Rendah
19.	24	Sangat Rendah
20.	60	Tinggi

Dari tabel di atas diketahui bahwa mayoritas siswa berada

pada kategori sedang, diikuti oleh kategori tinggi dan rendah, sementara kategori sangat tinggi dan sangat rendah hanya dimiliki oleh beberapa siswa saja. Adapun perbedaan katagori tersebut dapat dilihat dalam diagram dibawah ini

Gambar 4.1 Diagram *Pretest*



Dari diagram di atas diketahui bahwa siswa dalam kategori sangat Tinggi terdapat 1 siswa atau 5%, Tinggi ada 6 siswa atau 30%, sedang sebanyak 8 siswa atau 40%, rendah ada 4 siswa atau 20% dan sangat rendah ada 1 siswa atau 5%.

2. Pemahaman Siswa Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Box

Dalam mengetahui pemahaman siswa maka peneliti melakukan *Posttest* yang artinya tes pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS siswa setelah penggunaan media pembelajaran *Puzzle Box*. Adapun pemahaman siswa tersebut ialah:

Tabel 4.11
Pemahaman Siswa Mata Pelajaran IPAS Pada *Posttest*

No	Siswa	Nilai <i>Posttest</i>
1.	1	88

2.	2	84
3.	3	80
4.	4	88
5.	5	80
6.	6	84
7.	7	100
8.	8	100
9.	9	88
10.	10	100
11.	11	88
12.	12	72
13.	13	72
14.	14	88
15.	15	76
16.	16	92
17.	17	84
18.	18	92
19.	19	100
20.	20	88
Jumlah		1744

Untuk menghitung jumlah pada bagian terpenting dalam tabel dibawah ini maka langkah awal ialah menentukan *mean* atau nilai rata- rata, yakni sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum FX}{n}$$

$$M = \frac{1744}{20}$$

$$= 87,2$$

Jadi dapat diketahui bahwa nilai dari rata-rata nilai *Posttest* adalah 87,2. Langkah kedua ialah menentukan standar deviasi pada variabel *Posttest*. standar deviasi adalah ukuran yang digunakan untuk mengukur jumlah variasi atau sebaran sejumlah nilai data. Standar deviasi yang rendah menunjukkan bahwa titik data

cenderung mendekati *mean* (rata-rata), sedangkan standar deviasi yang tinggi menunjukkan bahwa titik data tersebar pada rentang nilai yang lebih luas. Adapun standar deviasi untuk *Posttest* berdasarkan olahan SPSS ialah sebagai berikut:

Tabel 4.12
Nilai Rata-rata dan Standar Deviasi

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>PRETEST</i>	52,2	20	11.19962	2.450
	<i>POSTTEST</i>	87.2	20	8.667	1.933
<i>T</i>					

Mencari kriteria ukur deskripsi *Posttest* (M+ 1,5 SD, M+ 0,5 SD, M+ 0,SD, M- 0,5 SD, M- 1,5SD). Perhitungan di atas berdasarkan ketentuan statistik menurut Anas Sudijono. M+ 1,5 SD, M+ 0,5 SD, M+ 0,SD, M- 0,5 SD, M- 1,5SD.⁵⁴ Yakni sebagai berikut:

$$M - 1,5SD = X < 74$$

$$M - 0,5SD = 74 < X \leq 83$$

$$M + 0 SD = 83 < X \leq 92$$

$$M + 0,5SD = 92 < X \leq 99$$

$$M + 1,5SD = 100$$

⁵⁴ Anas Sudijono. *Pengantar statistik Pendidikan*. (Jakarta: Rajawali Press 1999), h. 161

Tabel 4.13
Rentang Nilai *Posttest*

No	Interval	Kategori
1.	100	Sangat Tinggi
2.	92-99	Tinggi
3.	83-92	Sedang
4.	74-83	Rendah
5.	74 kebawah	Sangat Rendah

Dari ukuran kriteria di atas maka dapat di deskripsikan bahwa *Posttest*

ialah sebagai berikut:

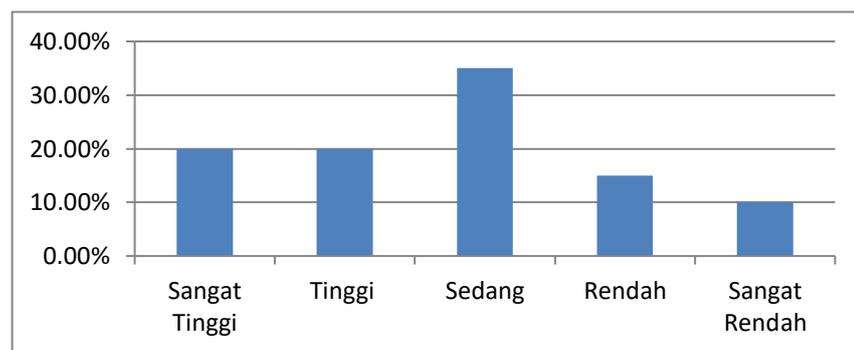
Tabel 4.14
Deskripsi Nilai *Posttest*

Siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Kategori
1.	88	Sedang
2.	84	Sedang
3.	80	Rendah
4.	88	Sedang
5.	80	Rendah
6.	84	Sedang
7.	100	Sangat Tinggi
8.	100	Sangat Tinggi
9.	88	Sedang
10.	100	Sangat Tinggi
11.	88	Sedang
12.	72	Sangat Rendah
13.	72	Sangat Rendah
14.	88	Sedang
15.	76	Rendah
16.	92	Tinggi
17.	92	Tinggi
18.	92	Tinggi
19.	100	Sangat Tinggi
20.	88	Tinggi

Dari tabel di atas diketahui bahwa distribusi siswa menunjukkan bahwa kategori sedang merupakan yang paling dominan. Kategori sangat tinggi dan tinggi memiliki proporsi yang sama, sementara kategori rendah dan sangat rendah memiliki

proporsi yang lebih kecil. Secara keseluruhan, distribusi siswa cenderung terkonsentrasi pada kategori sedang dan tinggi. Adapun perbedaan katagori tersebut dapat dilihat dalam diagram dibawah ini:

Gambar 4.2 Diagram *Posttest*



Dari diagram di atas diketahui bahwa siswa dalam kategori sangat Tinggi terdapat 4 siswa atau 20%, Tinggi ada 4 siswa atau 20%, sedang sebanyak 7 siswa atau 35%, rendah ada 3 siswa atau 15% dan sangat rendah ada 2 siswa atau 10%.

21. Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Box terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan

Untuk melihat pengaruh media pembelajaran *Puzzle box* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi struktur dan fungsi tumbuhan di SD Negeri 134 Rejang Lebong maka peneliti melakukan uji t tes atau uji T. Untuk uji-t, jika diperoleh pemahaman siswa pada materi struktur dan fungsi tumbuhan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis yang dirumuskan (H_a) diterima (H_o) ditolak

b. Jika diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hipotesis alternative (H_a) ditolak

dan hipotesis nol (H_0) diterima.

Adapun H_a adalah adanya pengaruh media pembelajaran *Puzzle box* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi struktur dan fungsi tumbuhan di SD Negeri 134 Rejang Lebong. Sedangkan H_0 adalah tidak adanya pengaruh media pembelajaran *Puzzle box* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi struktur dan fungsi tumbuhan di SD Negeri 134 Rejang Lebong.

Analisis menggunakan rumus uji-t dua sampel kecil yang satu sama lain skor variabel X dan variabel Y berasal dari objek yang berdasarkan data, dengan uji spss berikut:

Tabel 4.15
Paired Samples Test

	Paired Differences					T	DF	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
PRETEST – POSTTEST	-9.231	8.855	1.801	-12.986	5.407	5.098	19	.000

Dari akumulasi dengan menggunakan taraf nilai signifikansi dan nilai signifikansi setiap kelompok adalah 0,000 karena $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika dilihat dari T hitung hasil SPSS sebesar 5,098 sedangkan t tabel sebesar 1,729. Sehingga $t_{hitung} > t_{Tabel}$ ($5,086 > 1,729$) Kemudian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Puzzle box* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi struktur dan fungsi

tumbuhan di SD Negeri 134 Rejang Lebong.

