



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 Page 10367-10382

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Pengaruh Media *Puzzle Maps* Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Muhammadiyah 15 Medan

Rafida Adilla<sup>1✉</sup>

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Email: [afid.ahmad0608@gmail.com](mailto:afid.ahmad0608@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian yang telah dilakukan berjudul "Pengaruh Media *Puzzle Maps* Pada Pembelajaran IPS Pada Hasil Belajar Siswa MTs Muhammadiyah 15 Medan", yang dilatarbelakangi bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS cukup memperhatikan dan kegiatan pembelajaran yang berlangsung dikelas pada tatap muka terbatas pada kegiatan menyimak dan berceramah saja. Padahal, tuntutan kurikulum dalam kemampuan yang hendak dicapai adalah berpikir tingkat tinggi (higher order thinking/HOT) seperti melakukan analisis dan juga untuk dapat hasil belajar yang baik. Metodologi penelitian menggunakan pendekatan dari desain True Experimental Design yaitu menggunakan Pretest dan Posttest Only Control Design. Populasi penelitian adalah siswa MTs Muhammadiyah 15 Medan dengan jmlah sampel 20 siswa kelompok uji coba dan 20 siswa kelompok kontrol. Teknik pengambilan sampel didasarkan pada kriteria yang ditetapkan oleh peneliti. Teknik pengumpulan data dengan observasi awal, observasi akhir, angket, dan tes. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa (1) telah terjadi peningkatan ketuntasan belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, (2) pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik positif dalam menumbuhkan kembangkan kerja sama dan kemandirian belajar, (3) penggunaan media di dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan kemampuan peserta didik. Berdasarkan pada temuan penelitian di atas maka pendekatan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, layak diterapkan oleh guru sebagai satu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajara pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Berpikir Tingkat Tinggi, Media Puzzle Maps*

### Abstract

The research that has been carried out is entitled "The Influence of Puzzle Maps Media on Social Studies Learning on Student Learning Outcomes at MTs Muhammadiyah 15 Medan", which is based on the fact that the learning outcomes of students in social studies subjects are quite worrying and learning activities that take place in face-to-face classes are limited to listening and just talk. In fact, the curriculum demands the abilities to be achieved are higher order thinking (HOT) such as carrying out analysis and also to get good learning results. The research methodology uses a True Experimental Design approach, namely using Pretest Posttest Only Control Design. The research population was students of MTs Muhammadiyah 15 Medan with a sample size of 20 students in the trial group and 20 students in the control group. The sampling technique is based on criteria set by the researcher. Data collection techniques include initial observations, final observations, questionnaires and tests. The results of the research reveal that (1) there has been an increase in learning completeness in Social Sciences subjects, (2) a positive student-centred learning approach in fostering the development of cooperation and learning independence, (3) the use of media in the teaching and learning process can improve students' abilities. Based on the research findings above, a student-centred learning approach is suitable for teachers to implement as a solution to improve the quality of learning in Social Sciences subjects.

Keyword: : *learning outcomes, high level thinking, puzzle maps media*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan suatu bangsa. Pendidikan membuat kita mampu mengikuti perkembangan zaman serta perubahan-perubahan yang terjadi dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memungkinkan pihak dapat memperoleh informasi dengan melimpah, cepat dan mudah dari berbagai sumber dan tempat di dunia.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang pendidikan nasional adalah : "usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara"(Mudjino 2006).Pendidikan merupakan suatu bentuk pembelajaran berupa pengetahuan, keterampilan, serta kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi selanjutnya melalui pengajaran, penelitian serta pelatihan.

Secara sadar maupun tidak sadar Pendidikan sudah menjadi bagian dari dalam hidup kita dan tidak dapat kita hindari takdirnya, serta pendidikan merupakan suatu peristiwa yang kompleks, yaitu peristiwa terjadinya serangkaian komunikasi antara manusia dengan lingkungannya, sehingga manusia tumbuh dan berkembang sebagai pribadi yang utuh. Peningkatan kualitas Pendidikan dapat dilihat dari beberapa faktor yang menunjang. Salah satu tolak ukur peningkatan kualitas Pendidikan yaitu adalah pembelajaran. Menurut Yusufhadi (2004: 545), pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan dan

terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relative menetap pada diri orang lain (Hamalik 2008).

Dunia pendidikan saat ini peningkatan kualitas pembelajaran baik dalam penguasaan materi maupun metode pembelajaran selalu diupayakan. Salah satu upaya yang dilakukan guru dalam peningkatan kualitas pembelajaran yaitu dalam penyusunan berbagai macam skenario kegiatan pembelajaran di kelas. Pembelajaran merupakan perpaduan antara kegiatan pengajaran yang dilakukan guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut, terjadi interaksi antara siswa dengan siswa, interaksi antar guru dan siswa, Mengapa interaksi antara siswa dengan materi belajar (Jukhairiyah et al. 2016).

