

## Penggunaan Media Puzzle Materi IPAS Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Nurul Huda 1 Kepatihan

Isa Nur Fadhilah<sup>1</sup>, Zuni Eka Tiyas Rifayanti<sup>2</sup>

STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Email: [isanurfadhilah02@gmail.com](mailto:isanurfadhilah02@gmail.com)<sup>1</sup>, [zunieka@stkipbim.ac.id](mailto:zunieka@stkipbim.ac.id)<sup>2</sup>

### Info Artikel

### Abstract

#### Keywords:

Puzzle Media, IPAS, Learning Outcomes

The aim of the research was to determine the learning outcomes of class 4 students at MI Nurul Huda 1 Kepatihan in using puzzle media in science subjects. The research uses a qualitative approach method. The type of research is descriptive qualitative research carried out at MI Nurul Huda 1 Kepatihan, Menganti District, Gresik Regency. The research was conducted in the 2023-2024 academic year. The data collection process is carried out through observation, interviews, documentation. And through triangulation techniques, data collection, data reduction, and data verification. The research subjects were class teachers and 4th grade students at MI Nurul Huda 1 Kepatihan for the 2023-2024 academic year with a total of 15 students, consisting of 6 male students and 9 female students. Data analysis techniques using the Milles and Huberman model consist of data collection, data reduction, data presentation and variation. The results of the research explain that the learning outcomes of class 4 students at MI Nurul Huda 1 Kepatihan when not using puzzle media help using puzzle media help when the learning process is very different. Learning using puzzle media in science subjects has a very positive effect on increasing students' understanding. So the researchers concluded that puzzle media is suitable for use as a learning medium for grade 4 students at MI Nurul Huda 1 Kepatihan.

### Abstrak

Tujuan penelitian untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas 4 MI Nurul Huda 1 Kepatihan dalam menggunakan media puzzle mata pelajaran IPAS. Penelitian menggunakan metode pendekatan kualitatif. Jenis penelitian adalah penelitian kualitatif deskriptif dilaksanakan di MI Nurul Huda 1 Kepatihan Kecamatan Menganti, Kabupaten Gresik. Penelitian dilakukan pada tahun akademik 2023-2024. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi. Serta melalui teknik triangulasi, pengumpulan data, reduksi data, dan verifikasi data. Subyek penelitian adalah guru kelas dan siswa kelas 4 MI Nurul Huda 1 Kepatihan Tahun ajaran 2023-2024 dengan jumlah 15 siswa, terdiri 6 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Teknik Analisa data menggunakan model Milles and Huberman terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Hasil dari penelitian menjelaskan bahwa hasil belajar siswa kelas 4 MI Nurul Huda 1 Kepatihan saat tidak menggunakan bantuan media puzzle dengan menggunakan bantuan media puzzle Ketika proses pembelajaran sangat berbeda. Pembelajaran menggunakan bantuan media puzzle pada mata pelajaran IPAS sangat berpengaruh baik terdapat peningkatan pemahaman siswa. Sehingga peneliti menyimpulkan media puzzle layak digunakan sebagai media pembelajaran Siswa kelas 4 MI Nurul Huda 1 Kepatihan.

©2024 Universitas Ngudi Waluyo

## PENDAHULUAN

Pendidikan sangatlah penting bagi siapapun dalam fase kehidupan. Pendidikan adalah salah satu yang paling penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Hidayati, 2018). Pendidikan adalah pembentukan penanaman karakter diri seseorang, hal ini dilakukan supaya dapat memberikan manfaat untuk orang lain (Citra Sanjaya et al., 2019). Pendidikan sendiri merupakan Proses timbal balik antara guru dan siswa, yang mencakup berbagai faktor pendidikan lainnya, dilakukan untuk mencapai tujuan akademik, selalu berlandaskan nilai-nilai tertentu (Fahrozi et al., 2020). Dengan pendidikan, akan mudah mendapatkan hasil dari tingkat kualitas sumber daya manusia yang paling tinggi dan bertujuan agar seseorang dapat berkembang dalam setiap prosesnya.

