

ABSTRAK

Febi Amriani. 2019. *Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Rantai Makanan Murid Kelas V SDN No 26 Tino Toa Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Khaeruddin dan Pembimbing II Ma'ruf.

Masalah utama dalam penelitian ini adalah masih banyaknya siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM, hal ini ditemukan peneliti saat melakukan observasi awal di SDN No 26 Tino Toa kelas V pada mata pelajaran IPA. Sehingga penelitian ini ditujukan untuk mengetahui pengaruh media *Puzzle* terhadap hasil belajar IPA kelas V SDN No 26 Tino Toa Kecamatan Bissappu Kabupaten Bantaeng. Jenis penelitian ini adalah pra-eksperimen dengan model *one group pre tes-post test* yaitu hanya melibatkan satu kelas. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media *Puzzle* pada siswa kelas V SDN No 26 Tino Toa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 25 orang.

Penelitian dilaksanakan selama 5 kali pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada *pretes* (tanpa menggunakan media), terdapat 17 siswa atau sebesar 68% yang berada pada kategori tidak tuntas dan 8 orang siswa atau sebesar 32 % yang mengalami ketuntasan. Adapun rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa saat *pretes* hanya mencapai 54,4. Secara klasikal belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan pada kegiatan *postes* dengan menggunakan media *Puzzle* semua siswa termasuk dalam kategori tuntas dengan rata-rata nilai 88,6. Hal ini menandakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Puzzle* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA.

Kata kunci : Media Puzzle, Hasil Belajar, IPA