

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS IV SD NEGERI 200515
PADANGSIDIMPUAN**



Skripsi

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**HANIFAH WARDANI HARAHAHAP
NIM. 2120500061**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2026

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN *PUZZLE* TERHADAP HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV SD
NEGERI 200515 PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**HANIFAH WARDANI HARAHAHAP
NIM. 2120500061**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS NEGERI ISLAM
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2026

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS IV SD NEGERI 200515
PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

**HANIFAH WARDANI HARAHAP
NIM. 2120500061**

PEMBIMBING I

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 19779726 200312 2 001

PEMBIMBING II

Dr. Maulana Arafat Lubis, M.Pd
NIPPPK. 19910903 202321 1 026

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MADRASAH IBTIDAIYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS NEGERI ISLAM

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2026

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
An.Hanifah Wardani Harahap
Lampiran:

Padangsidempuan, 02 Maret 2026
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syek Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidempuan
di-Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an.Hanifah Wardani Harahap yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidempuan" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi-nyaini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

PEMBIMBING I,



Nussyaidah, M.Pd
NIP. 19779726 200312 2 001

PEMBIMBING II,



Dr. Maulana Arafat Lubis, M.Pd
NIPPPK.19910903 202321 1026

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Hanifah Wardani Harahap
NIM : 2120500061
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidempuan

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasisesuai dengan Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, makasaya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 9 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa Universitas Islam Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 09 Februari 2026

Saya yang Menyatakan,



Hanifah Wardani Harahap
NIM. 2120500061

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Hanifah Wardani Harahap
NIM : 21 205 00061
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
JenisKarya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, Hak Bebas Royalty Non eksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidempuan" Dengan Hak Bebas Royalty Non eksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidempuan

PadaTanggal : 09 Februari 2026

Saya yang Menyatakan,



Hanifah Wardani Harahap
NIM. 21 205 00061



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl.H. Tengku Rizal Nurdin Km. 4,5Sihitang, Padangsidempuan 22733
Tel.(0634) 22080 Fax.(0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

NAMA	: Hanifah Wardani Harahap
NIM	: 21 205 00061
PROGRAM STUDI	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
FAKULTAS	: Tabiyah dan Ilmu Keguruan
JUDUL SKRIPSI	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidempuan

Ketua

Sekretaris

Nursyaidah, M.Pd.
NIP. 19779726 200312 2 001

Dr. Nashran Azizan, M.Pd.
NIPPPK. 19941111 202321 2 040

Anggota

Nursyaidah, M.Pd.
NIP. 19779726 200312 2 001

Dr. Nashran Azizan, M.Pd.
NIPPPK. 19941111 202321 2 040

Dr. Maulana Arafat Lubis, M.Pd
NIPPPK. 19910903 202321 1 026

Sakinah Siregar, M.Pd
NIP. 19930105 202012 2 010

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di	: Ruang F Gedung FTIK Lantai 2
Hari/Tanggal	: Senin, 08 Juni 2026
Pukul	: 13.30 WIB s.d Selesai
Hasil/Nilai	: Lulus/81,12 (A)
Index Prestasi Kumulatif	: 3,72
Predikat	: Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI : **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidempuan**

NAMA : **Hanifah Wardani Harahap**

NIM : **21 205 00061**

Telah dapat diterima untuk memenuhi
salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh
gelar sarjana pendidikan (S.Pd)



Padangsidempuan, 22 Juni 2026

Dekan,

Dr. Hamka, M. Hum.
NIP 19840815 200912 1 005

ABSTRAK

Nama : Hanifah Wardani Harahap

NIM : 2120500061

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidempuan

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidempuan akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang interaktif. Media *puzzle* dipilih sebagai alternatif untuk meningkatkan motivasi, keaktifan, dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran materi majas metafora. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group*, melibatkan 50 siswa yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 10 soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest kelas eksperimen lebih tinggi (89,34) dibandingkan kelas kontrol (76,40). Uji *t* menghasilkan Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 yang berarti terdapat pengaruh signifikan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, media *puzzle* efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata kunci: **Media pembelajaran *puzzle*, hasil belajar, bahasa Indonesia.**

ABSTRACT

Name : Hanifah Wardani Harahap

Reg. Number : 2120500061

Thesis Title : *The effect using puzzle learning media on the Indonesian language learning outcomes for grade IV students in state elementary school 200515 padangsidimpun*

This research was motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 200515 Padangsidimpun in Indonesian language lessons, caused by the lack of engaging and interactive learning media. Puzzle media was selected as an alternative to increase students' motivation, activeness, and conceptual understanding, particularly in learning metaphorical figures of speech. The purpose of this study is to determine the significant effect of using puzzle-based learning media on Indonesian language learning outcomes. This study employed an experimental method with a Pretest-Posttest Control Group Design, involving 50 students divided into an experimental group and a control group. The research instrument consisted of 10 multiple-choice items that had been tested for validity and reliability. The results showed that the experimental group achieved a higher posttest average score (89.34) than the control group (76.40). A t-test indicated Sig. (2-tailed) = 0.000 < 0.05, meaning the puzzle media had a significant effect on students' learning outcomes. Thus, puzzle media is effective for improving learning in Indonesian language instruction.

Keywords: *Puzzle learning media, learning outcomes, Indonesian language.*

خلاصة

اسم حنيفة تورداني حراهاب

رقم القيد ٢١٢.٥٠٠.٠٦١

موضوع البحث : تأثير استخدام وسائل تعلم الألغاز على نتائج تعلم اللغة الإندونيسية لطلاب الصف الرابع الابتدائي الحكومي
٢٠٠٥١٥ بادانج سيديميوان

تأتي هذه الدراسة مدفوعة بانخفاض نتائج تعلم اللغة الإندونيسية لطلاب الصف الرابع في مدرسة سة الابتدائية الحكومية رقم ٢٠٠٥١٥ بمدينة بادانج سيديميوان. الابتدائية، وذلك بسبب استخدام وسائل تعليمية غير جذابة وغير تفاعلية. تم اختيار وسيلة الألغاز كبديل لزيادة دافعية الطلاب ونشاطهم وفهمهم للمفاهيم في تعلم مادة الاستعارة. تهدف هذه الدراسة إلى معرفة تأثير استخدام وسيلة الألغاز التعليمية على نتائج تعلم اللغة ٥٠ الإندونيسية. كانت منهجية البحث المستخدمة تجريبية بتصميم مجموعة التحكم قبل وبعد الاختبار، وشملت طالبًا تم تقسيمهم إلى فصل تجريبي وفصل تحكم. كانت أداة البحث عبارة عن اختبار اختيار من متعدد مكون أسئلة تم التحقق من صحتها وموثوقيتها. أظهرت النتائج أن متوسط درجات الاختبار البعدي للفصل ١٠ من أسفر اختبار التجريبي كان أعلى (٨٩.٣٤) مقارنة بالفصل التحكم (٧٦.٤٠) التجريبي كان عن قيمة دلالة. (ذيلان) = ٠,٠٠٠, > ٠,٠٥, مما يعني وجود تأثير كبير لوسيلة الألغاز على (٧٦.٤٠) التجريبي كان نتائج تعلم الطلاب. وبالتالي فإن وسيلة الألغاز فعالة في تعلم اللغة الإندونيسية

الكلمات المفتاحية: وسائط التعلم بالأحجية، نتائج التعلم، اللغ الإندونيسي

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan atas kehadiran Allah swt yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat bertangkai salam kepada nabi Muhammad saw yang telah bersusah payah mengajak ummatnya dari alam kejahilan kepada alam yang terang benderang yang dilandasi oleh keimanan dan ketaqwaan terhadap Allah swt.

Teristimewa dan yang paling istimewa untuk bapak saya, satu-satunya orang tua yang saya miliki hingga saat ini, yang setia mendampingi langkah saya dalam setiap lelah dan doa. Beliau selalu menjadi sumber kekuatan yang tak pernah padam. Terimakasih atas cinta, pengorbanan dan keteguhan hati yang senantiasa menguatkan saya untuk terus maju. Skripsi ini adalah wujud kecil dari segala harapan dan perjuangan yang telah kita jalani bersama. Semoga karya ini menjadi kebanggaan kecil bagimu, sebagaimana engkau selalu menjadi kebanggaan terbesar dalam hidupku.

Yang dirindukan yakni sosok Ibu tercinta, almarhumah yang telah lebih dahulu berpulang. Meski raga tak lagi bersama, kasih sayang dan doa Ibu senantiasa hidup dalam setiap langkah dan keputusan saya. Segala perjuangan ini saya dedikasikan untuk Ibu, yang cintanya tak pernah lekang oleh waktu. Semoga setiap pencapaian ini menjadi doa yang terus mengalir untuk Ibu di alam sana.

Skripsi ini disusun dengan bekal ilmu pengetahuan yang sangat terbatas dan amat jauh dari kesempurnaan, sehingga tanpa bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak, maka sulit bagi peneliti untuk menyelesaikannya. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur, peneliti berterima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M.Ag selaku Rektor UIN SYAHADA Padangsidimpuan.
2. Nursyaidah, M.Pd, selaku sebagai dosen pembimbing 1 dan Dr. Maulana Arafat Lubis, M.Pd sebagai dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Hamka, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN SYAHADA Padangsidimpuan.
4. Asriana Harahap, M.Pd, Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberi dukungan, bantuan, dan kesempatan kepada penulis selama perkuliahan.
5. Hamidah, M.Pd, selaku dosen pembimbing akademik penulis yang telah mengarahkan dan membimbing untuk semua hal yang berkaitan dengan studi penulis.
6. Seluruh Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama perkuliahan dan seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama proses penelitian ini.

7. Kepala Sekolah, Bapak/Ibu guru, dan siswa-siswi Sekolah Dasar (SD) Negeri 200515 Padangsidempuan, yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian.
8. Kakak (Asrawani, Seri Haryati, Indah Nursafiah, dan Fadillah Khoirunnisa), Abang (Maratua dan Rahiman), Adik (Kholbi Khairani dan Zahra) dan terkhusus kembaran penulis Halim Umar Dani, terima kasih telah memberikan dukungan, motivasi, doa serta semangat yang senantiasa diberikan baik secara moril maupun materi menjadi penyemangat bagi penulis dalam menempuh proses perkuliahan serta menyelesaikan pendidikan dengan sebaik-baiknya.
9. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada keponakan tersayang, (Reyhan Affan, Razka Azim, Alifah Gultom dan Nazmi Gultom), kehadiran kalian dengan tawa, keceriaan, dan kepolosan sering kali menjadi penghibur di tengah proses penyusunan skripsi ini.
10. Terimakasih penulis ucapkan kepada sahabat-sahabat Wacana (Aina, Aini, Balqis, Dina, Sari dan Zizah) atas kebersamaan dan dukungan yang terus terjaga hingga saat ini.
11. Terkhusus kepada diri saya sendiri Hanifah Wardani Harahap. Terima kasih telah bertahan sejauh ini dan terus berjalan melewati segala tantangan yang semesta hadirkan. Apresiasi yang sebesar-besarnya telah bertahan untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. *“It’s not always easy, but that’s life. Be strong because there better days ahead”*.

12. Terakhir sebelum penulis akhiri, *“Beberapa anak memang terlahir beruntung ditengah keluarga yang berkecukupan. Sisanya lebih beruntung lagi karena di beri hati dan tulang yang kuat untuk berusaha sendiri”*. Kalimat tersebut yang pernah penulis baca dan membuat penulis bisa bertahan hingga titik ini.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan dari pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Hanya ucapan terima kasih dan doa yang bisa peneliti berikan agar semua diberi kebaikan dan pahala oleh Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis nantikan.

Padangsidempuan, 08 April 2026

Hanifah Wardani Harahap
NIM. 2120500061

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

SURAT PERNYATAAN KEABSAHAAN DAN KEBENARAN DOKUMEN

HALAMAN DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQOSYAH

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	8
D. Defenisi Operasional Variabel	8
E. Perumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian	10
G. Manfaat Penelitian	10
H. SistematikaPembahasan	11

BAB II LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori	13
1. Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	13
a. Pengertian Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	13
b. Langkah-Langkah Membuat Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	16

c. Langkah-Langkah Menggunakan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	18
d. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	20
2. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	21
a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia	21
b. Ruang Lingkup Bahasa Indonesia	21
c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia	23
d. Manfaat Pembelajaran Bahasa Indonesia	23
e. Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD)	23
f. Indikator Hasil Belajar Bahasa Indonesia	24
3. Teori Konstruktivisme	25
B. Penelitian Terdahulu	25
C. Kerangka Berpikir	27
D. Hipotesis.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	30
B. Jenis penelitian	30
C. Populasi dan Sampel	32
D. Teknik Pengumpulan Data.....	33
E Teknik Uji Kelayakan Tes.....	36
F. Analisis Data.....	45
G. Uji Hipotesis	47
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	50
B. Deskripsi Data Penelitian	51
C. Uji Persyaratan Analisis	52
D. Uji Hipotesis	57
E. Pembahasan Penelitian	59
F. Keterbatasan Penelitian.....	63
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	64

B. Implikasi hasil Penelitian	65
C. Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

DAFTAR TABEL

Tabel I.1 Keadaan Hasil Tes Formatif Bahasa Indonesia Kelas IVA SD Negeri 200515 Padangsidempuan	4
Tabel I.1 Keadaan Hasil Tes Formatif Bahasa Indonesia Kelas IVA SD Negeri 200515 Padangsidempuan	4
Tabel III.1 Desain penelitian <i>Pretest-Posttest Control Group Design</i>	31
Tabel III.2 Jumlah Siswa Kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidempuan..	32
Tabel III.3 Keadaan Sampel Kelas IV	33
Tabel III.4 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	35
Tabel III.5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	43
Tabel III.6 Hasil Uji Coba Taraf Kesukaran Soal Pretest.....	43
Tabel. III.7 Hasil Uji Coba Taraf Kesukaran Soal Posttest	43
Tabel III. 8 Tabel III. 7 Kriteria Daya Pembeda	44
Tabel III. 9 Hasil Uji Coba Daya Pembeda Soal Pretest.....	45
Tabel III.10 Hasil UjiCoba Daya Pembeda Soal Posttest	45
Tabel III.11 Kategori Hasil Belajar.....	48
Tabel III.12 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar	49
Tabel IV.1 Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	51
Tabel IV.2 Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Kerangka Berpikir	28
Gambar. III.1 Hasil Uji SPSS Validitas Soal Pretest.....	37
Gambar. III.2 Hasil Uji SPSS Validitas Soal Posttest	39
Gambar. III.3 Hasil Uji SPSS Reliabilitas Soal Pretest	41
Gambar. III.4 Hasil Uji SPSS Reliabilitas Soal Posttest.....	42
Gambar. IV.1 Hasil Tes Normalitas Tes Pretest	53
Gambar. IV.2 Hasil Tes Homogenitas Tes Pretest	54
Gambar. IV.3 Hasil Tes Normalitas Tes Posttest	55
Gambar. IV.4 Hasil Tes Homogenitas Tes Posttest.....	56
Gambar. IV.5 Hasil Uji Hipotesis.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kalender Pendidikan

Lampiran 2 Struktur Organisasi Kelas

Lampiran 3 Modul Ajar

Lampiran 4 Bahan Ajar

Lampiran 5 Soal Pretest dan Posttest

Lampiran 6 Hasil Belajar Pretest dan Posttest

Lampiran 7 Dokumentasi

Lampiran 8 Uji Hipotesis Posttest

Lampiran 9 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Saat Pembelajaran dengan
penggunaan media *puzzle*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Untuk menghasilkan generasi yang cerdas dan kompetitif, pendidikan yang baik sangat dibutuhkan. Penting bagi guru mengambil kebijakan di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang efektif adalah salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi dan meningkatkan hasil belajar mereka melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Pendidikan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia melalui proses kegiatan belajar mengajar. Sebagai suatu kegiatan yang memiliki tujuan, maka dalam pelaksanaannya diperlukan proses yang berkesinambungan dalam setiap jenjang pendidikan, hal ini merupakan prinsip utama dalam pendidikan.¹

Salah satu cara untuk mengukur kualitas pendidikan adalah dengan melihat seberapa siap seorang guru. Kompetensi guru yang signifikan serta pembentukan pendidikan nasional akan meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia lebih baik dari sebelumnya. Guru harus dapat membangun sikap, pribadi, dan akhlak siswa selain memberikan pengetahuan. Pendidikan bermakna terjadi ketika siswa belajar secara aktif dengan bantuan guru dan menggunakan sumber daya.

¹ Abdul Malik Iskandar, M.Si. Monograf Relasi Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Hasil Belajar. (Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media: 2021), hlm 2

Pemahaman ini menekankan bahwa guru adalah mitra dalam perjalanan belajar anak dan lebih dari sekadar pemberi pengetahuan. Sebagai fasilitator, guru bertanggung jawab untuk menciptakan lingkungan yang memungkinkan anak-anak mengeksplorasi pengetahuan dengan cara yang paling bermanfaat.² Guru yang hebat dapat membuat siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar tanpa menempatkan siswa di bawah tekanan, seperti ancaman hukuman atau intimidasi lainnya. Sebagian besar tugas guru adalah mengajar siswa dengan memberikan lingkungan belajar yang terbaik dan menjadi orang tua, teman yang hadir saat siswa membutuhkannya dan bisa menjadi teman tempat bercerita tentang masalah yang dihadapi siswa.³

Sebagai fasilitator, guru memotivasi anak-anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Guru juga bertanggung jawab untuk membuat lingkungan yang inklusif, memahami kebutuhan unik anak, dan mendukung berbagai gaya belajar.

Setiap warga negara Indonesia harus menguasai bahasa Indonesia dengan baik. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan dasar-dasar berbahasa yang baik sedari usia dini. Sekolah dasar (SD) sebagai bagian dari wadah pendidikan anak usia dini sangat penting untuk mempertahankan dan mempertahankan bahasa Indonesia, baik dalam tulisan maupun lisan.

²Ridwan Abdullah, dkk. Evaluasi Proses dan Penilaian Hasil Belajar. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020), hlm 4

³Maulana Arafat Lubis, dkk. Model-Model Pembelajaran PPKn di SD/MI Teori dan Implementasinya untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI) :2022), hlm 7

Sementara banyak siswa percaya bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia sangat membosankan, membuat siswa mengantuk lebih cepat, dan memiliki suasana belajar yang membosankan, banyak siswa tidak tertarik untuk belajar. Saat pelajaran berlangsung, siswa tampak tidak aktif mendengarkan instruksi guru dan tampak bosan. Banyak siswa sibuk berbicara dengan teman-temannya dan bermain-main, seperti melempar kertas bulatan. Hanya sedikit siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran, bahkan ketika diberi kesempatan untuk melakukannya.⁴

Siswa diminta untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, perlu dibuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Dengan menggunakan media ini, pembelajaran bahasa Indonesia tidak akan membosankan dan prosesnya akan menyenangkan sehingga siswa dapat mempertahankan ingatan mereka untuk waktu yang lama. Media pembelajaran harus mampu menyampaikan bahan instruksional selama proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap bagaimana siswa belajar.⁵

⁴Ilmi Annisa, Nisagita, Prihantini, “*Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kreatifitas kelompok Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar,*” Jurnal Multidisiplin Indonesia. Vol. 1 No. 4, (2023) 254-262. <https://doi.org/10.62007/joumi.v1i4.183>

⁵Lulu Alzanah, Happy Indira Dewi, “*Pengembangan Puzzle Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar,*” Jurnal Ikraith –Humaniorah. Vol 6 No 2, (2022) 126-135. <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/view/1508>

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dikelas IVA dan IVB SD Negeri 200515 Padangsidempuan diketahui bahwa banyak peserta didik masih tidak tuntas dalam asesmen formatif dengan pembelajaran bahasa Indonesia karena penggunaan media pembelajaran belum terlaksana dengan baik. Minimnya penggunaan media pembelajaran berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Tabel 1.1
Keadaan Hasil Tes Formatif Bahasa Indonesia Kelas IVA SD Negeri
200515 Padangsidempuan

No	Nilai Hasil Tes Formatif	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1	<75	Belum Tuntas	14	56%
2	>75	Tuntas	11	44%
Jumlah			25	100%

Sumber: Data Nilai Ulangan Formatif Bahasa Indonesia Kelas IVA SD Negeri 200515 Padangsidempuan

Tabel 1.2
Keadaan Hasil Tes Formatif Bahasa Indonesia Kelas IVB SD Negeri
200515 Padangsidempuan

No	Nilai Hasil Tes Formatif	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase
1	<75	Belum Tuntas	15	60%
2	>75	Tuntas	10	40%
Jumlah			25	100%

Sumber: Data Nilai Ulangan Formatif Bahasa Indonesia Kelas IVB SD Negeri 200515 Padangsidempuan

Siswa di kelas empat sering mengalami kesulitan memahami konsep-konsep dasar, yang berdampak pada hasil belajar. Oleh karena itu, pendekatan yang lebih inovatif dan kreatif diperlukan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran.