Salah satu permasalahan pendidikan yang dihadapi oleh pemerintah dan bangsa Indonesia saat ini adalah masih rendahnya mutu pendidikan, khususnya jenjang pendidikan dasar dan menengah. Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, melalui penyempurnaan sistem pendidikan. Namun demikian, sampai saat ini berbagai indikator peningkatan mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang memadai dan merata (Faridah, Mustaji, and Subroto 2019).

Meningkatnya era globalisasi di dunia menuntut Indonesia untuk dapat melahirkan sebuah generasi penerus bagi bangsa yang unggul. Pada era saat ini pendidikan juga harus mempunyai sebuah kecenderungan dari gaya pembelajaran yang aktif (Purnomo 2016). Gaya pembelajaran yang aktif ini dapat membentuk para peserta didik agar mampu bersaing dengan antar negara dan juga dapat menemukan sebuah solusi untuk dapat mewujudkan pendidikan yang lebih maju.

Generasi penerus bangsa yang unggul, muncul melalui sebuah mutu dari pendidikan yang mereka dapatkan di sekolah (Handayani 2015). Saat ini negara Indonesia harus mempersiapkan peserta didik yang dapat memiliki sebuah daya saing yang sangat kuat pada masa yang akan datang (Khasanah 2017).

Pada proses pembelajaran memerlukan suatu kemampuan peserta didik untuk dapat mencari dan juga menemukan suatu masalah yang terjadi secara mandiri untuk kebutuhan dalam pembelajaran (Wahyuningtyas 2019). Hal tersebut dapat memicu pendidikan di Indonesia untuk dapat melakukan sebuah pembaharuan pada sebuah strategi pembelajaran dan juga media pembelajaran pada kegiatan belajar dan juga mengajar di sekolah. Pengoptimalan pembelajaran ini dapat membutuhkan sebuah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang secara interaktif dan juga menyenangkan di dalam proses pembelajaran tersebut.

Media ini sendiri merupakan sebuah konsep dasar dari pembelajaran untuk penyampaian materi kepada peserta didik (Trianto 2007). Penerapan media pembelajaran ini bertujuan untuk dapat memberikan sebuah motivasi, pemahaman, keaktifan, dan kerjasama para peserta didik Pada proses pembelajaran yang menyenangkan di dalam kelas. Tujuan ini juga yang menjadi sebuah alasan peneliti untuk dapat mengembangkan sebuah

media pembelajaran untuk dapat mencapai suatu tujuan pembelajaran yang sangat diharapkan.

Pengembangan media pembelajaran yang ada di dunia pendidikan kebanyakan bersentuhan dengan teknologi saat ini. Pada era ini memang menjadikan sebuah tantangan dalam media pendidikan, persiapan guru dalam menguasai teknologi hingga pengembangan dari media pembelajaran yang berbasis online dan sudah banyak juga sumber belajar yang dapat diakses melalui koneksi internet.

Implikasinya, para peneliti dan praktisi pendidikan berlomba-lomba untuk dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbasis ICT. Media pembelajaran berbasis ICT ini menjadikan sebuah strategi pembelajaran dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih efisien.

Pada kenyataannya, tidak semua wilayah di Indonesia siap dengan pembelajaran yang berbasis ICT ini. Beberapa wilayah yang ada di Indonesia masih berada pada daerah yang disebut daerah 3t terdepan, terluas, dan tertinggal. Daerah inilah yang seharusnya menjadikan fokus dari permasalahan pendidikan untuk dapat peningkatan mutu pendidikan yang ada di Indonesia, yang berdampak terhadap sekolah yang belum memiliki fasilitas pembelajaran yang lengkap seperti yang ada di perkotaan.

Pembelajaran IPS ini sendiri memiliki sebuah kecenderungan untuk dapat mengembangkan sebuah kemampuan secara berpikir kritis para peserta didik dalam memecahkan suatu masalah yang terjadi (Sariyatun 2012). Tujuan dari pembelajaran IPS ialah meningkatkan sebuah pemahaman dan juga serta pengetahuan yang dapat membentuk suatu karakter dari peserta didik tersebut. Proses dari pembelajaran IPS yang telah dilakukan, masih terdapat peserta didik yang memang kurang fokus kepada penjelasan materi yang disampaikan oleh guru.

Situasi inilah yang menjadikan peserta didik lebih senang berbicara dengan teman dibandingkan fokus kepada materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran merupakan sebuah konsep dasar untuk dapat menjelaskan Informasi yang disampaikan berupa materi dalam kegiatan program pembelajaran yang memang sulit dipahami oleh peserta didik. Permasalahan inilah yang menjadi sebuah fokus bagi peneliti untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang berbasis permainan. Media pembelajaran berbasis seperti mainan dalam proses pembelajaran memberikan sebuah pengalaman pembelajaran yang secara langsung kepada peserta didik.

