



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 3 Tahun 2025 Page 8316-8325

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

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

Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Musik di Kelas VIII-G SMPN 10 Malang

Vera Indriani Dewi^{1✉}, Endang Wara Suprihatin D.P²

Universitas Negeri Malang

Email: Veraindrianidewi01@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan efektifitas media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar musik pada peserta didik kelas VIII-G SMPN 10 Kota Malang. Menerapkan metode pra-eksperimen dengan desain *pre-test post-test* dalam pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ialah peserta didik kelas VIII-G sejumlah 30 peserta didik. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 10 Malang. Pengumpulan data menggunakan dokumentasi hasil belajar peserta didik. Uji *t-test* diaplikasikan untuk menganalisis data penelitian, dengan variabel bebas yaitu media puzzle dan hasil belajar musik sebagai variabel terikat. Berdasarkan hasil tes pengetahuan peserta didik diperoleh data sebagai berikut; Peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah intervensi ($p < 0.001$, $N-Gain = 0.518$). Peningkatan ini disebabkan oleh media puzzle dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, memfasilitasi visualisasi konsep, dan melatih kemampuan pemecahan masalah. Hasil penelitian menyatakan bahwa media puzzle dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar seni musik.

Kata Kunci: *Puzzle, Hasil Belajar, Musik Daerah*

Abstract

This study aims to describe the effectiveness of puzzle media to improve music learning outcomes in class VIII-G students of SMPN 10 Malang City. Applying pre-experiment method with pre-test post-test design in quantitative approach. The research subjects were students of class VIII-G totaling 30 students. The population in this study were all students in grade VIII at SMP Negeri 10 Malang. Data collection used documentation of students' learning outcomes. The t-test test was applied to analyze the research data, with the independent variable, namely puzzle media and music learning outcomes as the dependent variable. Based on the results of the learner knowledge test, the following data were obtained; Significant increase in learning outcomes after intervention ($p < 0.001$, N-Gain = 0.518). This increase is due to the puzzle media in increasing learner involvement, facilitating concept visualization, and training problem solving skills. The results suggest that puzzle media can be an effective alternative in improving music learning outcomes.

Keywords: Puzzle, Learning Outcome, Regional Music

PENDAHULUAN

Belajar merupakan aktivitas yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Belajar didefinisikan sebagai proses mental yang terjadi akibat adanya interaksi aktif dengan lingkungan dan menimbulkan perubahan yang bersifat konstan dan permanen baik secara pengetahuan, pemahaman, keterampilan serta nilai-nilai sikap (Crowther, 1999).

Tujuan Pembelajaran dalam esensi pendidikan terwujud melalui interaksi dua arah antara guru dengan peserta didik saat aktivitas belajar-mengajar (Wahyuni, 2020). Guru memiliki peran sentral sebagai motor penggerak jalannya proses pembelajaran. Maka dari itu, keahlian guru dalam mempersiapkan pengalaman belajar yang efektif, bermakna, dan menarik bagi peserta didik menjadi krusial dalam mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Keberhasilan tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh beragam faktor yang saling terkait, salah satu wujud nyata dalam peran ini dengan menentukan metode pembelajaran dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik (Riza & Barrulwalidin, 2023). Dari berbagai pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan, seorang guru seharusnya mampu membangun sebuah interaksi pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Efektivitas pembelajaran seringkali dikaitkan dengan pengalaman bermakna bagi peserta didik saat pembelajaran. Dalam konteks ini, Hafidzhoh, Dkk, (2023) mendefinisikan pembelajaran bermakna sebagai suatu proses yang dapat menarik perhatian peserta didik, mengembangkan minat yang mendalam terhadap materi, dan memicu motivasi untuk belajar secara aktif. Dengan

demikian, pembelajaran yang bermakna menjadi strategi kunci dalam mengoptimalkan hasil belajar.

Hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran di SMPN 10 Malang menunjukkan bahwa belum adanya guru yang kompeten dalam hal musik, sehingga pembelajaran belum berjalan efektif dan tujuan pembelajaran belum tercapai dengan maksimal. Kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, diantaranya pada penggunaan metode konvensional dan pendekatan *teacher-centered* dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Faktor lain yang turut berkontribusi adalah kurangnya pertimbangan terhadap keberagaman karakteristik peserta didik. Dengan demikian, kebutuhan akan metode dan media pembelajaran yang adaptif terhadap karakteristik peserta didik dan materi yang berkesinambungan menjadi langkah penting untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengimplementasikan penelitian eksperimental melalui pendekatan kuantitatif, menggunakan desain pre-eksperimental yang bertujuan untuk menguji dampak suatu perlakuan *treatment* terhadap hasil belajar peserta didik. Prosedur penelitian yang diselesaikan mencakup tahap perencanaan perlakuan, observasi awal untuk mengumpulkan data peserta didik, pelaksanaan perlakuan sesuai dengan rancangan, dan observasi akhir untuk mengukur perubahan yang terjadi (Maliasih, Hartono, & Nurani, 2017). Instrumen berupa check list dengan skala penilaian perkembangan (belum berkembang hingga berkembang sangat baik) digunakan peneliti dalam mengevaluasi hasil belajar selama penelitian berlangsung. Penelitian ini dilakukan pada bulan April 2025 di SMP Negeri 10 Malang yang beralamat di Jalan Jl. Mayjen Sungkono No.57, Buring, Kec. Kedungkandang, Kota Malang, Jawa Timur.

Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dalam penelitian ini untuk mengukur penerapan media puzzle dengan hasil belajar seni musik di SMPN 10 Malang. Setelah peneliti menentukan variabel penelitian, variabel pertama adalah "Penggunaan Media Puzzle" ditentukan sebagai variabel independen (X). Sedangkan variabel kedua adalah "Hasil Belajar Seni Musik" yang diposisikan sebagai variabel dependen (Y). Penelitian ini mengadopsi model pra-eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design*. Terdapat dua kelompok yang menjadi subjek eksperimen dan menerima perlakuan (*treatment*). Pengaruh perlakuan

dianalisis dengan membandingkan hasil penilaian sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pemberian *treatment* kepada masing-masing kelompok. Berikut gambaran model desain:

Tabel III *Pretest-Posttest Control Group Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
A ₁	X	A ₂

Keterangan:

- A1 : pengukuran *pretest*, keterampilan belajar sebelum menggunakan media puzzle.
- X : Pelaksanaan pelatihan (Perlakuan dengan menggunakan media puzzle) kepada peserta didik.
- A2 : Pengukuran *posttest* kedua, keterampilan belajar peserta didik sesudah diberi *treatment* dengan instrument yang sama seperti pengukuran awal.

Peserta didik kelas VIII di SMPN 10 Malang merupakan populasi dalam penelitian ini. Peserta didik kelas VIII-G, dipilih melalui *purposive sampling* karena permasalahan rendahnya keterampilan belajar, yang menjadi fokus penelitian ini. Teknik pengumpulan data berhubungan dengan jenis data, metode mendapatkan data serta alat dalam penelitian untuk mengumpulkan data.

Jenis data yang dipakai penelitian ini memanfaatkan tes berupa LKA (Lembar Kerja Anak) yang sesuai dengan kemampuan berfikir anak, lalu obeservasi dalam mengumpulkan data tentang hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan media puzzle, dan dokumentasi berupa hasil pencatatan, pengambilan gambar, dan rekaman terhadap objek selama kegiatan berlangsung. Setelah terkumpul, peneliti melakukan pengolahan data dengan Tahap awal dalam melakukan pengolahan data dibantu menggunakan aplikasi SPSS versi 26.0 untuk windows. Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar musik dalam penelitian ini dianalisis menggunakan uji-t. Uji statistik ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan signifikan dalam rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan, dengan memanfaatkan rumus uji-t.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan Awal Peserta didik

Peserta didik melakukan pre-test sebagai acuan dari kemampuan awal yang dilaksanakan sebelum dilakukan perlakuan dengan media puzzle. Berikut disajikan tabel mengenai hasil raihan nilai Pre test peserta didik.

Tabel 1. Hasil Pre Test

Descriptive Statistics						
	N	Max	Jumlah	Min	Jumlah	Mean
Hasil_Pre_Test	30	75	2	35	1	55,67

Tabel 1 menampilkan nilai tertinggi yang didapat peserta didik dari hasil pre test ialah 75 oleh 2 peserta didik dan 1 peserta didik mendapatkan nilai terendah sebesar 35. Perhitungan hasil menggunakan *statistic descriptive* mendapatkan hasil yaitu mean 55,67, median 55, dan modus 60. Hasil menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mendapat nilai dibawah KKM sekolah yaitu 77. Hasil tersebut didapatkan peserta didik melalui proses pembelajaran, dari materi lukisan indonesia, ragam lagu daerah dan Teknik bernyanyi.

Hasil Belajar Seni Musik

Hasil post test seni music materi Ragam Lagu Daerah merupakan data yang dipakai pada hasil belajar Seni Musik. Berikut disajikan tabel mengenai hasil perolehan nilai Hasil Belajar Musik.