Untuk mendukung pemahaman konsep dan pengembangan materi pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidimpuan membutuhkan media pembelajaran yang konkret seperti media *puzzle*. Media *puzzle* adalah kegiatan pembelajaran sambil bermain yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran ini, siswa tidak hanya menggunakan otak mereka untuk berpikir, tetapi juga menggunakan tangan dan mata mereka untuk menyelesaikan masalah. Akibatnya, siswa akan lebih mampu mengingat apa yang mereka pelajari dan lebih mampu berpikir kritis dalam memecahkan masalah sehingga siswa dapat mengingat pelajaran tersebut untuk waktu yang lama.

Menurut penelitian Widiastuti, *Puzzle* dapat meningkatkan motivasi siswa dan membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran, dan *puzzle* juga dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa.⁶

Pembelajaran kolaboratif dengan media seperti *puzzle* dapat meningkatkan interaksi siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih positif, hal ini pasti meningkatkan hasil belajar siswa. Teknologi dalam pendidikan menjadi semakin

⁶Widiastuti, "Efektivitas Media Puzzle dalam Pembelajaran IPA". Jurnal Pendidikan Dasar, 7, no 3, (2022): 100-110. <https://doi.org/10.26618/jp.v4i1.1371>

penting di era informasi saat ini. Media *puzzle* adalah contoh media pembelajaran yang mudah diakses yang membuat belajar lebih interaktif.⁷

Belajar secara psikologis adalah proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari interaksi dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan hidup. Beberapa ahli telah memberikan definisi yang serupa, salah satunya adalah Burton, yang menyatakan bahwa "Belajar adalah perubahan dalam individu, karena interaksi individu dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan dan menjadikannya lebih mampu melestarikan lingkungannya dengan baik".

Tingkat keberhasilan belajar siswa dalam mempelajari materi pelajaran dinyatakan dalam bentuk nilai rapor. Hasil belajar siswa dapat diketahui setelah diadakannya evaluasi. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga baik dari sebelumnya. Menurut Sudijono hasil belajar ialah sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkapkan aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat mengungkapkan aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective*

⁷Rahmawati, " Pengaruh Media Puzzle Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa". Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol 9, No 2, (2022), 100-111
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789>

domain) dan aspek keterampilan (*psychomotordomain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik.⁸

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas 4 SD Negeri 200515 Padangsidempuan. Dengan mempertimbangkan berbagai aspek tersebut, diharapkan temuan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik di sekolah dasar dan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah yang terkait dengan hal yang akan diteliti, seperti:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif yang dapat membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan dan aktif.
3. Metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi penugasan tertulis sehingga kurang menarik bagi siswa sekolah dasar.

⁸Euis Nur Amanah Asdiniah, Triana Lestari, "Pengaruh Media Sosial TikTok Terhadap Perkembangan Prestasi Belajar Anak Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Tambusai, 5, No. 1, (2021): 1675-1682. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1156>

C. Batasan Masalah

Penelitian dibatasi pada pengaruh penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia kelas 4 SD Negeri 200515 Padangsidimpuan pada materi majas metafora di kelas IV.

D. Definisi Operasional Variabel

1. Media Pembelajaran *Puzzle*

Media pembelajaran *puzzle* adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pendidikan yang berbentuk teka-teki atau permainan yang menuntut siswa untuk menyusun, mencocokkan, atau memecahkan masalah. *Puzzle* dapat berupa bentuk fisik, seperti potongan gambar yang harus disusun, atau dalam bentuk digital, seperti aplikasi atau permainan online yang menuntut siswa untuk menyusun, mencocokkan, atau memecahkan masalah.⁹

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang selama proses belajar, yang dapat mengubah tingkah laku dan meningkatkan pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan siswa. Anak yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran dan mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai sesuai dengan tujuan dapat dianggap sebagai anak yang berhasil dalam belajar.

⁹Wayan, Ndara, Ni Wayan, “ Media Pembelajaran *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pafda Kompetensi Pengetahuan IPA,” Indonesian Journal Of Educational Research and Review, Vol 2, No 3, 2022, Hal. 354-362. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22563>

Akibatnya, dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan kognitif, emosional, dan psikomotorik yang dipelajari siswa melalui pengalaman langsung mereka sendiri. Untuk mengukur hasil belajar siswa peneliti hanya membatasi pada indikator pengetahuan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), mencipta (C6). Hasil belajar dari penelitian ini dapat diukur dengan hasil pretest dan posttest.¹⁰

3. Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah mengajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka mendorong pendidik dan siswa untuk berkomunikasi secara aktif. Pendidik tidak lagi bertindak sebagai subjek tetapi mereka sekarang bertindak sebagai fasilitator.

E. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan maka dapat dirumuskan fokus masalah pada penelitian ini adalah apakah penggunaan media pembelajaran *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidimpuan?

¹⁰Purwaningsih, "Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas VIII Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi," (Jurnal Inovasi, Tenaga Pendidik, and Kependidikan) Vol 2, no. 4 (2022): 422–427. <https://doi.org/10.51878/educator.v2i4.1929>

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijabarkan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas 4 SD Negeri 200515 Padangsidempuan.

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Diharapkan hasil belajar siswa akan ditingkatkan dengan memungkinkan siswa untuk belajar dalam lingkungan dan situasi yang menyenangkan selama proses pembelajaran melalui media *puzzle* .

2. Bagi Guru

Sebagai pengetahuan bagi guru, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Untuk memberikan dampak positif dalam peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia di SD Negeri 200515 Padangsidempuan.

4. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian ini akan meningkatkan pengetahuan dan pengalaman dalam proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa saat menggunakan media *puzzle*.

H. Sistematika Pembahasan

Bab I Bab ini berisikan latar belakang skripsi tersebut dibuat dan alasan-alasan yang menjadi pedoman. Di lanjutkan dengan identifikasi masalah yaitu lanjutan yang dibuat dalam penelitian dan mendeteksi permasalahan apa saja yang ada di latar belakang. Batasan penelitian dibuat untuk mendapatkan hasil yang lebih spesifik dan mendalam. Selanjutnya perumusan masalah dan tujuan penelitian serta variabel penelitian yang jelas satu persatu dan mengambil poin inti agar dapat di pahami pada pembahasan selanjutnya.

Bab II Bab ini membahas landasan teori, yang didalamnya mencakup beberapa sub bab, yaitu: kerangka teori merupakan pembahasan dan uraian-uraian tentang objek penelitian sesuai dengan teori, selanjutnya penelitian terdahulu merupakan hasil kajian atau penelitian dari orang lain yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, selanjutnya kerangka pikir merupakan pemikiran peneliti tentang variabel atau masalah penelitian yang ingin diselesaikan.

Bab III Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang meliputi lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, sumber data, instrumen pengumpulan data, teknik pengumpulan data, serta teknik pengecekan data.

Bab IV Bab ini menjelaskan hasil penelitian yang meliputi temuan umum dan khusus yang disertai dengan pembahasan hasil peneliti

Bab V Bab ini berisikan penutup dan meliputi kesimpulan dan saran-saran dari peneliti.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran *Puzzle*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Puzzle*

Media pembelajaran *puzzle* adalah alat atau media yang terdiri dari potongan-potongan kecil tulisan atau gambar yang dapat disusun menjadi kata atau gambar yang tersusun. Alat atau media ini dapat membantu siswa mempelajari keterampilan kooperatif, kesabaran, dan kerja tim. Media pembelajaran *puzzle* melibatkan permainan merangkai atau membongkar kotak atau potongan gambar untuk membentuk pola gambar yang utuh.

Media pembelajaran *puzzle* adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pendidikan yang berbentuk teka-teki atau permainan yang menuntut siswa untuk menyusun, mencocokkan, atau memecahkan masalah. *Puzzle* dapat berupa bentuk fisik, seperti potongan gambar yang harus disusun, atau dalam bentuk digital, seperti aplikasi atau permainan online yang menuntut siswa untuk menyusun, mencocokkan, atau memecahkan masalah.¹¹

¹¹Niken Ayu Saptiwi, dkk., Buku Panduan Bermain dengan Media PUBER (*Puzzle Berantai*), (Jawa Timur:Srikandi kreatif Nusantara, 2021) hlm 5

Dalam pendidikan, penggunaan media pembelajaran *puzzle* memiliki banyak manfaat, sifat yang interaktif dan menyenangkan media ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ketika siswa terlibat dalam aktivitas yang melibatkan permainan, siswa cenderung lebih tertarik untuk belajar. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivis, yang menyatakan bahwa siswa mendapatkan hasil belajar yang lebih baik ketika siswa berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara aktif.

Bahasa Indonesia untuk *puzzle* adalah teka-teki. Teka-teki adalah sebuah masalah atau misteri yang diberikan sebagai hiburan, biasanya ditulis atau dilakukan. *Puzzle* adalah jenis permainan yang menantang ingatan dan kreativitas siswa dan mendorong untuk terus mencoba memecahkan masalah. Media *puzzle* juga menyenangkan karena dapat dimainkan lagi dan lagi. Tantangan terus-menerus dalam permainan ini akan membuat siswa ketagihan dan terus mencoba hingga berhasil.

Perkembangan kreatif anak terkait erat dengan bermain karena memberikan kesempatan kepada anak untuk berpikir dan bertindak dengan cara yang imajinatif serta menumbuhkan daya ingat. Kemandirian anak akan memungkinkan untuk mengembangkan pemikiran untuk menikmati dan memenangkan permainan. Ambisi untuk memenangkan permainan akan

memberikan nilai untuk mengoptimalkan gerakan dan upaya anak, yang akan menghasilkan persaingan yang adil dan beragam.¹²

Secara keseluruhan, *puzzle* adalah alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterampilan siswa, dan dapat membuat belajar lebih menarik dan bermakna jika digunakan dengan cara yang tepat dalam kurikulum. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan penggunaan *puzzle* dalam proses belajar mengajar.

Berikut ini ada beberapa jenis media *puzzle* yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, antara lain:

- a. *Spelling Puzzle*, merupakan *puzzle* yang terdiri dari gambar-gambar dan huruf-huruf acak untuk dijodohkan menjadi kosataka yang benar.
- b. *Jigsaw Puzzle*, merupakan *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan untuk dijawab kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir.
- c. *The Things Puzzle*, merupakan *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan.

¹²KHOLIS ANJALEKA, "Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sd Pada Mata Pelajaran Pai," ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar 1, no. 4 (2021): 114–119. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i4.574>

- d. *The Letters Readiness Puzzle*, merupakan *puzzle* yang berupa gambar-gambar disertai huruf-huruf nama gambar tersebut, tetapi huruf tersebut belum lengkap.
- e. *Crosswords Puzzle*, merupakan *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan semua jawaban ke dalam kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal.

b. Langkah-Langkah Membuat Media Pembelajaran *Puzzle*

Berikut ini adalah langkah-langkah membuat media pembelajaran *puzzle* yaitu antara lain:¹³

1. Menentukan Materi dan Gambar

Pilih gambar dan materi yang sesuai dengantujuan pembelajaran, misalnya gambar daur hidup hewan, peta, alat-alat atau ragam hias. Gambar harus menarik dan mudah dipahami peserta didik.

2. Membuat Desain *Puzzle*

Rancang desain *puzzle*, baik berupa pola potongan maupun ukuran media. Contohnya membuat pola segitiga sama sisi dengan ukuran sisi tertentu (misal 12cm) pada kardus atau kayu.

¹³Heru Priyanto and Fera Ratyaningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Pada Materi Ragam Hias Kelas X Animasi Smkn 1 Dlanggu Mojokerto," *Jurnal Seni Rupa* 11, no. 3 (2023): 105–114. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/55429>

3. Menyiapkan Alat dan Bahan

Siapkan bahan seperti kardus bekas, kayu, kertas, stiker, kain flanel, lem, dan alat seperti gunting, *cutter*, lem fox, penggaris dan alat lainnya.

4. Mencetak dan Memotong Gambar

Cetak gambar dan materi pembelajaran pada kertas atau stiker, lalu tempelkan pada media kardus. Potong media sesuai pola yang telah dibuat misalnya segitiga.

5. Melapisi dan Melindungi Media

Lapisi potongan *puzzle* dengan plastik atau laminasi agar awet dan tahan lama.

6. Memberi Nomor dan Petunjuk

Beri nomor pada setiap potongan *puzzle* untuk memudahkan proses pembelajaran dan pengawasan saat siswa menyusun *puzzle*.

7. Menyusun Lembar Kegiatan dan Petunjuk Kegunaan

Buat lembar kegiatan peserta didik dan petunjuk penggunaan *puzzle* agar siswa dapat menggunakan media dengan efektif dalam proses pembelajaran.

c. Langkah-Langkah Menggunakan Media *Puzzle*

Langkah-langkah menggunakan media pembelajaran *puzzle* antara lain adalah:¹⁴

1. Perencanaan Media dan Materi Pembelajaran

Guru merencanakan penggunaan media *puzzle* dengan menyiapkan materi pembelajaran yang akan disampaikan, seperti konsep siklus hidup, materi PPKn, atau materi Bahasa Indonesia. Selain itu, guru juga menyiapkan lembar kerja peserta didik (LKPD) dan soal pendukung lainnya.

2. Pemberian Instruksi dan Pembagian Media *Puzzle*

Guru memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran dan cara menggunakan media *puzzle* kepada siswa. Kemudian potongan *puzzle* dibagikan kepada siswa secara individu atau kelompok agar mereka dapat mulai menyusun.

3. Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media *Puzzle*

Siswa aktif menyusun potongan *puzzle* sesuai dengan gambar atau konsep yang ingin dipelajari. Selama proses ini, guru mengamati keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta memberikan bimbingan bila diperlukan.

¹⁴Indah Anuratul Aisyah, M Ridwan, and Iwan Kuswandi, "Penerapan Media Puzzle Pada Pembelajaran Ppkn Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Cinta Tanah Air Di Sb Ipoh Malaysia" 07, no. 1 (2024): 243–251. <https://journalpedia.com/1/index.php/jipp>

4. Diskusi dan Refleksi

Setelah menyusun *puzzle*, guru mengajak siswa berdiskusi untuk menguatkan pemahaman konsep yang telah dipelajari melalui *puzzle*.. Diskusi ini juga berfungsi untuk mengklarifikasi dan memperdalam materi pembelajaran.

5. Evaluasi dan Penilaian

Guru melakukan evaluasi hasil belajar siswa melalui tes atau pengamatan aktivitas selama pembelajaran. Hasil evaluasi ini digunakan untuk menilai efektivitas media *puzzle* dalam meningkatkan pemahaman siswa dan sebagai bahan refleksi untuk perbaikan pembelajaran berikutnya.

6. Pengembangan Strategi Pembelajaran Kolaboratif

Media *puzzle* dapat dikombinasikan dengan metode pembelajaran kolaboratif, seperti kerja kelompok dan proyek untuk meningkatkan interaksi sosial dan keterampilan kerja sama siswa.

7. Penggunaan Media Pendukung Tambahan

Untuk memperkaya pengalaman belajar, guru dapat menambahkan media interaktif lain seperti video, animasi, atau simulasi digital yang relevan dengan materi *puzzle* .

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran *Puzzle*

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut adalah beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran *puzzle*:

a. Kelebihan Media Pembelajaran *puzzle* antara lain:

- 1) Melatih siswa untuk tetap fokus, teliti, dan sabar.
- 2) Melatih kreativitas dan logika.
- 3) Melatih daya ingat siswa.
- 4) Meningkatkan semangat belajar siswa.
- 5) Membantu anak berfikir matematis (menggunakan otak kiri) dengan memilih gambar atau bentuk.
- 6) Meningkatkan interaksi dan kerjasama antar siswa.
- 7) Meningkatkan kemampuan mereka untuk mengamati dan melakukan percobaan.
- 8) Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.

b. Kelemahan Media Pembelajaran *puzzle* antara lain :

- 1) Membutuhkan waktu yang lama.
- 2) Siswa hanya ingin bermain-main karena senang menyusun *puzzle* .
- 3) Media *puzzle* menekankan indra penglihatan (visual).

2. Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia adalah proses mengajarkan keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar kepada peserta didik, sesuai dengan tujuan dan fungsinya sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara. Pembelajaran ini tidak hanya mengajarkan penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi, tetapi juga mengajarkan pemahaman makna, konteks serta penggunaan bahasa yang tepat dan kreatif dalam berbagai situasi. Selain itu, Pembelajaran bahasa Indonesia juga mencakup pengembangan keterampilan berbahasa secara lisan dan tulisan, serta apresiasi terhadap karya sastra Indonesia sebagai dari Khazanah budaya dan intelektual bangsa.¹⁵

b. Ruang Lingkup Bahasa Indonesia

Ruang lingkup pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar (SD) mencakup dua bidang besar, yaitu bidang bahasa dan bidang sastra.

1. Bidang Bahasa

Pembelajaran bahasa di sekolah dasar (SD) diarahkan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa siswa yang meliputi:

¹⁵Edi Saputra and Muhammad Dalimunthe, "Buku Pembelajaran Bahasa Indonesia," Medan: CV. Scintifik Corner Publishing 2019.

- a) Mendengarkan (menyimak) adalah memahami berbagai bentuk wacana lisan seperti perintah, penjelasan, pengumuman, cerita, dan dialog.
- b) Berbicara adalah mengungkapkan gagasan, perasaan, pengalaman, dan informasi, secara lisan dengan bahasa yang baik dan benar.
- c) Membaca adalah memahami teks tulis berbagai jenis, baik fiksi maupun nonfiksi, serta mampu menginterpretasikan isi bacaan.
- d) Menulis adalah mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi secara tertulis dengan kaidah bahasa yang benar dan efektif.