Belajar adalah salah satu faktor terpenting dari keseluruhan proses pendidikan, karena belajar adalah kegiatan utama dalam proses tersebut (Fadillah, 2016). Interaksi individu dengan lingkungannya menyebabkan proses belajar. Oleh karena itu, pembelajaran dapat terjadi di mana saja agar mencapai hasil belajar. Hasil belajar tidak hanya bersifat mutlak dalam nilai, tetapi bisa datang dalam bentuk perubahan sikap, peningkatan sikap, kebiasaan, pengetahuan, keuletan, kekuatan, penalaran, disiplin, keterampilan, dan lain-lain, yang berujung pada perubahan positif (Noviati, 2017). Apa yang diperoleh siswa setelah menyelesaikan pembelajaran disebut hasil belajar (Novita & Sirait, 2023). Hasil belajar terbukti dalam berbagai aspek, meliputi: pengetahuan, pemahaman, kebiasaan, keterampilan, penghargaan, emosi dan hubungan sosial, aspek fisik, atau tata krama dan sikap (Supami, 2022). Dengan adanya hasil belajar perubahan seseorang pasti ada karena terjadi peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya. Terkait dari hasil belajar peran guru sangat penting untuk hasil belajar siswa tersebut supaya mudah dipahami menggunakan media yang disesuaikan dengan materi pembelajaran, khususnya materi pelajaran IPAS.

Pada pendidikan formal siswa akan dikenalkan dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yg menelaah makhluk hidup serta benda tak hidup, dan mempelajari kehidupan manusia menjadi individu dan makhluk sosial (Mata et al., 2023). IPAS yang didasarkan pada konsepnya, bertujuan untuk membantu siswa untuk mengembangkan rasa ingin tahunya terhadap

orang-orang di sekitarnya (Anisah et al., 2023). IPAS merupakan mata pelajaran baru dalam kurikulum Merdeka karena menggabungkan 2 mata pelajaran dalam satu buku. IPAS secara tidak langsung membuat para siswa akan mengenal alam dan lingkungannya, dan mengerti masalah yang terjadi. Tujuan IPAS adalah mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan analisis kondisi sosial sehingga siswa lebih mampu menghadapi tantangan global.

Faktanya tidak sedikit siswa yang merasa kesulitan dalam menerima pelajaran IPAS. Hal itu karena guru yang mengajar bahan ajar menggunakan model ceramah, tidak memakai media dan hanya membaca lewat buku. Oleh karena itu akan memperlambat hasil belajar dikarenakan siswa menjadi bosan dan tidak meninggalkan pengalaman yang bermakna. Oleh sebab itu, guru perlu menggunakan media guna meningkatkan kualitas pengajaran. Di zaman sekarang ini, media memiliki dampak besar pada hasil belajar siswa untuk menciptakan semangat belajar. Melalui penggunaan media pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menghibur, topik-topik ilmiah dapat dibuat mudah dipahami. Media yaitu alat yang biasa digunakan oleh pendidik untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa (Zerri Rahman Hakim, 2021). Pengertian media pembelajaran sendiri mempunyai arti yang lebih luas dari: edukasi, penunjang pendidikan dan media audiovisual (Noviati, 2017).

Dalam pembelajaran, media merupakan perantara atau antara pesan dengan penerima pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar siswa (Samarinda et al., 2022). Pemilihan media pembelajaran harus menyesuaikan karakteristik siswa agar membuat siswa senang sehingga menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran. Tujuan media pendidikan adalah untuk meningkatkan interaksi belajar mengajar agar siswa dapat segera memahami mata pelajaran yang sulit (Londa et al., 2018). Manfaat media sangat penting untuk guru dalam memudahkan menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga siswa senang dan lebih antusias dalam menerima pembelajaran. Salah satu alternatif cara belajar yang menarik adalah dengan menggunakan media puzzle.

Media puzzle merupakan media yang proses pembelajarannya untuk memudahkan pemahaman dan pengembangan konsep tertentu melalui teka-teki (Ngadisanan, 2023). Puzzle adalah sebuah gambar yang dibagi menjadi beberapa bagian gambar untuk mengasah kemampuan berpikir, kesabaran dan mengaktifkan siswa (Afra et al., 2020). Media puzzle terbuat dari bahan yang mudah ditemukan,

tidak berbahaya, menarik dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui hasil pembelajarannya (Nikmah, 2018). Dengan variasi materi pembelajaran berbentuk puzzle bertujuan untuk mendorong siswa menjadi lebih aktif saat proses pembelajaran dan memberikan positif hasil belajar siswa (Kristiana Ina, Nurwahyunani Atip, 2017). Melalui penggunaan bantuan media puzzle, siswa dengan mudah mengingat materi yang telah dipelajarinya dan meningkatkan kemampuannya saat berinteraksi dengan teman. Untuk mencapai tujuan tersebut, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting, karena berkat media tersebut materi pembelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh siswa (Hasyim, 2020). Memilih media pembelajaran juga harus bisa menyesuaikan kemampuan siswa dan kebiasaan siswa sehingga tidak membuat mereka bosan melainkan akan membuat mereka senang dan aktif saat pembelajaran.

