

Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA

Riris Ratna Ayu¹, Muhammad Sobri²

¹Mahasiswa Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Terbuka

²Dosen Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram
ririsratna9@gmail.com, muhmmad.sobri@unram.ac.id

Abstract

The purpose of this research is an effort to utilize puzzle media to enhance the learning outcomes of sixth-grade students in the subject of Science for the academic year 2022/2023 at SDN 1 Mujirahayu. This study involved 22 sixth-grade students, including 11 male students and 11 female students. Observations, tests, and documentation were used as data collection methods. The process involved applying data analysis techniques with the following phases: data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The findings of this research will support students in understanding the Science subject more effectively. This is evident from the increase in the percentage of learning outcomes from Cycle I to Cycle II compared to the pre-cycle. The percentage of students whose learning outcomes meet the Minimum Completion Criteria (KKM) in the pre-cycle was 45.4% of the 22 students, or 7 students, and it increased to 77.2% of the 22 students, or 17 students, in Cycle I. The percentage of completeness in the second cycle reached 86.3%, or approximately 19 students. This indicates that in the sixth-grade class of SDN 1 Mujirahayu, the use of puzzle media is capable of providing a significant improvement in students' learning outcomes in the Science subject.

Keywords: *Puzzle Media, Learning Outcomes*

Abstrak

Tujuan penelitian ini merupakan upaya pemanfaatan media puzzle untuk memberi peningkatan hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA tahun ajaran 2022/2023 SDN 1 Mujirahayu. Penelitian ini di ikuti oleh 22 siswa kelas enam meliputi siswa laki-laki 11 orang dan 11 siswa perempuan. observasi tes dan dokumentasi digunakan sebagai metoda pengumpulan data. Prosesnya melibatkan penerapan teknik analisis data dengan fase sebagai berikut: reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Temuan penelitian ini akan mendukung siswa untuk memahami mata pelajaran IPA lebih efektif. Hal ini terlihat dari adanya kenaikan persentase hasil belajar dari siklus I ke siklus II dibandingkan dengan pra siklus. Persentase siswa yang hasil belajarnya memenuhi KKM pada pra siklus adalah 45,4% dari 22 siswa atau 7 siswa, dan meningkat menjadi 77,2% dari 22 siswa atau 17 siswa pada siklus I. persentase ketuntasan pada siklus kedua hingga 86,3% atau sekitar 19 siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pada kelas enam SDN 1 Mujirahayu penggunaan media puzzle mampu memberikan peningkatan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA

Kata kunci: Media Puzzle, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan bakat siswa supaya membentuk manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi masyarakat negara yang demokratis juga bertanggung jawab, serta berguna dalam menumbuhkan dan membangun karakter bangsa yang bermartabat dan sesuai peradaban (UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3). Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, pendidik harus mengambil suatu tindakan. Salah satunya yaitu membuat suasana proses kegiatan belajar menjadi menyenangkan dan menarik perhatian siswa, guru melakukannya dengan menggunakan sebanyak mungkin strategi atau media pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan rasa penasaran dan minat siswa akibatnya mampu menumbuhkan hasil belajar, salah satunya dalam pelajaran IPA.

Ilmu pengetahuan Alam dipelajari mulai dari tingkat dasar sampai menengah karena sangat penting untuk memahami bagaimana semua aktivitas manusia saling berhubungan dengan alam (Kusumaningrum 2018). Harapannya pembelajaran IPA mampu diperluas menjadi ilmu-ilmu alam baru dan mampu diaplikasikan dalam dunia nyata, serta mendorong siswa untuk menghargai alam dan sekitarnya, serta pembelajaran IPA juga diharapkan dapat membangkitkan minat dan bakat siswa untuk mengembangkan IPTEK dan pemahaman mengenai alam semesta yang menagndung banyak kenyataan. Tujuan pembelajaran IPA di SD adalah untuk membagikan peluang siswa untuk berpartisipasi penuh dalam setiap kegiatan belajar serta menumbuhkan rasa ingin tahu yang tinggi, mengembangkan cara berpikir alamiah dan meningkatkan kapasitas dalam bertanya mengenai fakta dan menemukan tanggapan berbasis bukti terhadap peristiwa alam.