D. Pembahasan

Dari hasil penyajian data dan analisis data dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui *test* dan dokumentasi. peneliti akan manarik suatu pembahasan penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *Puzzle Box* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi struktur dan fungsi tumbuhan di SD Negeri 134 Rejang Lebong yang mencakup di bawah ini:

1. Pemahaman Siswa sebelum Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle Box*

Melalui hasil Pretest yang artinya tes pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS siswa sebelum penggunaan media pembelajaran *Puzzle box* diketahui bahwa siswa dalam kategori sangat Tinggi terdapat 1 siswa atau 5%, Tinggi ada 6 siswa atau 30%, sedang sebanyak 8 siswa atau 40%, rendah ada 4 siswa atau 20% dan sangat rendah ada 1 siswa atau 5%.

Mayoritas siswa pada *pretest* berada pada kategori sedang, diikuti oleh kategori tinggi dan rendah, sementara kategori sangat tinggi dan sangat rendah hanya dimiliki oleh beberapa siswa saja. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan yang belum stabil dan masih membutuhkan alat bantu agar pemahaman siswa terhadap materi dapat meningkat, serta masih ada variasi yang signifikan antara siswa yang unggul dan siswa yang membutuhkan bantuan

tambahan.

Adapun kategori sangat tinggi dan sangat rendah yang hanya dimiliki oleh beberapa siswa saja menunjukkan bahwa terdapat siswa yang sangat unggul dan siswa yang membutuhkan perhatian khusus. Hal ini dapat menjadi acuan bagi guru untuk menyesuaikan strategi pembelajaran dan memberikan bantuan yang tepat sasaran. Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di atas bahwa perlu adanya media pembelajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, Pembelajaran tanpa media pembelajaran cenderung kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa karena kurangnya visualisasi konsep abstrak, interaksi, dan engagement siswa, sehingga informasi sulit dipahami tanpa representasi konkret yang dapat mendukung berbagai gaya belajar siswa.

Hal tersebut didukung oleh beberapa jurnal penelitian dari Utomo, dkk. Penelitian ini membuktikan bahwa kualitas penjelasan guru memiliki dampak langsung terhadap pemahaman siswa, di mana semakin efektif guru dalam menyampaikan materi, maka semakin tinggi pula tingkat pemahaman siswa. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Dengan kata lain, kemampuan guru dalam menjelaskan materi pelajaran secara jelas dan sistematis akan berpengaruh pada kemampuan siswa dalam memahami dan menyerap informasi yang disampaikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penjelasan guru yang baik merupakan faktor

penting dalam meningkatkan pemahaman siswa.⁵⁵

Setiap siswa biasanya memiliki tingkat pemahaman yang berbeda. Pemahaman tentang kegiatan pembelajaran merupakan bagian penting dalam membantu mencapai tujuan pembelajaran oleh siswa. Sadirman mengatakan bahwa pemahaman adalah menguasai sesuatu dengan menggunakan pikiran.⁵⁶ Oleh karena itu, siswa harus memahami konsep secara mental, makna, filosofi, maksud, dan penggunaan, agar mereka dapat memahami apa yang disampaikan.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar juga dapat meningkatkan pemahaman konsep dan dapat meningkatkan kreatifitas siswa, membuat siswa lebih tertarik untuk memperhatikan penjelasan dari guru dan juga dapat membantu siswa untuk menerima informasi dengan seluruh panca indra.⁵⁷ Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efesiensi, kreatifitas, efektifitas dan kualitas pembelajaran.⁵⁸

2. Pemahaman Siswa Setelah Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle Box*

Melalui hasil *posttest* yang artinya tes pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS siswa setelah penggunaan media pembelajaran *Puzzle*

⁵⁵ Utomo, A. A., Imron, A., & Syaiful, M. (2017). Pengaruh Penjelasan Guru Terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *PESAGI (Jurnal Pendidikan dan Penelitian Sejarah)*, 5(8), 1â.

⁵⁶ Nur Farida, Nyamik Rahayu Susanti. Dkk, Tingkat Pemahaman Konsep dan Kemampuan Mengajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Kajian Dan Pengembangan Matematika Sekolah 2, “*Journal of Mathematics Education, Science and Technology*”, Vol. 4, No.2, Desember 2019, hlm.137

⁵⁷ A.D Kurniawan, “*Metode Inkuiri Terbimbing dalam Pembuatan Media Pembelajaran Biologi untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas siswa SMP*” (JPII 2 (1), tahun 2013),hlm.9

⁵⁸ A. Kurniawati, W. Isnaeni, N.R. Dewi, “*Implementasi Metode Penugasan Analisis Video Pada Materi Perkembangan Kognitif, Sosial, dan moral*” (JPII 2 (2), tahun 2013),hlm.9

Box atas diketahui bahwa siswa dalam kategori sangat Tinggi terdapat 4 siswa atau 20%, Tinggi ada 4 siswa atau 20%, sedang sebanyak 7 siswa atau 35%, rendah ada 3 siswa atau 15% dan sangat rendah ada 2 siswa atau 10%.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan di atas maka media pembelajaran yang efektif dan menarik sangat menentukan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, media pembelajaran *Puzzle Box* ini memiliki kelebihan. Tentunya kelebihan tersebut sangat membantu siswa dalam memahami materi IPAS pada struktur dan fungsi tumbuhan, sehingga dalam pembelajaran siswa ada dorongan untuk meningkatkan pemahamannya.

Distribusi siswa pada *posttest* menunjukkan bahwa kategori sedang merupakan yang paling dominan. Kategori sangat tinggi dan tinggi memiliki proporsi yang sama, sementara kategori rendah dan sangat rendah memiliki proporsi yang lebih kecil. Secara keseluruhan, distribusi siswa cenderung terkonsentrasi pada kategori sedang dan tinggi.

Penggunaan media pembelajaran *Puzzle Box* dalam mata pelajaran IPAS menunjukkan hasil yang menjanjikan, dengan sebagian besar siswa mencapai kategori sedang hingga sangat tinggi dalam pemahaman mereka. Ini menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dan memberikan dampak positif pada proses pembelajaran.

Dengan demikian, penerapan media *Puzzle Box* dapat menjadi

salah satu media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka. Guru dapat terus mengembangkan dan mengoptimalkan penggunaan media ini untuk mencapai pemahaman siswa yang lebih baik.

Hal tersebut didukung oleh jurnal penelitian dari Mardianti dan Rifai. Berdasarkan hasil uji statistik dengan tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, diperoleh nilai thitung (6,39) yang lebih besar dari ttabel (1,999). Ini menunjukkan bahwa pembelajaran kontekstual dengan metode inkuiri memiliki pengaruh signifikan terhadap pemahaman siswa dalam mempelajari konsep bunyi dibandingkan dengan metode demonstrasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan kontekstual dengan metode inkuiri lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.⁵⁹

Penggunaan media menjadi salah satu pendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran. Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan, begitupun dengan media *puzzle*. Menurut Hamid Bahari dan Kemas Mas'ud Ali berpendapat bahwa media *puzzle* memiliki beberapa kelebihan yaitu melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran, memperkuat daya ingat, mengenalkan siswa pada sistem dan konsep hubungan dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih siswa untuk menggunakan otak kirinya, alat permainan *puzzle* membuat anak berkembang lebih pesat, karena bentuk alat permainan yang menarik

⁵⁹ Mardianti, L. (2011). Pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap pemahaman siswa pada konsep bunyi.

dan aman, ketika anak bermain dengan alat permainan puzzle maka anak akan melatih kemampuan motorik halus ataupun kecerdasan lainnya.⁶⁰

3. Pengaruh media pembelajaran *Puzzle box* terhadap peningkatan pemahaman siswa

Dari akumulasi dengan menggunakan taraf nilai signifikansi dan nilai signifikansi setiap kelompok adalah 0,000 karena $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika dilihat dari T hitung hasil SPSS sebesar 5,098 sedangkan t tabel sebesar 1,729. Sehingga $t \text{ hitung} > t \text{ Tabel}$ ($5,086 > 1,729$). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran Puzzle box terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi struktur dan fungsi tumbuhan di SD Negeri 134 Rejang Lebong.