Penelitian pengembangan juga memperhatikan sebuah aspek dari produksi dan juga pengembangan dari media pembelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam proses belajar mengajar. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi, ketika penyampaian guru menggunakan media pembelajaran. Bahan ajar juga merupakan salah satu bagian dari media pembelajaran. Bahan ajar efektif diterapkan dalam perkuliahan semantik dimana hal ini membuktikan bahwa sebagai seorang pendidik harus terampil dalam menyampaikan materi. Selain itu, Hal ini dapat berdampak

pada hasil belajar peserta didik.

Sedangkan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik setelah peserta didik menerima pengalaman belajar. Hasil belajar kognitif ini terfokus pada kegiatan dan aktifitas peserta didik dimana guru melihat ketrampilan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Istilah belajar dan pembelajaran dalam dunia Pendidikan merupakan dua hal yang memiliki keterkaitan. Perbedaan antara belajar dan pembelajaran terletak pada penekanannya. Belajar lebih menekankan pada bahasan tentang siswa dan proses perubahan tingkah lakunya, sedangkan pembelajaran menekankan pada bahasan mengenai guru dalam upaya membuat siswa dapat belajar (Al-rasidin 2001).

Pembelajaran IPS merupakan salah satu materi pelajaran yang penting untuk membentuk karakter siswa dan memberikan pengetahuan tentang kehidupan sosial dan budaya. Pembelajaran IPS memerlukan sebuah pendekatan yang tepat dan metode pembelajaran yang efektif agar siswa dapat memahami dan mengaplikasikan konsep-konsep yang telah diajarkan. Karena, konteks yang ada didalam pembelajaran harus mempertimbangkan latar belakang dari sosial, budaya, dan lingkungan siswa agar pembelajaran dapat lebih bermakna dan relevan bagi mereka.

Tujuan utama dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial ialah untuk dapat mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Tujuan tersebut dapat dicapai manakala mata pelajaran IPS dapat diorganisasikan secara baik oleh guru (Indrakusuma 1973).

Menurut Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, dinyatakan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada Pendidikan pada anak usia dini jalur usia formal, Pendidikan dasar, dan Pendidikan menengah. Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Farida Sarimaya bahwa guru yang berkompeten harus memiliki pemahaman terhadap karakteristik peserta didik, penguasaan bidang studi baik dari sisi keilmuan maupun kependidikan, kemampuan penyelenggaraan pembelajaran yang mendidik, kemauan dan juga kemampuan mengembangkan secara profesional dan kepribadian secara berkelanjutan (Arifin 2009).

Dalam hubungan dengan kegiatan dan hasil belajar siswa, peranan guru berperan penting. Proses belajar mengajar dan hasil belajar para siswa bukan saja ditentukan oleh sekolah, pola, struktur dan isi kurikulumnya, akan tetapi sebagian besar ditentukan oleh kompetensi guru yang mengajar dan membimbing para siswa. Guru yang berkompeten akan lebih mampu mengelola kelasnya, sehingga motivasi belajar para siswa berada pada tingkat yang optimal. Tugas guru di kelas tidak sekedar menyampaikan informasi demi pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar siswa, guru

harus berupaya agar kegiatan di kelas dapat memberikan kesempatan yang seluas-luasnya bagi pengalaman siswa.

Proses belajar mengajar merupakan bagian yang sangat terpenting dalam Pendidikan yang didalamnya terdapat guru sebagai pengajar dan siswa yang sedang belajar. Pada dasarnya proses belajar mengajar merupakan suatu proses terjadinya interaksi guru dengan siswa melalui kegiatan terpadu dari dua bentuk kegiatan, yakni belajar siswa dan kegiatan mengajar guru. Proses belajar mengajar terjadi apabila terdapat interaksi antara siswa dan lingkungan belajar yang diatur guru untuk mencapai tujuan (Djamarah 1994).

Guru dituntut untuk memiliki kreativitas dalam memilih model dan media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampunya, karena penggunaan model dan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Masrukin, Mudjiman, and Karyanto 2015).

Aktivitas siswa dalam pembelajaran masih rendah. Hal ini ditunjukkan dari keterlibatan siswa yang kurang dalam pembelajaran. Siswa kurang memberikan respon terhadap pertanyaan yang diberikan guru dan masih takut mengemukakan pendapatnya sehingga terlihat pasif. Pembelajaran kurang dikaitkan dengan materi yang sedang dipelajari. Diskusi kelompok tidak pernah dilakukan atau dilaksanakan sehingga rasa kompetisi dan kerja sama siswa dalam pembelajaran masih kurang (Latief, Rohmat, and Ningrum 2014).