Namun yang terjadi di lapangan, kualitas pendidikan Indonesia tergolong rendah, dan salah satu penyebabnya adalah kurangnya informasi, keahlian dan keterampilan dari para pengajar dikarenakan para pengajar masih menggunakan Teknik tradisional dan kurang mengaplikasikan teknologi. Sebagian besar guru masih menyampaikan materi pembelajaran dengan ketide ceramah sehingga pembelajaran IPA sering dianggap membosakan. Selain itu, sikap siswwa terhadap pembelajaran yang pasif dan metoda pembelajaran yang monoton membentuk siswa belum aktif selama kegiatan pembelajaran yang mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Berdasarkan temuan penelitian yang dilangsungkan di SD Negeri 1 Mujirahayu didapat yaitu hasil belajar siswa pada materi Tata Surya berada pada kriteria kurang baik. Hal ini diakibatkan oleh penjelasan guru yang kurang lengkap dan dangkal dah hanya memanfaatkan contoh-contoh yang terdapat dalam buku teks ilmiah. Selain itu, guru juga belum sepenuhnya berimajinasi saat menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan sehingga proses terkesan pasif dan menyebabkan siswa kurang terlibat selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut observasi yang dilakukan, terlihat jelas bahwa terdapat banyak siswa yang belum terlibat dan memiliki hasil belajar yang buruk saat belajar. Untuk memberikan peningkatan hasil belajar siswa, dibutuhkan media yang menarik perhatian.

Menurut Hamka dalam (Nurfadhillah et al. 2021) media pembelajaran alat baik fisik atau non fisik yang sengaja dimanfaatkan sebagai jembatan antar guru dan peserta didik untuk membantu mereka dalam menguasai materi pembelajaran. Hal ini mampu menciptakan materi pembelajaran lebih aktif dan efektif, sehingga mendukung siswa menerima materi lebih cepat dan mampu membangkitkan minat siswa untuk belajar. Segala sesuatu yang mampu dimanfaatkan untuk menyalurkan pesan dengan cara membangkitkan minat belajar serta pikiran juga perasaannya dianggap sebagai sarana pembelajaran menurut (Tafonao 2018). Sama halnya dengan pendapat (Wibawanto 2017) media pembelajaran adalah hal-hal yang menyalurkan pesan dalam proses pendidikan untuk membantu peserta didik memperoleh informasi dan keterampilan selama proses pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran dapat mendorong suasana belajar yang lebih mendukung karena membuat proses penyampaian materi pembelajaran dari sumber belajar menjadi lebih menyenangkan, merangsang minat belajar, mencegah siswa menjadi bosan serta efisien, semua elemen itu dianggap berdampak pada keterampilan siswa dalam mengetahui materi pelajaran. Salah satu media yang bisa mengatasi terjadinya kebosanan saat kegiatan belajar ialah media pembelajaran puzzle.

Media puzzle yaitu suatu sarana atau media yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Definisi media puzzle merupakan gambar yang telah dipecah menjadi potongan-potongan kecil dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan penalaran anak, mengajarkan kesabaran dan memaparkan pada proses berbagi, tutur: (Nur 2017). Sama halnya menurut (Aftika 2020) media Puzzle adalah alat yang membagi potongan-potongan kecil tulisan atau gambar menjadi kata atau gambar yang teratur yang dapat mendukung siswa belajar mengenai kesabaran dan kerja tim. Media puzzle dapat melatih tangan dan pikiran untuk bergerak secara cepat dan tepat, media ini juga biasa disebut sebagai permainan instruksional. Dapat dikatakan bahwa media puzzle adalah alat untuk mengkomunikasikan ide dengan cara menggabungkan dan merangkai komponen-komponen untuk menciptakan sebuah gambar atau tulisan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, motorik halus, mengajarkan kesabaran, menambah pengetahuan dan mempertinggi keterampilan sosial siswa. Media puzzle merupakan salah satu pilihan yang mampu dimanfaatkan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa menggunakan paradigma permainan sehingga kegiatan pembelajaran berubah jadi lebih menarik dan mengasyikan.

Kelebihan pemanfaatan media puzzle ialah: (a) Siswa dapat dengan mudah mengakses materi pelajaran; (b) Siswa dapat berpikir kreatif dan kritis; (c) Siswa dapat dengan keterampilan mereka; (d) Menciptakan lingkungan belajar efektif dengan interaksi kelas; (e) Dapat meningkatkan antusiasme dalam belajar siswa; (f) Dapat digunakan secara kelompok

atau individual. Selain memiliki kelebihan, tentunya media puzzle memiliki kekurangan, seperti: (a) Dibutuhkan lebih banyak waktu; (b) Menuntut lebih banyak kreatifitas dari siswa; (c) Kelas menjadi kurang terkontrol; (d) Media puzzle lebih memfokuskan pada indera pengelihatan; (e) Gambar terlalu kompleks kurang efektif untuk pembelajaran; (f) Tidak bisa diterapkan pada kelompok besar. Sehingga dirasa media puzzle mampu memberikan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik.

