

**PENGARUH MEDIAPUZZLE BERBASIS GAME
EDUKATIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA SD NEGERI 72 KOTA
BENGKULU**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Negeri Bengkulu untuk Memenuhi Prasyarat guna Memperoleh Gelar Sarjana dalam Bidang Pendidikan (S.Pd)



Oleh:
Trisna Yani
NIM 1711240086

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2023 M/1443 H**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Trisna Yani
NIM : 1711240086
Juruan : Tarbiyah

Pengaruh Media Puzzle Berbasis Game Edukatif Terhadap Hasil Belajar SD Negeri 72 Kota Bengkulu.

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Bengkulu, Juni 2023

Pembuat ~~Pernyataan~~



Nim. 1711240086

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

Jalan Raden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211

Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172

website: www.iainbengkulu.ac.id

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr/i Trisna Yani

NIM : 1711240086

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu

Di Bengkulu

Assalamu'alam Wr. Wb. Setelah membaca dan memberikan arahan serta perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Sdr/i :

Nama : Trisna Yani

NIM : 1711240086

Judul Skripsi : Pengaruh Media Puzzle Berbasis Game Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri 72 Kota Bengkulu

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada Sidang Munaqasyah skripsi. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya diucapkan terima kasih. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing I

Bengkulu, Juni 2023

Pembimbing II


Dr. Alfauzan Amin, M.Ag

NIP. 197011052002121002


Nurlia Latifah, M.Pd.Si

NIP.198308122018012001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU**

Jalan Kaden Fatah Kelurahan Pagar Dewa Kota Bengkulu 38211
Telepon: (0736) 51276-51171-53879 Faksimili: (0736) 51171-51172
website: www.uinbengkulu.ac.id

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi dengan judul **“Pengaruh Media Puzzle Berbasis Game Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri 72 Kota Bengkulu”** yang disusun oleh **Trisna Yani, NIM. 1711240086**, telah dipertahankan di depan dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris UINFAS Bengkulu pada hari Kamis, 22 Juni 2023 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar

Ketua
Dr. Rini Fitria, S.Ag.M.Si
NIP. 197510132006042001

Sekretaris
Dr. Nova Asvio, M.Pd
NIP. 198901162020122007

Penguji I
Dr. Khairiah, M.Pd
NIP. 196805151997032004

Penguji II
Nurliah Latipah, M.Pd.Si
NIP. 198308122018012001

Bengkulu, 22 Juni 2023
Mengetahui,
Wadek I Fakultas Tarbiyah dan Tadris

Dr. Ediansyah, M.Pd
NIP. 197007011999031002

MCTO

“Jangan Hiraukan Penilaian Orang Lain Saat Kamu Sedang
Memulai. Karena Penilaian Itu Muncul Setelah Hasil Baik
Maupun Buruk”

Trisna Yani

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang besar dan sujud yang dalam kepada sang pemilik ilmu dan dengan menangkap Ridho Allah SWT akhirnya dapat aku rasakan juga kebahagiaan ini yang aku raih dengan keringat dan air mata, kebahagiaan atas kemenangan ini tak kurasakan sendiri, akan kubagi dan kupersembahkan perjuangan ku ini kepada:

1. Kepada kedua orang tuaku tercinta, Abah M. Arsi dan Mak Neli Yati (Almh) yang telah melahirkan, merawat, membesarkan, mendidik, memperjuangkan pendidikan ku sampai tingkat Sarjana dan mendo'akan ku dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
2. Adik ku Haris Widodo yang telah membantu membiayai UKT dan Azzam adik bungsu ku yang membantu menjaga anakku sewaktu aku sibuk mengurus berkas.
3. Suamiku Setia Budi Prakasa yang selalu memberikan semangat, bertanggung jawab, yang sabar mengerti repotnya membagi waktu antara keluarga dan kuliahku dan membantu orang tuaku untuk meneruskan biaya kuliah ku.
4. Mertua ku Mama Marissa dan Bapak Sugianto (Alm) yang telah memberi semangat, motivasi, dan membantu pembiayaan kuliah ku dan Ayuk Ipar ku Cahaya Santi Pratiwi yang telah memberikan arahan yang baik dalam menyelesaikan skripsi.
5. Kepada Nenek, Sanak saudara Mak dan Abah yang selalu memberikan nasehat, motivasi, dan kasih sayang.

