



Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV dalam Mata Pelajaran IPAS dengan penggunaan Media Puzzle

Puti Alleza Kemuning Senja, Agustina Tyas Asri Hardini²

¹Mahasiswa PPG Prajabatan Universitas Kristen Satya Wacana ²Dosen Universitas Kristen Satya Wacana

Abstract

Received: 2 November 2024 Penelitian ini di latar belakang oleh permasalahan yang ditemukan di kelas
Revised: 15 November 2024 IV SDN Dukuh 01 yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata
Accepted: 30 November 2024 pelajaran IPAS materi kerajaan yang ada di Indonesia. Dari hasil observasi dan pengambilan data awal ditemukan bahwa ada 1(4%) peserta didik yang tuntas dari 27 peserta didik karena kurangnya media pembelajaran yang digunakan. Target penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran puzzle. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Mc, Kemmis dan Mc Tanggt yang memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengambilan data dilakukan dengan tes tertulis pilihan ganda. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 29% dari pra siklus 4% meningkat menjadi 33% dan dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 56% dari 33% naik menjadi 85%. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Keywords: Hasil Belajar, Media Puzzle, IPAS

(*) Corresponding Author: allezaputi@gmail.com, dinityas29@gmail.com

How to Cite: Senja, P. A., & Hardini, A. T. (2025). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV dalam Mata Pelajaran IPAS dengan penggunaan Media Puzzle. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(3.B), 134-143. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11750>

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang penting dalam kehidupan setiap manusia. Pendidikan memungkinkan masyarakat untuk mempertahankan dan meningkatkan taraf hidupnya (Lestariningsih, dkk 2024). Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mempengaruhi peserta didik agar mereka dapat beradaptasi sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan membawa perubahan yang efektif dalam kehidupan bermasyarakat. Tujuan pendidikan tercapai apabila didukung oleh proses pembelajaran yang efektif dan efisien (Darmawati, 2020).

Proses belajar mengajar merupakan sebuah proses yang memiliki serangkaian kegiatan pertukaran pengetahuan antara guru dan peserta didik yang terjadi dalam suatu suasana pendidikan guna tercapai sebuah tujuan tertentu. Belajar juga merupakan usaha seseorang untuk menciptakan tingkah laku yang baru secara menyeluruh, yang dihasilkan dari perubahan sudut pandang baik dari pengalamannya sendiri maupun interaksi dengan lingkungan yang ada. Dalam proses belajar mengajar di sekolah peserta didik menjadi prioritas utama sebagai subjek belajar sehingga kegiatan pembelajaran berpusat pada peserta didik.

Suasana pembelajaran di dalam kelas dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan baik dan bersemangat. Hal tersebut merupakan salah satu tugas guru untuk menciptakan suasana kelas yang baik bagi peserta didik. Suasana belajar yang baik ini berpengaruh positif terhadap tercapainya pembelajaran yang optimal (Pulungan, 2014).



Oleh sebab itu, guru harus mempunyai kemahiran dalam memutuskan metode, model dan media pengajaran yang sesuai.

Penerapan metode, model dan media pengajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Penggunaan metode dan media pengajaran yang tidak tepat menjadikan peserta didik bosan ketika menerima materi yang disampaikan, sehingga peserta didik kurang memahami materi. Prinsip pengajaran yang baik adalah proses belajar mengajar mampu berkembang dan menimbulkan perubahan pada diri peserta didik dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan dan dari pemahaman umum ke pemahaman khusus. Pembelajaran dari media dapat membantu menjelaskan materi yang abstrak secara konkrit (Daniyati et al., 2023).