Menurut (Mustakim 2020) hasil belajar adalah segala hal yang dilakukan siswa pada proses pembelajaran dengan evaluasi tertentu yang telah ditetapkan oleh kurikulum pendidikan sudut pandang lain yang mengatakan bahwa keterampilan yang diperoleh siswa sebagai hasil dari mengikuti prosws belajar mengajar dikenal sebagai hasil belajar yang terdiri dari keterampilan kognitif, efektif dan psikomotorik (Pratiwi 2021). Gambaran tentang berhasil atau tidaknya proses pembelajaran akan diberikan oleh keberhasilan pembelajaran yang ditunjukkan pada kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Beberapa tes digunakan utnuk menentukan apakah tujuan pembelajaran telah terpenuhi. Segera setelah pembelajaran selesai, guru membuat tes berdasarkan materi yang dibahas selama pembelajaran.

Media puzzle diharapkan mampu memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 1 Mujirahayu pada materi tata surya. Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk: mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Materi Sistem Tata Surya dengan menggunakan Media Puzzle. Penelitian ini dilaksanakan agar siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran serta tertarik pada kegiatan pembelajaran IPA yang nantinya berakibat pada pemahaman siswa pada materipelajaran dan mengakibatkan hasil belajar yang baik

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilangsungan pada semester genap Tahun ajaran 2022/2023 di SDN 1 Mujirahayu Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah dan membutuhkan bantuan 22 siswa kelas enam sebagai responden yang masing-masing meliputi 11 siswa laki- laki dan perempuan. Tema yang diajarkan pada penelitian ini yaitu tema 9 menjelajah luar angkasa subtema 1 keteraturan yang menakjubkan pembelajaran ke 2 tata surya. Penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu siklus I dan siklus II dimana tahapan tersebut dilakukan untuk saling melakukan perbaikan pada proses pembelajaran. Setiap siklus mengandung langkah-langkah yang sama, yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

Metoda yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas dengan mengaplikasikan dua macam Teknik Analisa untuk menghimpunkan data, yaitu kuantitatif (nili hasil belajar siswa) serta kualitatif yang bersumber dari keadaan yang membagikan gambaran mengenai mimik siswa tingkat pemahaman pelajaran dan analisis kualitatif. Metode pengumpulan data yang dipakai yaitu observasi

tes dan dokumentasi hasil kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam tahap prasiklus kedaan siswa belum mendapatkan perlakuan dan media puzzle belum digunakan. Selama penelitian berlangsung, guru, siswa dan peneliti semua diamati. Ketika peneliti mengamati para siswa, peneliti mendapat hasil bahwa siswa tidak focus memperhatikan pelajaran dan tidak terlibat selama proses pembelajaran bahkan ada yang tampak tertidur dan berbicara satu sama lain. Dalam proses pembelajaran, guru masih menggunakan Teknik cerama tradisonal tanpa menggunakan teknologi pendidikan, sehingga siswa menjadi bosan, tidak aktif dan tidak mampu memahami pesan yang diberikan oleh guru pada kegiatan pembelajaran yang mengakibatkan rebdahnya aktivitas dan hasil belajar. Pada tahap pra siklus, berikut adalahh hasil belajar siswa:

Tabel 1. 1 Data Nilai Hasil Belajar Siswa Prasiklus

Nilai KKM	Kriteria	Jumlah	Presentase
≥ 70	Tuntas	9	45%
≤ 70	Belum Tuntas	11	55%
Jumlah Siswa		22	100%
Jumlah Nilai Siswa		1.285	
Rata-rata Kelas		64,2	



Data tabel tersebut dapat dikonversikan dalam diagram seperti berikut:

Diagram 1. 1 Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus

Menurut hasil table pra siklus di atas, siswa yang berhasil tuntas memperoleh persentase sebesar 45%, sedangkan yang belum tuntas mendapatkan persentase sebesar 55%. Justifikasi ini mengarah pada kesimpulan bahwa hasil belajar siswa harus dikembangkan supaya semua siswa memperoleh nilai minimal KKM. Menyusul upaya ketuntasan selanjutnya pada kegiatan pembelajaran IPA yang didasarkan pada temuan observasi yang telah dilakukan, diambil keputusan untuk meningkatkan pembelajaran dengan mengimplementasikan media pembelajaran puzzle pada tahap siklus I.