Media puzzle sangat tidak asing bagi anak-anak, mereka selalu senang menyusun dan merakit potongan puzzle sesuai tempatnya. Puzzle adalah alat peraga yang dibuat dari unsur-unsur tertentu untuk membentuk suatu pola tertentu pada gambar (Nikmah, 2018). Dengan demikian cara menggunakan media puzzle yaitu dengan menyusun potongan gambar maupun kata. Menggunakan media pembelajaran alangkah baiknya jika setiap saat kegiatan pembelajaran agar selalu dilengkapi dengan materi yang disesuaikan dengan bahan ajar guna memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran oleh guru. Media pembelajaran unsur utama dalam tercapainya proses pembelajaran. Media pembelajaran pasti memiliki kekurangan dan kelebihan. Kelebihan dari media puzzle yaitu mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir dan mampu melatih kesabaran. Kekurangan dari media puzzle adalah membutuhkan waktu belajar yang lebih banyak

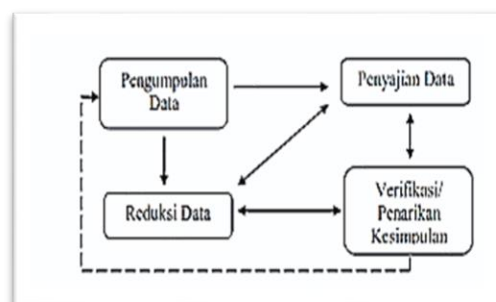
Berdasarkan observasi penulis saat melakukan percobaan lapangan di MI Nurul Huda 1 Kepatihan khususnya pada pembelajaran IPAS, guru tidak memakai media saat pembelajaran mata pelajaran IPAS hanya menggunakan gambar yang ada di buku pelajaran IPAS tersebut dan guru masih memakai model ceramah. Oleh karena itu berdampak terhadap aktivitas siswa, dimana pembelajaran terpusat pada guru, namun juga harusnya berpusat pada siswa. Berdasarkan observasi pertama yang peneliti lakukan di MI Nurul Huda 1 Kepatihan pada mata pelajaran IPAS khususnya materi peninggalan kerajaan di Nusantara, peneliti melihat bahwa penggunaan

media buku saja membuat siswa bosan dan masih mengalami kesulitan dalam memahaminya.

Terkait uraian diatas, penulis tertarik untuk meneliti berjudul “Penggunaan Media Puzzle Mata Pelajaran IPAS Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Nurul Huda 1 Kepatihan”. Dalam hal ini penulis ingin menunjukkan sejauh mana media puzzle digunakan pada hasil belajar IPAS siswa kelas 4 MI Nurul Huda 1 Kepatihan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini yaitu menggunakan metode pendekatan kualitatif. Metode kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk mempelajari keadaan alamiah suatu benda, di mana peneliti digunakan sebagai instrumen kunci (Sugiyono, 2019). Jenis penelitian ini penelitian deskriptif kualitatif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif adalah metode yang menggambarkan fakta, data dan penelitian secara sistematis berdasarkan situasi alam (Latifah & Supena, 2021). Teknik pengumpulan data dilakukan oleh peneliti dengan triangulasi (observasi gabungan, wawancara, dokumentasi). Data yang diperoleh umumnya merupakan data kualitatif, analisis data induktif, dan hasil penelitian kualitatif berupa pengetahuan tentang potensi permasalahan, keunikan objek, makna peristiwa, proses dan interaksi sosial, kepastian data, konstruksi fenomena, hasil hipotesis. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model dari Milles dan Huberman yaitu analisis dalam penelitian. Analisis data terlihat seperti ini



**Gambar 1.** Analisis Data Interaktif Model Huberman Dan Miles

Tahapan penelitian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap reduksi data, guna memperoleh data-data penting dan berdasarkan penelitian yang dibutuhkan oleh peneliti. Penyajian data yang diperoleh pada penelitian berupa deskripsi naratif singkat. Peneliti menarik kesimpulan dengan memberikan penjelasan pengumpulan data hasil

observasi dan dokumentasi (Miles, matthew B., Huberman, A. M., & Saldana., 2021).