Selain keterampilan berbahasa, pembelajaran juga mencakup aspek ilmu kebahasaan seperti:

- a) Fonologi (pelafalan fonem dan kata)
- b) Morfologi (pembentukan kata)
- c) Sintaksi (pembentukan kalimat)
- d) Analisis wacana (pembentukan paragraf dan teks)

2. Bidang Sastra

Siswa juga diajak untuk menghargai dan mengapresiasi karya sastra, seperti dongeng, cerita rakyat, puisi, syair, pantun, dan drama anak.¹⁶

¹⁶Wisoeedhanie Widi A, *Bahasa Indonesia*, Jurnal Keperawatan Malang, 1,no 1 2018, <https://doi.org/10.36916/jkm.v1i1.45>.

c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia antara lain:

- 1) Memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulisan.
- 2) Memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 3) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.

d. Manfaat Pembelajaran Bahasa Indonesia

- 1) Meningkatkan kemampuan komunikasi yang efektif dalam berbagai konteks sosial dan akademik.
- 2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif melalui penguasaan bahasa dan apresiasi sastra.
- 3) Membantu peserta didik dalam memahami dan mengepresikan ide, gagasan, perasaan secara tepat dan terstruktur.

e. Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (SD)

Aspek hasil belajar bahasa Indonesia di sekolah dasar (SD) antara lain:

1. Ranah Kognitif (Pengetahuan dan Pemahaman)
 - a) Siswa mampu memahami, mengolah, menginterpretasi, dan mengevaluasi berbagai topik baik berupa tulisan maupun lisan.

b) Keterampilan ini meliputi mendeskripsikan, menemukan, mengidentifikasi, menghapal, mengurutkan, menguraikan, mengingat, mengenali dan menyatakan informasi dari teks bacaan atau paparan lisan.

2. Ranah Afektif (Sikap dan Nilai)

Siswa menunjukkan minat, sikap positif, dan rasa percaya diri dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia.

3. Ranah Psikomotorik (Keterampilan)

a) Siswa mampu menyampaikan gagasan, perasaan, dan informasi secara lisan maupun tulisan dengan bahasa yang baik dan benar.

b) Siswa dapat berpartisipasi aktif dalam percakapan, diskusi, bermain peran, serta menulis berbagai jenis teks sederhana sesuai dengan tingkat perkembangannya.

f. Indikator Hasil Belajar Bahasa Indonesia

1. Meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar siswa pada evaluasi harian, tengah semester, dan akhir semester.
2. Persentase ketuntasan belajar siswa yang mencapai atau melebihi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).¹⁷

¹⁷Dafid Oktafikrani, "Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas Iii Sdn Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang," Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan 16, no. 30 (2020): 133–142, <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2710>.

3. Teori Konstruktivisme

Teori belajar pendukung yang paling relevan adalah teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang menekankan bahwa peserta didik aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui proses belajar, bukan sekedar menerima informasi dari guru atau sumber lain. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman langsung, interaksi, dan pemecah masalah. Dalam konteks bahasa Indonesia, media *puzzle* memberikan ruang bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman konkret, menghubungkan konsep, serta membangun pemahaman baru secara mandiri dan kolaboratif penggunaan media *puzzle* mendorong siswa aktif berpartisipasi tidak hanya menerima informasi secara pasif, terjadinya proses belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi, konsentrasi dan keterlibatan siswa.¹⁸

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa hasil penelitian yang relevan yang dimana antara lain:

1. Dalam penelitian yang berjudul “Efektivitas Media *Puzzle Of paragraph Story* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024, oleh Fitria Ulfatul Khasanah. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif

¹⁸Ranti Satriani Putri, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas IV Sekolah Dasar” 2, no. 4 (2024): 26–34. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.247>

yang menggunakan metode eksperimen kuantitatif, hasil dari penelitian ini bahwa media *Puzzle of paragraph story* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang dimana diketahui dari hasil perhitungan melalaui SPSS 25 bahwa rata-rata ujian post-test setelah eksperimen sesudah menggunakan media *Puzzle of paragraph story* memiliki rata-rata 87,57 sedangkan kelas kontrol 73,57.¹⁹

2. Dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Media *puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar" oleh Nur Islamiyah, Sitti Aida Azis, Tarman, Nadira, Aziz Thaba, penelitian kuantitatif eksperimen dengan *one group pretest-posttest design*, yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *kooperatif scramble* berbantuan media *puzzle* terhadap kemampuan membaca permulaan bahasa Indonesia siswa SD Islam Terpadu Al-Fatih di Kecamatan Pangkajene, Kabupaten Pangkep.²⁰
3. Dalam penelitian yang berjudul "Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Kharisma Bangsa" oleh Nadiyah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan

¹⁹Fitria ulfatul Khasanah, "Efektivitas Media Puzzle Of Paragraph Story Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 jember Tahun pelajaran 2023/2024" (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, 2024). <https://digilib.uinkhas.ac.id/36124/1>

²⁰Nur Islamiyah, et al. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar," (Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia) 18, no. 1 (2022) : 116-129. <https://www.researchgate.net/publication/366012360>

metode *quasi experiment* dengan jenis *nonequivalent control group design* yang dimana hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa H1 diterima yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *puzzle* terhadap keterampilan membaca permulaan siswa kelas II SD Kharisma Bangsa.²¹

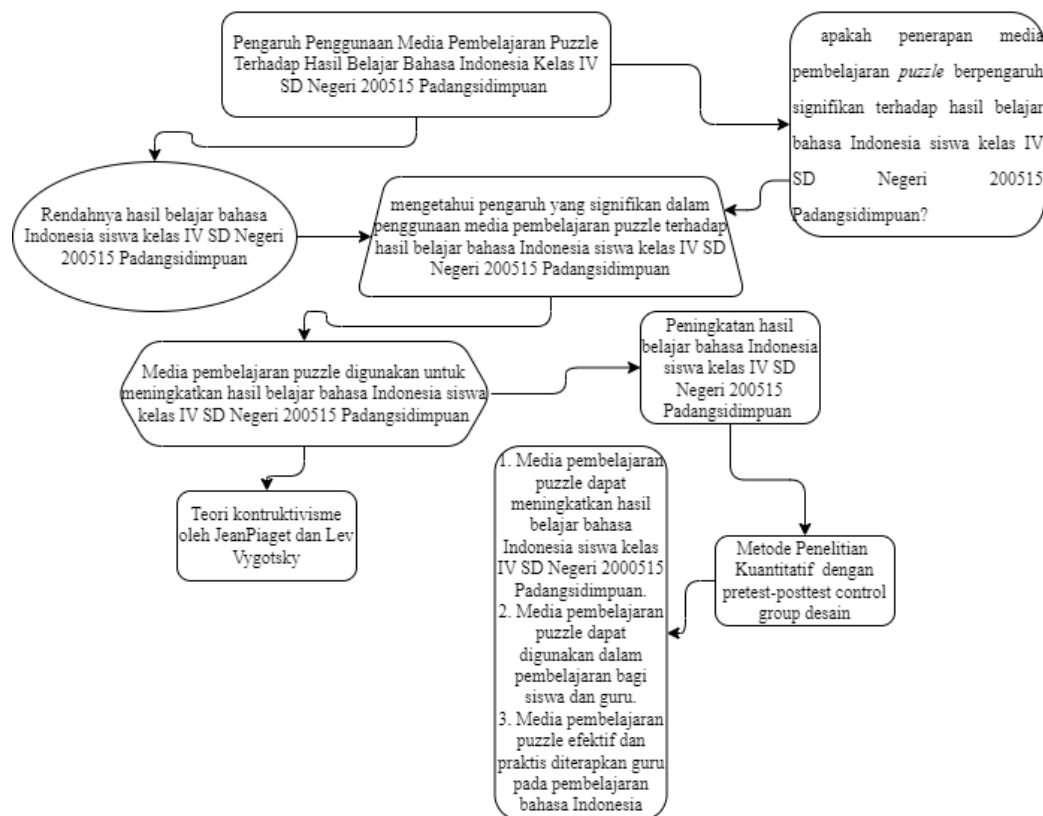
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran 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.²²

²¹Nadiyah, “Pengaruh Media Puzzle Terhadap Keterampilan membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Kharisma Bangsa” (Universitas Islam Negeri Syarifhidatullah, 2023).

²²Addini Zahra Syahputri , Fay Della Fallenia , Ramadani Syafitri, “Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif,” *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2, no. 1 (2023): 161-166. <https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/article/view/25>

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Hipotesis menyatakan hubungan apa yang kita cari atau ingin kita pelajari. Hipotesis adalah keterangan sementara dari hubungan fenomena-fenomena yang kompleks. Oleh karena itu, perumusan hipotesis menjadi sangat penting dalam sebuah penelitian.²³

²³Dodiet Aditya Setyawan., Hipotesis dan variabel Penelitian, (Surakarta: Penerbit Tahta Media, 2021). Hlm 7

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah

H0 = Tidak adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidempuan.

H1 = Adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidempuan.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri 200515 Padangsidimpuan yang beralamat di Jln. Jati Raya Perumnas Pijorkoling, Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara, Kota Padangsidimpuan, Sumatera Utara dengan kode pos 22733. Pemilihan SD Negeri 200515 Padangsidimpuan sebagai lokasi penelitian didasarkan adanya permasalahan terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV dan kebutuhan inovasi media pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan mulai tanggal 4 September 2025- 5 Oktober 2025.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif yang menggunakan metode pendekatan eksperimen. Bentuk desain penelitian yang digunakan *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pretest digunakan untuk mengetahui hasil belajar bahasa Indonesia sebelum diberi perlakuan, dengan demikian pengetahuan akan diketahui secara akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Posttest digunakan untuk mengetahui hasil belajar bahasa Indonesia setelah diberi perlakuan.

Pelaksanaan penelitian ini didahului dengan pengadaan pre-test terlebih dahulu pada kedua kelompok, kemudian diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada kelas eksperimen, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberi perlakuan menggunakan media *puzzle* tetapi dilangsungkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu media gambar. Setelah diberikan perlakuan masing-masing kelompok diadakan post-test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Untuk lebih jelas desain penelitian tersebut, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel III. 1 Desain penelitian *Pretest-Posttest Control Group Design*²⁴

Kelompok	Pre Test	Perlakuan	Post Test
Eksperimen (E)	O1	X	O2
Kontrol (K)	O3	-	O4

Keterangan:

E = Kelas Eksperimen

K = Kelas Kontrol

O1= Pretest sebelum diberi perlakuan pada kelas eksperimen

O2= Posttest sesudah diberi perlakuan pada kelas eksperimen

O3= Pretest sebelum diberi perlakuan kelas kontrol

O4= Posttest pada kelas kontrol tanpa adanya perlakuan

X = Treatment atau perlakuan dengan media *puzzle*

²⁴Bambang Sudayarna, Ricky Agusiady, Metodologi Penelitian Kuantitatif, (Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2022) hlm 142

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Semua subjek penelitian adalah populasi dengan kata lain, penelitian populasi dapat didefinisikan sebagai penelitian yang meneliti semua aspek yang ada dalam domain penelitian. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidempuan berjumlah 50 siswa yang terdiri dari 2 ruang kelas yaitu IVA memiliki 25 siswa dan IVB memiliki 25 siswa.

Tabel III.2
Jumlah Siswa Kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidempuan

No	Kelas	Jumlah		
		Perempuan	Laki-laki	Total
1.	IV A	13	12	25
2.	IV B	7	18	25
Total				50

Sumber: Guru SD Negeri 200515 Padangsidempuan

b. Sampel

Sampel adalah subset yang lebih kecil dan lebih mudah dikelola daripada populasi yang lebih besar. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini didasarkan teori penelitian populasi dengan mengambil seluruh subjek yang kurang dari 100. Dengan begitu, teknik sampel pada penelitian ini adalah menggunakan sampel jenuh.

Sampel jenuh merupakan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan keseluruhan anggota populasi sebagai sampel penelitian.²⁵ Jumlah seluruh populasi pada penelitian ini adalah keseluruhan jumlah kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidimpuan tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 50 siswa. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel adalah kelas IV-A berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas IV-B berjumlah 25 siswa sebagai kelas eksperimen.

Tabel III.3 Keadaan Sampel Kelas IV

No	Kelas	Jumlah
1.	IVA (kelas kontrol)	25
2.	IVB (kelas eksperimen)	25

D. Teknik Pengumpulan Data

1.Observasi

Observasi dalam penelitian ini berupa lembaran pengamatan yang berisi tentang aktivitas siswa terhadap kegiatan pembelajaran yang mencakup kegiatan pendahuluan, inti dan penutup pada pembelajaran, serta dinilai dengan membubuhkan point pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan gambaran yang diamati pada penggunaan media *puzzle* pada kelas eksperimen. Instrumen atau lembar observasi aktivitas siswa pada proses pembelajaran kelas eksperimen dilihat pada lampiran.

²⁵Zainuddin Iba, Aditya Wardhana, Metode Penelitian,(Jawa Tengah: Eureka Media Aksara,2023), hlm, 167-168

2. Soal Tes

Tes adalah instrumen pengumpulan data untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau tingkat penguasaan materi pembelajaran. Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.

Dalam penelitian ini untuk memperoleh data tentang kemampuan siswa dalam menjawab soal dengan menggunakan tes pilihan ganda. Tes pilihan ganda yang akan diberikan kepada setiap siswa sebanyak 10 soal yang berkaitan dengan materi majas metafora padamata pelajaran bahasa Indonesia.

Adapun kriteria penilaian yang dirancang oleh peneliti adalah:

- 1). Untuk menjawab soal nomor 1-10 dengan jawaban benar diberi skor 1.
- 2). Untuk jawaban yang salah dan kosong diberi skor 0.²⁶

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu berupa tes pilihan berganda yang dibuat melalui bahan ajar buku bahasa Indonesia kelas IV pada materi majas metafora. Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur kemampuan memahami materi, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Jika tes tersebut dikaitkan dengan evaluasi yang dilakukan di sekolah, khususnya

²⁶Zainal Arifin., *Evaluasi Pembelajaran, Prinsip, Teknik, Prosedur*, (Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2016). hlm, 228

di suatu kelas, maka tes mempunyai fungsi ganda yaitu untuk mengukur siswa dan untuk mengukur keberhasilan pengaruh variabel.²⁷

Tabel III.4 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest

MATERI	RANAH KOGNITIF					
	C1	C2	C3	C4	C5	C6
Pengertian Majas Metafora	✓					
Memahami kalimat yang mengandung majas metafora		✓				
Mencocokkan makna majas metafora			✓			
Membedakan kalimat metafora dan bukan metafora				✓		
Memilih kalimat majas metafora dengan tepat					✓	✓

1. Teknik Instrument Tes

Tes adalah cara yang digunakan atau prosedur yang perlu ditempuh dalam rangka pengukuran dan penilaian dibidang pendidikan yang berbentuk pemberian tugas (pertanyaan yang harus dijawab) atau perintah-perintah (yang harus dikerjakan). Adapun tes yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah pre-test (tes awal) dan post-test (tes akhir). Tujuan pemberian tes adalah untuk

²⁷Seto Mulyadi dkk, Metode Penelitian Kualitatif dan Mixed Method Perspektif yang Terbaru Untuk Ilmu-Ilmu Sosial, Kemanusiaan dan Budaya, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019), h. 212-213.

memperoleh data tentang hasil belajar siswa pada materi majas metafora dengan cara menyimak melalui penggunaan media *puzzle*.

Tes diberikan pada awal dan akhir pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan dari hasil belajar siswa tentang materi majas metafora. Tes dalam penelitian ini berupa soal berbentuk pilihan ganda (*multiple chose*) yang terdiri dari 10 soal pretest dan 10 soal posttest yang berkaitan dengan indikator yang ditetapkan pada modul ajar.

E. Teknik Uji Kelayakan Tes

a. Uji Validitas Tes

Validitas berasal dari kata "*validity*", yang menunjukkan sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Sebuah tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud pengukurannya. Ini berarti bahwa hasil ukur dari pengukuran tersebut merupakan besaran yang mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan sebenarnya.²⁸

Validitas tes menentukan apakah tes tersebut benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Maksudnya adalah bahwa seberapa jauh suatu tes mampu mengungkapkan dengan tepat ciri atau keadaan yang sebenarnya dari objek ukur bergantung pada tingkat validitas tes tersebut.

²⁸Sugiyono, "Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, (Bandung:Remaja Rosdakarya,2021), hlm 37

Suatu item dikatakan valid jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka itemnya tidak valid. Berdasarkan hasil validitas tes yang dilakukan oleh peneliti untuk $N = 30$ dan taraf signifikan = 0,05 maka r_{tabel} nya sebesar 0,361. Untuk menghitung validitas suatu butir soal tes, peneliti menggunakan aplikasi SPSS Versi 26. Berikut tabel hasil perhitungan validitas soal.

Gambar. III.1 Hasil Uji SPSS Validitas Soal Pretest

[illegible]

SOA L6	Pearson Correlation	-,035	,167	,235	,447*	,218	1	,442*	,118	,000	,075	,499*
	Sig. (2-tailed)	,856	,379	,210	,013	,247		,014	,534	1,000	,692	,005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
SOA L7	Pearson Correlation	,085	,442*	-,027	,183	,208	,442*	1	,354	,144	,431*	,614*
	Sig. (2-tailed)	,656	,014	,885	,334	,270	,014		,055	,447	,017	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
SOA L8	Pearson Correlation	,562*	,315	,154	,388*	,155	,118	,354	1	,279	,380*	,672*
	Sig. (2-tailed)	,001	,090	,417	,034	,414	,534	,055		,136	,038	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
SOA L9	Pearson Correlation	,342	,000	,095	,253	,000	,000	,144	,279	1	,053	,397*
	Sig. (2-tailed)	,064	1,000	,617	,177	1,000	1,000	,447	,136		,780	,030
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
SOA L10	Pearson Correlation	,323	,452*	,081	,135	,428*	,075	,431*	,380*	,053	1	,580*
	Sig. (2-tailed)	,081	,012	,670	,477	,018	,692	,017	,038	,780		,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson Correlation	,564*	,639*	,466*	,609*	,408*	,499*	,614*	,672*	,397*	,580*	1
	Sig. (2-tailed)	,001	,000	,009	,000	,025	,005	,000	,000	,030	,001	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Gambar. III.2 Hasil Uji SPSS Validitas Soal Posttest

		Correlations										
		Soal 1	soal2	soal3	soal4	soal5	soal6	soal7	soal8	soal9	soal1 0	total
Soal 1	Pearson Correlation	1	,033	,049	,224	,000	,264	,269	,049	,375*	,118	,479**
	Sig. (2- tailed)		,861	,797	,235	1,00 0	,159	,150	,797	,041	,534	,007
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 2	Pearson Correlation	,033	1	,223	,120	,189	,191	,413*	,419*	,200	,116	,625**
	Sig. (2- tailed)	,861		,237	,529	,317	,311	,023	,021	,288	,542	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 3	Pearson Correlation	,049	,223	1	,351	,139	,207	,145	,135	,294	,247	,535**
	Sig. (2- tailed)	,797	,237		,057	,465	,272	,444	,478	,115	,188	,002
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 4	Pearson Correlation	,224	,120	,351	1	,063	,135	,030	-,175	,000	,176	,371*
	Sig. (2- tailed)	,235	,529	,057		,740	,477	,875	,354	1,00 0	,352	,044
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 5	Pearson Correlation	,000	,189	,139	,063	1	-,107	,333	,347	,354	,111	,517**
	Sig. (2- tailed)	1,00 0	,317	,465	,740		,575	,072	,061	,055	,558	,003
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 6	Pearson Correlation	,264	,191	,207	,135	-,107	1	,071	-,015	,075	,024	,382*
	Sig. (2- tailed)	,159	,311	,272	,477	,575		,709	,938	,692	,901	,037
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 7	Pearson Correlation	,269	,413*	,145	,030	,333	,071	1	,145	,101	,005	,561**
	Sig. (2- tailed)	,150	,023	,444	,875	,072	,709		,444	,596	,978	,001

	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 8	Pearson Correlation	,049	,419*	,135	-,175	,347	-,015	,145	1	,539*	,015	,487**
	Sig. (2-tailed)	,797	,021	,478	,354	,061	,938	,444		,002	,935	,006
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 9	Pearson Correlation	,375*	,200	,294	,000	,354	,075	,101	,539*	1	-,079	,560**
	Sig. (2-tailed)	,041	,288	,115	1,000	,055	,692	,596	,002		,679	,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
soal 10	Pearson Correlation	,118	,116	,247	,176	,111	,024	,005	,015	-,079	1	,350
	Sig. (2-tailed)	,534	,542	,188	,352	,558	,901	,978	,935	,679		,058
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
total	Pearson Correlation	,479**	,625*	,535*	,371*	,517*	,382*	,561*	,487*	,560*	,350	1
	Sig. (2-tailed)	,007	,000	,002	,044	,003	,037	,001	,006	,001	,058	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan validitas isi untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu tes dengan menggunakan *expert judgement* seperti pembimbing. jadi untuk validitas tesnya peneliti mengkonsultasikan instrumen tesnya kepada salah satu dosen di UIN Syahada Padangsidimpuan untuk memvalidasi tes tersebut.

b. Uji Reabilitas Tes

Reliabilitas berasal dari kata "*reliability*", yang berarti sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya. Hasil pengukuran dapat dipercaya apabila diperoleh hasil yang relatif sama dalam beberapa kali pelaksanaan terhadap kelompok subjek yang sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek tidak berubah.²⁹

Uji reliabilitas digunakan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dapat menghasilkan hasil yang akurat. Penelitian ini menggunakan program SPSS V.26, variabel dinyatakan reliabel dengan kriteria berikut.