Masalah terbesar yang dihadapi para siswa sekarang adalah mereka belum bisa menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dan bagaimana pengetahuan itu akan digunakan. Hal ini dikarenakan cara mereka memperoleh informasi dan motivasi diri belum tersentuh oleh metode yang betul-betul bisa membantu mereka. Para siswa kesulitan untuk memahami konsep-konsep akademis, karena metode mengajar yang selama ini digunakan oleh pendidik hanya terbatas pada metode ceramah. Di sisi lain tentunya siswa tahu apa yang mereka pelajari saat ini akan sangat berguna bagi kehidupan mereka, mendapatkan hasil belajar yang memuaskan di masa yang akan datang, yaitu saat mereka bermasyarakat atau saat di tempat kerja kelak (Kasmawati, Latuconsina, and Abrar 2017).

Didalam pembelajaran IPS terdapat begitu banyak materi. Untuk itu di dalam pembelajaran IPS seorang guru harus menggunakan metode, pengaruh dan model pembelajaran serta strategi yang tepat agar apa yang dipelajari oleh siswa dapat dimengerti dengan baik oleh para siswa. Terdapat pengaruh pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar disekolah, salah satunya adalah dengan menggunakan sebuah media pembelajaran seperti media pembelajaran puzzle maps.

Penerapan dari media pembelajaran yang berbasis permainan ini dapat menjadi sebuah solusi bagi peserta didik untuk dapat lebih mengerti dan lebih paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang berbasis permainan ini juga dapat mengembangkan sebuah kreativitas dan juga dapat melatih para peserta didik untuk dapat lebih berpikir secara kritis di dalam sebuah pembelajaran.

Fungsi dari media dari proses pembelajaran, bertujuan untuk dapat mencari sebuah informasi dengan memperjelas sebuah konsep dasar dari pembelajaran dengan melibatkan para peserta didik pada waktu dalam penggunaannya. Media pembelajaran yang akan digunakan didalam proses pembelajaran dapat membantu para peserta didik untuk dapat lebih memahami maksud dari materi yang diajarkan oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan banyak sekali peserta didik yang terkadang kurang mengerti dan paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran yang menggunakan puzzle Maps ini yang dipadukan dengan model pembelajaran yaitu team Quiz yang dapat memberikan pemahaman terhadap materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Alasan pemilihan pengembangan media puzzle Maps ini ialah untuk dapat melatih peserta didik dalam mengingat, berimajinasi, dan menyimpulkan dari gambar yang ada pada media puzzle. Media pembelajaran puzzle yang diterapkan kepada proses pembelajaran akan dapat memberikan sebuah rasa yang tertantang untuk dapat menyusun potongan-potongan gambar, sehingga mendorong kelincahan, dan kerjasama dari para peserta didik.

Pengembangan media Puzzle Maps ini dilakukan untuk dapat memberikan sebuah pemahaman kepada para peserta didik terhadap materi yang akan diberikan pada proses pembelajaran. Menggunakan media puzzle ini sangat mudah untuk diterapkan, karena memiliki penampilan yang menarik, dan juga tidak membutuhkan sebuah fasilitas seperti listrik atau elektronik, dalam membuat media ini dapat digunakan baik di sekolah perkotaan maupun di pedesaan. Dengan demikian, pengaruh media pembelajaran puzzle maps pada pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memanfaatkan konteks lokal sebagai sumber belajar yang relevan, serta mengimplementasikan pendekatan pembelajaran yang secara inovatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Salah satu contoh permasalahan di MTs Muhammadiyah 15 Medan, kebiasaan umum guru dalam mengajar adalah menggunakan metode ceramah. Pada cara mengajar dengan metode ceramah guru hanya mengatiskan ingatan jangka pendek siswa, kurang melatih ketelitian siswa dan tidak memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga siswa tidak lebih memahami lebih mendalam apa yang telah di ajarkan. Pada cara mengajar dengan metode diskusi hanya ditekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Cara ini terkadang mampu merespon memori siswa dalam jangka waktu panjang, tetapi cara mengajar menggunakan metode diskusi hanya sebagai variasi mengajar agar kelas menjadi lebih hidup. Kedua cara tersebut belum efektif dalam meningkatkan kualitas siswa untuk memahami yang telah diajarkan oleh guru, sehingga hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

Maka dari itu peneliti ingin memberikan sebuah model dan metode pembelajaran pendekatan kontekstual pembelajaran lebih bermakna dan ril, lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguaran konsep kepada siswa karena pembelajaran kontekstual

menganut aliran konstruktivisme, dimana seorang siswa dituntut untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa didalam sebuah pembelajaran sangat cocok menggunakan sebuah media pembelajaran seperti puzzle maps. Hal ini sebagai upaya untuk meningkatkan KBL (Kemampuan Berpikir Logis) dan pemahaman. Dari pandangan tersebut dipilih penelitian dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Maps Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa di MTs Muhammadiyah 15 Medan".