Lokasi penelitian di MI Nurul Huda 1 Kepatihan, Kecamatan Menganti, Kabupaten Gresik. Penelitian ini dilakukan tahun ajaran 2023-2024. Alasan mengapa peneliti memilih lokasi tersebut karena pertimbangan sebagai berikut: 1) Terdapat topik yang sama dengan topik penelitian mengenai bantuan penggunaan media puzzle IPAS pada hasil belajar siswa kelas empat; 2) Penelitian serupa belum dilakukan oleh sekolah; 3) Terdapat hubungan baik antara peneliti dengan pihak sekolah ketika PPL dilaksanakan di sekolah. Subjek penelitian ini Guru Kelas dan siswa kelas 4 Kepatihan MI Nurul Huda 1 tahun ajaran 2023-2024 berjumlah 15 orang anak, terdiri 6 laki-laki dan 9 perempuan. Instrumen penelitian berupa soal dan lembar observasi. Tujuan utama penelitian kualitatif adalah mendeskripsikan temuan atau fenomena dan menyajikannya sebagaimana adanya sesuai dengan fakta atau temuan lapangan (Werdingisih & B, 2022).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian setelah observasi langsung atau pengamatan dan wawancara dengan sekolah, peneliti mendapatkan hasil yang beragam, antara lain sebagai berikut: Peneliti ini fokus pada penggunaan media puzzle IPAS pada hasil belajar siswa kelas 4 MI Nurul Huda 1 Kepatihan tahun ajaran 2023-2024. Pelaksanaan pembelajaran materi macam-macam peninggalan kerajaan di Nusantara telah berjalan dengan baik sesuai dengan hasil pengamatan peneliti. Penggunaan media puzzle dikelas membuat siswa bersemangat dan mudah memahami mata pelajaran IPAS.



**Gambar 2.** Pembuatan Media Puzzle

Belajar akan menjadi menyenangkan jika ada media yang dapat mempermudah dalam memahami materi. Menggunakan media juga harus menyesuaikan materi dan keadaan siswa. Menggunakan bantuan media puzzle sangat menyenangkan dan menantang bagi siswa. Membuat media puzzle sendiri akan menambah kesan baru pada aktivitas belajar yang dibutuhkan siswa. Alat yang dibutuhkan saat membuat media puzzle yaitu: beberapa gambar yang sesuai dengan materi, laptop, aplikasi canva, kertas buffalo ukuran A4, printer. Adapun cara membuat media puzzle yaitu: Mempersiapkan beberapa gambar yang akan dibuat menjadi puzzle, buka aplikasi canva, upload gambar yang sudah dipilih, lalu cari pola puzzle pada aplikasi canva, sesuaikan gambar yang dipilih tadi dengan pola puzzle yang diambil, setelah itu klik simpan, siapkan kertas buffalo ukuran A4 lalu cetak gambar tersebut melalui printer dan media puzzle pun sudah jadi siap digunakan. Adanya media puzzle sangat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa-siswanya agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran tersebut dan dapat melatih otak siswa dengan baik karena belajar dengan perasaan yang gembira melalui media puzzle tersebut.



**Gambar 3.** Guru Menyampaikan Tujuan Pembelajaran

Belajar menggunakan bantuan media puzzle terdiri dari melihat objek dengan indra penglihatan, mengamati objek dengan indra peraba, bertanya tentang yang diamati, kegiatan pengalaman baru dengan pengalaman masa lalu, dan yang mengkomunikasikan hasil kegiatan (Sari et al., 2018). Sebelum memulai pembelajaran guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran apa yang akan dipelajari oleh siswa. Setelah menyampaikan tujuan pembelajaran guru menyampaikan materi dengan bantuan media



puzzle. Adanya bantuan media puzzle memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa-siswanya sehingga siswa-siswanya sangat senang dan bersemangat dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru menggunakan bantuan media puzzle tersebut. Setelah menyampaikan materi guru bertanya jawab kepada siswa-siswanya dan mereka sangat aktif bertanya dan menjawab pertanyaan karena mereka belajar dengan rasa yang senang. Lalu guru membagi kelompok satu kelas menjadi 3 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 5 siswa dan setiap kelompok mempunyai kesempatan untuk diskusi dengan teman kelompoknya agar siswa dapat menuangkan ide dalam proses pembelajaran, kemudian menyusun potongan gambar menjadi gambar yang sempurna dengan bantuan media puzzle dan siswa membawa alat dan bahan. Hal ini efektif untuk mengatasi kelupaan atau kurang perhatian saat membawa bahan pelajaran. Bahan pembelajaran yang diperlukan untuk membawa saat pembelajaran menggunakan media puzzle antara lain gunting, lem kertas, pensil dan penghapus.