- 1) Jika $r_{\alpha positif} > r_{tabel}$ maka pernyataan tersebut reliabel.
 - 2) Jika $r_{\alpha negatif} < r_{tabel}$ maka pernyataan tersebut tidak reliabel.
- a) Jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,6 maka reliabel.
 - b) Jika nilai *Cronbach's Alpha* < 0,6 maka tidak reliabel.³⁰

Gambar. III.3 Hasil Uji SPSS Reliabilitas Soal Pretest

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,737	10

²⁹Muslim Djuned, Nurmayuli Nurmayuli, and Annisah Maghfirah, "Validitas Dan Reabilitas Instrumen Korelasi Antara Intensitas Membaca Al-Qur'an Dan Sikap Religius Mahasiswa," *Intelektualita* 13, no. 1 (2024): 16–26. <https://doi.org/10.22373/ji.v13i1.24738>.

³⁰Yusrizal And Rahmati, *Tes Hasil Belajar*, 1st Ed. (Aceh: Bandar Publishing, 2020).

Gambar. III.4 Hasil Uji SPSS Reliabilitas Soal Posttest**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,641	10

c. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal adalah keberadaan suatu butir soal apakah dikategorikan sukar, sedang, atau mudah untuk dikerjakan. Jika butir soal memiliki kesukaran yang seimbang maka tes dapat dikatakan baik, tidak terlalu sulit dan tidak terlalu mudah. Besarnya indeks kesukaran soal antara 0,00-1,0 dimana 0,00 menunjukkan soal itu terlalu sukar dan 1,0 menunjukkan soal terlalu mudah. Tingkat kesukaran pada soal dilambangkan dengan huruf P.

Perbedaan tingkat kesukaran soal dengan daya pembeda adalah indeks kesukaran tidak mengenal tanda negatif sedangkan daya pembeda pada indeks deskrimasinya bisa terdapat tanda negatif. Pada penelitian ini peneliti menggunakan SPSS V.26 dalam menghitung tingkat kesukaran dan daya pembeda soal.

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

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab soal dengan betul

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Tabel III. 5 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal³¹

Rentang Tingkat Kesukaran Soal	Kategori
TK= 0,00	Terlalu Sukar
$0,00 < TK \leq 0,30$	Sukar
$0,30 < TK \leq 0,70$	Sedang/ Cukup
$0,70 < TK \leq 1,00$	Mudah
TK = 1,00	Terlalu Mudah

Tabel III. 6 Hasil Uji Coba Taraf Kesukaran Soal Pretest

No Soal	Jumlah Besar (30 Siswa)	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	19	0,60	Sedang/ Cukup
2	24	0,70	Mudah
3	17	0,75	Mudah
4	25	0,65	Sedang/ Cukup
5	22	0,55	Sedang/ Cukup
6	24	0,80	Mudah
7	18	0,70	Mudah
8	23	0,75	Mudah
9	20	0,65	Sedang/ Cukup
10	22	0,65	Sedang/ Cukup

Tabel III. 7 Hasil Uji Coba Taraf Kesukaran Soal Posttest

No Soal	Jumlah benar (30 Siswa)	Tingkat Kesukaran	Kategori
1	24	0,80	Mudah
2	16	0,53	Sedang/Cukup
3	26	0,86	Mudah
4	25	0,83	Mudah
5	20	0,66	Sedang/Cukup
6	22	0,73	Mudah
7	13	0,43	Sedang/Cukup
8	26	0,86	Mudah
9	24	0,80	Mudah
10	23	0,76	Mudah

³¹Jolanda Tomasouw And Julians E.R. Marantika, Evaluasi Pengajaran Bahasa Jerman, Ed. Nanda, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020)

d. Daya Pembeda

Daya pembeda merupakan suatu kemampuan suatu butir soal untuk dapat membedakan siswa mempunyai kemampuan tinggi dengan siswa yang mempunyai kemampuan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks deskriminasi, yang disingkat dengan indeks deskriminasi (daya pembeda) berkisar antara 0,00 sampai 1,00 indeks kesukaran dapat mengenal tanda negatif yang digunakan jika soal “terbalik” menunjukkan menunjukkan kualitas test.

Soal dikatakan baik atau diterima bila memiliki daya pembeda soal dengan indeks $0,40 \leq DP < 1,00$ dikarenakan soal akan dapat membedakan kelompok siswa yang memiliki kemampuan tinggi dengan kelompok yang memiliki kemampuan rendah. Kriteria daya pembeda soal dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel III. 8 Kriteria Daya Pembeda³²

Klasifikasi Daya Pembeda	Interpensi
$0,00 < DP \leq 0,20$	Tidak Bagus
$0,20 < DP \leq 0,30$	Cukup Bagus
$0,30 < DP \leq 0,40$	Bagus
$0,41 < DP \leq 1,00$	Sangat Bagus

³²Muhammad Ilyas Ismail, Evaluasi Pembelajaran: Konsep Dasar, Prinsip, Teknik Dan Prosedur, Ed. Prajna Vita, (Depok:Pt Rajagrafindo Persada,2020)

Tabel III.9 Hasil Uji Coba Daya Pembeda Soal Pretest

No Soal	Jumlah Benar (30 Siswa)	Daya Pembeda	Kategori
1	19	0,25	Cukup Bagus
2	24	0,75	Sangat Bagus
3	17	0,50	Bagus
4	25	0,38	Cukup Bagus
5	22	0,50	Bagus
6	24	0,38	Cukup Bagus
7	18	0,75	Sangat Bagus
8	23	0,38	Cukup Bagus
9	20	0,50	Bagus
10	22	0,25	Cukup Bagus

Tabel III.10 Hasil Uji Coba Daya Pembeda Soal Posttest

No Soal	Jumlah benar (30 Siswa)	Daya Pembeda	Kategori
1	24	0,75	Sangat Bagus
2	16	0,63	Bagus
3	26	0,63	Bagus
4	25	0,50	Bagus
5	20	0,50	Sangat Bagus
6	22	0,38	Cukup Bagus
7	13	0,75	Sangat Bagus
8	26	0,63	Bagus
9	24	0,50	Bagus
10	17	0,63	Bagus

F. Analisis Data

Analisis data adalah suatu metode yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian. Berdasarkan cara berfikir deskriptif kuantitatif maka Penulis akan mengambil data-data angka, kemudian mengumpulkan data yang telah ada, selanjutnya dilakukan analisis data sesudah data terkumpul. Setelah data terkumpul dari lapangan, maka data tersebut akan diolah dan dianalisa dengan menggunakan rumus statistik.

Dalam menganalisis data tersebut peneliti menganalisis data dengan melakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu. Setelah diketahui hasil dari uji tersebut maka peneliti melakukan uji analisis data dengan menggunakan uji t untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Adapun analisis data penelitian melalui langkah-langkah berikut:

1. Uji Normalitas

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui data akhir yang digunakan berdistribusi normal. Rumus yang digunakan untuk menguji kenormalan data ini adalah dengan Chi-Kuadrat.

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:

f_o = frekuensi yang diperoleh dari observasi dalam sampel

f_h = frekuensi yang diharapkan dalam sampel sebagai pencerminan dari frekuensi yang sebenarnya dari populasi

χ^2 = Chi Kuadrat

- Jika $\chi^2_{hitung} \leq \chi^2_{tabel}$, maka H_0 diterima.

- Jika $\chi^2_{hitung} \geq \chi^2_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima.³³

2. Uji Homogenitas

Setelah mendapatkan hasil pengujian normalitas data maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas varians. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan uji Fhiser, menurut Sugiyono rumus uji Fhiser adalah sebagai berikut:

³³Ana Yuniasti Retno Wyulandari & Nur Qomaria, 2024, “Analisis Statistik Deskriptif dan Uji Hipotesis dengan SPSS”, cv Bayfa Cendekia Indonesia: Madiun, hlm. 28

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan :

F=homogenitas

S_1^2 = Varians terbesar

S_2^2 = Varians terkecil³⁴

G. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan pengujian populasi data dengan menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas, maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t. Hipotesis penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia. Rumus uji-t yang digunakan adalah.

$$t = \frac{X1 - X2}{\sqrt{s^2 \left(\frac{1}{n1} + \frac{1}{n2} \right)}}$$

Keterangan:

X1 = Rata-rata skor tes kelompok eksperimen

X2 = Rata-rata skor tes kelompok kontrol

S = Standar deviasi

n1 = Jumlah sampel pada kelompok eksperimen

n2 = jumlah sampel pada kelompok kontrol³⁵

Setelah diperoleh nilai statistik hitung, kemudian mencari nilai dalam statistik tabel dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Selanjutnya membandingkan statistik hitung dengan statistik tabel. Jika t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} maka H_0

³⁴Sugiyono, (2021), Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, (Alfabeta: Bandung), hlm. 235-236.

³⁵Ibid, hlm 237.

ditolak dan H_1 diterima, jika t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan analisis data deskriptif dengan tujuan untuk mendeskriptifkan hasil belajar bahasa Indonesia yang diperoleh siswa untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hasil belajar bahasa Indonesia siswa yang dikelompokkan kedalam 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori hasil belajar bahasa Indonesia adalah menurut standar kategori dari Departemen Pendidikan Nasional.

Tabel III.11 Kategori Hasil Belajar

Sumber: Guru Kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidempuan

Skor	Kategori
0-54	Sangat rendah
55- 74	Rendah
75- 80	Sedang
80-90	Tinggi
90-100	Sangat Tinggi

Data hasil belajar siswa dianalisis berdasarkan kriteria ketentuan hasil belajar siswa yang telah memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75 dari skor idealnya 100.

Tabel III.12 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar**Sumber: Guru Kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidempuan**

Skor	Kategorisasi Ketuntasan Hasil Belajar
$75 \leq x \leq 100$	Tuntas
$0 \leq x \leq 69$	Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel 3.10 diatas bahwa siswa memperoleh nilai pada interval 75-100 dinyatakan tuntas dalam mengikuti proses belajar mengajar dan siswa yang memperoleh nilai pada interval 0-74 maka siswa dinyatakan tidak tuntas dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sedangkan pembelajaran yang dilakukan dikatakan tuntas secara klasikal jika minimal 85% siswa mencapai ketuntasan.

2. Teknik Analisis statistik Inferensial

Statistik inferensial adalah bagian dari bidang statistik yang bertujuan untuk mempelajari bagaimana membuat kesimpulan umum tentang data populasi berdasarkan hasil penelitian sampel dan bertujuan untuk menguji hipotesis yang kemudian digunakan mengambil kesimpulan dari perhitungan variabel-variabel tersebut dengan berdasarkan data dari sampel penelitian.³⁶

³⁶Pinton Setya Mustafa, "Statistika Inferensial meliputi Uji Beda dalam Pendidikan Jasmani: Sebuah Tinjauan" DIDAKTIKA JURNAL PEMIKIRAN PENDIDIKAN, 2 no.1 (2022) 71-86

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

SD Negeri 200515 Padangsidempuan adalah sebuah institusi pendidikan, yang pertama kali berdiri pada tahun 1986. Pada waktu ini SD Negeri 200515 Padangsidempuan menggunakan kurikulum merdeka. SD Negeri 200515 Padangsidempuan dipimpin oleh seorang kepala sekolah yaitu ibu Saribuna, S.Pd dan jumlah guru yang mengajar di sekolah ini terdiri dari 26 orang guru dan tenaga pengajar. Adapun profil umum SD Negeri 200515 Padangsidempuan ini adalah sebagai berikut

1. Nama Sekolah : SD Negeri 200515 Padangsidempuan
2. Status : Negeri
3. Akreditasi : B 4. berdasarkan sertifikat **762/BAN-SM/SK/2019**
4. Alamat Sekolah : Jl. Tapian Nauli
5. Kabupaten/Kota : Kota Padangsidempuan
6. Provinsi : Sumatera Utara³⁷

Pada bab ini akan di deskripsikan data hasil penelitian. Data yang dikumpulkan menggunakan instrumen yang telah valid dan reliabel. Selanjutnya dideskripsikan data hasil pretest dan posttest.

³⁷Administrasi Tata Usaha SD Negeri 200515 Padangsidempuan

B. Deskripsi Data Penelitian

Pengaruh penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia pada materi majas metafora dengan jumlah sampel 50 siswa yang tersebar di kelas IV. Pada penelitian ini kelas IVb sebagai kelas eksperimen dengan total siswa 25 siswa dan kelas IVa sebagai kelas kontrol dengan total siswa 25 siswa. Media pembelajaran *puzzle* digunakan di kelas IVb sebagai kelas eksperimen. Sedangkan, peneliti menggunakan metode Konvensional di kelas IVa sebagai kelas kontrol.

1. Nilai Pretest kelas eksperimen dan kontrol

Tabel IV.1
Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	Eksperimen	Kontrol
Mean	71,60	68
Median	72,25	70,31
Modus	72	64,5
Standar deviasi	9,16	9,38

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa hasil nilai rata-rata (mean) 71,60 pada kelas eksperimen dan 68 pada kelas kontrol. Nilai tengah (median) 72,25 pada kelas eksperimen dan 70,31 pada kelas kontrol. Nilai yang sering muncul (modus) 72 pada kelas eksperimen dan 64,5 pada kelas kontrol. Sedangkan standar deviasi 9,16 pada kelas eksperimen dan 9,38 pada kelas kontrol. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 6.

2. Nilai Posttest kelas eksperimen dan kontrol

Tabel IV.2
Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Keterangan	Eksperimen	Kontrol
Mean	89,34	76,40
Median	89	80,19
Modus	89,50	80,93
Standar Deviasi	7,02	6,33

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa hasil nilai rata-rata (mean) 89,34 pada kelas eksperimen dan 76,40 pada kelas kontrol. Nilai tengah (median) 89 pada kelas eksperimen dan 80,19 pada kelas kontrol. Nilai yang sering muncul (modus) 89,50 pada kelas eksperimen dan 80,39 pada kelas kontrol. Sedangkan standar deviasi 7,02 pada kelas eksperimen dan 6,33 pada kelas kontrol. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 6.

C. Uji Persyaratan Analisis

1. Data Pretest

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan data kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov yaitu dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 26 dengan kriteria uji:

- 1) Jika nilai signifikan (Sig.) > 0,05 maka data pretest berdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikan (Sig.) < 0,05 maka data pretest tidak berdistribusi normal

Berdasarkan hasil analisis normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS Versi 26 diperoleh hasil signifikan untuk kelas eksperimen yaitu 0,128 dan kelas kontrol yaitu 0,187. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Untuk perhitungan uji normalitas data awal (pretest) kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Gambar. IV.1 Hasil Tes Normalitas Tes Pretest

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest Kelas Kontrol	,215	25	,187	,883	25	,176
	Pretest Kelas Eksperimen	,237	25	,128	,855	25	,115
a. Lilliefors Significance Correction							

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians digunakan untuk mengetahui keadaan varians setiap kelompok, sama atau berbeda. Untuk pengujian homogenitas menggunakan uji varians dua peubah bebas, dengan hipotesis uji:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_1 : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Uji homogenitas data yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dengan kriteria pengujian:

- 1) Jika nilai signifikan (Sig.) $> 0,05$ maka data pretest kedua kelas adalah homogen (H_0 diterima)
- 2) Jika nilai signifikan (Sig.) $< 0,05$ maka data pretest kedua kelas adalah tidak homogen (H_1 diterima)

Berdasarkan hasil analisis homogenitas data pretest dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS Versi 26 diperoleh hasil signifikan sig = 0,444 maka sig $> 0,05$ H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut homogen. Untuk perhitungan uji homogenitas data awal (pretest) kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Gambar. IV.2 Hasil Tes Homogenitas Tes Pretest

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,595	1	48	,444
	Based on Median	,444	1	48	,508
	Based on Median and with adjusted df	,444	1	47,960	,508
	Based on trimmed mean	,706	1	48	,405

2. Data Posttest

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui kenormalan data kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan

uji Kolmogorov-Smirnov yaitu dengan menggunakan aplikasi SPSS Versi 26 dengan kriteria uji:

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

Berdasarkan hasil analisis normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan bantuan SPSS Versi 26 diperoleh hasil signifikan untuk kelas eksperimen yaitu 0,317 dan kelas kontrol yaitu 0,129. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Untuk perhitungan uji normalitas data awal (posttes) kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Gambar. IV.3 Hasil Tes Normalitas Tes Posttest

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Posttest Kelas Kontrol	,325	25	,129	,744	25	,029
	Posttest Kelas Eksperimen	,246	25	,317	,809	25	,312
a. Lilliefors Significance Correction							

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas varians digunakan untuk mengetahui keadaan varians setiap kelompok, sama atau berbeda. Untuk pengujian homogenitas menggunakan uji varians dua peubah bebas, dengan hipotesis uji:

$$H_0 : \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_a : \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Uji homogenitas data yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 dengan kriteria pengujian:

- 1) Jika nilai signifikan (Sig.) > 0,05 maka data pretest kedua kelas adalah homogen (H_0 diterima)
- 2) Jika nilai signifikan (Sig.) < 0,05 maka data pretest kedua kelas adalah tidak homogen (H_1 diterima)

Berdasarkan hasil analisis homogenitas data pretest dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS Versi 26 diperoleh hasil signifikan sig = 0,388 maka sig > 0,05 H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelas tersebut homogen. Untuk perhitungan uji homogenitas data awal (pretest) kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Gambar. IV.4 Hasil Tes Homogenitas Tes Posttest

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	,760	1	48	,388
	Based on Median	,441	1	48	,510
	Based on Median and with adjusted df	,441	1	47,935	,510
	Based on trimmed mean	,578	1	48	,451

D. Uji Hipotesis

Dari hasil uji persyaratan analisis data disimpulkan bahwa kedua kelas berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen. Untuk selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis, uji hipotesis yang digunakan adalah Independent Sample T-Test dengan menggunakan SPSS v.26 dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Dengan kaidah pengujian:

- a. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 atau $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima.
- b. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_1 diterima.