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dan desain penelitian yang digunakan adalah True Experimental Design. Ciri utama dari True Experimental Design adalah bahwa sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Dalam penelitian ini kelas eksperimen I menggunakan perlakuan yaitu media puzzle, sedangkan kelas eksperimen II tanpa menggunakan perlakuan, seperti: metode ceramah. Bentuk desain penelitian True Experimental menggunakan PretestPosttest Only Control Design. Populasi dalam penelitian ini dilakukan di kelas VIII di MTs Muhammadiyah 15 Medan. Pengambilan sampel menggunakan random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi dan dokumentasi. Uji hipotesis dilakukan dengan t-test. Sugioyono (2015), penelitian eksperimen merupakan suatu bentuk penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Sumber data atau populasi didalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas VIII MTs Muhammadiyah 15 Medan tahun ajaran 2022-2023, yang berjumlah 40 siswa. Sementara itu sampel yang akan diteliti terdiri kelas eksperimen dan kelas kontrol (pembanding) yang menggunakan kelas VIII di MTs Muhammadiyah 15 Medan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel Deskripsi Data Hasil Belajar

Descriptive Statistic					
	N	Mean	Minimum	Maximum	Std. Devision
Pretest Eksperimen	20	63.10	48	80	10.249
Posttets Eksperimen	20	84.60	72	100	7.458
Pretest Kontrol	20	53.00	40	70	8.176
Posttest Eksperimen	20	76.50	68	84	4.583
Valid (N)	20				

Tabel Uji Perbandingan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Descriptive Statistic					
	N	Mean	Minimum	Maximum	Std. Deviation
Posttest Eksperimen	20	84.60	72	100	7.458
Posttest Kontrol	20	76.50	68	84	4.583
Valid (N)	20				

Dari data diatas diketahui kelas eksperimen berjumlah 20 responden dengan nilai minimum 72, maximum 100, mean 84.60, std.deviation 7.458, sedangkan kelas kontrol berjumlah 20 responden dengan nilai minimum 68, maximum 84, mean 76.50, dan std.devition 4.583.

Tabel Data Hasil Belajar Pre Test

Descriptive Statistic						
	N	Skor Rata-Rata	Minimum	Maximum	Std. Deviation	Varians
Pre Test Eksperimen	20	63.10	48	80	10.249	105.249
Pre Test Kontrol	20	53.00	40	70	8.176	66.842
Valid N	20					

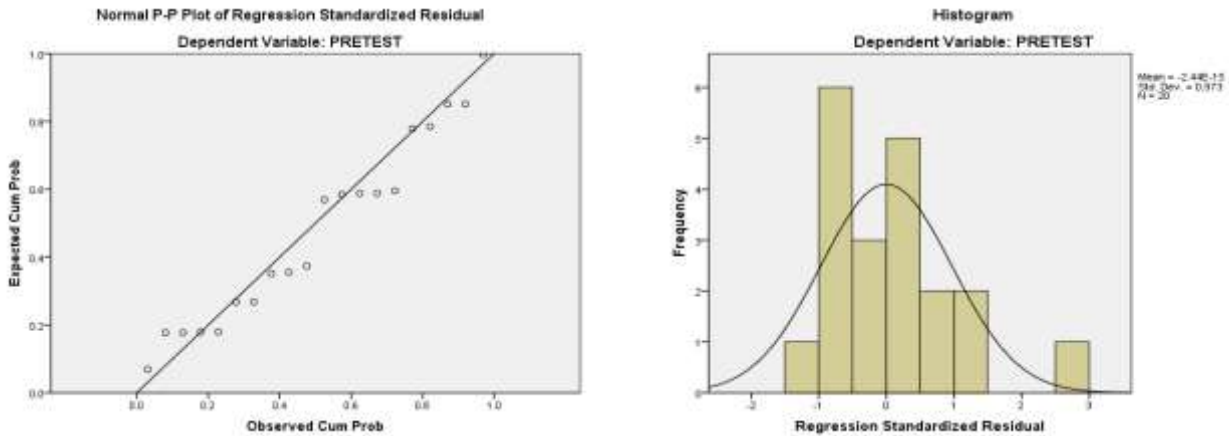
Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa dari pre test di kelas eksperimen adalah 63.10 dengan standar devisinya 10.249 dan nilai minimum yang diperoleh pada saat pre test adalah 48 dan nilai maksimalnya adalah 80 serta varians sebesar 105.249. Sedangkan untuk nilai rata-rata siswa dari pre test kelas kontrol adalah 53.00 dengan standar devisinya 8.176 dan nilai minimum yang diperoleh pada saat pre test adalah 40 dan nilai maksimalnya adalah 40 dan varians 66.842.

