

PENERAPAN MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS IV SDN CUKIR I

The Application of Puzzle Media in Improving Learning Outcomes of IPAS (Science and Social Studies) for Fourth Grade Students at SDN Cukir I

Submit Tgl.: 12-Februari-2025

Diterima Tgl.: 20-Juni-2025

Diterbitkan Tgl.: 21-Juni-2025

Nadiya Fransiska^{1*}
Desty Dwi Rochmania²

¹ Universitas Hasyim Asy'ari
Tebuireng, Kabupaten Jombang,
Jawa Timur, Indonesia

² Universitas Negeri Surabaya,
Indonesia

*email:

Fransiskanadia40@gmail.com
destyrochmania@unhasy.ac.id

Abstrak

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas pendidikan sains dan IPS di SDN Cukir I dengan meningkatkan penggunaan media *puzzle* di kelas. Desain uji coba dengan tes awal dan akhir serta observasi dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data. Penelitian ini juga dilengkapi dengan metode-metode tersebut. Subjek yang digunakan penelitian ini kelas IV SDN Cukir I yang berjumlah 26 yang laki-laki 15 perempuan berjumlah 11, Penggunaan metode ceramah yang membuat siswa bosan atau tidak fokus merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran. Meskipun hanya sedikit siswa yang memenuhi KKM (Kriteria Kelulusan Minimal), sebagian besar siswa tidak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas, menurut hasil penelitian. Meskipun media tersebut menantang, banyak siswa yang berhasil menyelesaikan tugasnya. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) telah dicapai oleh sebagian besar siswa, yang menunjukkan bahwa semua siswa kelas IV SDN Cukir I Jombang telah mempelajari materi yang diharapkan dan mencapai hasil yang diharapkan. Hasil belajar siswa juga meningkat, sebagaimana dibuktikan oleh hal ini. Baik hasil *pre-test* maupun hasil *pre-test/final* menunjukkan bahwa siswa kelas IV SDN Cukir I memperoleh hasil belajar yang lebih baik setelah menggunakan media *puzzle*, yang membuktikan bahwa media ini dapat meningkatkan proses belajar siswa tersebut.

Kata Kunci:

Media Puzzle
Hasil Belajar
Ilmu Pengetahuan Alam Sosial

Keywords:

Puzzle Media
Learning Outcomes
Natural Science Social

Abstract

The main objective of this study was to improve the quality of science and social studies education at SDN Cukir I by increasing the use of puzzle media in the classroom. A trial design with pre-test and post-test as well as observation and documentation was used to collect data. This study was also equipped with these methods. The subjects used in this study were 26 students of class IV SDN Cukir I, 15 of whom were male and 11 female. The use of lecture methods that make students bored or unfocused is one of the factors that affects learning. Although only a few students met the KKM (Minimum Passing Criteria), most students did not have difficulty in completing the assignment, according to the results of the study. Although the media was challenging, many students managed to complete their assignments. The Minimum Completion Criteria (KKM) have been achieved by most students, which indicates that all students of class IV SDN Cukir I Jombang have studied the expected material and achieved the expected results. Student learning outcomes have also increased, as evidenced by this. Both the pre-test and pre-test/final results showed that fourth grade students of SDN Cukir I obtained better learning outcomes after using puzzle media, which proves that this media can improve the students' learning process.

Cara mengutip Fransiska, N., & Rochmania, D. D. (2025). Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas IV SDN Cukir I. *EduCurio: Education Curiosity*, 3(3), 656–660. <https://doi.org/10.71456/ecu.v3i3.1193>

PENDAHULUAN

Pada sekolah dasar yang peneliti gunakan masih terdapat kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, yang peneliti temui

pada sekolah tersebut guru kebanyakan media hanya berupa buku siswa sehingga mengakibatkan siswa kurang memperhatikan guru. Guru perlu memilih dan menyusun rencana pembelajaran dengan cara yang memotivasi dan

menantang siswa untuk mengatasi gejala-gejala tersebut. Siswa diajarkan untuk mengembangkan imajinasi mereka melalui penggunaan materi pembelajaran berbasis *Puzzle*.

Penelitian ini berupaya untuk meningkatkan pengalaman belajar dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA dan IPS di SDN Cukir I melalui pemanfaatan media *Puzzle*. Tes pra dan pasca, serta observasi dan dokumentasi, merupakan metode pengumpulan data percobaan. Penelitian ini juga dilengkapi dengan metode ini. Lima belas siswa laki-laki dan sebelas siswa perempuan kelas empat dari SDN Cukir I berpartisipasi dalam penelitian ini. Salah satu kendala adalah ketergantungan yang berkelanjutan pada format ceramah sebagai sarana pengajaran; gaya ini memastikan bahwa siswa tidak terganggu atau bosan selama kelas. Banyak siswa mampu mencapai tingkat KKM, menurut hasil penelitian, yang didasarkan pada nilai *pre-test*.