**Gambar 4.** Guru Memberikan LKK

Siswa berkumpul dengan teman kelompoknya yang sudah dipilihkan oleh guru. Setelah siswa berkumpul dengan kelompoknya guru memberi nama masing-masing kelompok. Selanjutnya guru memberikan lembar kerja kelompok kepada setiap kelompok dengan soal yang berbeda. Manfaat soal yang berbeda tiap kelompok dapat menambah pengetahuan kepada masing-masing kelompok. Adapun lembar kerja kelompok ada yang gambar tentang peninggalan kerajaan hindu, budha dan ada yang peninggalan kerajaan islam. Perbedaan lembar kerja kelompok berguna untuk siswa saling mengetahui mata pelajaran IPAS tentang macam-macam peninggalan kerajaan di nusantara. Siswa menjadi lebih mudah memahami materi melalui media puzzle dari masing masing gambar

kelompok yang berbeda. Guru memberitahu cara menyelesaikan lembar kerja kelompok tersebut. Adapun caranya: Gunting gambar sesuai garis pola puzzlenya, susunlah gambar puzzle dengan benar, lalu rekatkanlah susunan gambar tadi ke kertas yang sudah disiapkan oleh guru dan deskripsikan tentang gambar tersebut misalnya gambar peninggalan sejarah berupa apa? Termasuk peninggalan kerajaan bercorak apa? Apa tandanya kalau kerajaan itu bercorak hindu, budha maupun islam? Adakah peninggalan kerajaan didekat rumahmu yang masih ada sampai sekarang?



**Gambar 5.** Siswa Bekerja Sama

Guru selalu mengingatkan kepada mereka agar saling bekerja sama dan tidak boleh bertengkar. Siswa saling bekerja sama dalam menyelesaikan lembar kerja kelompok yang diberikan oleh guru, mereka ada yang menggunting, menyusun gambar, merekatkan gambar, menulis deskripsi tentang gambar tersebut mereka terlihat sangat senang dan saling membantu. Saling bekerja sama harus ditanamkan sejak kecil karena dapat menumbuhkan sikap peduli kepada sesama manusia yang sejatinya manusia merupakan makhluk sosial dan bisa saling bertukar pendapat sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan siswa belajar mempunyai sikap saling menghargai pendapat yang berbeda-beda dari setiap kelompoknya maupun pendapatnya itu sendiri. Awalnya siswa mersa kurang cocok dengan teman kelompok yang bukan pilihannya tetapi dengan media yang asik siswa saling bekerja sama dengan senang meskipun satu kelompok bukan teman pilihan mereka melainkan pilihan dari guru. Bekerja sama dapat menjadikan siswa mempunyai sikap saling tolong menolong dan mengajarkan bahwa mereka makhluk sosial. Guru juga tidak berdiam diri di kursi tetapi berkeliling mendampingi siswa saat mengerjakan lembar

kerja kelompok agar setiap kelompok mengerjakan dengan benar dan tidak bertengkar.



**Gambar 6.** Guru Mendampingi Siswa

Guru berjalan ke arah siswa untuk mendampingi siswa saat mengerjakan lembar kerja kelompok mereka agar tetap kompak dan tidak ada yang bertengkar. Guru melihat masing-masing kelompok agar pembelajaran melalui media puzzle berjalan dengan berhasil. Guru mengarahkan siswa supaya benar dalam menyelesaikan lembar kerja kelompok. Guru mengingatkan siswa supaya mereka saling membantu dan bekerja sama. Guru melihat semua kelompok dan mereka sangat senang berdiskusi menyelesaikan lembar kerja kelompok dengan benar melalui media puzzle.



**Gambar 6.** Siswa Menyusun Puzzle

Guru tidak berdiam di kursi saja namun berjalan melihat masing-masing kelompok yang sangat serius dan bekerja sama dalam menyelesaikan lembar kerja kelompok mereka. Salah satunya melihat siswa yang sedang merekatkan potongan puzzle sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Setelah merekatkan potongan puzzle mereka mendeskripsikan gambar

tersebut. Setiap kelompok semuanya juga sama mampu menyelesaikan lembar kerja kelompok dengan benar. Setelah selesai mengerjakan lembar kerja kelompok masing-masing kelompok bergantian maju ke depan teman-temannya untuk mempresentasikan secara lantang hasil dari lembar kerja kelompok tersebut dan kelompok lainnya menyimak dan boleh bertanya kepada kelompok yang maju di depan.