Tabel Data Hasil Belajar Post Test

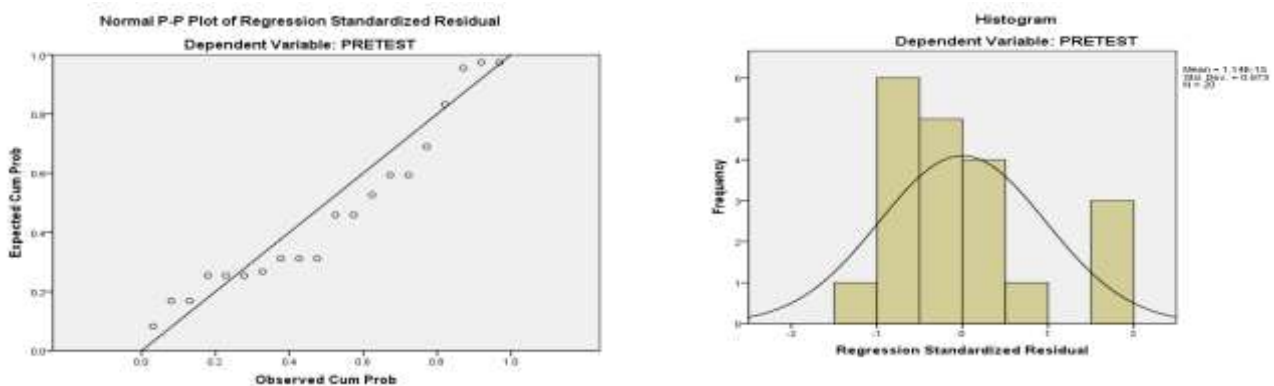
Descriptive Statistic						
	N	Skor Rata-Rata	Minimum	Maximum	Std. Deviation	Varians
Post Test Eksperimen	20	84.60	72	100	7.458	55.621
Post Test Kontrol	20	76.50	68	84	4.583	21.000
Valid N	20					

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat nilai rata-rata siswa dari post test di kelas eksperimen adalah 84.60 dengan standar devisinya 7.458 dan nilai minimum yang diperoleh pada saat post test adalah 72 dan nilai maksimal adalah 100 serta varians sebesar 55.621. Sedangkan untuk nilai rata-rata siswa dari post test di kelas kontrol adalah 76.50 dengan standar devisinya 4.583 dan nilai minimum yang diperoleh pada saat post test adalah 68 dan nilai maksimalnya adalah 84 dan varians 21.000.

### Uji Normalitas Kelas Eksperimen



### Uji Nomalitas Kelas Kontrol



Tabel Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
Unstandardized Residual		
N		20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.01569627
Most Extreme Differences	Absolute	.149
	Positive	.149
	Negative	-.140

Kolmogorov-Smirnov Z	.668
Asymp. Sig. (2-tailed)	.764
a. Test distribution is Normal.	
a. Calculated from data.	

Tabel Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
Unstandardized Residual		
N		20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.74614044
Most Extreme Differences	Absolute	.196
	Positive	.196
	Negative	-.145
Kolmogorov-Smirnov Z		.875
Asymp. Sig. (2-tailed)		.428
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Tabel Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Uji Homogenitas Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	3.221	1	38	.081
	Based on Median	2.985	1	38	.092
	Based on Median and with adjusted df	2.985	1	32.901	.093
	Based on trimmed mean	3.086	1	38	.087

Berdasarkan pengujian homogenitas data menggunakan SPSS, nilai signifikan diketahui sebesar 0,087 maka nilai signifikan > 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil dari pengujian data tersebut bersifat homogen.

Tabel Uji Hipotesis (Uji T)

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differenc e	Std. Error Differenc e	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	3.221	.081	4.138	38	.000	8.100	1.957	4.138	12.062
Belaj ar	Equal variances not assumed			4.138	31.5 57	.000	8.100	1.957	4.111	12.089

Berdasarkan tabel output "Independent Sampel Test" pada bagian "equal variances assumd" diketahui nilai sig.(2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji independen sampel t test dapat disimpulkan bahwa ada hubungan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan (nyata) antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol.

Penelitian ini dilaksanakan di MTs Muhammadiyah 15 Medan dengan melibatkan dua kelas yaitu kelas kelas VIII2 sebagai kelas eksperimen sebanyak 20 siswa yang diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media puzzle maps dan kelas VIII1 sebagai kelas kontrol sebanyak 20 siswa yang tidak diberikan perlakuan hanya saja dengan pembelajaran konvensional.