Puzzle adalah permainan di mana pemain harus mengembalikan objek atau gambar ke bentuk aslinya. Imajinasi, otot, dan rasa ingin tahu alami siswa semuanya dapat memperoleh manfaat dari media *Puzzle*. Para siswa akan memperoleh lebih banyak pengetahuan sebagai hasilnya. Media seperti *puzzle* dapat menjadi cara yang bagus untuk membuat orang berpikir dan terlibat karena permainan yang mereka tawarkan. Nilai edukasi dari perolehan pengetahuan ada dua: pertama, siswa belajar untuk berpikir kritis dan cepat ketika menghadapi masalah; kedua, sifat media ini yang seperti permainan membangkitkan minat siswa terhadap subjek, membuat mereka tetap terlibat dan tidak duduk selama kegiatan kelas.

METODE PENELITIAN

Metode kuantitatif, termasuk pengukuran, pengujian hipotesis, prosedur, analisis data, dan kesimpulan, merupakan metodologi penelitian. Penelitian ini menggunakan metodologi pra-eksperimental. Para peneliti di balik penelitian ini berupaya mengumpulkan data yang dapat diandalkan menggunakan metode observasi, merancang instrumen penelitian, mengujinya sebelum dan sesudah untuk memastikan validitas dan keandalannya, dan mendokumentasikan temuan mereka. Berikut ini adalah cara kerja pembelajaran melalui media *puzzle*:

1. Membuat materi pengajaran yang sesuai dengan mata pelajaran
2. Melakukan observasi pada tempat penelitian
3. Mempersiapkan lembar *pre-test* dan *post test* dalam penelitian
4. Menerapkan media *puzzle* sesudah perlakuan *pre test*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pembahasan mengungkapkan hasil menyeluruh yang akan diteliti dan dinilai untuk memastikan manfaat pembelajaran siswa sebelum dan setelah penerapan media *Puzzle* dalam tabel di bawah ini:

Tabel I. Uji Validitas

Sumber : output dari Spss 20.00



Tabel korelasi menunjukkan hubungan antara 20 soal dengan total skor. Beberapa temuan penting diantaranya korelasi *Pearson* yang signifikan ditandai dengan tanda * ($p < 0,05$) dan ** ($p < 0,01$), Soal dengan korelasi yang signifikan terhadap total skor, misalnya Soal 16 memiliki korelasi 0.459 ($p < 0,05$) dengan total skor, soal 10 memiliki korelasi 0.453 ($p < 0,05$) dengan total skor, dan soal 15 memiliki korelasi 0.688 ($p < 0,00$) dengan soal 16, yang menunjukkan keterkaitan yang kuat antara keduanya.

Tabel II. Reliabilitas

Care Processing Summary

	N	%
Valid	20	100.0
Cases Excluded ^a	0	.0
Total	20	100.0

- a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.615	21

Dapat dilihat pada tabel, uji reliabilitas *cronbach's Alpha* untuk melihat apakah peneliti konsisten jika di uji secara terus menerus. Menurut wiratna sujarweni bisa dikatakan reliabel jika *Cronbach's alphanya* $> 0,05$.

Tabel III. Uji Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
		Pretest	Posttest	Unstandardized Residual
N		20	20	20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	51.0000	85.0000	0E-7
	Std. Deviation	9.94723	7.25476	3.73901901
Most Extreme Differences	Absolute	.177	.255	.131
	Positive	.177	.255	.108
	Negative	-.134	-.216	-.131
Kolmogorov-Smirnov Z		.791	1.139	.586
Asymp. Sig. (2-tailed)		.559	.149	.883
a. Test distribution is Normal.				
b. Calculated from data.				

	N	%
Valid	20	100.0
Cases Excluded ^a	0	.0
Total	20	100.0

- a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.615	21

Sumber : output SPSS 20.00

Dapat dilihat pada tabel, uji reliabilitas *cronbach's Alpha* untuk melihat apakah peneliti konsisten jika di uji secara terus menerus. Menurut wiratna sujarweni bisa dikatakan reliabel jika *Cronbach's alphanya* $> 0,05$.

Tabel IV. Uji Kolmogorov-Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
		Pretest	Posttest	Unstandardized Residual
N		20	20	20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	51.0000	85.0000	0E-7
	Std. Deviation	9.94723	7.25476	3.73901901
Most Extreme Differences	Absolute	.177	.255	.131
	Positive	.177	.255	.108
	Negative	-.134	-.216	-.131
Kolmogorov-Smirnov Z		.791	1.139	.586
Asymp. Sig. (2-tailed)		.559	.149	.883
a. Test distribution is Normal.				
b. Calculated from data.				