Penggunaan media pembelajaran *Puzzle Box* dalam mata pelajaran struktur dan fungsi tumbuhan di SD Negeri 134 Rejang Lebong telah menunjukkan hasil yang sangat positif dan signifikan. Berdasarkan analisis statistik, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini memiliki pengaruh yang kuat dalam meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini terlihat dari nilai signifikansi yang sangat rendah (0,000) yang jauh di bawah ambang batas signifikansi (0,05), sehingga membuktikan bahwa pengaruh media Puzzle Box terhadap peningkatan pemahaman siswa bukanlah kebetulan. Dalam hal ini, pemahaman siswa yang diukur mencakup beberapa indikator penting, seperti kemampuan menjelaskan

⁶⁰Hamid Bahari, Perangsang Karakter Positif Anak, (Yogyakarta: Diva Press, 2013), hal.21.

kembali konsep yang dipelajari, menyimpulkan informasi yang diperoleh, dan memberikan contoh yang relevan dengan materi struktur dan fungsi tumbuhan.

Media pembelajaran Puzzle Box merupakan salah satu bentuk inovasi yang mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, sekaligus bermakna. Seperti dijelaskan pada Bab II, media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas pesan, menumbuhkan motivasi belajar, serta meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.⁶¹ Puzzle Box tidak hanya menjadi alat bantu visual, tetapi juga menghadirkan aktivitas belajar aktif, yaitu siswa diminta menyusun potongan gambar menjadi bentuk utuh dan menjawab soal yang terintegrasi di dalamnya. Dengan aktivitas tersebut, siswa tidak hanya menghafal, melainkan juga memahami konsep secara mendalam melalui proses pemahaman terjemahan, penafsiran, hingga ekstrapolasi sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana.⁶² Dengan demikian, teori yang mendasari penggunaan media pembelajaran Puzzle Box mendukung hasil penelitian ini bahwa Puzzle Box mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi struktur dan fungsi tumbuhan.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Khasanah dkk. dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Math Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep Matematika” menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan

⁶¹ Hamid Bahari dan Kemas Mas'ud Ali, *Media Pembelajaran dan Manfaatnya*, (Jakarta: Prenada Media, 2019), hlm. 45.

⁶² Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 50.

antara kelas eksperimen yang menggunakan media math puzzle dan kelas kontrol yang menggunakan media konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa, khususnya dalam materi pecahan. Hal ini menguatkan bahwa penggunaan media berbasis puzzle dapat meningkatkan pemahaman konsep belajar siswa.⁶³

Selain itu, penelitian oleh Umie Wahidatun Thohiriyah dkk. berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Small Group Discussion dengan Bantuan Media Puzzle Box terhadap Pemahaman Konsep IPA” juga membuktikan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa setelah diterapkannya media Puzzle Box. Melalui metode quasi-eksperimen, penelitian tersebut menunjukkan hasil signifikan bahwa media Puzzle Box mampu meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa kelas III. Temuan ini semakin memperkuat hasil penelitian bahwa media Puzzle Box memiliki peranan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa.⁶⁴

Berdasarkan hasil penelitian dan didukung oleh teori serta temuan dari dua jurnal relevan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Puzzle Box berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan pemahaman siswa. Puzzle Box menjadi media pembelajaran yang efektif karena mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan interaksi, dan membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih

⁶³ Nurul Khasanah, dkk., “Pengaruh Penggunaan Media Math Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep Matematika,” *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 10, No. 2 (2025), hlm. 45.

⁶⁴ Umie Wahidatun Thohiriyah, dkk., “Pengaruh Model Pembelajaran Small Group Discussion dengan Bantuan Media Puzzle Box terhadap Pemahaman Konsep IPA,” *Jurnal Pendas*, Vol. 7, No. 1 (2025), hlm. 60.

konkret. Oleh karena itu, media ini layak untuk digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran khususnya pada materi struktur dan fungsi tumbuhan

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pemahaman siswa sebelum penggunaan media pembelajaran *Puzzle Box* dapat dilihat dari hasil *Pretest* yang artinya tes pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS siswa sebelum penggunaan media pembelajaran *Puzzle box* diketahui bahwa siswa dalam kategori sangat Tinggi terdapat 1 siswa atau 5%, Tinggi ada 6 siswa atau 30%, sedang sebanyak 8 siswa atau 40%, rendah ada 4 siswa atau 20% dan sangat rendah ada 1 siswa atau 5%.
2. Pemahaman siswa setelah penggunaan media pembelajaran *Puzzle Box* dapat dilihat dari hasil *Posttest* yang artinya tes pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPAS siswa setelah penggunaan media pembelajaran *Puzzle box* atas diketahui bahwa siswa dalam kategori sangat Tinggi terdapat 4 siswa atau 20%, Tinggi ada 4 siswa atau 20%, sedang sebanyak 7 siswa atau 35%, rendah ada 3 siswa atau 15% dan sangat rendah ada 2 siswa atau 10%.
3. Pengaruh media pembelajaran *Puzzle Box* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi struktur dan fungsi tumbuhan dapat dilihat dari akumulasi dengan menggunakan taraf nilai signifikansi dan nilai signifikansi setiap kelompok adalah 0,000 karena $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika dilihat dari T hitung hasil SPSS sebesar 5,098 sedangkan t tabel sebesar 1,729. Sehingga $t_{hitung} > t_{Tabel}$

(5,086>1,729) Kemudian disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *Puzzle Box* terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi struktur dan fungsi tumbuhan di SD Negeri 134 Rejang Lebong.

B. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian diatas, peneliti dapat menyampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah: Mengintegrasikan media *puzzle box* ke dalam kurikulum sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa, Menyediakan fasilitas dan sumber daya yang memadai untuk pengembangan dan implementasi media *puzzle box*.
2. Bagi Guru: Menggunakan media *puzzle box* sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman siswa, Mengembangkan keterampilan dalam menggunakan media *puzzle box* dan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran.
3. Bagi Siswa: Menggunakan media *puzzle box* sebagai sarana belajar yang menyenangkan dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan berpikir kritis, Aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan media *puzzle box* untuk meningkatkan pemahaman.
4. Bagi Peneliti: Melakukan penelitian lanjutan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle box* terhadap hasil belajar pada berbagai tingkat kelas. Mengembangkan model pembelajaran yang efektif dengan menggunakan