Hipotesis statistik yang akan diuji adalah:

$$H_0 = \mu_1 = \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$$

Keterangan:

μ_1 = rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen

μ_2 = rata-rata hasil belajar siswa kelas kontrol

Hipotesis yang akan diuji adalah:

Jika $H_0: \mu_1 = \mu_2$ artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas 4 SD Negeri 200515 Padangsidimpuan.

Jika $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas 4 SD Negeri 200515 padangsidiempuan.

Gambar.IV5 Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference		Lower	Upper
Hasilbelajar	Equal variances assumed	,035	,853	7,384	48	,000	14,400	1,949		10,481	18,319
	Equal variances not assumed			7,384	48	,000	14,400	1,949		10,479	18,321

Berdasarkan Tabel 4.11 di atas diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 berarti $0,000 < 0,05$. Hal tersebut sesuai dengan kriteria pengujian independent t test dengan menggunakan spss v.26 dengan taraf signifikansi 0,05, maka H_1 diterima. Selanjutnya untuk memperkuat perhitungan uji hipotesis, peneliti menggunakan rumus uji t secara manual. Adapun rumus uji t adalah sebagai berikut:

$$T_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$ = skor rata-rata kelas eksperimen

$\bar{x}_2$ = skor rata-rata kelas kontrol

n_1 = jumlah sampel eksperimen

n_2 = jumlah sampel kontrol

s_1^2 = varians kelompok eksperimen

s_2^2 = varians kelompok kontrol

Kriteria pengujiannya adalah jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_1 diterima. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan rumus uji t diperoleh bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $7,384 > 2,011$. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 8.

Dari kriteria pengujian di atas maka H_0 ditolak atau H_1 diterima, artinya rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia di kelas eksperimen dengan menggunakan media *puzzle* meningkat dari rata-rata hasil belajar bahasa Indonesia di kelas kontrol tanpa menggunakan media *puzzle*, sehingga dapat disimpulkan bahwa:

$H_1 = \mu_1 \neq \mu_2$ artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidempuan.

E. Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah SD Negeri 200515 Padangsidempuan, yang melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang mana kelas eksperimen berjumlah 25 siswa dan kelas kontrol berjumlah 25 siswa, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua kelas yakni kelas eksperimen maupun kelas kontrol, dimana di dalam pelaksanaan penelitian ini kelas eksperimen dan kelas kontrol dimulai pada kondisi yang sama, setelah

dilakukan uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa kedua kelas tersebut berdistribusi normal dan homogen.

Kelas eksperimen diberikan perlakuan yaitu dengan menggunakan media *puzzle* pada materi majas metafora, sedangkan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dengan menggunakan media *puzzle* pada materi majas metafora. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, kemampuan awal siswa pada kedua kelas relatif hampir sama. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 71,60 dan kelas kontrol sebesar 68,00. Selisih nilai rata-rata kedua kelas hanya 3,60 poin, sehingga dapat dikatakan bahwa kemampuan awal siswa berada pada tingkat yang relatif setara.

Setelah proses pembelajaran berlangsung, terjadi peningkatan hasil belajar pada kedua kelas. Namun, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen mencapai 89,34, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 76,40. Dengan demikian, peningkatan nilai pada kelas eksperimen sebesar 17,74 poin, sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar 8,40 poin.

Peningkatan yang lebih tinggi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *puzzle* mampu membantu siswa memahami materi majas metafora dengan lebih baik. Melalui kegiatan menyusun *puzzle*, siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Sebaliknya, pada kelas

kontrol yang menggunakan media gambar secara konvensional, peningkatan hasil belajar tetap terjadi tetapi tidak sebesar kelas eksperimen.

Secara klasikal, hasil belajar kelas eksperimen telah memenuhi kategori tinggi dengan rata-rata 89,34, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori sedang dengan rata-rata 76,40. Hasil ini diperkuat oleh uji hipotesis yang menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05 dan $t_{hitung} = 7,384 > t_{tabel} = 2,011$, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidimpuan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa terlibat langsung dalam proses membangun pengetahuannya. Media *puzzle* membantu siswa menghubungkan pengalaman nyata dengan konsep abstrak, sehingga hasil belajar menjadi lebih baik.

Penelitian ini sejalan dengan studi-studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitria Ulfatul Khasanah (2023/2024) dalam penelitiannya yang berjudul “Efektivitas Media *Puzzle of Paragraph Story* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember”. Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara

signifikan. Fitria menemukan bahwa siswa yang belajar menggunakan media *Puzzle of Paragraph Story* memiliki nilai rata-rata posttest yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol, serta menunjukkan peningkatan motivasi dan keaktifan belajar.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidempuan. Penggunaan media pembelajaran puzzle mampu mengubah suasana belajar menjadi lebih menarik, karena siswa tidak hanya membaca dan menjawab soal, tetapi juga berinteraksi langsung dengan potongan *puzzle* yang berisi teks atau kalimat yang harus disusun menjadi paragraf yang bermakna. Aktivitas ini melatih kemampuan berpikir kritis, pemahaman struktur kalimat, serta menumbuhkan kerja sama dalam kelompok. Oleh karena itu, guru diharapkan menggunakan media ini sebagai alternatif dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Untuk mengetahui perbedaan yang nyata maka dilakukan analisis statistik dengan perhitungan uji t yang dilakukan diperoleh $t_{hitung} = 7,384 > t_{tabel} = 2,011$ dengan taraf signifikan 5% dan $dkn = (25+25)-2 = 48$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswawkelas IV SD Negeri 200515 Padangsidempuan dengan materi majas metafora.

F. Keterbatasan Penelitian

Seluruh rangkaian penelitian telah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah metodologi penelitian, hal ini dimaksud untuk mendapatkan hasil yang baik serta sistematis. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan penuh kehati-hatian dengan langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur penelitian eksperimen. Tetapi untuk mendapatkan hasil yang sempurna tidaklah mudah, oleh karena itu dalam pelaksanaan penelitian ini ada beberapa keterbatasan, diantaranya kondisi awal proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*, anak masih merasa kebingungan dalam menggunakan media pembelajaran *puzzle* dan pada penelitian ini hanya meneliti pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia sedangkan aspek lainnya belum diteliti.

Demikian keterbatasan dalam penelitian ini dapat dikatakan sebagai kekurangan dari penelitian yang dilaksanakan oleh peneli. Meskipun banyak hambatan atau tantangan dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti bersyukur karena penelitian ini dapat terselesaikan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang lebih berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *puzzle* pada kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidimpuan adalah berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar setelah diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 7,384 sedangkan t_{tabel} untuk 5% dan $dk = n - 2$ atau $50 - 2 = 48$ maka diketahui nilai t_{tabel} sebesar 2,011 maka dapat disimpulkan nilai t_{hitung} lebih besar dibanding nilai t_{tabel} yakni ($7,384 > 2,011$), kemudian nilai $sig. (2-tailed) < 0.05$ maka dapat disimpulkan bahwa (H_0) ditolak dan (H_1) diterima. Hal tersebut sesuai dengan hipotesis dari penelitian ini yaitu: H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidimpuan.

Temuan tersebut diperkuat oleh hasil observasi aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media *puzzle*. Berdasarkan lembar observasi, siswa menunjukkan tingkat aktivitas belajar yang tinggi, ditandai dengan antusiasme siswa dalam menyusun *puzzle*, keaktifan berdiskusi dalam kelompok, kemampuan bekerja sama, serta keberanian mengemukakan pendapat. Siswa juga mampu menjelaskan kembali makna kalimat metafora yang terdapat dalam *puzzle* dengan

baik. Hal ini menunjukkan bahwa media *puzzle* mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini menyatakan bahwa siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran *puzzle* memiliki hasil yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang diajarkan tidak menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Dengan demikian diharapkan agar para guru harus lebih memperhatikan kembali dalam menggunakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Mengaktifkan siswa dalam kegiatan mengajar adalah hal yang utama yang harus dipilih oleh guru dalam proses belajar mengajar. Belajar bukanlah suatu hal paksaan melainkan menjadikan suasana belajar yang benar-benar mereka sukai. Seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang selalu diarahkan untuk menggunakan media secara langsung agar siswa selalu aktif dalam mengikuti pembelajaran dan siswa pun benar-benar fokus ke guru.

Media pembelajaran *puzzle* tidak hanya digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia saja, akan tetapi dapat digunakan untuk pelajaran apa saja. Jadi, tidak ada satupun media yang hanya digunakan untuk satu mata pelajaran untuk menjawab tantangan ini, tidak akan mencapai baik dan tidak sampai kepada tujuan pembelajaran jika mengajar tanpa adanya persiapan.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian maka ada beberapa saran dari peneliti dalam hal ini, yaitu:

1. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat menggunakan media pembelajaran *puzzle* sebagai salah satu inovasi dalam mengajar bahasa Indonesia. Media ini terbukti mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar, sehingga dapat dijadikan alternatif dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti majas.

2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi guru dalam mengembangkan dan menyediakan media pembelajaran inovatif seperti *puzzle*. Dukungan sekolah akan sangat membantu dalam menciptakan proses belajar yang lebih kreatif, aktif, dan menyenangkan bagi siswa.

3. Bagi Siswa

Siswa hendaknya lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran yang menggunakan media seperti *puzzle*, karena selain menyenangkan, media ini membantu mereka memahami materi dengan lebih mendalam melalui pengalaman langsung dan kerja sama kelompok.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Disarankan untuk meneliti penggunaan media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta memperluas aspek penelitian tidak hanya pada hasil belajar kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul A.dan Wisloedhanie Widi. *Bahasa Indonesia Bahasa Indonesia. Jurnal Keperawatan Malang*. 1, no 1 2018. <https://doi.org/10.36916/jkm.v1i1.45>.
- Aisyah, Indah Anuratul, Ridwan, and Iwan Kuswandi. "Penerapan Media *Puzzle* Pada Pembelajaran Ppkn Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Cinta Tanah Air Di Sb Ipoh Malaysia". *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*; 07, no. 1 (2024): 243–51.<https://journalversa.com/s/index.php/jipp>
- Anjaleka, Kholis. "Penggunaan *Puzzle* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 4 Sd Pada Mata Pelajaran Pai." *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 1, no. 4 (2021): 114–19. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i4.574>.
- Annisa, Ilmi, Nisagita, Prihantini, "Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kreatifitas kelompok Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *Jurnal Multidisiplin Indonesia*. Vol. 1 No. 4, (2023) 254-262.<https://doi.org/10.62007/joumi.v1i4.183>
- Alzanah, Lulu, Happy Indira Dewi, "Pengembangan *Puzzle* Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar," *Jurnal Ikraith Humaniorah*. 6 No 2, (2022)126-135.<https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/view/1508/1234>
- Aprilia, Riza Dwi dan Rendra Sakbana Kusuma. "Pengaruh Media Crossword *Puzzle* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V SD". *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9, no 3 (2024). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.15906>
- Arafat Lubis, Maulana dkk. *Model-Model Pembelajaran PPKn di SD/MI Teori dan Implementasinya untuk Mewujudkan Pelajar Pancasila*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2022.

Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran, Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA, 2016.

Asdiniah, Euis Nur Amanah, Triana Lestari, “Pengaruh Media Sosial TikTok Terhadap Perkembangan Prestasi Belajar Anak Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, no 1 (2021): 1675-1682.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1156>

B, Prasetyo. *Inovasi Pembelajaran di Era Digital*. Jakarta: Gramedia, 2023.

Djuned, Muslim, Nurmayuli Nurmayuli, and Annisah Maghfirah. “Validitas Dan Reabilitas Instrumen Korelasi Antara Intensitas Membaca Al-Qur’an Dan Sikap Religius Mahasiswa.” *Intelektualita (Journal of education Sciences and Teacher Training)* 13, no. 1 (2024): 16–26.
<https://doi.org/10.22373/ji.v13i1.24738>.

Iba Zainuddin, Aditya Wardhana. *Metode Penelitian*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2023.

Ilah, Ridwan. *Evaluasi Proses dan Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2020.

Iskandar, Abdul Malik. *Monograf Relasi Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Hasil Belajar*. Yogyakarta: CV. Bintang Semesta Media: 2021.

Islamiyah, Nur. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Scrambel Berbantuan Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Murid Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 18, no. 1 (2022) : 116-129.
<https://doi.org/10.25134/d6z4w540>

Ismail, Muhammda Ilyas. *Evaluasi Pembelajaran: Konsep Dasar, Prinsip, Teknik Dan Prosedur*. Depok: Pt Rajagrafindo Persada, 2020.

Khasanah, Fitria ulfatul, “Efektivitas Media *Puzzle* Of Paragraph Story Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 jember Tahun pelajaran 2023/2024”. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember, 2024.

Mustafa,Pinton Setya. “Statistika Inferensial meliputi Uji Beda dalam Pendidikan Jasmani: Sebuah Tinjauan” Didaktika Jurnal Pemikiran Pendidikan, 2 no.1 (2022) 71-86.[https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2\(1\).4166](https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2(1).4166)

Nadiyah, “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan membaca Permulaan Siswa Kelas II SD Kharisma Bangsa”. Universitas Islam Negeri Syarifhidatullah, 2023.

Nasruddin Juhana, ”*Metodelogi Penelitian Pendidikan (Buku Ajar Praktis Cara Membuat Penelitian)*”.Bandung: PT Panca Terra Firman, 2019)

Oktafikrani, Dafid. “Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang”. Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, 16, no. 30 (2020): 133–142.
<https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2710>.

Priyanto, Heru, dan Fera Ratyaningrum. “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Pada Materi Ragam Hias Kelas X Animasi Smkn 1 Dlanggu Mojokerto.” Jurnal Seni Rupa, 11, no. 3 (2023): 105–114.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/55429>

Putri, Ranti Satriani, Desyandri dan Firman. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas IV Sekolah Dasar”, Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan, 2, no. 4 (2024): 26–34.<https://doi.org/10.61292/cognoscere.247>

Purwaningsih. “Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Penemuan Pada Peserta Didik Kelas VIII Smp Negeri 8 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi, Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan, 2, No 4, (2022) 422-427.<https://jurnalp4i.com/index.php/educator/article/view/1929/1803>

Rahmawati. "Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9, no 2 (2022), 100-110.

S, Sagala. *Manajemen Strategik dalam Peningkatan Mutu Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2020.

Saputra, Edi dan Muhammad Dalimunthe. "*Buku Pembelajaran Bahasa Indonesia*". Medan: CV. Scintifik Corner Publishing, 2019.

Saptiwi, Niken Ayu, Dewi Safitri, Titania, Intan dan Anik Lestarinigrum. *Buku Panduan Bermain dengan Media PUBER (PuzzleBerantai)*. Jawa Timur: Srikandi kreatif Nusantara, 2021.

Seto, Mulyadi, Basuki Heru, dan Prabowo Hendro. "*Metode Penelitian Kualitatif dan Mixed Method Perspektif yang Terbaru Untuk Ilmu-Ilmu Sosial, Kemanusiaan dan Budaya*". Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2019.

Setyawan, Dodiet Aditya Setyawan. *Hipotesis dan variabel Penelitian*. Surakarta: Penerbit Tahta Media, 2021.

Sudayarna, Bambang, dan Ricky Agusady, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Yogyakarta: DEEPUBLISH, 2022.

Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2021.

Syahputri, Addini Zahra, Fay Della Fallenia dan Ramadani Syafitri, "Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif," *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2, no. 1 (2023): 161-166.
<https://doi.org/10.64464/tarbiyah.v2i1.25>

Tomasouw, Jolanda dan Julians E.R. Marantika. *Evaluasi Pengajaran Bahasa Jerman*, Ed. Nanda. Jawa Barat: Edu Publisher, 2020.

Widiana, I Wayan, Ndara Tangu Rendra dan Ni Wayan Wulantari. "Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA". Indonesian Journal Of Educational Research and Review, 2, No 3, (2022): 354-362. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22563>

Widiastuti, "Efektivitas Media Puzzle dalam Pembelajaran IPA". Jurnal Pendidikan Dasar, 7, no 3, (2022) 100-110. <https://doi.org/10.26618/jp.v4il.1371>

Wyulandari, Ana Yuniasti Retno & Nur Qomaria. "*Analisis Statistik Deskriptif dan Uji Hipotesis dengan SPSS*". Madiun: CV Bayfa Cendekia Indonesia, 2024.

Yusrizal dan Rahmati. *Tes Hasil Belajar, 1st Ed.* Aceh: Bandar Publishing, 2020

Kota Padangsidimpuan



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Hanifah Wardani Harahap lahir pada tanggal 17 Mei 2003 di kota Padangsidimpuan. Penulis merupakan anak ke delapan dari 10 bersaudara dari pasangan Ramadhan Harahap dan Almh. Nurijah Nasution. Alamat tempat tinggal di jalan haji harun no.22 Siborang kota Padangsidimpuan. Pekerjaan ayah saya merupakan seorang supir. Penulis pernah menempuh pendidikan di TK Darul Hikmah dan penulis melanjutkan pendidikan di SD Negeri 200114 Padangsidimpuan tahun 2009-2015, lalu melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Padangsidimpuan 2015-2018, dan melanjutkan pendidikan berikutnya di SMA Negeri 6 Padangsidimpuan 2019-2021, kemudian melanjutkan jenjang pendidikan berikutnya di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan dengan Prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Kontak yang dapat dihubungi 082162995102 (Whatsapp) dan alamat Email-hanifahwardanipsp@gmail.com.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

KALENDER PENDIDIKAN



DINAS PENDIDIKAN KOTA PADANGSIDIMPUAN



H. TIMUR TUMANGGOR, S.Sos, M.AP
Pj. Walikota Padangsidimpuan

AHMAD RIZKI HARIRI HASIBUAN, SSTP, M.SP
Kadis Pendidikan Kota Padangsidimpuan

KALENDER PENDIDIKAN PAUD/TK, SD DAN SMP KOTA PADANGSIDIMPUAN

Tahun Pelajaran
2024 / 2025

Hari	Juli 2024	15
Minggu	7 14 21 28	
Senin	1 8 15 22 29	
Selasa	2 9 16 23 30	
Rabu	3 10 17 24 31	
Kamis	4 11 18 25	
Jum'at	5 12 19 26	
Sabtu	6 13 20 27	
Libur Semester Genap 1-13 Juli 2024		
Tahun Baru Islam 1446 H 7 Juli 2024		
MPLS 15-17 Juli 2024		
Transisi PAUD ke SD 15-27 Juli 2024		

Hari	Agustus 2024	26
Minggu	4 11 18 25	
Senin	5 12 19 26	
Selasa	6 13 20 27	
Rabu	7 14 21 28	
Kamis	1 8 15 22 29	
Jum'at	2 9 16 23 30	
Sabtu	3 10 17 24 31	
HUT Kemerdekaan RI 17 Agustus 2024		

Hari	September 2024	24
Minggu	1 8 15 22 29	
Senin	2 9 16 23 30	
Selasa	3 10 17 24	
Rabu	4 11 18 25	
Kamis	5 12 19 26	
Jum'at	6 13 20 27	
Sabtu	7 14 21 28	
ANBK SMP 9-12 September 2024		
Maulid Nabi Muhammad SAW 16 September 2024		
Asesmen Sumatif Tengah Sem Genap 23-28 September 2024		

Hari	Oktober 2024	27
Minggu	6 13 20 27	
Senin	7 14 21 28*	
Selasa	1* 8 15 22 29	
Rabu	2* 9 16 23 30	
Kamis	3 10 17* 24 31	
Jum'at	4 11 18 25	
Sabtu	5 12 19 26	
HUT Pemko P-Sidimpuan ke-23 17 Oktober 2024		
ANBK Tahap I SD 28-31 Oktober 2024		