Nama : Trisna Yani

NIM : 1711240086

Prodi : PGMI

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Media Puzzle Berbasis Game Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IV SD Negeri 72 Kota Bengkulu pada mata pelajaran PAI dengan materi mengenal nama-nama malaikat Allah SWT beserta tugas-tugasnya. Jenis Penelitian ini kuantitatif dengan metode eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan tes. Rumusan masalahnya adalah apakah terdapat pengaruh media puzzle berbasis game edukatif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 72 Kota Bengkulu pada mata pelajaran PAI dengan materi mengenal nama-nama malaikat Allah SWT beserta tugas-tugasnya?

Adapun Hasil dalam penelitian ini yaitu dibuktikan dengan hasil uji *independent sample t-test* pada *post-test* diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Mengindikasikan bahwa, pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar siswa adalah adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Serta diperkuat dengan nilai *n-gain* yaitu 0,60 atau berada pada taraf efektifitas sebesar 60%. Hal ini berate media puzzle cukup berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

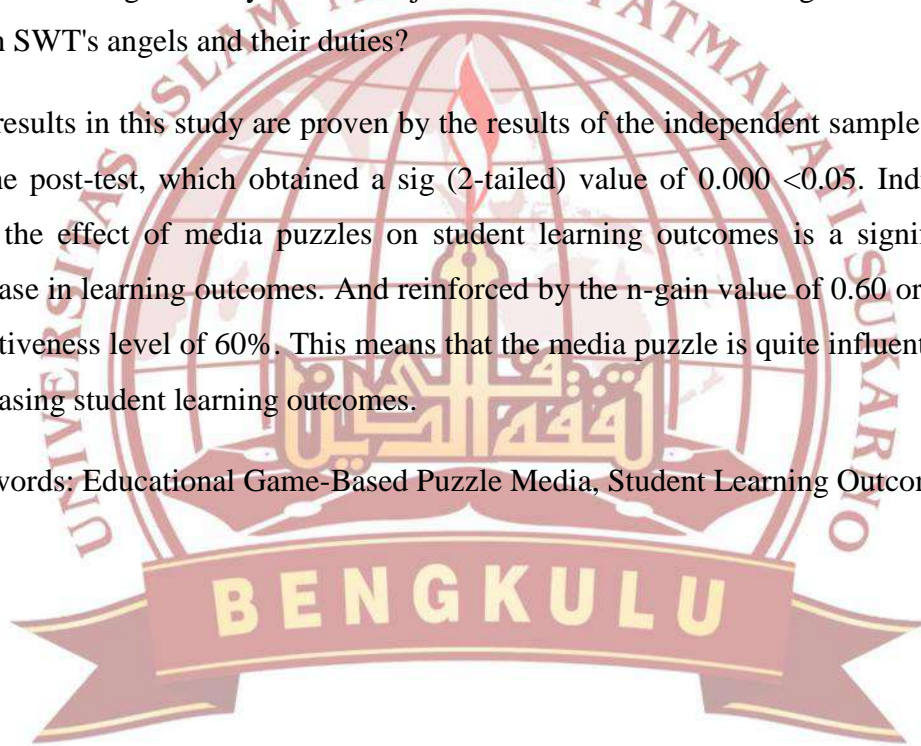
Kata Kunci : Media Puzzle Berbasis Game Edukatif, Hasil Belajar Siswa

ABSTRACT

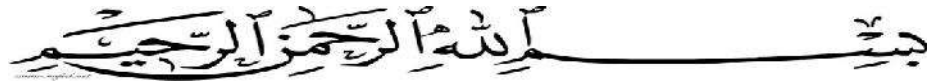
The purpose of this study was to determine the effect of educative game-based puzzle media on learning outcomes for fourth grade students at SD Negeri 72 Bengkulu City in PAI subjects with material on knowing the names of Allah's angels and their duties. This type of research is quantitative with experimental methods. Data collection techniques used are observation and tests. The formulation of the problem is whether there is an influence of educational game-based puzzle media on the learning outcomes of fourth grade students at SD Negeri 72 Bengkulu City in PAI subjects with material on knowing the names of Allah SWT's angels and their duties?