Pada siklus I pelaksanaan pembelajaran menggunakan media puzzle, meskipun dalam pelaksanaan mengalami sedikit kendala dimana siswa masih bingung dalam menggunakan media puzzle, namun kendala ini dapat diatasi oleh guru dengan memperkenalkan media puzzle selanjutnya guru menjelaskan langkah-langkah penggunaan media puzzle. Hasil dari pengamatan pada siklus I sudah menunjukkan peningkatan nilai hasil belajar jika dibandingkan pada tahap prasiklus, seperti pada table berikut:

Tabel 1. 2 Data Nilai Hasil Belajar Siklus I

Nilai KKM	Kriteria	Jumlah	Presentase
> 70	Tuntas	17	77%
≤ 70	Belum Tuntas	5	23%
Jumlah Siswa		22	100%
Jumlah Nilai Siswa			1.595
Rata-rata Kelas			72,5



Data table tersebut dapat dikonversikan dalam diagram seperti berikut:

Diagram 1. 2 Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Hal diatas disebabkan oleh metode yang digunakan pada prasiklus mash bersifat konvesional yakni metode ceramah sehingga siswa sekedar bisa memperoleh materi pelajaranapa yang diberikan dan tidak ada aktivitas dalam kegiatan belajar sehingga pembelajaran terkesan

pasif dan membosankan bagi siswa. Pada siklus I menerapkan pembelajaran yang berpusat oleh siswa dengan memanfaatkan media puzzle, dimana penggunaan media puzzle siswa menjadi lebih tertarik karena memeriksa hal yang baru dan aktif pada proses kegiatan belajar karena siswa bisa langsung menyusun planet tata surya.

Bersadarkan hasil data nilai siswa yang masih belum maksimal dalam penerapan media yang digunakan pada siklus I maka pada tahap selanjutnya yakni siklus II untuk lebih meningkatkan lagi hasil belajar dengan menggunakan media puzzle secara maksimal, mengkondisikan kelas dengan baik dan melakukan pendekatan kepada siswa yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Pada siklus II pelaksanaan pembelajara menerapkan media puzzle, dalam pelaksanaan siklus II dilakukan sesuai dengan Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah ditata oleh guru. Kelebihan pada siklus II ini guru mampu mengkondisikan kelas dengan baik dan siswa merasa nyaman saat belajar dikelas bersama dengan guru sehingga proses pembelajaran berjalan dengan lancar sesuai dengan RPP. Hasil dari pengamatan pada siklus kedua ini adalah peningkatan nilai hasil belajar siswa yakni:

Tabel 1. 3 Data Nilai Hasil Belajar Siklus II

Nilai KKM	Kriteria	Jumlah	Presentase
≥ 70	Tuntas	19	86%
≤ 70	Belum Tuntas	3	14%
Jumlah Siswa		22	100%
Jumlah Nilai Siswa			1745
Rata-rata Kelas			79,3

Data table tersebut dapat dikonversikan dalam diagram seperti berikut:



Diagram 1. 3 Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Peningkatan hasil belajar pada siklus kedua ini diakibatkan dari penerapan media puzzle

yang sudah maksimal. Dengan memanfaatkan media puzzle dapat meningkatkan pemahaman siswa pada saat guru memberikan materi pelajaran, sehingga membuat siswa aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran dan menimbulkan motivasi serta minat belajar siswa dan membagikan pengalaman secara langsung kepada siswa. Penerapan media puzzle digunakan pada penyebutan nama-nama planet serta ciri-ciri planet dalam tata surya/

Berdasarkan pada kegiatan perbaikan pembelajaran mulai dari prasiklus hasil nilai presentase ketuntasan 45,4% dengan nilai rata-rata 64,3 maka dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus I yang hasil nilai presentase ketuntasan 77,2% dengan nilai rata-rata 72,5. Perbaikan pembelajaran siklus I yang dilakukan pada siklus II mendapatkan nilai ketuntasan sebesar 86,3% dengan rata-rata 79,3 menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat dari siklus pertama ke siklus kedua. Hasil analisis terhadap hasil belajar dengan media puzzle dapat disajikan dalam diagram dibawah ini.