**Gambar 7.** Siswa Presentasi Dengan Bantuan Media Puzzle

Setelah puzzle tersusun, siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya bersama anggota kelompoknya di depan teman-temannya dengan bantuan media puzzle. Guru juga memberikan contoh presentasi dengan benar dari membuka salam kepada teman-teman di depannya hingga menutup salam presentasi. Adanya presentasi ini melatih siswa agar bisa tampil percaya diri. Guru juga mengapresiasi mereka dengan memberikan tepuk tangan agar merasa senang. Awalnya siswa merasa keberatan karena teman kelompoknya bukan teman favoritnya. Namun setelah siswa melalui proses diskusi, melihat sikap senang bekerjasama dan kemampuan teman dalam menyusun puzzle ini maka siswa menjadi lebih menghargai teman-temannya dan bisa menerima adanya perbedaan pendapat dari teman satu kelompok. Dari sini, media puzzle mampu menumbuhkan semangat belajar siswa, aktivitas, kekompakan dan kreativitas, serta membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan.





**Gambar 8.** Guru Melakukan Ice Breaking

Ice breaking diberikan untuk memberikan rasa gembira yang bisa menumbuhkan sikap positif siswa dalam proses pembelajaran (Supami, 2022). Ice breaking dapat mengembalikan semangat belajar siswa, sehingga sangat diperlukan ketika siswa mulai terlihat kurang bersemangat. Guru harus mampu memberikan ice breaking yang sesuai dengan tingkat kelasnya agar ice breaking tersebut mampu memberikan rasa gembira dalam proses pembelajaran berlangsung. Semakin gembira maka siswa akan mudah memahami suatu informasi saat pembelajaran. Hal inilah yang diharapkan muncul dalam pembelajaran di dalam kelas karena apabila siswa gembira dalam mengikuti pembelajaran maka pembelajaran di dalam kelas akan semakin aktif.



**Gambar 9.** Guru Memberikan Soal Tes Individu

Memberikan soal tes individu ke siswa dapat mengetahui kemampun sejauh mana mereka memahami materi yang di sampaikan oleh guru dan dapat mengetahui manfaat dari penggunaan bantuan media puzzle berdampak lebih baik atau

sama saja dalam pembelajaran. Adanya pemberian soal tes individual setelah siswa presentasi ternyata berdampak baik terhadap pemahaman siswa mata pelajaran IPAS materi macam-macam peninggalan kerajaan di Nusantara. Sesudah memberikan soal individu guru jadi tau seberapa banyak hasil belajar siswa yang sudah memahami mata pelajaran IPAS materi macam- macam peninggalan kerajaan di nusantara menggunakan media puzzle dan seberapa banyak siswa yang masih belum faham. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun semua lembar validasi seperti lembar pertanyaan wawancara yang sudah divalidasi, melengkapi alat pembelajaran yang akan digunakan seperti modul pengajaran, membuat media yang digunakan berdasarkan materi yang ditujukan untuk siswa yang sudah divalidasi ke guru kelas untuk dipraktikkan didalam kelas.



**Gambar 10.** Persiapan Pulang

Guru bersama siswa melakukan refleksi mengenai materi pembelajaran IPAS pada hari ini dengan adanya bantuan media puzzle. Guru meberikan kesimpulan pada materi IPAS dan motivasi kepada siswa. Siswa sangat bersemangat dan senang saat pembelajaran menggunakan bantuan media puzzle. Guru memberikan rencana tindak lanjut kepada siswa berupa tugas. Guru memberikan informasi mengenai kegiatan pembelajarann pada petemuan selanjutnya. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa Bersama dan salam. Setelah pembelajaran selesai guru bisa mengetahui hasil belajar siswa dalam menggunakan bantuan media puzzle. Dibawah ini tabel hasil belajar siswa sebelum dilakukan proses pembelajaran menggunakan bantuan media puzzle.

**Tabel 1.** Hasil Belajar Siswa Sebelum Penerapan Menggunakan Bantuan Media Puzzle

Kriteria	Jumlah	Nilai
Tuntas	4	76 – 100
Tidak tuntas	11	0 - 75

Tabel di atas menunjukkan ketika belajar tanpa dukungan media puzzle dapat dikatakan hanya ada 4 siswa yang dikatakan sepenuhnya mengikuti pembelajaran dari 15 siswa di kelas tersebut. Kategori tidak tuntas berjumlah 11 siswa, masih lebih banyak dibandingkan siswa tuntas. Tuntas di sini diartikan seolah-olah siswa dapat memperoleh nilai ujian lebih tinggi dari nilai KKM. Dapat dikatakan bahwa jumlah siswa kelas 4 di MI Nurul Huda 1 masih tergolong rendah dalam pelaksanaan mata pelajaran IPAS.

