

ABSTRAK

Widya Hastuti. 2017. *Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN No. 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Irmawanty dan Pembimbing II Hilmi Hambali

Masalah utama dalam penelitian ini adalah masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, hal ini ditemukan peneliti saat melakukan observasi awal di SDN No. 25 Panaikang kelas IV pada mata pelajaran IPA. Sehingga penelitian ini ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV SDN N0. 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng dengan menggunakan media *puzzle* pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Jenis penelitian ini adalah penelitian pra-eksperimen dengan model *one group pre testpost test* yaitu hanya melibatkan satu kelas. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* pada Siswa Kelas VI SDN No. 25 Panaikang Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI yang berjumlah 22 orang.

Penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan dengan interval waktu 2 minggu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kegiatan *pretest* (tanpa menggunakan media), terdapat 14 siswa atau sebesar 63,64 % yang berada pada kategori tidak tuntas dan 8 orang siswa atau 36,36 % yang mengalami ketuntasan. Adapun rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa saat *pretest* hanya mencapai 60. Secara klasikal belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan pada kegiatan *posttest* dengan menggunakan media *puzzle*, terdapat 21 orang siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dengan rata-rata nilai 88,95. Hal ini menandakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan (*treatment*). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA.

Kata kunci: Media *Puzzle*, Hasil Belajar, IPA