media *puzzle box* terhadap hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Shodiq. (2012). *Evaluasi Pembelajaran*, (Semarang: Pustaka Rizki Putra)
- Akhyaruddin; Harahap, Eddy Pahar; dan Yusra Hilman, 2020 *Bahan Ajar Fonologi Bahasa Indonesia* (Jambi: Komunitas Gemulun Indonesia)
- Garaika Dan Darmanah. 2019. “*Metodologi Penelitian*”. Lampung:CV. Hira Tech
- Herawadi, Dedi. "Stuktur fungsi dan metabolisme tubuh tumbuhan: pengayaan materi IPAS SD." (2020).
- Intan Fajar Dwi Hastuti. Pengembangan Media Puzzle Berbasis Index Card Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDIT Nur-Rohman Kabupaten Wonogiri. Universitas Negeri Semarang, 2020.
- Izzatul jannah, & Setyawan, A. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Papan Puzzle Pecahan Pada Siswa SD. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(3), 165–172. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i3.457>
- Kurniawan, A. D. "Metode inkuiri terbimbing dalam pembuatan media pembelajaran biologi untuk meningkatkan pemahaman konsep dan kreativitas siswa SMP." *Jurnal Pendidikan IPAS Indonesia* 2.1 (2013).
- Kurniawati, A., Wan Isnaeni, and N. R. Dewi. "Implementasi metode penugasan analisis video pada materi perkembangan kognitif, sosial, dan moral." *Jurnal Pendidikan IPAS Indonesia* 2.2 (2013).
- Kurniawati, Inung Diah. "Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan Pemahama mahasiswa." *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology* 1.2 (2018): 68-75.
- Laelia Nurpratiwiningsih, Atikah Mumpuni. PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPS DI SD. *Jurnal KONTEKSTUAL*, Vol 01, No 1, 2019
- Lestari, Karunia Indah, Nurul Kemala Dewi, and Nur Hasanah. "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan

- Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong." *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 6.3 (2021): 275-282.
- Mustajab, A., Rahmawati, P., & Yenda, K. (2024). Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sdn 16 Sungai Goa. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–51. <https://doi.org/10.25078/aw.v9i1.2985>
- Mustajab, Amin, Puji Rahmawati, and Kristina Yenda. "PENERAPAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS I SDN 16 SUNGAI GOA." *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 9.1 (2024): 45-51.
- M. Taufiq, N. R. Dewi, A. Widiyatmoko, "Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Terpadu Berkarakter Peduli Lingkungan Tema "Konvensasi" Berpendekatan Science-Edutainment"
- Nari, Nola, Yulia Akmay, and Dewi Sasmita. "Penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan kemampuan membilang." *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi* 7.1 (2019): 44-52.
- Nana Sudjana. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Sinar Baru, 2004
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru SD*, 7(4), 82–90. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.25809>
- Novitasari, Dian. "Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* 2.2 (2016): 8-18.
- Sadirman. *Intraksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Edisi 1, Depok: Rajawali Pers, 2018
- Sari, Nenden Mutiara, et al. "Pelatihan Bahan Ajar Dan Instrumen Numerasi Bagi Guru Sd Plus Al-Ghifari Bandung." *As-Sidanah: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 5.1 (2023): 223-249.
- Sri Yunita, Ucup Supriatna. PENGARUHPENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAPHASIL BELAJAR SISWA. *Syntax Idea*, Vol 3, No 8, 2021,

<https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v3i8.1451>

- Sudaryono, Dkk, 2013. Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan, Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sugiyono. 2017. "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, & R&D*". Bandung : Alfabeta
- Susilawati, Susilawati, et al. "Validation of PhET-Based Core Physics Teaching Materials to Improve Activities and Learning Outcomes of Physics Education Students." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPAS 9.5* (2023): 2715-2719.
- Syamsuri, Istamar. "IPAS Biologi Jilid 2 untuk Kelas VIII SMP." *Jakarta: Erlangga* (2007).
- Tika Surtika, Sumardi, dan Yasbiati. PENGARUH MEDIA PUZZLE HURUF TERHADAP KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK KELOMPOK A DI TK AR-RAHMAN KECAMATAN SUKAHENING, *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol 3, No 1, 2019
- Utami, Serli, Sumardi Sumardi, and Rosarina Giyartini. "Pengembangan media puzzle berbasis make a match pada materi negara ASEAN dalam pembelajaran IPS kelas VI SD." *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru SD 8.4* (2021): 827-839.
- Yunita, Sri, and Ucup Supriatna. "Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa." *Syntax Idea 3.8* (2021): 1999-2006.

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI Kamis JAM 10.00 TANGGAL 11 Juli TAHUN 2024

TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : AL-FINNA TRI YUNICHA

NIM : 21591011

PRODI : P&MI

SEMESTER : 6

JUDUL PROPOSAL : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE BOX UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA MATERI STRUKTUR
DAN FUNGSI BAGIAN TUMBUHAN KELAS IV SDN 04 RL

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
- ② PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :
 - a. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Box Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa kelas IV pada Materi struktur dan fungsi Tumbuhan di SDN 134 Rejang Lebong
 - b.
 - c.
3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI.

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

(Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Ed.)

CURUP, 11 Juli 2024
CALON PEMBIMBING II

(H.M. Taufik Amriyah, M.Pd.)

MODERATOR,

(AL-FINNA TRI YUNICHA)

Lampiran 2



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH**

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH

Nomor : 241 Tahun 2025

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP**

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup,
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup,
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi,
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

- Memperhatikan** : 1. Permohonan Sdr. Al-Fina Tri Yunicha tanggal 26 Maret 2025 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 27 Februari 2025

M E M U T U S K A N :

- Menetapkan Pertama** : 1. **Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd** **198412092011012009**
2. **H.M. Taufik Amrillah, M.Pd** **199005232019031006**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Al-Fina Tri Yunicha**

N I M : **21591011**

JUDUL SKRIPSI : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Box terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas IV pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan di SDN 134 Rejang Lebong**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 19 Maret 2025
Dekan,

Sutarto

Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;

Lampiran 3



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : 085 /n.34/FT/PP.00.9/07/2025 23 Juli 2025
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : AI – Finna Tri Yunicha
NIM : 21591011
Fakultas/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Box untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV pada Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan di SDN 134 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 23 Juli s.d 23 Oktober 2025
Tempat Penelitian : SDN 134 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

Lampiran 4



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Basuki Rahmat No.10 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/ 211 /IP/DPMPTSP/VIII/2025

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Bidang Akademik IAIN Curup Nomor : 985/In.34/FT.1/PP.00.9/07/2025 tanggal 23 Juli 2025 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Al-Finna Tri Yunicha / Curup, 27 Juni 2003
 NIM : 21591011
 Pekerjaan : Mahasiswa
 Program Studi/Fakultas : PGMI/ Tarbiyah
 Judul Proposal Penelitian : "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Box Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV Pada Materi Struktur Dan Fungsi Bagian Tumbuhan Di SDN 134 Rejang Lebong"
 Lokasi Penelitian : SDN 134 Rejang Lebong
 Waktu Penelitian : 24 Juli 2025 S.d 24 Oktober 2025
 Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Bidang Akademik IAIN

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 24 Juli 2025



Pt. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong

DOI APRILIA, S.Sos
 Pembina (IV/a)
 NIP. 19730109200212 1 002

- Tembusan:
1. Wakil Dekan I Bidang Akademik IAIN Curup
 2. Kepala Sekolah SDN 134 Rejang Lebong
 3. Yang Bersangkutan
 4. Arsip

Lampiran 5



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 134 REJANG LEBONG
Jalan. Jend. A. Yani, Pelabuhan Baru, Curup Tengah ☎ (0732) 22298 Kode Pos 39115

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/32/DS/SDN 134RL/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SDN 134 Rejang Lebong, menerangkan bahwa :

Nama : Al-Finna Tri Yunicha
NIM : 21591011
Program Studi/Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah / Tarbiyah
Waktu Penelitian : 24 Juli 2025 s.d 24 Agustus 2025
Institut : IAIN Curup

Mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan kegiatan penelitian di SDN 134 Rejang Lebong Dengan judul penelitian :

“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Box Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV Pada Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan di SDN 134 Rejang Lebong ”

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Curup, 22 Agustus 2025
Kepala Sekolah
SDN 134 Rejang Lebong