Hari	November 2024	25
Minggu	3 10 17 24	
Senin	4 11 18 25*	
Selasa	5 12 19 26	
Rabu	6 13 20 27	
Kamis	7 14 21 28	
Jum'at	1 8 15 22 29	
Sabtu	2 9 16 23 30	
ANBK Tahap II SD 4-7 November 2024		
Pilkada Serentak 27 November 2024		

Hari	Desember 2024	18
Minggu	1 8 15 22 29	
Senin	2 9 16 23 30	
Selasa	3 10 17 24 31	
Rabu	4 11 18 25	
Kamis	5 12 19 26	
Jum'at	6 13 20 27	
Sabtu	7 14 21 28	
Asesmen Sumatif Semester Ganjil 9-14 Des 2024		
Penerimaan Raport 21 Des 2024		
Libur Semester Ganjil 23-31 Des 2024		
Hari Raya Natal & Cuti Bersama 25-26 Des 2024		

Hari	Januari 2025	20
Minggu	5 12 19 26	
Senin	6 13 20 27	
Selasa	7 14 21 28	
Rabu	1 8 15 22 29	
Kamis	2 9 16 23 30	
Jum'at	3 10 17 24 31	
Sabtu	4 11 18 25	
Tahun Baru Masehi 2025 1 Januari 2025		
Libur Semester Ganjil 2-4 Januari 2025		
Hari Pertama Semester Genap 6 Januari 2025		
Libur Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW 14 Jan 2025		
Libur Khusus 28 Januari 2025		
Tahun Baru Imlek 2576 29 Januari 2025		

Hari	Februari 2025	23
Minggu	2 9 16 23	
Senin	3 10 17 24	
Selasa	4 11 18 25	
Rabu	5 12 19 26	
Kamis	6 13 20 27	
Jum'at	7 14 21 28	
Sabtu	1 8 15 22	
Libur Menjelang Ramadan 1446 H 28 Februari 2025		

Hari	Maret 2025	12
Minggu	2 9 16 23 30	
Senin	3 10 17 24 31	
Selasa	4 11 18 25	
Rabu	5 12 19 26	
Kamis	6 13 20 27	
Jum'at	7 14 21 28	
Sabtu	1 8 15 22 29	
Libur Awal Ramadan 1446 H 1 Maret 2025		
Asesmen Tengah Semester Genap 10-15 Maret 2025		
Libur Ramadan 1446 H 17-28 Maret 2025		
Hari Raya Nyepi Tahun Baru Saka 1946 29 Maret 2025		
Hari Raya Idul Fitri 1446 H 31 Maret 2025		

Hari	April 2025	19
Minggu	6 13 20 27	
Senin	7 14 21 28	
Selasa	1 8 15 22 29	
Rabu	2 9 16 23 30	
Kamis	3 10 17 24	
Jum'at	4 11 18 25	
Sabtu	5 12 19 26	
Idul Fitri Hari Raya Idul Fitri 1446 H 1-5 April 2025		
Hari Pertama Sekolah Setelah Idul Fitri 7 April 2025		
Wafat Yesus Kristus 18 April 2025		
Libur Khusus 19 April 2025		

Hari	Mei 2025	24
Minggu	4 11 18 25	
Senin	5 12 19 26	
Selasa	6 13 20* 27	
Rabu	7 14 21 28	
Kamis	1 8 15 22 29	
Jum'at	2* 9 16 23 30	
Sabtu	3 10 17 24 31	
Hari Buruh Internasional 1 Mei 2025		
Hari Raya Waisak 12 Mei 2025		
ASSP Kis VI SD dan IX SMP 19-24 Mei 2025		
Kenaikan Isa Al Masih 29 Mei 2025		

Hari	Juni 2025	22
Minggu	1 8 15 22 29	
Senin	2 9 16 23 30	
Selasa	3 10 17 24	
Rabu	4 11 18 25	
Kamis	5 12 19 26	
Jum'at	6 13 20 27	
Sabtu	7 14 21 28	
Hari Lahir Pancasila 1 Juni 2025		
Hari Raya Idul Adha 1446 H 7 Juni 2025		
Pengumuman Kelulusan SD&SMP 10 Juni 2025		
Asesmen Sumatif Semester Genap 16-21 Juni 2025		
Tahun Baru Hijriyah 1447 27 Juni 2025		
Penerimaan Raport 28 Juni 2025		
Libur Semester Genap 30 Juni 2025		

Hari	Juli 2025	16
Minggu	6 13 20 27	
Senin	7 14 21 28	
Selasa	1 8 15 22 29	
Rabu	2 9 16 23 30	
Kamis	3 10 17 24 31	
Jum'at	4 11 18 25	
Sabtu	5 12 19 26	
Libur Semester Genap 1-12 Juli 2025		
MPLS 14-16 Juli 2025		
Transisi PAUD ke SD 14-26 Juli 2025		

Hari Efektif Belajar T.A. 2024 - 2025

1. Semester Gasal :	135	hari
2. Semester Genap :	120	hari
JUMLAH :	255	hari

Catatan

MPLS

Libur PBM

Hari Efektif

Asesmen Sumatif

Bagi Raport

Jl. H.E. Bin

Libur Nas

Hari Besar Nas

Penjelasan Hari-Hari Besar Nasional (*)

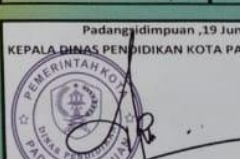
1	Hari Kartini	21 April 2024
2	Hardiknas	2 Mei 2025
3	Hardiknas	20 Mei 2025
4	Hari Kesaktian Pancasila	1 Oktober 2024

Penjelasan Hari-Hari Besar Nasional (*)

5	Hari Batik	2 Oktober 2024
6	Hari Sumpah Pemuda	28 Oktober 2024
7	Hari Pahlawan	10 November 2024
8	Hari Guru Nasional	25 November 2024

Padangsidimpuan, 19 Juni 2024

KEPALA DINAS PENDIDIKAN KOTA PADANGSIDIMPUAN



AHMAD RIZKI HARIRI HASIBUAN, S.TP, M.SP
Pembina
NIP. 19861016 200412 1 003

* Kalender ini kesepakatan Kota Padangsidimpuan, Kab. Mandailing Natal, Kab. Tapanuli Selatan, Kab. Padang Lawas Utara, dan Kab. Padang Lawas Tanggal 19 Juni 2024 di Kab. Padang Lawas

* Libur Nasional dan Cuti Bersama Tahun 2024 & 2025 menyesuaikan dengan SKB 1 Menteri tahun 2024 & 2025

LAMPIRAN 2

STRUKTUR ORGANISASI KELAS



STRUKTUR ORGANISASI

kelas IV B



LAMPIRAN 3
MODUL AJAR

MODUL AJAR KELAS IV
KURIKULUM MERDEKA
(Kelas Kontrol)

Penyusun Satuan Pendidikan : Hanifah Wardani Harahap
Satuan pendidikan : SD Negeri 200515 Padangsidempuan
Tahun Penyusunan : 2025
Fase/Kelas : B/IVA
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Majas Metafora
Alokasi Waktu : 2x35 menit

A. Kompetensi Awal

1. Peserta didik mampu membaca teks narasi pendek secara lancar dan memahami arti kata-kata dasar yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari
2. Peserta didik mampu mengidentifikasi arti kata yang sebenarnya.

B. Delapan Dimensi Profil Lulusan

1. Keimanan dan Ketakwaan
2. Kewargaan
3. Penalaran Kristis
4. Kreativitas
5. Kolaborasi
6. Kemandirian
7. Kesehatan
8. Komunikasi

C. Sarana dan Prasarana

1. Sumber Belajar : Buku Siswa : Bahasa Indonesia Untuk SD/MI Kelas IV Oleh Sugiyanto dan Titin Kurnianingsih.
2. Media Gambar

D. Metode, dan Pendekatan Pembelajaran

- Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Demonstrasi, dan Penugasan
- Pendekatan : Diferensiasi

E. Capaian pembelajaran

- **2.2 Membaca dan Memirsa**
Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa; dan memahami ide pokok, ide pendukung, pesan, dan informasi dalam teks sastra dan nonsastra berbentuk cetak dan/atau elektronik.

F. Tujuan Pembelajaran

- Melalui media gambar, peserta didik dapat mengidentifikasi kalimat yang mengandung majas metafora dengan tepat.
- Melalui tanya jawab, peserta didik dapat menjelaskan makna dari kata ungkapan majas metafora dalam bahasa sehari-hari dengan benar.

G. Pemahaman Bermakna

- Peserta didik memahami makna kata kiasan yang membuat sebuah cerita lebih indah dan tidak membosankan.

I. Pertanyaan Pemantik

1. Apa itu Majas metafora?
2. "Siapa yang pernah mendengar Ibunya pulang dari pasar membawa buah tangan? Apakah tangan Ibu kalian benar-benar tumbuh buah apel atau jeruk?"

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Kegiatan Orientasi: 1. Guru memberikan salam dan siswa merespon salam dari guru. 2. Guru membuka pembelajaran dengan melakukan doa bersama. 3. Guru mengecek kehadiran peserta didik. Kegiatan Apersepsi: 4. Guru melakukan apersepsi dengan memantik pemahaman peserta didik tentang pembelajaran sebelumnya Kegiatan Motivasi: 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 6. Mengajak siswa untuk tepuk fokus agar menambah semangat siswa dalam belajar.	15 menit
Inti	1. Guru meminta peserta didik menyanyikan lagu berisi tentang majas- majas. Majas Dalam Cerita <i>Ayo kita mengenal majas dalam cerita</i> <i>Pertama metafora, kedua hiperbola</i> <i>Dan juga masih ada majas personifikasi</i> <i>Ayo hapalkan dengan senang hati</i> <i>Pertama metafora, kata tak sebenarnya</i>	45 Menit

Perumpamaan saja atau hanya kiasan

Contohnya “Raja siang sudah mulai tenggelam”

Itu artinya matahari terbenam

Kedua hiperbola, majas yang berlebihan

Suka tak masuk akal dan dilebih-lebihkan

Contohnya “Mobil itu berjalan seperti kilat”

Itu artinya berjalan dengan cepat

Ketiga personifikasi, sebuah benda mati

Seolah punya nyawa seperti manusia

Contohnya “Gemuruh petir yang bersaut-sautan

Itu seperti suara manusia.

(<https://youtu.be/I07roLjDVvo?feature=shared>)

2. Guru menjelaskan kepada peserta didik pengertian dan contoh-contoh majas metafora.
3. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok untuk permainan dengan media gambar mengenal majas metafora.
4. Setelah menemukan kata-kata majas yang tepat maka setiap kelompok menuliskannya di buku masing-masing.
5. Kemudian setiap perwakilan kelompok mempresentasikan kata-kata majas dan artinya yang mereka tentukan.
6. Melakukan diskusi tanya jawab tentang hasil diskusi dan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menyampaikan pandangannya tentang dinamika kelas terjadi pada saat ini.
7. Guru memberikan tugas LKPD sesuai dengan kemampuan siswa Siswa dengan kemampuan tinggi, sedang dan rendah).
8. Setelah semua kelompok mendapatkan LKPD guru memimpin siswa untuk memahami langkah- langkah dalam menyelesaikan LKPD.
9. Siswa mengerjakan tugas LKPD dan guru berkeliling memeriksa dan membimbing siswa dalam mengerjakan LKPD.

	10. Guru memberikan penguatan terhadap hasil tugas LKPD yang sudah disajikan dengan memberikan apresiasi tepuk tangan, hebat dan luar biasa.	
Penutup	1. Guru bersama siswa membuat kesimpulan dari pembelajaran hari ini. 2. Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa. 3. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.	10 Menit

I. Asesmen / Penilaian.

- Penilaian Sikap (Afektif) Bentuk Instrumen : Observasi.
- Penilaian Pengetahuan (Kognitif) Bentuk Instrumen : Pilihan Ganda.
- Penilaian Keterampilan (Psikomotor) Bentuk Instrumen : Isian Unjuk Kerja dan Produk.

J. Kegiatan Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan
Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan membaca.
2. Remedial
Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang dengan berdiskusi dan mengerjakan beberapa latihan soal.

Padangsidempuan, Oktober 2025

Menyetujui,

Kepala Sekolah SD Negeri 200515 Padangsidempuan

Saribuna, S.Pd
NIP. 198810830 200701 2 002

Wali Kelas IVA

Peneliti

Aisyah, S.Pd

Hanifah Wardani Harahap
NIM 2120500061

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Satuan pendidikan : SD Negeri 200515 Padangsidempuan
Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Fase : IV/ B
Materi : Majas Metafora
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Identitas Peserta Didik

Nama :
Kelas :
Hari/Tanggal :

B. Tujuan Pembelajaran

- Siswa dapat mengidentifikasi majas metafora dalam kalimat lisan maupun tulisan.
- Siswa dapat memahami struktur kalimat menggunakan majas metafora.
- Siswa dapat menentukan kalimat yang mengandung majas metafora dalam sebuah teks siswa dapat menulis kalimat dan menggambarkan suatu keadaan dengan menggunakan majas metafora.

C. Petunjuk Pengerjaan

1. Perhatikan setiap gambar dengan saksama.
2. Tebaklah majas metafora yang sesuai dengan gambar tersebut.
3. Tuliskan arti sebenarnya dari majas metafora tersebut.
4. Kerjakan secara mandiri dan jujur.

D. Kegiatan Peserta Didik

Ayo Menebak Majas Metafora!

Isilah tabel berikut berdasarkan gambar yang disediakan oleh guru.

1. Majas Metafora: Makan hati

Arti sebenarnya: Menderita

2. Majas Metafora:

Arti sebenarnya:

3. Majas Metafora :

Arti sebenarnya :

4. Majas Metafora:.....

Arti sebenarnya:.....

5. Majas Metafora:

Arti sebenarnya:

6. Majas Metafora:

Arti sebenarnya:

7. Majas Metafora:

Arti sebenarnya:

8. Majas Metafora:

Arti sebenarnya:

9. Majas Metafora:

Arti sebenarnya:

10. Majas Metafora:

Arti sebenarnya:.....

E. Refleksi Peserta Didik

Beri tanda centang (✓) sesuai dengan pemahamanmu!

Pernyataan	Ya	Tidak
Saya memahami pengertian majas metafora		
Saya dapat menebak majas dari gambar		
Saya senang belajar menggunakan gambar		

F. Penilaian

Skor maksimal: 100

Setiap jawaban benar bernilai 10 poin.

Kriteria Ketuntasan: Peserta didik dinyatakan tuntas jika memperoleh nilai ≥ 75 .

I. Pengayaan dan Remedial

Pengayaan: Peserta didik membuat 2 contoh majas metafora lain beserta artinya.

Remedial: Peserta didik mengerjakan kembali soal dengan bimbingan guru.



TEBAK GAMBAR

Majas Metafora



@fnurja

	Majas Metafora: Makan Hati
Arti sebenarnya: Menderita	

	Majas Metafora:
Arti sebenarnya:	

	Majas Metafora:
Arti sebenarnya:	

	Majas Metafora:
Arti sebenarnya:	

	Majas Metafora:
Arti sebenarnya:	

	Majas Metafora:
Arti sebenarnya:	

	Majas Metafora:
Arti sebenarnya:	

	Majas Metafora:
Arti sebenarnya:	

	Majas Metafora:
Arti sebenarnya:	

Si Ayam 	Majas Metafora:
Arti sebenarnya:	

MODUL AJAR KELAS IV KURIKULUM MERDEKA (KELAS EKSPERIMEN)

Penyusun Satuan Pendidikan : Hanifah Wardani Harahap
Satuan pendidikan : SD Negeri 200515 Padangsidempuan
Tahun Penyusunan : 2025
Fase/Kelas : B/IVB
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Majas Metafora
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi

3. Peserta didik mampu membaca teks narasi pendek secara lancar dan memahami arti kata-kata dasar yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari
 4. Peserta didik mampu mengidentifikasi arti kata yang sebenarnya.
-

B. Delapan Dimensi Profil Lulusan

9. Keimanan dan Ketakwaan
 10. Kewargaan
 11. Penalaran Kritis
 12. Kreativitas
 13. Kolaborasi
 14. Kemandirian
 15. Kesehatan
 16. Komunikasi
-

C. Sarana dan Prasarana

3. Puzzle Majas Metafora
 4. LKPD
 5. Kertas
 6. Sumber Belajar : Buku Siswa : Bahasa Indonesia Untuk SD/MI Kelas IV Oleh Sugiyanto dan Titin Kurnianingsih.
-

D. Model, Metode, dan Pendekatan Pembelajaran

- Model : Problem Based Learning
 - Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Diskusi, Demonstrasi, dan Penugasan
 - Pendekatan : Diferensiasi
-

E. Capaian pembelajaran

• 2.2 Membaca dan Memirsa

Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa; dan memahami ide pokok, ide pendukung, pesan, dan informasi dalam teks sastra dan nonsastra berbentuk cetak dan/atau elektronik.

F. Tujuan Pembelajaran

- Melalui orientasi masalah (teks rumpang) Peserta didik dapat mengidentifikasi kalimat yang mengandung majas metafora dengan tepat.
- Melalui diskusi kelompok berbasis kesiapan belajar, peserta didik dapat menganalisa makna majas metafora sesuai konteks kalimat dengan benar.

G. Pemahaman Bermakna

Peserta didik memahami bahwa bahasa tidak hanya menyampaikan informasi secara langsung (tersurat), tetapi juga dapat digunakan untuk menyampaikan perasaan, keindahan, dan pesan secara kiasan (tersirat) agar komunikasi menjadi lebih menarik.

H. Pertanyaan Pemantik

1. Apa itu Majas metafora
2. "Anak-anak, jika Ibu Guru berkata bahwa Andi adalah bintang kelas, apakah artinya tubuh Andi mengeluarkan cahaya di malam hari seperti bintang di langit?"