Dalam pembelajaran pasti guru berusaha agar proses pembelajaran dapat memberikan hasil yang terbaik kepada siswanya. Untuk dapat meningkatkan sebuah proses pembelajaran yang bisa dikatakan berhasil. Salah satu caranya adalah guru menggunakan media puzzle dalam mata pelajaran IPAS materi peninggalan kerajaan di nusantara. Sebelum menentukan penggunaan media puzzle peneliti melakukan observasi dulu agar mengetahui nilai awal pembelajaran IPAS. Media puzzle dapat membantu guru meningkatkan hasil belajar siswa karena media puzzle sangat menarik dan melatih kesabaran siswa. Media puzzle merupakan bentuk inovasi baru yang memungkinkan guru mendukung tercapainya pembelajaran yang telah ditetapkan. Pada proses pembelajaran selanjutnya guru menggunakan media puzzle.

Diharapkan dengan penggunaan media puzzle akan memberikan hasil belajar yang sebelumnya diketahui relatif rendah menjadi meningkat. Setiap usaha yang dilakukan pasti akan menghasilkan baik. Berikut data hasil belajar siswa setelah belajar dengan bantuan media puzzle. Data ini disajikan dalam bentuk tabel agar memudahkan pembaca mengetahui nilai ketuntasan hasil belajar siswa kelas 4 MI Nurul Huda 1 setelah Proses pembelajaran berlangsung dengan bantuan media puzzle.

**Tabel 2.** Hasil Belajar Siswa Sesudah Penerapan Menggunakan Media Puzzle

Kriteria	Jumlah	Nilai
Tuntas	12	76 – 100
Tidak Tuntas	3	0 – 75

Berdasarkan data yang ditampilkan dalam tabel diatas diketahui terdapat sebanyak 12 siswa dalam kategori "Tuntas" dengan menggunakan media puzzle. Selain itu, ada 3 siswa yang belum tuntas dalam proses pembelajaran. Jika melihat data diatas, diketahui bahwa proses pembelajaran yang menggunakan media puzzle dianggap media yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 MI Nurul Huda 1.

Tabel 1 dan tabel 2 adanya perubahan siswa terhadap hasil belajar saat proses pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media puzzle. Diketahui bahwa siswa menunjukkan minat yang tinggi dalam menggunakan media puzzle. Tidak hanya dari siswa, guru juga mengakui manfaat menggunakan media puzzle ini untuk proses pembelajaran mata pelajaran IPAS. Melalui penggunaan media puzzle, siswa didorong untuk melatih otak mereka untuk merekonstruksi sesuatu/informasi yang mereka terima, dan setelah informasi diperoleh, siswa didorong untuk menggali informasi lebih lanjut (Silmi & Kusmarni, 2017). Hal ini membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memastikan bahwa siswa menerima materi yang sesuai dengan tingkat kemampuan mereka (Maufidhoh & Maghfirah, 2023).

Penelitian lain dilakukan oleh Ariyanti, Ahsani dengan judul Penerapan Alat Pendukung Pembelajaran Puzzle Bentuk Datar guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Mata Pelajaran Matematika. Hasil penelitian bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan bantuan media puzzle bangun datar mata pelajaran matematika kelas 4 di SD Pasuruhan Lor. Terdapat persamaan dalam penelitian sekarang yaitu menggunakan bantuan media puzzle pada hasil belajar.

## SIMPULAN

Hasil belajar siswa tentang macam-macam peninggalan kerajaan di Nusantara pada mata pelajaran IPAS sangat berpengaruh baik saat memakai media puzzle. Hal ini ditinjau melalui teknik pengumpulan datanya dilakukan triangulasi. Hasil penelitian membuktikan bahwa menggunakan bantuan media puzzle mempunyai dampak yang besar pada hasil belajar siswa kelas 4 B mata pelajaran IPAS. Adanya penggunaan media puzzle pada kelas menjadikan siswa lebih cepat memahami materi macam-macam peninggalan kerajaan di Nusantara. Siswa jadi lebih percaya diri saat presentasi menggunakan media puzzle. Antusias siswa sangat tampak dan fokus saat guru menyampaikan materi. Pembelajaran sangat menyenangkan, karena siswa