Ramalah Syuib, S.Pd.SD
NIP. 19691007 199403 2 007

Lampiran 6



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	Al-Finna Tri Yunicha
NIM	21591011
PROGRAM STUDI	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
FAKULTAS	Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd
DOSEN PEMBIMBING II	H.M. Taufik Amrillah, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Box Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas IV Pada Materi struktur dan Fungsi Tumbuhan di SMP 154 Rejang Lebong
MULAI BIMBINGAN	
AKHIR BIMBINGAN	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING I
1.		Konsultasi perbaikan proposal penelitian	<i>[Signature]</i>
2.		Perbaikan Identifikasi + latar belakang penelitian	<i>[Signature]</i>
3.		Konsultasi Bab 2 tambahkan teor penalaran	<i>[Signature]</i>
4.		Buat Bab 3 tambahkan uji prasyarat penelitian	<i>[Signature]</i>
5.		Konsultasi kisi-kisi penelitian	<i>[Signature]</i>
6.		Konsultasi perbaikan kisi-kisi penelitian tambahkan C ₂ , E ₃	<i>[Signature]</i>
7.		Perbaikan Data Hasil Penelitian	<i>[Signature]</i>
8.		Konsultasi Bab III Hasil penelitian tambahkan Data Observasi	<i>[Signature]</i>
9.		Perbaikan Data skor Hasil Penelitian	<i>[Signature]</i>
10.		Konsultasi pembahasan penelitian.	<i>[Signature]</i>
11.		Tambah Data Bab V + Laporan	<i>[Signature]</i>
12.		Acc + koreksi sebelum Data Hasil Penelitian	<i>[Signature]</i>

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I
NIP. 198412092011012009

CURUP, 19 Agustus2025
PEMBIMBING II,

H.M. Taufik Amrillah, M.Pd
NIP. 199005232019031006

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	Al-Finna Tri Yunicha
NIM	21591011
PROGRAM STUDI	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
FAKULTAS	Tarbiyah
PEMBIMBING I	Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd
PEMBIMBING II	H.M. Taufik Amrillah, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Box Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas IV Pada Materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan di SMP 134 Rejang Lebong
MULAI BIMBINGAN	28 April 2025
AKHIR BIMBINGAN	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
			PEMBIMBING II
1.	28/04 2025	Tambahkan Indikator Pemahaman ^{siswa} yang sesuai	W
2.	28/04 2025	Benarkan footnote, tambahkan sumber dari wawancara	W
3.	30/04 2025	Bahasa asing di Miringkan	W
4.	17/06 2025	Tambahkan Indikator dari buku, dan buat instrumen	W
5.	22/07 2025	Revisi	W
6.	05/08 2025	Revisi Penulisan BAB 4	W
7.		"	W
8.	20/08 2025	ACC bab 4 dan 5	W
9.	20/08 2025	ACC sidang	W
10.			W
11.			W
12.			W

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP, 20 Agustus 2025

PEMBIMBING I,

Dr. Aida Rahmi Nasution, M.Pd. I
NIP. 198412092011012009

PEMBIMBING II,

H.M. Taufik Amrillah, M.Pd
NIP. 199005232019031006

Lampiran 7

SURAT PERNYATAAN VALIDASI

Bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Rosety Apriliya, M.Pd**

NIP :

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Al-finna tri yunicha

NIM : 21591011

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Box Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas IV pada Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan di SDN 134 Rejang Lebong**

Setelah di lakukan kajian atas instrument penelitian tugas akhir skripsi tersebut dinyatakan :

Layak digunakan

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan

Curup , juli 2025

Validator



Rosety Apriliya, M.Pd

Lampiran 8

CAPAIAN PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)
FASE B UNTUK KELAS IV

Nama : Al-finna Tri Yunicha
Instansi : SD Negeri 134 Rejang Lebong
Mata Pelajaran : IPAS
Hari/Tanggal : Senin, 12 Maret 2025
Fase/Kelas : B / IV.B

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman IPAS (sains dan sosial)	<p>Peserta didik menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian tubuh pada manusia (pancaindra). Peserta didik dapat membuat simulasi menggunakan bagan/alat bantu sederhana tentang siklus hidup makhluk hidup.</p> <p>Peserta didik dapat mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitarnya dan kaitannya dengan upaya pelestarian makhluk hidup.</p> <p>Peserta didik mengidentifikasi proses perubahan wujud zat dan perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>Peserta didik mengidentifikasi sumber dan bentuk energi serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi dalam kehidupan sehari-hari (contoh: energi kalor, listrik, bunyi, cahaya). Peserta didik memanfaatkan gejala</p>

	<p>kemagnetan dalam kehidupan sehari-hari, mendemonstrasikan berbagai jenis gaya dan pengaruhnya terhadap arah, gerak dan bentuk benda. Peserta didik mendeskripsikan terjadinya siklus air dan kaitannya dengan upaya menjaga ketersediaan air.</p> <p>Di akhir fase ini, peserta didik menjelaskan tugas, peran, dan tanggung jawab sebagai warga sekolah serta mendeskripsikan bagaimana interaksi sosial yang terjadi di sekitar tempat tinggal dan sekolah. Peserta didik mengidentifikasi ragam bentang alam dan keterkaitannya dengan profesi masyarakat.</p> <p>Peserta didik mampu menunjukkan letak kota/kabupaten dan provinsi tempat tinggalnya pada peta konvensional/digital. Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya.</p> <p>Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.</p>
Keterampilan Proses	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati Di akhir fase ini, peserta didik mengamati fenomena dan peristiwa secara sederhana dengan menggunakan pancaindra dan dapat mencatat hasil pengamatannya. 2. Mempertanyakan dan memprediksi Dengan menggunakan panduan, peserta didik

	<p>mengidentifikasi pertanyaan yang dapat diselidiki secara ilmiah dan membuat prediksi berdasarkan pengetahuan yang dimiliki sebelumnya.</p> <ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="620 472 1378 837">3. Merencanakan dan melakukan penyelidikan Dengan panduan, peserta didik membuat rencana dan melakukan langkah-langkah operasional untuk menjawab pertanyaan yang diajukan. Menggunakan alat dan bahan yang sesuai dengan mengutamakan keselamatan. Peserta didik menggunakan alat bantu pengukuran untuk mendapatkan data yang akurat.<li data-bbox="620 860 1378 1167">4. Memproses, menganalisis data dan informasi Mengorganisasikan data dalam bentuk tabel dan grafik sederhana untuk menyajikan data dan mengidentifikasi pola. Peserta didik membandingkan antara hasil pengamatan dengan prediksi dan memberikan alasan yang bersifat ilmiah.<li data-bbox="620 1189 1378 1391">5. Mengevaluasi dan refleksi Mengevaluasi kesimpulan melalui perbandingan dengan teori yang ada. Menunjukkan kelebihan dan kekurangan proses penyelidikan.<li data-bbox="620 1413 1378 1563">6. Mengomunikasikan hasil Mengomunikasikan hasil penyelidikan secara lisan dan tertulis dalam berbagai format.
--	--

Lampiran 9

ATP
(Alur Tujuan Pembelajaran)

Nama : Al-finna Tri Yunicha
Instansi : SD Negeri 134 Rejang Lebong
Mata Pelajaran : IPAS
Hari/Tanggal : Senin, 12 Maret 2025
Fase/Kelas : B / IV.B

Tujuan Pembelajaran	Materi
1. Siswa mampu mengidentifikasi bagian-bagian tubuh dari tumbuhan. 2. Siswa mampu memahami fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan. 3. Siswa mampu mengaitkan fungsi bagian tubuh dengan kebutuhan tumbuhan untuk tumbuh, mempertahankan diri, serta berkembangbiak.	Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi

Lampiran 10

MODUL PEMBELAJARAN
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS)

INFORMASI UMUM MODUL	
Nama Mahasiswi	Al-finna Tri yunicha
Instansi/Sekolah	SDN Negeri 134 Rejang Lebong
Jenjang/Kelas	SD/IV
Alokasi Waktu	2 x 32 Menit
Tahun Pelajaran	2024