Tabel V. Uji Paired Samples Statistics

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre_Test	51.0000	20	9.94723	2.22427
Post_Test	85.0000	20	7.25476	1.62221

Paired Samples Correlations			
	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre_Test & Post_Test	20	.857	.000

Paired Samples Test								
Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pre_Test - Post_Test	-34.0000	5.28155	1.18099	-36.47184	-31.52816	-28.789	19	.000

Pemeriksaan data dalam tabel adalah Jika nilai p kurang dari 0,05, maka tidak ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara tingkat pra dan pasca perawatan untuk setiap aktivitas tertentu, dan hal yang sama berlaku untuk sebaliknya. Menurut tabel 4.6, untuk setiap aktivitas (baik sebelum maupun sesudah) dipengaruhi secara signifikan oleh perbedaan yang signifikan secara statistik (2-tailed) sebesar 0,000.

KESIMPULAN

Hasil belajar siswa dalam mempelajari tumbuhan sebagai sumber kehidupan di Bumi mengalami penurunan sebelum dan sesudah penggunaan media *Puzzle* dalam kurikulum IPA, sedangkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran lain dalam kurikulum meningkat setelah menggunakan media *Puzzle*. Temuan ini diperoleh dari penelitian yang dilakukan di SDN Cukir I Diwek Jombang tentang efektivitas penggunaan media *Puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA. . Pada sebelum menggunakan perlakuan yaitu media *Puzzle* siswa kelas IV SDN Cukir I Diwek Jombang mendapatkan rata-rata 55,5 sedangkan sesudah perlakuan menggunakan media *Puzzle* siswa kelas IV mendapatkan rata-rata 85,00. Hal ini terbukti bahwa adanya peningkatan rata-rata pada sebelum dan sesudah perlakuan siswa kelas IV.

Kemampuan *skill* peserta didik dalam penerapan media *Puzzle* dapat di ukur dengan menggunakan media *Puzzle* dapat dilihat dari kriteria siswa di atas KKM. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai sesudah perlakuan psikomotorik siswa yang dimana nilai sesuai dengan KKM. Untuk membantu siswa lebih memahami materi akademis lain yang diketahui menantang, peneliti telah menemukan ide untuk menggabungkan pembelajaran ke dalam penelitian. Materi ini biasanya menuntut siswa untuk menggunakan keterampilan berpikir kritis, menunjukkan kesabaran, dan merasa nyaman mengekspresikan ide mereka sendiri.

REFERENSI

- Darma, H. A. (2022). Hubungan Antara Lingkungan Belajar Dengan Kelelahan Siswa SMA Di Kota Surabaya. *Preventif: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 13(1).
- Diss. UIN Ar-raniry, (2023). Agripina, Cicik Amoret, and Tety Nur Cholifah. "Pengembangan Media Puzzle Pancasila (Puzzpala) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar* 6.2 (2020): 195-208.
- Dwi Nugroho Hidayanto, dkk. (2020). Pengantar Ilmu Pendidikan Teoritis Sistematis untuk Guru dan Calon Guru, Depok: Rajawali Pers.
- Dudung, Agus. (2018). Penilaian Psikomotorik. Depok: Karima
- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi Sosial dalam Proses Pembelajaran. *Palapa*, 7(1), 149–166. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>
- Jurnal, L., Tri Kurnia, V., & Tika Damayani, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 192–201.
- Jamaludin, Agus. (2016). Perbandingan hasil belajar antara mahasiswa yang bekerja dengan yang tidak bekerja pada matakuliah ekonomi mikro di STIE YPBI Jakarta. *Jurnal Administrasi Kantor* 4.1 (2016): 198-210.
- Jurnal, L., Tri Kurnia, V., & Tika Damayani, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 192–201.
- Londa, A. H., Mete, Y. Y., & Sadipun, B. (2018). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA. *Journal of Lesilolo*, Caroline Virgine Putri. "Pengetahuan masyarakat tentang covid-19 berhubungan dengan kepatuhan menggunakan masker pada masa pandemi Covid-19." *Jurnal penelitian perawat profesional* 3.3 (2021): 557-564.
- Maviro, Anirisa Latut Torikil. (2017). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV Min Lambaro Aceh Besar. Diss. UIN Ar-Raniry Banda Aceh,
- Nurrita, Teni. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat* 3.1 (2018): 171-187



- Pebrianti, Lisania. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Puzzle Pada Mata Pelajaran IPA Materi Macam-Macam Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya di SDN Kedep 01. *Karimah Tauhid 2.1* (2023): 347-351.
- Ramadhani, Meli. (-). Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas IV di SD Negeri 18 Banda Aceh.
- Suprijono, Menurut Agus. (-). HUBUNGAN ANTARA POLA ASUH ORANG TUA DENGAN HASIL BELAJAR SISWA PADA KELASIV SD NEGERI 10 BANDA ACEH.