saling bekerja sama dan berlomba-lomba dalam menyelesaikan susunan puzzle sehingga menjadi sebuah gambaran, siswa menjadi tertantang saat menyusun puzzle tersebut.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afra, Y., Rahmawati, P., & Widya, A. F. (2020). *Pengaruh media papan puzzle terhadap pemahaman konseptual matematika di sekolah dasar*. 8(2), 74–86.
- Anisah, A. S., Widyastuti, R., Mubarakah, G., Istiqomah, I., Pgsd, P. S., & Jakarta, U. (2023). *Pemetaan Materi IPA dan IPS Dalam Kurikulum Merdeka ( Studi Kasus di Sekolah Penggerak SDN 04 Sukanegla Kabupaten Garut )*. 6(1), 196–211.
- Citra Sanjaya, O., Hiras Habisukan, U., Aini, K., & Hapida, Y. (2019). Pengembangan Media Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Biologi Pada Materi Eubacteria di SMA/MA. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 2(1), 198–204. <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio>
- Fadillah, A. (2016). *Belajar Matematika Siswa*. 1(2), 113–122.
- Fahrozi, I. A., Khoiri, N., Purnamasari, I., & Artikel, I. (2020). *Peran Media Utama Citaku Terhadap Kertampilan*. 3(September).
- Hasyim, I. (2020). Pengertian Organisasi Melalui Penerapan Metode Simulasi Pada Siswa Kelas V SD Negeri Truko 01 Uptd Pendidikan Kecamatan Bringin Semester 2 Tahun Pelajaran 2015 / 2016 Info Artikel Abstrak Rendahnya prestasi belajar mata pelajaran PKn kelas V di SD Negeri. *Journal of Primary and Children'S Education*, 3(1), 1–11.
- Hidayati, E. W. (n.d.). *Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif*. 1(1).
- Kristiana Ina, Nurwahyunani Atip, E. R. S. D. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi*. 6, No.2, O, 78–92.
- Latifah, N., & Supena, A. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(3), 1175–1182. <https://jbasic.org/index.php/basicedu%0AA> nalisis
- Londa, A. H., Mete, Y. Y., & Sadipun, B. (2018). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 113–120. <https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.359>
- Mata, M., Ipas, P., & Iv, K. (2023). *This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 CC BY-SA International License*. 14(2), 326–338.
- Maufidhoh, I., & Maghfirah, I. (2023). Implementasi pembelajaran berbasis artificial intelligence melalui media puzzle maker pada siswa sekolah dasar. *ABUYA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 29–43.
- Miles, matthew B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Q. data A. "a methods sourcebook*. ., & Publications., U. S. of A. S. (2021). *No Title*. 2021.
- Ngadisanan, S. dkk. (2023). *No Title*. 08(September), 666–676.
- Nikmah, A. K. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Krian 3 Sidoarjo*. 06, 1448–1457.
- Noviati, P. R. (2017). Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 47–57. <https://doi.org/10.29313/ga.v1i1.2686>
- Novita, F., & Sirait, S. (2023). *Pengaruh media pembelajaran Puzzle terhadap Matematika*. 6(1), 17–40. <https://doi.org/10.32533/07102.2023>
- Samarinda, E. P., Handayani, T., & Sofyan, F. A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema 5 Subtema 1 Kelas V Min 08 Muara Enim*. 1(4), 2020–2023.
- Sari, Y. R., Jaya, M. T. B. ., & Anggraini, G. F. (2018). Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 5-6 tahun. *Pendidikan Anak*, 15(1), 165–175. <https://core.ac.uk/download/pdf/196255896.pdf>
- Silmi, M., & Kusmarni, Y. (2017). Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 6(2), 230–242. <https://doi.org/10.17509/factum.v6i2.9980>
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R. B. ., & Alphabet*. (n.d.). *No Title*.
- Supami, C. N. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang dengan Menggunakan Metode Permainan pada Siswa Kelas 1 SD Negeri Popongan

- Kecamatan Bringin Kabupaten Semarang.  
*JANACITTA: Journal of Primary and Children's Education*, 5(1), 19–28.
- Werdiningsih, E., & B, A. H. (2022). Lima Pendekatan dalam Penelitian Kualitatif. *Likhitaprajna Jurnal Ilmiah*, 24(1), 39–50. <https://doi.org/10.37303/likhitaprajna.v24i1.217>
- Zerri Rahman Hakim, M. A. L. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Contextual Learning Pada Materi Sumber Energi Dan Perubahannya Di Kelas Iv Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 263–278. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i2.8069>