1. Hasil belajar siswa sebelum diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran puzzle maps pada mata pelajaran IPS materi kondisi letak geografis di kelas VIII MTs Muhammaadiyah 15 Medan. Penelitian melakukan pretest sebelum diberikan perlakuan dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman awal siswa tentang materi kondisi letak geografis. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti di MTs Muhammadiyah 15 Medan sebelum dilakukan perlakuan dengan memberikan pretest pada siswa kelas eksperimen, menunjukkan hasil deng nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 48 dengan nilai rata-rata 63.10. Sementara pada kelas kontrol didapat nilai paling tinggi adalah 70 dan nilai terendah 40 dengan nilai rata-rata yaitu

53.00. Sementara hasil belajar siswa sesudah diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran puzzle maps pada mata pelajaran IPS materi kondisi letak geografis di kelas VIII MTs Muhammadiyah 15 Medan. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti di MTs Muhammadiyah 15 Medan menunjukkan bahwa sesudah diberikan perlakuan pembelajaran rata-rata nilai yang diperoleh pada kelas kontrol yaitu 76.50. Sedangkan pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran puzzle maps diperoleh rata-rata nilai sebesar 84.60. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPS yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran puzzle maps lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar mata pelajaran IPS dengan pembelajaran konvensional.

2. Pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media pembelajaran puzzle maps terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi kondisi letak geografis di kelas VIII MTs Muhammadiyah 15 Medan. Hasil penelitian yang dilakukan di MTs Muhammadiyah 15 Medan menunjukkan bahwa pada hasil nilai uji coba data posttest menggunakan uji Independent Sampel Tets dengan menggunakan media pembelajaran puzzle maps diperoleh nilai thitung sebesar 4.138 dan sig(2-tailed) yaitu 1.440. Untuk mengetahui nilai distribusi tabel berdasarkan  $df=67$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  adalah 1.440. Karena nilai thitung  $>$  ttabel ( $4.138 > 1.440$ ) dan sig(2-tailed)  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hipotesis penelitian tersebut memberikan kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran puzzle maps terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil temuan peneliti di MTs Muhammadiyah 15 Medan pembelajaran menggunakan media pembelajaran puzzle maps yang sangat cocok digunakan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa. Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran puzzle maps sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas VIII MTs Muhammadiyah 15 Medan.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS dengan menggunakan media puzzle maps adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan media puzzle maps pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII MTs Muhammadiyah 15 Medan. Hal ini bisa dilihat dari hasil nilai rata-rata yang diperoleh dari dua kelas yang

digunakan yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, baik sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Dari hasil data yang diperoleh bisa dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan ialah untuk kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 63.10 dan pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata 53.00. Sementara itu untuk nilai rata-rata setelah diberi perlakuan diketahui bahwa untuk kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 84.60 dan untuk kelas kontrol dengan nilai rata-rata 76.50. Dalam hal ini bisa kita ketahui bahwa penggunaan media puzzle maps pada pembelajaran IPS sangat berpengaruh, hal ini bisa dilihat dari hasil nilai rata-rata yang diperoleh oleh kelas eksperimen mengalami kenaikan yang cukup signifikan dari pada kelas kontrol.

2. Penggunaan media puzzle maps pada mata pelajaran IPS sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada kelas VIII MTs Muhammadiyah 15 Medan. Hal ini bisa dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan di MTs Muhammadiyah 15 Medan menunjukkan bahwa pada hasil nilai uji coba data posttest menggunakan uji Independent Sampel Test dengan menggunakan media pembelajaran puzzle maps diperoleh nilai thitung sebesar 4.138 dan sig(2-tailed) yaitu 711.440. Untuk mengetahui nilai distribusi ttabel berdasarkan  $df=67$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  adalah 1.440. Karena nilai thitung  $>$  ttabel ( $4.138 > 1.440$ ) dan sig(2-tailed)  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan hipotesis penelitian tersebut memberikan kesimpulan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran puzzle maps terhadap hasil belajar siswa.

Dapat disimpulkan juga bahwa media pembelajaran menggunakan puzzle maps juga dapat membantu sistem pembelajaran pada pembelajaran IPS. Media menggunakan puzzle maps dapat meningkatkan kemampuan serta berpikir kritis peserta didik dalam memperoleh sebuah hasil yang ditentukan atau diinginkan. Jadi, dalam hal ini dalam proses pembelajaran yang menggunakan puzzle maps dapat sangat membantu didalam proses pembelajaran IPS. Karena, dapat dilihat dari hasil belajar para peserta didik sebelum dilakukannya tindakan dan setelah dilakukannya tindakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Suryadi, S.Pd. 2020. *Teknologi Dan Media Pembelajaran Jilid I*. Jawa Barat: Cv Jejak.
- Al-Rasidin, Wahyu Nur Nasution. 2001. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Ed. Perdana Publishing. Medan.
- Arifin, Zaenal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Ed. Dirjen Pendidikan Islam. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1994. *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. Ed. Usaha Nasional. Surabaya.