Pembelajaran melalui media merupakan bagian dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, artinya pembelajaran melalui media menentukan kegiatan pembelajaran dan merupakan bagian penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat fisik dan non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa guna meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Sehingga peserta didik tertarik untuk belajar lebih mendalam. (Daniyati et al., 2023)

Media pembelajaran merupakan semua hal yang dipergunakan dalam proses pengajaran untuk menerima pesan dan materi pembelajaran sedemikian rupa dengan demikian dapat menggugah konsentrasi, minat, pemikiran dan perasaan peserta didik tentang pembelajaran untuk menggapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Arsyad, 2009). Sedangkan media pendidikan memiliki fungsi sebagai (1) sebagai alat untuk menciptakan situasi belajar-mengajar yang efektif, (2) sebagai bagian integral dari keseluruhan situasi belajar-mengajar, (3) menciptakan landasan konkrit bagi konsep-konsep abstrak dan sebagainya. . . mengurangi pemahaman verbal, (4) membangkitkan motivasi belajar siswa, (5) meningkatkan kualitas belajar mengajar (Agung, & Leo, 2012).

Peserta didik sekolah dasar masih menggunakan media pembelajaran yang sangat terbatas. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menyebabkan proses pembelajaran yang berlangsung tidak optimal. Media visual dan media audio visual merupakan media yang umum digunakan (Widiana et al., 2019). Pengimplementasian media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta pentingnya media pembelajaran yang dipergunakan dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Sepemikiran dengan pendapat ahli yang sudah dipaparkan di atas, maka hasil penelitian dari Sudarmika (2018) menyebutkan bahwasanya permainan ular tangga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik semakin meningkat (Sudarmika et al., 2018). Widana (2019) menyebutkan bahwa permainan puzzle dan dipergunakan sebagai media pembelajaran sehingga peserta didik dapat meningkatkan konsentrasi belajarnya. (Widiana et al., 2019). Selain itu, hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwasanya media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Khususnya pada mata pelajaran IPAS. Hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari pemahaman peserta didik akan suatu materi. Pada kenyataannya peserta didik masih belum mempunyai pemahaman dan mencapai hasil belajar yang baik. Fenomena ini terjadi karena ada faktor-faktor yang mempengaruhinya. Faktor yang mempengaruhi seperti motivasi belajar peserta didik dan media pembelajaran yang digunakan (Nurdiana, 2020).

Pada hasil observasi yang dilakukan di dalam kelas IV SDN Dukuh 01 Salatiga menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik akan materi kerajaan Hindu, Budha dan Islam masih kurang. Peserta didik masih sulit untuk membedakan corak kerajaan yang sesuai dan menentukan raja atau pemimpin yang sesuai dengan kerajaannya. Hal tersebut dikarenakan proses pembelajaran di dalam kelas cenderung berpusat pada guru dan mandiri peserta didik. Sehingga hasil belajar peserta didik masih belum maksimal.

Upaya yang dilakukan dalam permasalahan selama proses pembelajaran dapat diatasi dengan guru membutuhkan variasi dalam penggunaan metode dan media pembelajaran. Diantaranya dengan pemanfaatan media pembelajaran seperti media puzzle yang digunakan selama proses belajar mengajar sehingga mampu membantu peserta didik dalam memahami materi dari guru. Karena media puzzle mempunyai nilai lebih yaitu terdapat gambar dan informasi dengan sifatnya yang konkret, puzzle mampu melampaui ruang dan waktu, mengatasi batas persepsi, memperjelas suatu masalah untuk menghindari kesalahpahaman. (Devi, 2020). Mengarah pada keunggulan media puzzle ini maka terdapat kemungkinan bahwa hasil belajar peserta didik akan mengalami peningkatan dengan penggunaan media puzzle untuk pembelajaran IPAS.

Menilik hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran IPAS masih rendah maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran Puzzle. Alasannya karena kebutuhan peserta didik kelas IV SD N Dukuh 01 dalam penggunaan media pembelajaran puzzle ini. Alasan lainnya yaitu, media belajar puzzle ini dapat memberi gambaran materi yang dikemas menjadi sesuatu yang menarik bagi peserta, karena pembelajaran melalui permainan meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga dapat memahami materi yang dimiliki peserta didik menjadi lebih baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dan diterapkan pada peserta didik kelas IV SD Negeri Dukuh 01, Salatiga. Penelitian ini dilakukan selama semester ke II dalam jangka waktu 4 (empat) bulan dimulai dari bulan Maret 2024 (proses perencanaan) sampai bulan Juni 2024 (tahap penyusunan laporan).