Tabel 2. Hasil belajar Seni Musik

Descriptive Statistics						
	N	Max	Jumlah	Min	Jumlah	Mean
Hasil_Post_Test	30	95	2	60	1	78,67
Valid N (listwise)	30					

Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik dari nilai post test ialah 95 oleh 2 peserta didik dan 1 peserta didik mendapatkan nilai terendah sebesar 60. Perhitungan hasil menggunakan *statistic descriptive* mendapatkan hasil yaitu mean 78, median 81,5, dan modus 80. Hasil menunjukkan seluruh peserta didik mendapatkan nilai di atas KKM mata pelajaran seni budaya ialah 76.

N-Gain

Setelah menganalisis kemampuan awal peserta didik dan hasil belajar seni musik, langkah selanjutnya adalah mengevaluasi besarnya peningkatan yang terjadi pada peserta didik. Untuk tujuan ini, digunakan perhitungan N-Gain ternormalisasi untuk mengukur gain relatif dalam pemahaman konsep.

$$\text{N-gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Pretest}}$$
$$\text{N-gain} = \frac{78,67 - 55,67}{100 - 55,67}$$

Analisis efektivitas implementasi model pembelajaran dilakukan dengan menghitung nilai *N-Gain* ternormalisasi. Berdasarkan perhitungan, diperoleh nilai *N-Gain* sebesar [g = 0,518]. Nilai ini berada dalam kategori sedang (Hake, 1999), mengindikasikan bahwa terjadi peningkatan pemahaman konsep peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan media puzzle yang diterapkan di kelas. Peningkatan ini menunjukkan adanya pengaruh positif model pembelajaran terhadap penguasaan materi ajar.

Analisis Data

Uji normalitas merupakan langkah pertama dalam analisis data penelitian ini. Uji ini menjadi syarat wajib dalam uji *independent sample t test*. Uji normalitas yang dipakai ialah uji Shapiro Wilk karena sampel berjumlah 30 peserta didik. Normal atau tidaknya persebaran data dapat dilihat dari hasil uji normalitas (Nuryadi, Astuti, Utami, & Budiantara, 2017). Tingkat signifikansi untuk pengujian ini sebesar 5% (0,05). Tabel berikut berisi hasil uji.

Tabel 3. Hasil uji normalitas

Tests of Normality				
Kategori	Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	
Hasil_Belajar	PreTest	.937	30	.075
	PostTest	.960	30	.314

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 3 diperoleh hasil signifikansi untuk kedua variabel penelitian ialah $0,075 > 0,05$ dan $0,314 > 0,05$. Dari paparan hasil tersebut, kedua variabel memiliki hasil

lebih dari batas yaitu 0,05. Data penelitian disimpulkan terdistribusi normal, dan penelitian dapat dilanjutkan menggunakan statistik parametrik.

Tabel 4. Hasil uji homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil_Belajar	Based on Mean	6.483	1	58	.014
	Based on Median	6.205	1	58	.016
	Based on Median and with adjusted df	6.205	1	54.711	.016
	Based on trimmed mean	6.672	1	58	.012

Bersumber pada hasil uji kesamaan varians (uji Levene) menunjukkan bahwa varians hasil belajar antara kelompok ternyata berbeda. Mengacu pada hasil uji Levene dengan nilai signifikansi di bawah 0,05, dapat disimpulkan bahwa varians hasil belajar antar kelompok berbeda secara signifikan, atau dengan kata lain, data bersifat heterogen. Aplikasi *SPSS 26.0 for windows* sebagai alat yang diterapkan pada pengujian ini. Pemaparan tabel berikut mengenai hasil uji.

Tabel 5. Hasil uji t Test

Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Mean		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
Hasil	Equal variances assumed	5.436	.023	-8.551	58	.000
_Bela jar	Equal variances not assumed			-8.551	50.266	.000

Efektivitas Game PBL Media Puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa diuji melalui *t-test*, yang juga bertujuan untuk membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media tersebut secara signifikan. Berdasarkan analisis uji *t-test* (Tabel 5), nilai signifikansi yang didapatkan sebesar 0,000 ($p < 0,05$), dalam arti lain membuktikan bahwa penggunaan Game PBL Media Puzzle secara efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ditemukan perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest* yang signifikan, hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran puzzle memberi dampak positif atas pemahaman dan penguasaan materi pelajaran.

Pembahasan

Materi Seni Musik masuk kedalam ranah mata pelajaran Seni Budaya. Namun karena terbatasnya guru professional yang linier pada bidang musik di SMP Negeri 10 Malang sehingga ditiadakannya materi seni music di sekolah tersebut. Akibatnya banyak peserta didik yang asing dengan materi seni musik beserta budayanya. Implementasi pembelajaran seni musik menggunakan media puzzle terbukti secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selaras dengan prinsip teori kognitif yang menekankan pengorganisasian informasi (Defi, Abidin, & Susilaningsih, 2021), data penelitian ini menunjukkan bahwa rerata nilai *post-test* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan rerata nilai *pre-test*. Peningkatan ini juga dikonfirmasi oleh hasil *N-Gain* pada kategori sedang, mengindikasikan adanya kenaikan pemahaman konsep yang substansial.