The results in this study are proven by the results of the independent sample t-test on the post-test, which obtained a sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$. Indicates that, the effect of media puzzles on student learning outcomes is a significant increase in learning outcomes. And reinforced by the n-gain value of 0.60 or at an effectiveness level of 60%. This means that the media puzzle is quite influential in increasing student learning outcomes.

Keywords: Educational Game-Based Puzzle Media, Student Learning Outcomes



KATA PENGANTAR



Puji dan Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, karena berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “Pengaruh Media *Puzzle* Berbasis Game Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Negeri 72 Kota Bengkulu” dapat penulis selesaikan.

Proposal ini merupakan salah satu syarat yang harus ditempuh oleh mahasiswa untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Islam (S.Pd.) UINFAS Bengkulu.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. KH. Zulkarnain, M. Pd. selaku Rektor UINFAS Bengkulu yang telah mengadakan fasilitas guna kelancaran mahasiswa dalam menuntut ilmu.
2. Dr. Mus Mulyadi, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris yang telah banyak memberikan bantuan di dalam perkuliahan dan telah menyediakan segala fasilitas yang menunjang proses perkuliahan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Tadris.
3. Bapak Abdul Aziz Mustamin, M.Pd selaku Ketua Prodi PGMI yang telah banyak menyediakan segala fasilitas yang diperlukan bagi seluruh mahasiswa Prodi PGMI dalam urusan akademik.
4. Dr. Alfauzan Amin, M.Ag selaku pembimbing I yang kami butuhkan bimbingannya dalam penyelesaian proposal ini.
5. Nurlia Latipah, M.Pd.Si selaku pembimbing II yang kami butuhkan bimbingan dan arahnya dalam penulisan tentang pembuatan proposal ini sehingga dapat selesai tepat pada waktunya.
6. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang telah membantu penulisan menyelesaikan skripsi ini.

Bengkulu, Mei 2023

Penulis

Trisna Yani



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN PEMBIMBING	iv
PENGESAHAN PENGUJI	v
MOTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
G. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	7
1. Media Pembelajaran	7
2. GameEdukatif	14
3. Media Puzzle	16
4. Hasil Belajar	19
B. Penelitian Terdahulu	21
C. Pengajuan Hipotesis	22
D. Kerangka Berpikir.....	23

BAB III METODELOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	25
B. Waktu Dan Tempat Penelitian	27
C. Subjek Penelitian.....	27
D. Variabel dan Definisi Operasional Jenis Penelitian	27
E. Populasi dan Sampel	28
F. Teknik Pengumpulan Data	29
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	30
H. Teknik Analisis Data.....	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan.....	51

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	56
B. Saran.....	56

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

A. Tabel 3.1 Pretest-Protest Kontrol Group Design	26
B. Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Soal.....	31
C. Tabel 3.3 Pembagian Skor Gain	37
D. Tabel 3.4 Kategori Tafsiran Gain.....	37
E. Tabel 4.1 Data Sarana dan Prasarana.....	38
F. Tabel 4.2 Daftar Nama Guru dan Staf TU	39
G. Tabel 4.3 Jumlah Siswa.....	39
H. Tabel 4. 4 Uji Validitas	42
I. Tabel 4. 5 Uji Reabilitas.....	44
J. Tabel 4. 6 Kriteria Koefisien Reabilitas.....	44
K. Tabel 4. 7 Uji Normalitas.....	46
L. Tabel 4. 8 Uji Homogenitas	47
M. Tabel 4. 9 Deskripsi Statistik	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Out Put SPSS

Lampiran 2 : Daftar Nama Siswa

Lampiran 9 : Dokumentasi