Subjek penelitian dalam PTK ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Dukuh 01 tahun ajaran 2023/2024 yang terdiri dari 1 kelas sebanyak 27 peserta didik. Penetapan ini berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan. Pengamatan dilakukan pada saat observasi di dalam kelas.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif (PTKK). Penelitian tindakan kelas kolaboratif ini memiliki desain penelitian yang disesuaikan dengan tahapan penelitian yang dimiliki oleh Kemmis dan Mc. Tanggart dalam (Arikunto, 2013) Penelitian tindakan kelas ini secara garis besar memiliki empat tahapan yang berupa (1) perencanaan (planing) (2) Pelaksanaan (acting), (3) pengamatan (observe), dan (4) refleksi (reflecting).

Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media puzzle, teknik pengumpulan datanya menggunakan 10 soal pre-tes dan post tes tertulis dengan bentuk pilihan ganda yang sudah teruji validitas dan reliabilitas. Analisis data yang dilakukan adalah kuantitatif-deskriptif untuk melihat perbandingan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran IPAS. Target peningkatan setiap siklusnya melebihi 45% dari pengetahuan awal yang dimiliki peserta didik. Jika penelitian ini sudah mencapai target peningkatan maka dapat dikatakan berhasil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum melakukan tindakan, peserta didik diberikan pre-test atau tes awal untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran dengan 10 soal pilihan ganda. Tujuan dari pertanyaan ini adalah untuk mempunyai data tentang kemampuan peserta didik. Selain itu juga dapat digunakan sebagai alat untuk memberikan gambaran kesulitan peserta didik selama proses penyelesaian soal-soal Kerajaan Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh data nilai pre-test sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pre-Test Hasil Belajar Peserta Didik

No.	Keterangan	Hasil
1.	Tuntas	1
2.	Tidak Tuntas	26
3.	Rata-rata Kelas	36,29
4.	Persentase Hasil Belajar	4%

Berdasarkan pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai pretest dari 27 peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Persentase peserta didik yang belum tuntas pada siklus 1 sebanyak 96%, yang mana mereka belum mencapai batas minimum. Sedangkan yang tuntas hanya 4% atau hanya 1 peserta didik saja yang tuntas. Dengan kategori nilai terendah 10 dan nilai tertinggi 70 serta rata-rata pretest ini adalah 36,29. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan minimum yang dimiliki peserta didik tergolong rendah. Maka gambaran letak kesulitan peserta didik yaitu peserta didik kurang memahami berbagai Kerajaan Hindu, Budha dan Islam dan peninggalannya

Siklus I

Tahap Perencanaan Tindakan I

Pengkaji dan guru melakukan perencanaan tentang segala sesuatu yang membantu proses pelaksanaan tindakan pada siklus I sebelum dimulainya tindakan pertama yang sudah disusun dalam rancangan perencanaan proses pelaksanaan belajar mengajar. Tindakan dilakukan setelah guru menerangkan tentang materi yang akan diterapkan di dalam kelas. Guru membuah sebuah alternatif permasalahan pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan media puzzle sebagai alat dalam proses pembelajaran, hal ini dilakukan dalam tahap ini. Perencanaan tindakan i ini dilaksanakan sesuai langkah-langkah yang ada sebagai berikut:

1. Peneliti melakukan penyusunan Modul Ajar yang sudah dipersiapkan, sebagai usaha dalam proses memecahkan masalah I.
2. Peneliti melakukan persiapan media puzzle yang akan dipergunakan dalam proses belajar mengajar pada materi Kerajaan Hindu, Budha dan Islam.
3. Peneliti telah menyiapkan soal-soal yang berbeda-beda disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang dimiliki oleh peserta didik.
4. Peneliti melakukan penyusunan soal pos tes siklus I pada tiap pertemuan yang digunakan untuk diukur tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami materi Kerajaan Hindu, Budha dan Islam

Tahap Pelaksanaan Tindakan I

Pelaksanaan tindakan I yang dilaksanakan pada hari Selasa, 23 April 2024 untuk pertemuan pertama dan hari Kamis, 25 April 2024 oleh peneliti diberikan khusus pada pelajaran IPAS sub topik Kerajaan yang ada di Indonesia. Penulis berusaha untuk memperoleh hasil perubahan dari menggunakan media puzzle yang diimplementasikan pada peserta didik kelas IV selama proses pembelajaran IPAS untuk diperoleh pemahaman yang efektif.