Signifikansi perbedaan yang diamati antara skor *pre-test* dan *post-test* dibuktikan secara statistik melalui hasil uji *t-test* untuk sampel berpasangan. Meskipun uji homogenitas varians menunjukkan hasil yang tidak homogen, hasil *t-test* pada kondisi *equal variances not assumed* tetap mengindikasikan perbedaan yang sangat signifikan ($p < 0.001$). Dengan demikian, Hasil tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media puzzle secara efektif berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik dalam materi Ragam Lagu Daerah.

Peningkatan hasil belajar ini dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme selama proses pembelajaran menggunakan media puzzle. Pertama, media puzzle memiliki potensi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Karakteristik puzzle yang interaktif dan membutuhkan pemecahan masalah dapat memicu rasa ingin tahu dan motivasi intrinsik peserta didik untuk memahami materi. Keterlibatan yang tinggi ini dapat meminimalkan distraksi dan memaksimalkan fokus peserta didik pada materi pembelajaran.

Kedua, media puzzle dapat memfasilitasi visualisasi konsep yang abstrak dalam materi Ragam Lagu Daerah. Melalui representasi visual atau simbolik dalam puzzle, peserta didik mungkin lebih mudah memahami elemen-elemen musik seperti melodi, ritme, harmoni, atau bahkan konteks budaya dari lagu daerah tersebut. Proses menyusun puzzle dapat membantu peserta didik membangun representasi mental yang lebih konkret dari konsep-konsep musik. Ketiga.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 10 Malang, dapat

disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran seni musik secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata dari pretest ke posttest, yang kemudian dikonfirmasi melalui analisis statistik uji-t dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), serta nilai N-Gain sebesar 0,518 yang termasuk dalam kategori sedang. Artinya, pembelajaran dengan media puzzle tidak hanya efektif secara statistik, tetapi juga berdampak nyata dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Ragam Lagu Daerah.

Peningkatan ini juga mencerminkan bahwa media puzzle mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, serta membantu visualisasi konsep-konsep abstrak dalam materi seni musik. Oleh karena itu, media puzzle dapat direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam proses pembelajaran seni budaya, khususnya di sekolah yang mengalami keterbatasan tenaga pengajar di bidang seni musik.

DAFTAR PUSTAKA

- Crowther, C. H. (1999). Seeing and learning. In *New Scientist* (Vol. 162).
- Defi, Rindi Arti, Abidin, Zainul, & Susilaningsih, Susilaningsih. (2021). Pengembangan Media Puzzle Game Materi Gaya Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(4), 329–338. <https://doi.org/10.17977/um038v4i42021p329>
- Hake, RR. (1999). Analyzing Change/ Gain Scores. *AERA-D-American Educational Research Association's Division, Measurement and Research Methodology*.
- Kholifah Al Marah Hafidzhoh, Nisa Nadia Madani, Zahra Aulia, & Dede Setiabudi. (2023). Belajar Bermakna (Meaningful Learning) Pada Pembelajaran Tematik. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(1), 390–397. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i1.1142>
- Kholifah Al Marah Hafidzhoh, Nisa Nadia Madani, Zahra Aulia, & Dede Setiabudi. (2023). Belajar Bermakna (Meaningful Learning) Pada Pembelajaran Tematik. *Student Scientific Creativity Journal*, 1(1), 390–397. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v1i1.1142>
- Maliasih, Hartono, & Nurani, P. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Siswa SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 222–226.
- Nuryadi, Astuti, Tutut Dewi, Utami, Endang Sri, & Budiantara, M. (2017). Buku Ajar Dasar-dasar Statistik Penelitian. In *Sibuku Media*.

- Riza, Safrur, & Barrulwalidin, Barrulwalidin. (2023). Ruang Lingkup Metode Pembelajaran. *ISLAMIC PEDAGOGY: Journal of Islamic Education*, 1(2), 120–131. <https://doi.org/10.52029/ipjie.v1i2.157>
- Riza, Safrur, & Barrulwalidin, Barrulwalidin. (2023). Ruang Lingkup Metode Pembelajaran. *ISLAMIC PEDAGOGY: Journal of Islamic Education*, 1(2), 120–131. <https://doi.org/10.52029/ipjie.v1i2.157>
- Wahyuni, Sri. (2020). Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema “Kegiatanku.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i1.23734>.