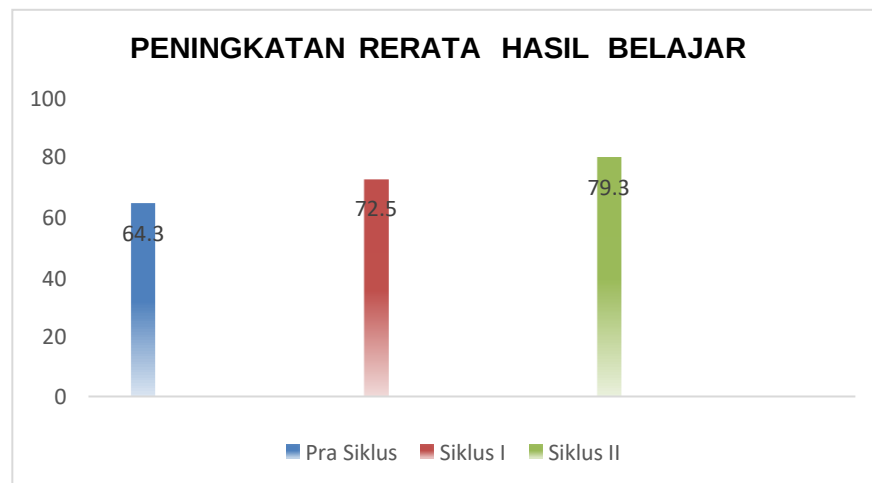


Diagram 1. 4 Peningkatan Rerata Hasil Belajar Peserta Didik

Menurut nilai hasil kuantitatif siswa mengenai nilai hasil belajar siswa meningkat pada perbaikan siklus kedua, maka perbaikan pembelajaran ini sudah mampu menaikkan hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 1 Mujirahayu pada mata pelajaran IPA materi Tata Surya karena dalam pembelajaran ini menerapkan media puzzle. Dengan menggunakan media puzzle pembelajaran lebih menarik perhatian serta minat belajar siswa sehingga pusat perhatian siswa akan lebih tertuju dan membentuk siswa lebih mengerti materi yang diberikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Melalui penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan selama dua siklus dengan menggunakan media puzzle peneliti telah meningkatkan hasil pembelajaran peserta didik. Penerapan media puzzle dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa pada mata

pelajaran IPA pada materi tata surya kelas enam SD Negeri 1 Mujirahayu semester 2 tahun ajaran 2022/2023. Dengan mengintegrasikan siswa secara langsung dalam memahami informasi melalui media puzzle, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan membuat proses pembelajaran tetap menarik bagi siswa. Menurut temuan penelitian, siswa kelas enam SD Negeri 1 Mujirahayu dapat lebih aktif dan mencapai tingkat pembelajaran yang lebih tinggi berkat penggunaan media puzzle, metode ceramah yang selama ini digunakan guru secara tradisional tidak meningkatkan aktivitas belajar siswa, hasil atau pemahaman siswa terhadap materi. Sebaliknya, guru harus mengaplikasikan pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan sesuai dengan situasi dan kondisi saat ini. Hasil belajar dirasa dapat dibangun dengan media pembelajaran lain yang dianggap lebih efektif karena dengan melihat hasil belajar melalui media puzzle yang mengalami peningkatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aftika, Siti Nur. 2020. "Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN Ragunan 012." Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Kusumaningrum, Diana. 2018. "Literasi Lingkungan Dalam Kurikulum 2013 Dan Pembelajaran IPA Di SD." *Indonesian Journal of Natural Science Education (IJNSE)* 1 (2): 59.
- Mustakim. 2020. "Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi COVID 19 Pada Mata Pelajaran Matematika." *Journal of Islamic Education* 2 (1): 11.
- Nur, Rumakhit. 2017. "Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis Dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar." *Jurnal Simki-Pedagogia* 1 (2): 6.
- Nurfadhillah, S, D. A Ningsih, P. R Rahmadhanis, and U. N Sifa. 2021. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III." *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3 (2): 243–55.
- Pratiwi, Wulandari. 2021. "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe Talking Stick Di Kelas VB SDN 27 Anak Air Padang." Universitas Negeri Padang.
- Tafonao, Talizari. 2018. "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2 (2).
- Wibawanto, Wanda. 2017. *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