Selama proses awal peneliti melakukan persiapan terlebih dahulu media puzzle yang akan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dengan tujuan pembelajaran

tercapai. Dalam proses tindakan ini peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah disusun. Setelah itu peneliti meneruskan ke tahap pengimplementasian tindakan. Pada siklus I tindakan yang dilaksanakan dua kali pertemuan.

Peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar yang telah dikembangkannya dengan dilakukan selama tiga jam pelajaran yaitu 3 x 35 menit setiap pertemuan. Pada proses pelaksanaan dari rancangan pembelajaran yang telah disusun guru memberikan cara menyusun puzzle dengan benar. Peserta didik menyusun puzzle bersama dengan kelompoknya. Kemudian setiap kelompok melakukan presentasi di depan kelas. Guru memberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan. Sementara itu guru memberikan penjelasan kembali terkait materi dan diakhiri dengan menyimpulkan pembelajaran bersama-sama.

Setelah menyelesaikan Siklus I, guru melakukan pre-test dengan tujuan untuk memahami hasil belajar peserta didik yang diberikan strategi, serta tingkat pemahaman dan keterampilan mereka terhadap materi. dalam memecahkan masalah soal kerajaan yang ada di Indonesia pada mata pelajaran IPAS.

Tahap Observasi I

Tahap pengamatan atau observasi ini dilaksanakan oleh peneliti dimulai dari perencanaan sampai proses pelaksanaan tindakan belajar mengajar yang diterapkan dengan menggunakan media puzzle dalam pembelajaran IPAS pada materi kerajaan yang ada di Indonesia sebagai upaya agar terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mempelajari materi kerajaan yang ada di Indonesia. Tahap Pengamatan atau Observasi ini dilaksanakan selama proses pembelajaran yang berlangsung untuk mengamati perkembangan keberhasilan peneliti dan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media puzzle.

Analisis Data I

Berdasarkan hasil tes berupa soal pilihan ganda yang diselesaikan peserta didik tentang kerajaan yang ada di Indonesia setelah dilaksanakan proses tindakan I pada peserta didik melalui pengimplementasian media puzzle. Berdasarkan hasil nilai siklus I peserta didik di bawah ini dapat menunjukkan ketuntasan peserta didik pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 1

No.	Keterangan	Hasil
1.	Tuntas	9
2.	Tidak Tuntas	18
3.	Rata-rata Kelas	60,55
4.	Persentase Hasil Belajar	33%

Pada tabel di atas maka dapat diketahui bahwa nilai siklus 1 dari 27 peserta didik setelah mempelajari kerajaan yang ada di Indonesia menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh peserta didik adalah 40 dan tertinggi 90. Peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 18 peserta didik (67%) dan peserta didik yang tuntas sebanyak 9 peserta didik (33%). Rata-rata nilai belajar peserta didik adalah 60,55. Pada siklus I sudah terjadi peningkatan sebesar 29%. Hal ini menunjukkan siklus I masih belum memenuhi target berhasil peningkatan sebesar 45%

Tahap Refleksi I

Berdasarkan data yang ada di atas dapat ditarik simpulan bahwasanya hasil belajar peserta didik kelas IV sebanyak 27 peserta didik masih belum berhasil. Maka perlu diadakan evaluasi dan pembaruan kegiatan pembelajaran agar terjadi peningkatan hasil

belajar peserta didik. Langkah yang perlu dilakukan adalah meneruskan proses pembelajaran pada pembelajaran berikutnya yang akan terjadi di siklus II dengan pertimbangan kesulitan yang dialami peserta didik dalam memahami soal yang khusus tentang bahasan kerajaan di Indonesia.