A. KOMPONEN INTI
Capaian Pembelajaran Fase B
<p>Siswa mampu mengamati, mengidentifikasi, dan menjelaskan berbagai bagian tubuh tumbuhan serta fungsinya dalam menunjang kehidupan tumbuhan. Mereka memahami bahwa setiap bagian tumbuhan, seperti akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji memiliki peran khusus dalam proses pertumbuhan, perkembangan, dan reproduksi. Siswa mampu membedakan berbagai bentuk akar dan batang serta menjelaskan fungsinya dalam menyerap air dan nutrisi, menyimpan cadangan makanan, dan menopang tumbuhan. Mereka memahami bahwa daun berperan dalam proses fotosintesis sebagai tempat utama pembuatan makanan, dan bunga sebagai alat reproduksi tumbuhan. Siswa juga dapat mengenali proses pertumbuhan biji menjadi tumbuhan baru dan menyadari pentingnya bagian-bagian tersebut dalam keberlangsungan hidup tumbuhan. Melalui pengamatan langsung dan kegiatan eksploratif, peserta didik mengembangkan rasa ingin tahu, sikap peduli terhadap tumbuhan di lingkungan sekitar, serta mulai memahami keterkaitan antara struktur tubuh tumbuhan dan fungsi ekologisnya dalam kehidupan.</p>
Fase B Berdasarkan Elemen

Elemen	Capaian Pembelajaran
Mengidentifikasi Bagian Tubuh Tumbuhan	Siswa mampu mengenali dan menyebutkan bagian-bagian utama tumbuhan seperti akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji.
Memahami Fungsi Bagian Tubuh Tumbuhan	Siswa mampu memahami peran dan fungsi masing-masing bagian tumbuhan, misalnya akar untuk menyerap air, batang untuk menopang, daun untuk fotosintesis, dan lain-lain.
Menjelaskan Peran Tumbuhan	Siswa memahami peran tumbuhan sebagai sumber kehidupan, penghasil oksigen, dan sumber makanan, serta pentingnya tumbuhan bagi makhluk hidup lain.
Menunjukkan Sikap Peduli Lingkungan	Siswa menunjukkan sikap positif terhadap tumbuhan dengan menjaga dan melestarikan tumbuhan di sekitarnya.
Tujuan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bisa mengidentifikasi bagian-bagian tubuh dari tumbuhan. 2. Siswa memahami fungsi dari masing-masing tubuh tumbuhan. 3. Siswa bisa mengaitkan fungsi bagian tubuh dengan kebutuhan tumbuhan untuk tumbuh, mempertahankan diri, serta berkembangbiak.
Profil Pancasila	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mandiri 2. Bernalar Kritis 3. Kreatif
Target Peserta Didik :	
siswa reguler	
Jumlah Siswa :	

20 siswa (termodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)
Assesmen :
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran
Jenis Assesmen :
1. Tertulis
Metode Pembelajaran :
Inquiry, Diskusi Kelompok
Media Pembelajaran :
1. Alat tulis 2. Buku Guru IPAS Kelas IV SD 3. Puzzle Box
Materi Pembelajaran :
Tumbuhan Sumber Kehidupan di Bumi
Sumber Belajar :
1. Sumber utama Buku Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial 2. Sumber alternatif Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.
Persiapan Pembelajaran :
1. Memastikan semua sarana dan prasarana, alat dan bahan tersedia. 2. Memastikan kondisi kelas kondusif.
Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran
Kegiatan Pembukaan : 10 menit
1. Guru mempersiapkan siswa secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. 2. Siswa diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. 3. Guru menyapa siswa (menanyakan kabar, memeriksa kehadiran)

4. Guru memberikan dorongan kepada siswa di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apresiasi yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa.
5. Siswa bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Pertemuan Pertama

Kegiatan Inti : 50 menit

1. Guru menyajikan informasi melalui media konkret, dimana guru menjelaskan mengenai bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya.
2. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa mengenai bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya serta menunjukkan contoh akar, batang, dan daun.
3. Guru membimbing siswa ke dalam kelompok belajar yang terdiri dari 4-5 orang.
4. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok dan mengerjakan LKPD secara berkelompok dengan waktu 10 menit.
5. Guru membimbing siswa berdiskusi dalam mengerjakan LKPD.
6. Setelah selesai, guru membimbing beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.
7. Kelompok yang lain memberikan tanggapan.
8. Guru bertanya jawab dengan siswa terkait hal belum dipahami.
9. Kemudian guru memberikan soal evaluasi untuk dikerjakan secara mandiri dengan waktu 10 menit.
10. Siswa mengumpulkan lembar jawaban evaluasi kepada guru.

Pertemua Kedua

1. Guru menampilkan *puzzle box* kepada siswa.
2. Kemudian menjelaskan apa saja yang ada pada media *puzzle box* ini baik dari kotak potongan-potongan puzzle dan juga soal.
3. Guru membentuk kelompok yang berjumlah 2-4 siswa pada masing-masing kelompok.
4. Siswa duduk berkelompok sesuai dengan kelompok yang telah ditentukan

oleh guru.

5. Perwakilan dari masing-masing kelompok maju ke depan untuk memilih undian *puzzle box* yang akan dikerjakan oleh kelompoknya serta mengambil papan dada untuk menyusun puzzle.
6. Setelah mendapatkan *puzzle box*, masing-masing kelompok dapat menyusun potongan puzzle menjadi satu kesatuan gambar yang utuh pada papan dada yang disediakan oleh guru.
7. Jika gambar telah terangkai dengan baik, selanjutnya masing-masing kelompok dapat mengerjakan soal yang ada dalam *puzzle box*. Setelah selesai menyelesaikan seluruh isi *puzzle box*, masing-masing kelompok dapat mengumpulkan hasil kerjanya kepada guru.
8. Setelah menyelesaikan seluruh isi *puzzle box*, masing-masing kelompok dapat mengumpulkan kerjanya kepada guru
9. Guru memberikan penguatan materi serta tes soal siswa.

Kriteria penilaian :

1. Penilaian proses : skor nilai 1-4
2. Penilaian akhir : skor nilai 10-100

Rubrik Penilaian Pemahaman Siswa

Indikator	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Siswa dapat menjelaskan kembali materi dengan kata-katanya sendiri	Menjelaskan dengan kata sendiri, lengkap, urut, dan mudah dipahami	Menjelaskan dengan kata sendiri, cukup lengkap dan cukup jelas	Menjelaskan masih terbata-bata, tidak lengkap, atau kurang tepat	Tidak dapat menjelaskan atau penjelasan tidak sesuai
Siswa dapat	Mengelompo	Mengelompo	Mengelompo	Tidak dapat

mengelompokkan benda/hal sesuai ciri atau aturan tertentu	kelompokkan semua objek dengan benar dan memberi alasan sederhana	kelompokkan sebagian besar objek dengan benar	kelompokkan dengan banyak kesalahan atau tanpa alasan	mengelompokkan atau hasil tidak sesuai
Siswa dapat menunjukkan mana yang termasuk dan tidak termasuk dalam konsep	Memberikan 2 atau lebih contoh dan bukan contoh yang tepat dan jelas	Memberikan contoh dan bukan contoh cukup tepat	Hanya bisa memberikan contoh atau bukan contoh saja, atau masih keliru	Tidak bisa memberi contoh atau semuanya salah

Berikut adalah petunjuk penilaian berdasarkan skala 1-4:

- 1) Nilai setiap aspek yang dinilai dalam skala 1-4
- 2) Jumlah skor atau total nilai diperoleh dari penjumlahan nilai setiap aspek penilaian yang diperoleh peserta didik.
- 3) Nilai akhir yang diperoleh peserta didik di hitung menggunakan rumus:

$$\text{Skor} : \frac{\text{Total Nilai}}{\text{Total Nilai Maksimal (16)}} \times 100$$