Kegiatan	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Kegiatan Orientasi: 1. Guru memberikan salam. 2. Guru membuka pembelajaran dengan melakukan doa 3. Guru melakukan pemeriksaan kehadiran siswa satu per satu Kegiatan Apersepsi: 4. Guru melakukan apersepsi dengan memantik pemahaman siswa tentang pembelajaran sebelumnya . Kegiatan Motivasi: 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. 6. Guru mengajak siswa untuk tepuk fokus agar menambah semangat siswa dalam belajar.	1. Siswa menjawab salam dari guru. 2. Doa dipimpin oleh salah satu siswa. 3. Siswa menjawab panggilan dengan sopan, duduk rapi, dan serta menyiapkan kelengkapan belajar. 4. Siswa menyanyikan lagu Profil Pelajar Pancasila. 5. Siswa mendengarkan pertanyaan guru, mengingat kembali materi sebelumnya dan menjawab sesuai pemahaman masing-masing. 6. Siswa mendengarkan tujuan pembelajaran. 7. Siswa melakukan tepuk fokus agar semangat dalam belajar.	10 Menit
Inti	Tahap 1 Orientasi terhadap masalah 11. Guru menyajikan masalah dalam bentuk cerita singkat: "Anak-anak, kalian pernah dengar ungkapan 'raja siang'?"	1. Siswa menanggapi pertanyaan dan menyampaikan pendapat tentang makna ungkapan tersebut. 2. Siswa mengamati dan gambar yang ditampilkan. 3. Siswa mendengarkan instruksi guru ,	45 Menit

	Apa maksudnya? - Guru menunjukkan gambar <i>puzzle</i> berisi potongan kalimat majas metafora yang acak. - Guru menjelaskan bahwa siswa akan menyusun <i>puzzle</i> gambar/kalimat dan memecahkan masalah arti metafora dalam kalimat tersebut.	menyiapkan diri dan bertanya apabila belum dipahami.	
	Tahap 2 Mengorganisasikan siswa untuk belajar - Guru membagi siswa dalam kelompok kecil dengan 4-5 siswa dalam 1 kelompok. - Guru membagikan lembar LKPD yang berisi potongan <i>puzzle</i> berupa gambar dan kalimat majas metafora. - Guru memberi instruksi “setiap kelompok harus menyusun potongan <i>puzzle</i> menjadi kalimat yang bermakna dan mengandung majas metafora.	- Siswa membentuk kelompok sesuai arahan dari guru. - Siswa menerima lks yang diberikan guru. - Siswa bekerja sama dalam kelompok untuk menyusun potongan <i>puzzle</i> dan mendiskusikan arti metafora sesuai instruksi dari guru.	
	Tahap 3 Membimbing Penyelidikan Guru membimbing kelompok dengan pertanyaan pemantik “Mengapa kalian menyusun kata ini dengan urutan seperti itu?”.	Siswa menjawab pertanyaan dengan menjelaskan alasan penyusunan kata dan berdiskusi dalam kelompok.	
	Tahap 4 Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Guru meminta setiap kelompok menuliskan hasil susunan <i>puzzle</i> dan artinya di papan tulis atau di buku tulis.	- Siswa menuliskan hasil kerja kelompok di papan tulis dan buku tulis. - Siswa mempresentasikan	

	6. Guru mengatur presentasi kelompok. 7. Guru memberikan kesempatan bertanya kepada kelompok lain.	hasil kerja kelompok secara bergilir. 10. Menjawab pertanyaan dari kelompok lain.	
	Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah 8. Guru memimpin diskusi kelas tentang jawaban yang benar atau kurang tepat. 9. Guru memberikan penguatan konsep majas metafora dan memberikan contoh lain.	11. Siswa mendengarkan arahan guru dan mengoreksi jawaban. 12. Siswa mendengarkan dan mencatat hal-hal yang penting.	
Penutup	4. Guru memberikan refleksi • Apa yang kalian pelajari hari ini? • Apa manfaat belajar majas metafora? 5. Guru memberikan umpan balik terhadap kerja sama dan hasil belajar siswa. 6. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam dan doa.	1. Siswa menyampaikan hasil refleksi pembelajaran dengan menjawab pertanyaan guru. 2. Siswa mendengarkan umpan balik dari guru. 3. Siswa menjawab salam dan salah satu siswa memimpin doa.	10 Menit

I. Asesmen / Penilaian.

- Penilaian Sikap (Afektif) Bentuk Instrumen : Observasi.
- Penilaian Pengetahuan (Kognitif) Bentuk Instrumen : Pilihan Ganda.
- Penilaian Keterampilan (Psikomotor) Bentuk Instrumen : Isian Unjuk Kerja dan Produk.

J. Kegiatan Pengayaan dan Remedial

3. Pengayaan

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan membaca.

2. Remedial

Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang dengan berdiskusi dan mengerjakan beberapa latihan soal.

Padangsidempuan, Oktober 2025

Menyetujui,

Kepala Sekolah SD Negeri 200515 Padangsidempuan

Saribuna, S.Pd

NIP. 198810830 200701 2 002

Wali Kelas IVB

Peneliti

Rosmawar, A. Ma. Pd

NIP. 19831018 201001 2 009

Hanifah Wardani Harahap

NIM 2120500061

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Satuan pendidikan : SD Negeri 200515 Padangsidempuan
Mata pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : IV/1
Materi : Majas Metafora
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. Identitas Peserta Didik

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

B. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat mengidentifikasi majas metafora dalam kalimat lisan maupun tulisan.
- Peserta didik dapat memahami struktur kalimat menggunakan majas metafora.
- Menyusun potongan puzzle untuk menemukan pasangan gambar –kalimat metafora- arti sebenarnya
- Menunjukkan sikap kerja sama, komunikatif dan kreatif

C. Petunjuk Penggunaan LKPD

1. Bacalah petunjuk guru dengan baik.
2. Bekerjalah secara kelompok.
3. Susun potongan *puzzle* (gambar, kalimat metafora dan artinya).
4. Cocokkan hasil *puzzle* dengan teman kelompokmu.
5. Tuliskan hasil susunan *puzzle* di kolom jawaban yang tersedia.

D. Alat dan Bahan

- Potongan *Puzzle*
- Kertas jawaban LKPD
- Pensi/pulpen
- Lem kertas

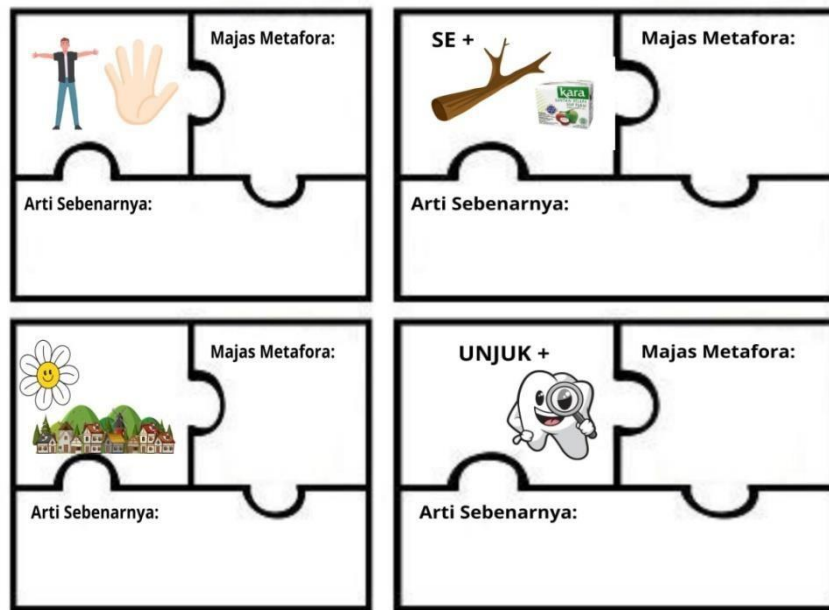
E. Kegiatan LKPD

1. Guru membagikan potongan *puzzle* yang berisi:
 - Gambar
 - Kalimat Metafora
 - Arti sebenarnya

2. Kerjakan Tugas Berikut!

Tugas 1 (Menyusun *Puzzle*)

- Susunlah puzzle hingga membentuk potongan gambar –kalimat majas metafora – arti sebenarnya.



Tugas 2 (Menulis Jawaban di tabel)

No	Gambar <i>Puzzle</i>	Kalimat majas metafora	Arti sebenarnya
1.			
2.			
3.			
4.			

Tugas 3 (Refleksi)

Jawablah pertanyaan berikut!

- Apa yang dimaksud dengan majas metafora?
- Apa beda kalimat metafora dengan kalimat biasa?

F. Penilaian

Aspek yang dinilai

- Kognitif (Pengetahuan)
 - Benar salah dalam menyusun *puzzle* dan menuliskan makna.
- Afektif (Sikap)
 - Kerja sama, disiplin, dan menghargai teman kelompok.
- Psikomotor (Keterampilan)
 - Kerapian menyusun *puzzle* dan menulis jawaban.

Skor (Rubrik Penilaian)

- 90-100 = Sangat baik
- 80-89 = Baik
- 70-79 = Cukup
- <70 = Perlu Bimbingan

LAMPIRAN 4
BAHAN AJAR

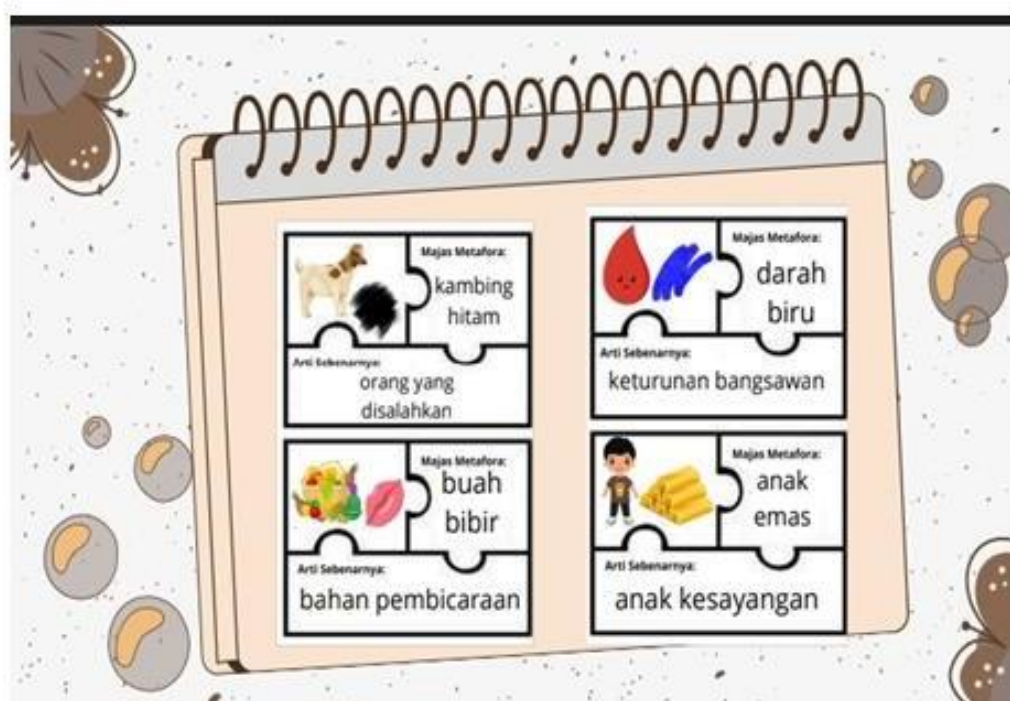
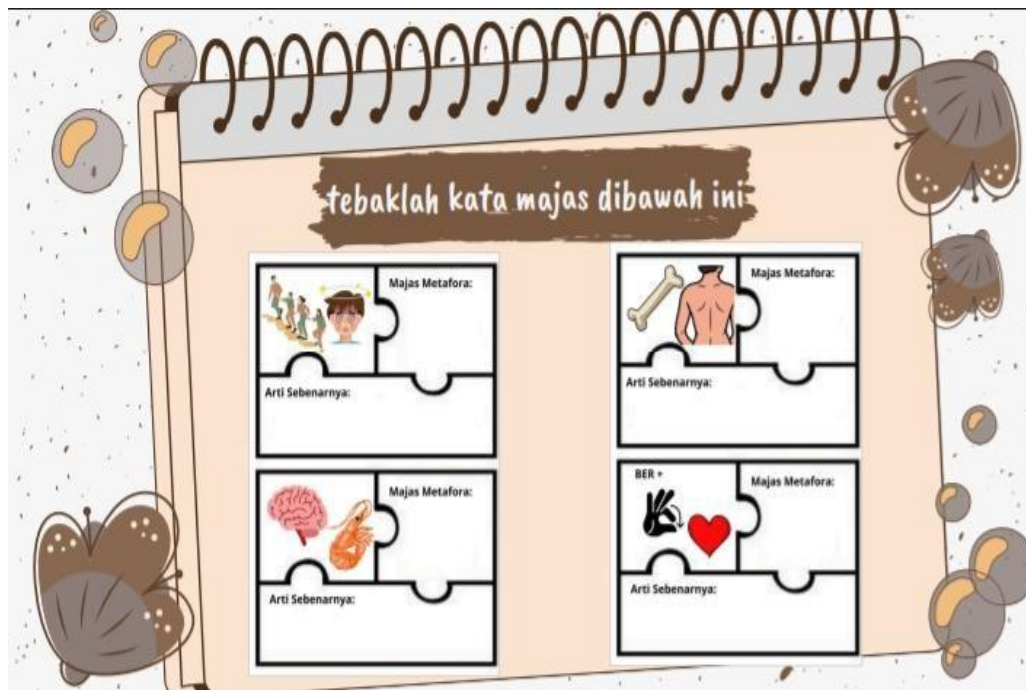


pengertian majas metafora

Majas metafora adalah gaya bahasa yang membandingkan dua hal secara langsung, tanpa menggunakan kata penghubung seperti "seperti", "bagai", atau "laksana". Dalam majas metafora, suatu objek atau konsep digantikan dengan objek atau konsep lain yang memiliki sifat atau makna yang mirip, sehingga menimbulkan efek imajinatif dan memperkuat makna kalimat.

ciri-ciri majas metafora

- Perbandingan langsung (tanpa kata penghubung).
- Bersifat imajinatif.
- Sering digunakan dalam puisi, sastra, dan pidato



LAMPIRAN 5

SOAL PRETEST DAN POSTTEST

Satuan pendidikan: SD Negeri 200515 Padangsidempuan

Fase/Kelas : B/IV

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi : Majas Metafora

Alokasi Waktu : 20 Menit

Jenis Tes : Tes Pretest

Petunjuk Pengerjaan

1. Tuliskan nama lengkap dan kelas pada kolom di bawah.
2. Bacalah setiap soal dengan teliti.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c dan d.
4. Periksa kembali jawabanmu sebelum dikumpulkan.

Nama :
Kelas :

SOAL PRETEST

1. Majas Metafora adalah...
 - a. bahasa yang menyamakan dua hal tanpa kata pembanding
 - b. bahasa yang menggunakan kata seperti atau bagai
 - c. bahasa yang menirukan bunyi alam
 - d. Bahasa yang berlebihan
2. Kalimat “Engkau adalah pelita dalam hidupku” mengandung majas...
 - a. Personifikasi
 - b. Hiperbola
 - c. Metafora
 - d. Simile
3. “Buku adalah jendela dunia”. Makna majas metafora tersebut adalah...
 - a. Buku bisa dibuat jendela
 - b. Buku membuat orang pintar
 - c. Buku bisa dipasang di rumah

- d. Buku berasal dari kaca
4. “Lidahmu adalah pedang tajam”. Arti ungkapan *pedang tajam* adalah...
- a. Lidah dapat melukai orang lain.
 - b. Lidah bisa berubah menjadi perang
 - c. Lidah digunakan untuk makan
 - d. Lidah bisa memotong benda
5. Kalimat yang tidak menggunakan majas metafora adalah...
- a. Waktu adalah uang
 - b. Ibu adalah pelita hidupku
 - c. Ayah seperti matahari keluarga
 - d. Pahlawan adalah bunga bangsa
6. Kalimat yang mengandung majas metafora adalah...
- a. Siti cantik seperti bunga mawar
 - b. Ayah adalah pelita dalam keluarga
 - c. Lari Budi cepat sekali
 - d. Rani sedang tidur siang
7. Pada kalimat “Dia adalah bintang kelas”, arti ungkapan *bintang kelas* adalah...
- a. Siswa yang pandai dan berprestasi
 - b. Anak yang suka melihat bintang
 - c. Anak yang suka tidur di kelas
 - d. Anak yang suka astronomi
8. Bacalah kalimat berikut!
- “ Hari ini wajah Dini adalah bulan purnama”.
- Arti kalimat tersebut adalah...
- a. Wajah Dini bulat seperti bulan
 - b. Dini sedang melihat bulan
 - c. Wajah Dini berubah jadi bulan
 - d. Wajah Dini sangat cantik dan berseri-seri
9. Perhatikan teks berikut
- “ Sekolah adalah rumah kedua bagi anak-anak”.
- Kalimat di atas termasuk majas metafora karena...
- a. Menggambarkan sekolah benar-benar sebuah rumah
 - b. Membandingkan sekolah dengan rumah secara langsung
 - c. Hanya berisi pernyataan biasa

- d. Tidak mengandung kiasan
10. Pilihlah kalimat yang menggunakan majas metafora dengan benar!
- a. Rudi seperti singa saat marah
 - b. Rudi adalah singa di dalam kelas
 - c. Rudi berteriak sangat keras
 - d. Rudi berlari secepat kilat

KUNCI JAWABAN SOAL PRETEST

- 1. a
- 2. c
- 3. b
- 4. a
- 5. c
- 6. b
- 7.a
- 8.d
- 9. b
- 10.b

Satuan pendidikan : SD Negeri 200515 Padangsidempuan

Fase/Kelas : B/IV

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Materi : Majas Metafora

Alokasi Waktu : 20 Menit

Jenis Tes : Tes Posttest

Petunjuk Pengerjaan

1. Tuliskan nama lengkap dan kelas pada kolom di bawah.
2. Bacalah setiap soal dengan teliti.
3. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c dan d.
4. Periksa kembali jawabanmu sebelum dikumpulkan.

Nama :
Kelas :

SOAL POSTTEST

1. Majas metafora digunakan untuk...
 - a. Menyampaikan perintah secara langsung
 - b. Membandingkan dua hal kata *seperti*
 - c. Membandingkan dua hal secara langsung tanpa kata pembanding
 - d. Menyampaikan cerita apa adanya
2. Tujuan dari majas metafora adalah...
 - a. Menyampaikan pesan dengan cara yang lebih indah dan bermakna
 - b. Membuat kalimat lebih panjang
 - c. Menyampaikan pesan apa adanya tanpa kiasan
 - d. Mengurangi kejelasan kalimat
3. Majas yang membandingkan dua hal secara langsung tanpa kata pembanding disebut....
 - a. Personifikasi
 - b. Simile
 - c. Metafora
 - d. Hiperbola

4. Kalimat “Dia adalah singa panggung saat tampil”. Makna kiasan *singa panggung* adalah...
- Hewan singa yang ada di atas panggung
 - Orang suka menonton pertunjukan
 - hewan peliharaan yang jinak
 - Orang yang berani dan percaya diri saat tampil
5. “Hatimu adalah baja”. Kalimat itu bermakna...
- Hati yang keras dan kuat
 - Hati bisa meleleh
 - Hati bisa berubah jadi besi
 - Hati bisa dipotong
6. Pada kalimat “ Ilmu adalah cahaya kehidupan” arti kata cahaya adalah...
- Lampu yang terang benderang
 - Sesuatu yang membuat hidup lebih jelas dan mudah
 - Matahari yang bersinar
 - Api yang menyinari kegelapan
7. Pilihlah kalimat yang benar menggunakan majas metafora!
- Adik tidur seperti bayi
 - Paman berangkat ke sawah setiap pagi
 - Ia adalah matahari keluarga kami
 - Ayah membeli buah di pasar
8. Perhatikan teks berikut!
- “Gigi Rani adalah permata putih yang berkilau”.
- Kalimat di atas bermakna bahwa...
- Gigi Rani berubah menjadi permata
 - Gigi Rani sangat indah, putih dan bersih
 - Rani suka memakai perhiasan
 - Rani menjual permata di pasar
9. Perhatikan kalimat-kalimat berikut!
1. “Buku adalah jendela dunia”.
 2. “Dia adalah bunga desa yang menawan”.
 3. “Ilmu adalah cahaya kehidupan”.
 4. “Andi adalah matahari pagi”.

Manakah kalimat metafora yang menunjukkan makna tentang pentingnya pengetahuan?

- a. 1 dan 2
- b. 2 dan 4
- c. 3 dan 4
- d. 1 dan 3

10. Bacalah beberapa kalimat berikut!

- 1. “Laut adalah rumah nelayan”.
- 2. “Pemuda itu adalah harapan bangsa”.
- 3. “Andi berlari secepat kilat”.
- 4. “Pendidikan adalah kunci masa depan”.

Kalimat majas metafora yang mengandung makna tentang masa depan dan cita-cita adalah...