- Faridah, Siti, Mustaji Mustaji, And Waspodo Tjipto Subroto. 2019. "Pengaruh Contextualteaching And Learning Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelasiv Sekolah Dasar." *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian* 5(3): 1092–99. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/pd/article/view/6139> (May 24, 2023).
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Dan Mengajar*. Ed. Pt Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Handayani, I. K. 2015. "Komparasi Peningkatan Pemahaman Konsep Dan Sikap Ilmiah Siswa Sma Yang Di Belajarkan Dengan Model Problem Based Learning Dan Project Based Learning." *Jurnal Program Pasca Sarjana Universotas Negeri Ghanessha 2*.
- Hasyim, Adelina. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Pendidikan Karakter*. Ed. Media Akademik. Yogyakarta.
- Indrakusuma, Amir Daien. 1973. *Pengantar Ilmu Sosial*. Ed. Usaha Nasional. Surabaya.
- Jukhairiyah, Siti Et Al. 2016. "Pengaruh Pendekatan Contextualteaching And Learning (Ctl) Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa Kelasix Smp Negeri 5 Kabupaten Pamekasan." *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Ips* 10(1): 27–43. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jppi/article/view/1705> (May 24,2023).
- Kasmawati, Kasmawati, Nur Khalisah Latuconsina, And Andi Ika Prasati Abrar. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Terhadap Hasil Belajar." *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 5(2): 70–75. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/pendidikanfisika/article/view/3482/3911>.
- Khasanah, E. 2017. "Pelaksanaan Penilaian Aunтетik Pada Kurikulum 2013." In Malang: Ksdp Um 1.
- Latief, Hilman, Dede Rohmat, And Epon Ningrum. 2014. "Pengaruh Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Kelasvii Di Smpn 4 Padalarang)." *Jurnal Geografi Gea* 14(2). <https://ejournal.upi.edu/index.php/gea/article/view/3395> (May 24, 2023).
- Masrukin, Masrukin, Haris Mudjiman, And Puguh Karyanto. 2015. "Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Dan Ctl Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Di Smp Negeri 1 Kapas Bojonegoro Tahun 2013." *Geoeco* 1(1): 36. <https://jurnal.uns.ac.id/geoeco/article/view/8892> (May 24, 2023).
- Mudjino, Dimiyati Dan. 2006. *Belajar Dan Pembelajaran*. Ed. Pt Asdi Mahasatya. Jakarta. Prof. Dr. H. M. Rudy Sumiharsono, Mm Dan Hisbiyatul Hasanah, S.Ag., M.Pd.2017. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Cv Pustaka Abadi.
- Purnomo, A. 2016. "Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Padagenerasi Z." *Jurnal Praksis Pembelajaran Ips*. 21.
- Safei, Muh. 2011. *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan Dan Aplikasinya*. Makasar: Alaudin Universuty Press.
- Sariyatun. 2012. *Model Pembelajaran Ips Berbasis Nilai Budaya Lokal Batik Klasik Untuk*

- Menguatkan Jati Diri Bangsa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia (Upi).
- Sharon E. Smaldino, Dkk. 2014. *Instructional Tecnology & Media For Learning: Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Pt Fajar Intepratama Mandiri.
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu Dalam Teori Dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Belajar.
- Umi Kalsum, S.Pd. 2022. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi Pada Subtema Bekerja Sama M...* - Google Books. Ed. S.Pd
- Umi Kalsum. Rfm Pramedia.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Upaya\\_Meningkatkan\\_Hasil\\_Belajar\\_Siswa\\_K/Qgxexaaaqbaj?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+hasil+belajar+siswa&pg=pa7&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Upaya_Meningkatkan_Hasil_Belajar_Siswa_K/Qgxexaaaqbaj?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+hasil+belajar+siswa&pg=pa7&printsec=frontcover) (June 20, 2023).
- Wahyuningsih, Endang Sri. 2020. *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan Dan Hasil B...* - Google Books. Ed. Dwidiantoko Novi. Deepublish, Cv. Budi Utama. [https://www.google.co.id/books/edition/Model\\_Pembelajaran\\_Mastery\\_Learning\\_Upay/3bzdwaaqbaj?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+hasil+belajar+siswa&pg=pa65&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Model_Pembelajaran_Mastery_Learning_Upay/3bzdwaaqbaj?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+hasil+belajar+siswa&pg=pa65&printsec=frontcover) (June 20, 2023).
- Wahyuningtyas, N. 2019. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kehidupan Sosial Masyarakat Indonesia." *Journal2 Um.Ac.Id*: 34–41.