Sumber Referensi :

Buku Guru dan Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV SD

Guru Kelas



Leni Ekawati, S.Pd.SD
NIP.197304041998032003

Curup, 25 Juli 2025
Mahasiswi



Al-finna Tri Yunicha
NIM 21591011

Mengetahui,
Kepala SDN 134 Rejang Lebong



Ramalah Syuib, S.Pd.SD
NIP.196910071994032007

Lampiran 11

Variabel	Tujuan Pembelajaran	Indikator Pemahaman	Indikator Pencapaian	Level Kognitif						Butir Soal
				C 1	C 2	C 3	C 4	C 5	C 6	
Pemahaman Siswa	1. Siswa bisa mengidentifikasi bagian-bagian tumbuhan. 2. Siswa memahami fungsi dari masing-masing tubuh tumbuhan. 3. Siswa bisa mengaitkan fungsi bagian tubuh dengan kebutuhan tumbuhan untuk tumbuh, mempertahankan diri sendiri serta berkembang biak.	Menunjukkan	Menyebutkan bagian-bagian tumbuhan berdasarkan fungsinya.	√						1,2
		Memberikan contoh penerapan	Mengategorikan bagian tumbuhan berdasarkan kesamaan fungsi.		√					3,4,5
			Menentukan bagian tumbuhan yang digunakan manusia sesuai fungsi			√				6,7,8
		Menganalisis hubungan	Menganalisis hubungan antara perubahan fungsi bagian tumbuhan dan dampaknya terhadap pertumbuhan.				√			9,10.11.12
			Menganalisis hubungan bentuk struktur tumbuhan dengan fungsinya				√			13,14,15,16
			Mengevaluasi pentingnya peran setiap bagian					√		17,18,19,20

			tumbuhan dalam proses bertahan hidup dan reproduksi							
		Menyimpulkan	Menyimpulkan keterkaitan peran bagian tumbuhan dalam pertumbuhan dan reproduksi.						√	21,22,23, 24,25

Lampiran 12

Soal pretest dan posttest

SELAMAT MENGERJAKAN

Nama :
Kelas :

1. Manakah dari kelompok berikut ini yang merupakan bagian tumbuhan yang berperan dalam proses pertumbuhan, bukan perkembangbiakan?
 - A) Akar, batang, daun
 - B) Bunga, biji, buah
 - C) Biji, buah, akar
 - D) Bunga, buah, bunga
2. Manakah pasangan bagian tumbuhan dan fungsinya yang tidak sesuai?
 - A) Akar – menyerap air
 - B) Daun – tempat fotosintesis
 - C) Bunga – menyimpan makanan
 - D) Batang – mengangkut zat makanan
3. Perhatikan pertanyaan berikut:
 - (1) Menyerap air
 - (2) Menghasilkan makanan
 - (3) Mengangkut air dan mineral
 - (4) Menghasilkan bunga

Pasangan fungsi yang sesuai dengan akar dan batang adalah?

 - A) (1) dan (2)
 - B) (1) dan (3)
 - C) (2) dan (3)
 - D) (3) dan (4)
4. Bayam biasanya dimanfaatkan manusia sebagai sayuran. Bagian tumbuhan yang digunakan adalah
 - A) Daun

- B) Akar
 - C) Batang
 - D) Biji
5. Bagian tumbuhan singkong yang dimanfaatkan manusia sebagai sumber makanan adalah?
- A) Daun
 - B) Batang
 - C) Akar
 - D) Bunga
6. Berikut yang termasuk tumbuhan yang menyimpan cadangan makanan pada batang adalah?
- A) Singkong
 - B) Jagung
 - C) Sagu
 - D) Wortel
7. Manakah pasangan yang benar antara bagian tumbuhan dan fungsinya?
- A) Batang – melakukan fotosintesis
 - B) Daun – menyerap air
 - C) Bunga – menghasilkan
 - D) Akar – melindungi bunga
8. Bagian tumbuhan yang berfungsi untuk menopang tubuh tumbuhan adalah?
- A) Akar
 - B) Batang
 - C) Daun
 - D) Bunga
9. Jika akar tumbuhan rusak, maka bagian tumbuhan yang paling pertama terganggu adalah?
- A) Daun, karena kekurangan air
 - B) Batang, karena tidak bisa menghasilkan makanan
 - C) Bunga, karena tidak bisa menyerap air
 - D) Buah, karena tidak bisa melakukan fotosintesis

10. Jika daun gugur sebelum waktunya, maka tumbuhan akan mengalami?
- A) Kehilangan kemampuan menyerap air
 - B) Penurunan kemampuan fotosintesis
 - C) Pertumbuhan akar lebih cepat
 - D) Perbanyakkan bunga
11. Jika batang tidak berfungsi dengan baik, akibatnya adalah?
- A) Air dan zat makanan tidak dapat diangkat
 - B) Daun tidak bisa menyerap air
 - C) Akar tidak dapat menyerap air
 - D) Bunga tidak bisa menghasilkan biji
12. Sebuah tumbuhan memiliki batang yang patah sehingga tidak dapat mengangkut air dan mineral. Dampak yang akan terjadi adalah?
- A) Akar tetap menyerap air tanpa hambatan
 - B) Daun akan kekurangan air sehingga fotosintesis terganggu
 - C) Bunga akan mekar lebih cepat
 - D) Buah akan menjadi lebih besar
13. Daun berbentuk tipis dan lebar agar?
- A) Mengurangi penguapan
 - B) Memperluas penyerapan cahaya
 - C) Menyimpan cadangan makanan
 - D) Menghasilkan oksigen lebih sedikit
14. Bunga menghasilkan biji. Hubungan yang tepat adalah?
- A) Biji – akar – daun
 - B) Bunga – biji – perkembangbiakan
 - C) Akar – batang – bunga
 - D) Daun – batang – bunga
15. Hubungan yang benar antara akar, batang dan daun adalah?
- A) Akar menyerap air – batang mengangkut – daun melakukan fotosintesis
 - B) Daun menyerap air – akar mengangkut – batang menyimpan
 - C) Batang menyerap cahaya – akar menyimpan – daun mengangkut
 - D) Bunga menyerap mineral – batang mengolah – akar menyimpan

16. Akar serabut pada tumbuhan padi memiliki struktur yang menyebar luas. Fungsi dari bentuk akar tersebut adalah?
- A) Menyerap air di daerah yang sempit
 - B) Memperkuat batang agar tidak roboh
 - C) Menyimpan cadangan makanan
 - D) Mengangkut hasil fotosintesis
17. Bunga berperan penting dalam reproduksi tumbuhan. Apa dampak utama jika bunga tidak berkembang dengan baik?
- A) Tumbuhan kekurangan air
 - B) Tumbuhan tidak dapat menghasilkan energi
 - C) Tumbuhan tidak dapat berkembang biak secara generatif
 - D) Tumbuhan kehilangan kemampuan fotosintesis
18. Dalam proses bertahan hidup, bagian tumbuhan manakah yang paling penting jika tumbuhan berada di lingkungan yang kering dan tandus?
- A) Daun – menghasilkan oksigen
 - B) Bunga – membantu reproduksi
 - C) Akar – menyerap air dari dalam tanah
 - D) Buah – melindungi biji dari kekeringan
19. Bagaimana tumbuhan menggunakan fungsi-fungsi tubuhnya untuk tumbuh dan berkembang?
- A) Dengan menghasilkan makanan
 - B) Dengan mengangkut air dan nutrisi
 - C) Dengan menggunakan fungsi-fungsi tubuhnya secara efektif
 - D) Dengan menyerap nutrisi