- a. 1 dan 4
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 4
- d. 2 dan 3

KUNCI JAWABAN SOAL POSTEST

- 1. c
- 2. a
- 3. c
- 4. d
- 5. a
- 6. b
- 7. c
- 8. b
- 9. d
- 10. c

LAMPIRAN 6

HASIL BELAJAR PRETEST DAN POSTTEST

NILAI PRETEST DAN POSTTEST KELAS KONTROL

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Adril Sitra Harahap	60	70
2	Afrizal Maulana	50	70
3	Aisyah Sahra	70	80
4	Alya Safani	80	80
5	Ammar Kame Hamonangan	60	70
6	Arfan Syukri	70	80
7	Azka Putra Rinaldy	60	70
8	Azkia Zahra Indah	80	80
9	Azura Salsabila	70	80
10	Azzam Fazril	50	60
11	Fadil Hakim Saputra	60	70
12	Farhan Alfarozi Ahmad	60	70
13	Fatir Lukman	70	80
14	Frengki Hansen	60	70
15	Harip Husein Mahfuzi	80	80
16	Harsita Natasya	70	80
17	Intan Sari Hartati	60	70
18	Jelita Indriana Simamora	70	80
19	Karen Saputra	80	80
20	Karla Riskita	50	60
21	Khofifah Nasution	70	80
22	Nahdiatunnisa	60	70
23	Silviya Khoirunnisa	60	70
24	Sry Rahmadani	80	80
25	Varisha Ramadani	70	80
Jumlah		1596	1860
Rata-rata		63,84	74,4

Perhitungan Distribusi data Pretest dan Posttest Siswa Kelas Kontrol

A. Pretest Kelas Eksperimen

Diketahui data nilai pretest pada kelas eksperimen adalah sebagai berikut:

60507080607060807050606070608070607080507060608070

Rentan Kelas (R) = nilai terbesar-nilai terkecil

$$= 80-50$$

$$= 30$$

$$K = 1+ 3.3 \log(n)$$

$$= 1 + 3,3 \log 25$$

$$= 1 + 3,3 (1,3979)$$

$$= 5,61 = 6$$

$$P = \frac{R}{K} = \frac{30}{6} = 5$$

Tabel Distribusi Frekuensi Penyusunan Interval Kelas

No	Interval	xi	fi	xi ²	fi.xi	fi.xi ²
1	50-54	52	3	2704	156	8112
2	55-59	57	0	3249	0	0
3	60-64	62	9	3844	558	34596
4	65-69	67	0	4489	0	0
5	70-74	72	8	5184	576	41472
6	75-79	77	0	5929	0	0
7	80-84	82	5	6724	410	33620
Total			25		1700	117800

$$\text{Mean} = \frac{\sum fixi}{N} = \frac{1700}{25} = 68$$

$$\text{Median} = L + \left(\frac{\frac{N}{2} - f \text{ sebelum}}{f \text{ kelas}} \right) \times P = 70 + \left(\frac{12,5 - 12}{8} \right) \times 5 = 70 + \frac{0,5}{8} \times 5 = 70 + 0,3571 = 70,31$$

$$\text{Modus} = L + \left(\frac{d1}{d1 + d2} \right) \times P = 60 + \frac{9}{9 + 1} \times 5 = 60 + 4,5 = 64,5$$

$$\text{Standar Deviasi} = \sigma = \sqrt{\frac{\sum fixi^2}{N} - \left(\frac{\sum fixi}{N} \right)^2} = \sqrt{\frac{117800}{25} - 68^2} = \sqrt{4712 - 4624} = \sigma = \sqrt{88} = 9,3808$$

B. Posttest Kelas Kontrol

Diketahui data nilai posttest pada kelas kontrol adalah sebagai berikut:

70 70 80 80 70 80 70 80 80 60 70 70 80 70 80 80 70 80 80 60 80 70 70 80 80

Tabel Distribusi Frekuensi Penyusunan Interval Kelas

No	Interval	xi	fi	xi ²	fi.xi	fi.xi ²
1	50-54	52	0	2704	0	0
2	55-59	57	0	3249	0	0
3	60-64	62	2	3844	124	7688
4	65-69	67	0	4489	0	0
5	70-74	72	10	5184	720	51840
6	75-79	77	0	5929	0	0
7	80-84	82	13	6724	1066	87412
Total			25		1910	146940

$$\text{Mean} = \frac{\sum fixi}{N} = \frac{1910}{25} = 76,40$$

$$\text{Median} = L + \left(\frac{\frac{N}{2} - f \text{ sebelum}}{f \text{ kelas}} \right) \times P = 80 + \left(\frac{12,5 - 12}{13} \right) \times 5 = 80 + \frac{0,5}{13} \times 5 = 80 + 0,1923 = 80,1923$$

$$\text{Modus} = L + \left(\frac{d1}{d1 + d2} \right) \times P = 80 + \frac{3}{3 + 13} \times 5 = 80 + 0,9375 = 80,9375$$

$$\text{Standar Deviasi} = \sigma \sqrt{\frac{\sum f_{ixi}^2}{N} - \left(\frac{\sum f_{ixi}}{N}\right)^2} = \frac{146940}{25} - 76,4^2 = 5877,6 - 5836,96 =$$

$$\sigma = \sqrt{40,64} = 6,3375$$

NILAI PRETEST DAN POSTTEST EKSPERIMEN

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Abiyyu Azka Ghazali	60	90
2	Abdul Sahir	70	90
3	Ahmad Azhari	80	80
4	Ahmad Sultan	70	80
5	Albrt Akbar	60	90
6	Alfatih Fikri Siregar	70	90
7	Ali Fathul Hamid	50	80
8	Anisya Kirana Tambunan	80	100
9	Arkan Alqhifari Srg	70	80
10	Arsa Varisa Zahran	60	80
11	Denish Andriana	80	100
12	Farrel Soarotama Zebua	70	90
13	Harun Syafrizal	60	90
14	Ibnu Arkana	70	90
15	Kaisyah Aziza Nst	80	100
16	Mhd Aswin	70	80
17	Mhd Fatir Nst	60	90
18	Naira Aqyla Rachman	70	90
19	Nalim Yahya Pohan	80	100
20	Raylanda Rahmadani	50	80
21	Raziq Candra Mahdiya	80	100
22	Rizky Nurfadillah	70	90
23	Saipul Bahri	80	90
24	Salwah Fahrani	70	90
25	Wildan Rizky Hamizan	80	80
Jumlah		1.740	2.220
Rata-rata		69,6	88,8

Perhitungan Distribusi data Pretest dan Posttest Siswa Kelas Eksperimen

A. Pretest Kelas Eksperimen

Diketahui data nilai pretest pada kelas kontrol adalah sebagai berikut:

60 70 80 70 60 70 50 80 70 60 80 70 60 70 80 70 60 70 80 50 80 70 80 70 80

Rentan Kelas (R) = nilai terbesar-nilai terkecil

$$= 80 - 50$$

$$= 30$$

$$K = 1 + 3.3 \log(n)$$

$$= 1 + 3,3 \log 25$$

$$= 1 + 3,3 (1,3979)$$

$$= 5,61 = 6$$

$$P = \frac{R}{K} = \frac{30}{6} = 5$$

Tabel Distribusi Frekuensi Penyusunan Interval Kelas

No	Interval	xi	F i	xi ²	fi.xi	fi.xi ²
1	50-54	52	2	2704	104	76832
2	55-59	57	0	3249	0	0
3	60-64	62	5	3844	310	46080
4	65-69	67	0	4489	0	0
5	70-74	72	10	5184	720	160
6	75-79	77	0	5929	0	0
7	80-84	82	8	6724	656	86528
Total			25		1790	2096

$$\text{Mean} = \frac{\sum fxi}{N} = \frac{1790}{25} = 71,60$$

$$\text{Median} = L + \left(\frac{\frac{N}{2} - f \text{ sebelum}}{f \text{ kelas}} \right) \times P = 69,5 + \left(\frac{12,5 - 7}{10} \right) \times 5 = 69,5 + \frac{5,5}{10} \times 5 = 69,5 + 2,75 = 72,25$$

Keterangan: L = Batas bawah kelas median

fsebelum = Frekuensi sebelum kelas median

f kelas = frekuensi kelas median

P = Lebar kelas

$$\text{Modus} = L + \left(\frac{d1}{d1 + d2} \right) \times P = 69,5 + \frac{10}{10 + 10} \times 5 = 69,5 + 2,5 = 72$$

$$\text{Standar Deviasi} = \sigma \sqrt{\frac{\sum fxi^2}{N}} = \sqrt{\frac{2096}{25}} = \sqrt{83,84} = 9,16$$

B. Posttest Kelas Eksperimen

Diketahui data nilai posttest pada kelas Eksperimen adalah sebagai berikut:

90 90 80 80 90 90 80 100 80 80 100 90 90 90 100 80 90 90 100 80 100 90 90 90 80

Rentan Kelas (R) = nilai terbesar-nilai terkecil

$$= 100 - 80 = 20$$

$$K = 1 + 3.3 \log(n)$$

$$= 1 + 3,3 \log 25$$

$$= 1 + 3,3 (1,3979)$$

$$= 5,61 = 6$$

$$P = \frac{R}{K} = \frac{20}{6} = 3,3 = 4$$

Tabel Distribusi Frekuensi Penyusunan Interval Kelas

No	Interval	xi	fi	xi ²	fi.xi	fi.xi ²
1	80-83	81,5	8	2704	652	491,7248
2	84-87	85,5	0	3249	0	0
3	88-91	89,5	12	3844	1074	0,3072
4	92-95	93,5	0	4489	0	0
5	96-99	97,5	0	5184	0	0
6	100-103	101,5	5	5929	507,5	739,3280
Total			25		2233,5	1231,36

$$\text{Mean} = \frac{\sum f_i x_i}{N} = \frac{2233,5}{25} = 89,34$$

$$\text{Median} = L + \left(\frac{\frac{N}{2} - f_{\text{sebelum}}}{f_{\text{kelas}}} \right) \times P = 87,5 + \left(\frac{12,5 - 8}{12} \right) \times 4 = 87,5 + \frac{0,5}{13} \times 4 = 89$$

$$\text{Modus} = \text{Dik } f_1 = 12, f_0 = 0, f_2 = 0 \quad c = 4 \text{ dan } L = 87,5$$

$$\text{Modus} = L + \frac{f_1 - f_0}{2f_1 - f_0 - f_2} \times c = 87,5 + \frac{12}{24} \times 4 = 89,50$$

$$\begin{aligned} \text{Standar Deviasi} &= \sigma \sqrt{\frac{\sum f_i (x_i - \bar{X})^2}{N}} = \\ &= \sqrt{\frac{1231,36}{25}} = 7,02 \end{aligned}$$

LAMPIRAN 7
DOKUMENTASI



Gambar 1 Pengerjaan pretest oleh siswa kelas IVA dan IVB SD Negeri 200515 Padangsidempuan



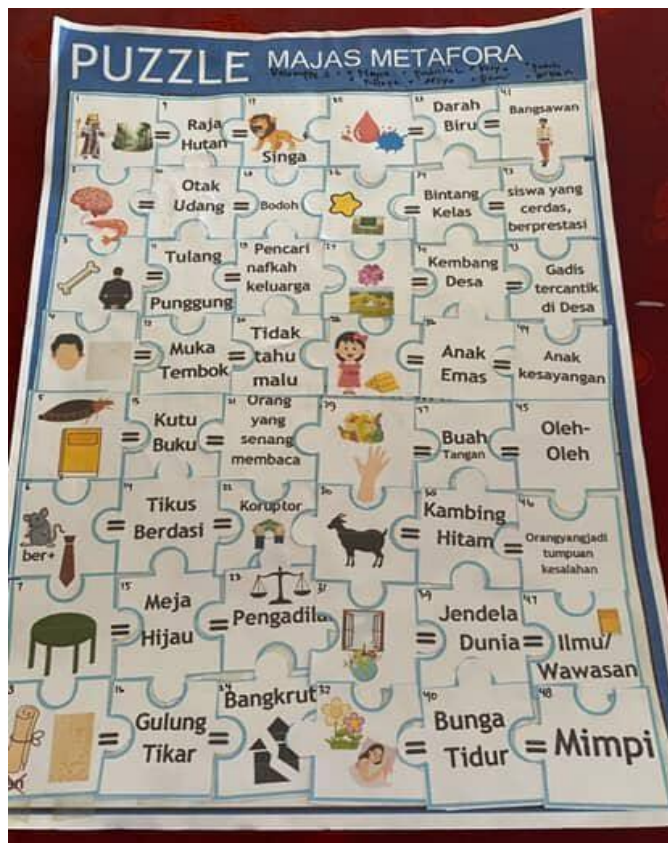
Gambar 2 Pemberian treatment media pembelajaran puzzle kepada kelas eksperimen



Gambar 3 Siswa mengaplikasikan media pembelajaran puzzle



Gambar 4 Hasil pengerjaan media puzzle oleh kelompok 1



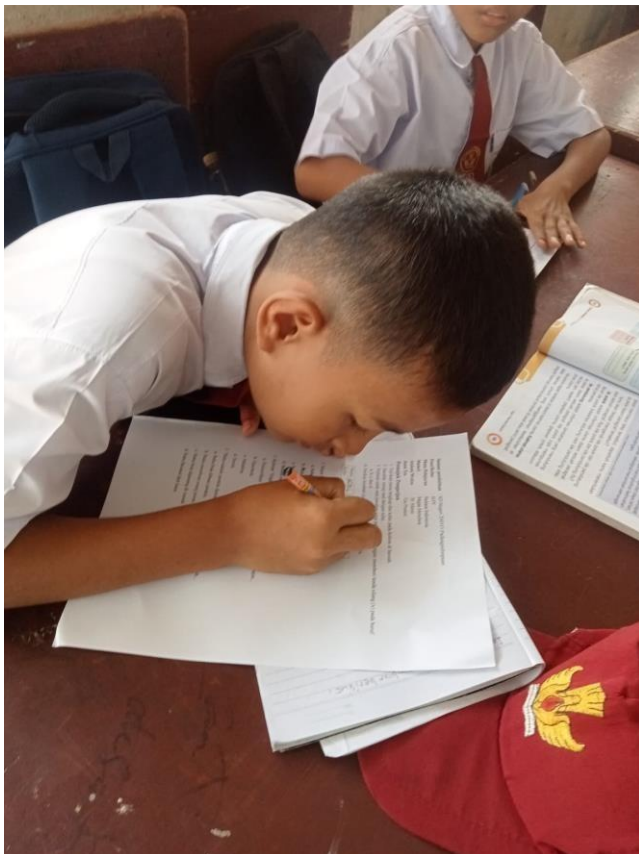
Gambar 5 Hasil pengerjaan media puzzle dengan materi majas metafora



Gambar 6 Siswa kelas eksperimen mengerjakan soal posttest setelah dilakukan treatment



Gambar 7 Pembelajaran tanpa treatment media puzzle kepada kelas kontrol



Gambar 8 Pengerjaan soal posttest kelas kontrol



Gambar 9 Papan Identitas SD Negeri 200515 Padangsidempuan



Gambar 10 Visi-Misi SD Negeri 200515 Padangsidempuan



Gambar 11 Gerbang Depan SD Negeri 200515 Padangsidempuan



Gambar 12 Keadaan Lapangan SD Negeri 200515 Padangsidempuan

LAMPIRAN 8

UJI HIPOTESIS POSTTEST

$$T_{hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1+n_2-2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$T_{hitung} = \frac{88,8 - 74,4}{\sqrt{(25-1)7,26^2 + (25-1)6,51^2}}$$

$$T_{hitung} = \frac{88,8 - 74,4}{\sqrt{\frac{(25-1)7,26^2 + (25-1)6,51^2}{25+25-2} \left(\frac{1}{25} + \frac{1}{25} \right)}}$$

$$T_{hitung} = \frac{14,4}{\sqrt{\frac{(24)52,7076 + (24)42,3801}{48} (0,08)}}$$

$$T_{hitung} = \frac{14,4}{\sqrt{\frac{1,264,9824 \pm 1,017,1224}{48} (0,08)}}$$

$$T_{hitung} = \frac{14,4}{\sqrt{\frac{2,282,1048}{48} (0,08)}}$$

$$T_{hitung} = \frac{14,4}{\sqrt{47,54385 (0,08)}}$$

$$T_{hitung} = \frac{14,4}{\sqrt{3,803508}}$$

$$T_{hitung} = \frac{14,4}{1,95}$$

$$T_{hitung} = 7,384$$

Lampiran 9

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Saat Pembelajaran dengan penggunaan media *puzzle*

A. Identitas Lembar Observasi

Sekolah : SD Negeri 200515 Padangsidempuan
Kelas : IVB
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Materi : Majas Metafora
Observer : Masriani, S. Pd

B. Tujuan Observasi

Mengetahui tingkat aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran menggunakan media puzzle dan melihat hubungan aktivitas tersebut terhadap hasil belajar.

C. Petunjuk Pengisian

Beri tanda ✓ pada kolom sesuai pengamatan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

D. Indikator Aktivitas Siswa

No	Indikator Aktivitas Siswa	1	2	3	4	5
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cara penggunaan media puzzle					
2	Siswa aktif menyusun potongan puzzle yang berisi kalimat/metafora					
3	Siswa berdiskusi dengan kelompok dalam menyusun puzzle					
4	Siswa dapat menyelesaikan penyusunan puzzle tepat waktu					
5	Siswa terlihat antusias dan merasa senang saat menggunakan puzzle					
6	Siswa dapat menjelaskan kembali makna kalimat metafora dalam puzzle					
7	Siswa bekerja sama dan menghargai anggota kelompok					
8	Siswa mengikuti instruksi guru selama kegiatan berlangsung					
9	Siswa tidak melakukan aktivitas lain di luar kegiatan puzzle					

10	Siswa mengemukakan pendapat ketika berbeda dalam menyusun puzzle					
----	--	--	--	--	--	--

Rentang Skor	Kategori
41-50	Sangat Aktif
31-40	Aktif
21-30	Cukup Aktif
11-20	Kurang Aktif
1-10	Sangat Kurang Aktif

Total Skor = Jumlah Skor Tiap Indikator

E. Catatan

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Padangsidimpuan, 20
Desember 2025 Observer

Masriani, S.Pd
NIP. 19860124 201101 2 010



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 4201 /Un.28/E.1/TL.00.9/ 09 /2025

04 September 2025

Lampiran : -

Hal : Izin Riset

Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 200112 Kota Padangsidimpuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Hanifah Wardani Harahap

NIM : 2120500061

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Alamat : Jl. Haji Harun

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidimpuan"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas. Mulai Dari Tanggal 03 September 2025 s.d 29 September 2025.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang akademik dan
Kelembagaan


Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP 19801224 200604 2 001



PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 200515 PADANGSIDIMPUAN
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN TENGGARA
Alamat : Jalan Mahoni Raya No. 2 Perumnas Pijorkoling

SURAT KETERANGAN

No. 421. 02/57/SD/2025

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Saribuna, S.Pd
Nip : 19810830 200701 2 002
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Sekolah : SD Negeri 200515 Padangsidempuan

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Hanifah Wardani Harahap
Nim : 2120510061
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Jln. Haji Harun

Adalah benar telah melaksanakan Riset Penyelesaian Skripsi sesuai dengan Surat Permohonan Izin Riset Penyelesaian Skripsi Nomor : 4201/Un.28/E.1/TL.00.9/09/2025 Tanggal 4 September 2025 dari Universitas Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Negeri 200515 Padangsidempuan”.

Demikianlah Surat Keterangan ini diperbarui untuk dapat dipergunakan sebagaimana seperlunya.

Padangsidempuan, 05 Oktober 2025
Kepala Sekolah


SARIBUNA, S.Pd
Nip. 19810830 200701 2 002