20. Mana pasangan bagian tumbuhan berikut ini yang memiliki peran krusial untuk kelangsungan hidup sekaligus kelangsungan spesies?
- A. Daun dan bunga
 - B. Akar dan buah
 - C. Batang dan daun
 - D. Xilem dan floem
21. Seekor ulat memakan sebagian besar daun cabai. Setelah beberapa minggu, tanaman tidak berbuah. Kesimpulan yang tepat adalah?
- A) Akar tidak berfungsi baik
 - B) Daun penting untuk fotosintesis
 - C) Bunga tidak berfungsi
 - D) Batang tidak menopang tanaman
22. Dari hasil pengamatan, tumbuhan yang mendapatkan cahaya matahari cukup tumbuh lebih subur dibanding yang tidak mendapat cahaya. Kesimpulan yang tepat adalah?
- A) Cahaya tidak berpengaruh pada pertumbuhan
 - B) Cahaya dibutuhkan untuk fotosintesis
 - C) Akar lebih penting dari cahaya
 - D) Bunga lebih cepat tumbuh tanpa cahaya
23. Menurutmu, jika salah satu bagian tumbuhan rusak (misalnya akar), apa dampak keseluruhannya?
- A) Tidak ada pengaruh pada bagian lain
 - B) Akan mengganggu fungsi bagian lain
 - C) Hanya memengaruhi bunga saja
 - D) Hanya memengaruhi daun saja
24. Seorang siswa mengamati tanaman tomat. Tanaman tersebut duanya banyak yang layu sehingga fotosintesis berkurang. Kesimpulan yang tepat mengenai dampaknya adalah?
- A) Tanaman akan menghasilkan lebih banyak bunga

- B) Tanaman kesulitan menghasilkan energi untuk pertumbuhan dan pembentukan buah
 - C) Tanaman tetap dapat berbuah normal
 - D) Penyerapan air oleh akar tidak berpengaruh
25. Sebuah pohon mangga daunnya terkena hama sehingga tidak mampu menghasilkan makanan. Kesimpulan yang tepat adalah?
- A) Pohon tetap dapat menghasilkan buah dengan normal
 - B) Pertumbuhan dan pembentukan buah akan terganggu
 - C) Akar akan menghasilkan fungsi daun untuk fotosintesis
 - D) Bunga akan menghasilkan buah lebih banyak

Kunci jawaban

1. A
2. C
3. B
4. A
5. C
6. C
7. C
8. B
9. A
10. B
11. A
12. B
13. B
14. B
15. A
16. B
17. C
18. C
19. C
20. D
21. B
22. B
23. B
24. B
25. B

lampiran 13

Nilai-Nilai *Product Moment*

NILAI-NILAI *r* PRODUCT MOMENT

N	Tarf Signifikan		N	Tarf Signifikan		N	Tarf Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Sumber: Sugiyono.2008. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta. Hal. 373

Lampiran 14

Hasil Uji Validitas

Soal	Pearson Correlation (r _{hitung})	Sig-(2 Tailed)	R _{tabel} (n) 18	Taraf Signifikan	Keterangan
Soal-1	0,630**	0,000	0,468	0,05	Valid
Soal-2	0,832**	0,000	0,468	0,05	Valid
Soal-3	0,469	0,000	0,468	0,05	Valid
Soal-4	0,832**	0,000	0,468	0,05	Valid
Soal-5	0,719**	0,000	0,468	0,05	Valid
Soal-6	0,754	0,127	0,468	0,05	Valid
Soal-7	0,666	0,051	0,468	0,05	Valid
Soal-8	0,603**	0,001	0,468	0,05	Valid
Soal-9	0,773	0,064	0,468	0,05	Valid
Soal-10	0,588**	0,001	0,468	0,05	Valid
Soal-11	0,469	0,201	0,468	0,05	Valid
Ssoal-12	0,719**	0,059	0,468	0,05	Valid
Soal-13	0,754	0,167	0,468	0,05	Valid
Soal-14	0,666	0,832	0,468	0,05	Valid
Soal-15	0,537**	0,000	0,468	0,05	Valid
Soal-16	0,719**	0,053	0,468	0,05	Valid
Soal-17	0,754	0,723	0,468	0,05	Valid
Soal-18	0,479*	0,011	0,468	0,05	Valid
Soal-19	0,619**	0,156	0,468	0,05	Valid

Soal-20	0,754	0,034	0,468	0,05	Valid
Soal-21	0,666	0,011	0,468	0,05	Valid
Soal-22	0,719**	0,057	0,468	0,05	Valid
Soal-23	0,754	0,072	0,468	0,05	Valid
Soal-24	0,666	0,068	0,468	0,05	Valid
Soal-25	0,469*	0,012	0,468	0,05	Valid

Lampiran 15

Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	20	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	20	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,906	25

Lampiran 16

Uji Normalitas *Pretest***One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		NILAI PRE TES
N		25
Normal Parameters ^a	Mean	52.22
	Std. Deviation	11.19962
Most Extreme Differences	Absolute	.196
	Positive	.157
	Negative	-.187
Kolmogorov-Smirnov Z		.876
Asymp. Sig. (2-tailed)		.457
a. Test distribution is Normal.		

Uji Normalitas *Posttest***One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		POSTTESTT
N		25
Normal Parameters ^a	Mean	87.2
	Std. Deviation	8.667
Most Extreme Differences	Absolute	.456
	Positive	.345
	Negative	-.114
Kolmogorov-Smirnov Z		.974
Asymp. Sig. (2-tailed)		.233
a. Test distribution is Normal.		

Lampiran 17

HASIL PRETEST SISWA

NO PERPONDEN	SKOR ITEM																									Jumlah	Total Skor	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1		15	60	
2	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1		13	52
3	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1		15	60
4	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0		14	56
5	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0		11	44
6	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0		12	48
7	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0		11	44
8	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0		15	60
9	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0		14	56

10	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	12	48
11	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	14	56
12	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	14	56
13	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	15	60
14	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	13	52
15	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	9	36
16	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	18	72
17	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	16	64
18	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	9	36
19	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	6	24
20	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	15	60

Lampiran 18

HASIL POSTTEST SISWA

NO PERPONDEN	SKOR ITEM																									Jumlah	Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25		
1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	22	88
2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	21	84
3	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	20	80
4	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	22	88
5	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	20	80
6	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	21	84
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	100
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	100
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	22	88

Lampiran 19

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30285	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72689	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20783
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36482	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30800	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92983
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68815
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816

Lampiran 20

Gambar Media *Puzzle Box*



Lampiran 21

Uji Validasi Soal



Lampiran 22

Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Puzzle Box

Lampiran 23

Pembagian Soal *Pretest Post Test*

Lampiran 24

BIODATA PENULIS

Al-Finna Tri Yunicha adalah nama lengkap dari penulis skripsi ini. Penulis lahir dari orang tua yang bernama Bapak Yuswito dan Ibu Boini dan lahir sebagai anak ketiga dari dua bersaudara. Penulis dilahirkan di Curup Kab. Rejang Lebong pada tanggal 27 Juni 2003.

Penulis menempuh pendidikan dimulai dari SDN 04 Curup Tengah lulus pada tahun 2014, melanjutkan ke SMP Negeri 01 Curup Tengah (SMP 02 Rejang Lebong) lulus pada tahun 2018, dan melanjutkan ke MAN RL (Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong) dan lulus pada tahun 2021, dan melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada tahun 2021 sehingga bisa menempuh masa kuliah di Fakultas Tarbiyah jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dan tamat pada tahun 2025 dengan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dengan ketekunan, motivasi tinggi untuk terus belajar dan berusaha penulis telah berhasil menyelesaikan pengerjaan tugas akhir skripsi ini. Semoga dengan penulisan skripsi ini mampu memberikan kontribusi positif bagi dunia Pendidikan.

Penulis juga mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle Box* Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas IV Pada Materi Struktur Dan Fungsi Tumbuhan Di SDN 134 Rejang Lebong”**