Daris hasil tes yang diperoleh peserta didik pada siklus I terdapat 9 peserta didik (33%) yang masuk ke kategori tuntas. Jika dibandingkan dengan tes atau pre tes yang dilakukan peneliti pada siklus I setelah diberikan tindakan kepada peserta didik maka dapat dikatakan mengalami peningkatan sebesar 29 pada hasil belajar siklus I. Kendati demikian keberhasilan proses belajar mengajar pada siklus I belum dikatakan berhasil karena tidak mencapai target peningkatan sebesar 45%.

Siklus II

Persentase peserta didik yang tuntas pada tingkat pembelajaran IPAS dan ilmu sejarah pada kerajaan yang ada di Indonesia sebesar 33% pada siklus I. Terjadi peningkatan pada Siklus I, namun target peningkatan sebesar 45% belum tercapai. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik tersebut belum memahami materi pelajaran. Oleh karena itu, peneliti perlu membuat rencana pembelajaran dan merencanakan kegiatan pembelajaran pada Siklus II.

Tahap perencanaan Siklus II

Pengkaji dan guru melakukan perencanaan tentang segala sesuatu yang membantu proses pelaksanaan tindakan pada siklus I setelah itu baru melakukan tindakan pertama yang telah disusun dalam rancangan perencanaan proses pelaksanaan pembelajaran. Tindakan dilakukan setelah guru menerangkan tentang materi yang akan diterapkan di dalam kelas. Guru membuat sebuah alternatif permasalahan pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan media puzzle sebagai alat dalam proses pembelajaran, hal ini dilakukan dalam tahap ini. Perencanaan tindakan ini dilaksanakan sesuai langkah-langkah yang ada sebagai berikut:

1. Peneliti melakukan penyusunan Modul Ajar yang sudah dipersiapkan, sebagai upaya memecahkan masalah I.
2. Peneliti melakukan persiapan media puzzle yang akan dipergunakan dalam proses belajar mengajar pada materi Kerajaan Hindu, Budha dan Islam.
3. Peneliti telah menyiapkan soal-soal yang berbeda-beda disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang dimiliki oleh peserta didik.
4. Peneliti melakukan penyusunan soal pos tes siklus II pada tiap pertemuan yang digunakan untuk diukur tingkat kemampuan peserta didik dalam memahami materi Kerajaan Hindu, Budha dan Islam

Tahap Pelaksanaan Tindakan II

Peneliti secara khusus fokus pada pelaksanaan tindakan yang berkaitan dengan pembelajaran IPAS, khususnya dalam sub topik Kerajaan di Indonesia. Untuk mencapai pemahaman yang lebih efektif tentang hasil yang dihasilkan dari pemanfaatan media puzzle dalam pendidikan sains untuk siswa kelas IV, penulis secara aktif berkolaborasi dengan guru kelas.

Pada proses pertama, guru terlebih dahulu menyiapkan media puzzle untuk menunjang proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam proses perilaku ini, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Setelah itu peneliti meneruskan ke tahap pengimplementasian tindakan. Tindakan pada siklus II ini terjadi sebanyak dua kali pertemuan.

Peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar yang telah dikembangkannya dengan dilakukan selama tiga jam pelajaran yaitu 3 x 35 menit setiap pertemuan. Pada proses pelaksanaan dari rancangan pembelajaran yang telah disusun guru memberikan cara menyusun puzzle dengan benar. Peserta didik menyusun puzzle bersama dengan kelompoknya. Kemudian setiap kelompok melakukan presentasi di depan kelas. Guru memberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan. Sementara itu guru memberikan penjelasan kembali terkait materi dan diakhiri dengan menyimpulkan pembelajaran bersama-sama.

Setelah pelaksanaan Siklus I selesai, guru hendaknya memeriksa hasil belajar peserta didik yang diberikan tindakan, dengan tujuan untuk memeriksa seberapa baik pemahaman materi dan keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan masalah keadaan, menyelesaikan tes terkait kerajaan yang ada di Indonesia memahami pokok bahasan IPAS.

Tahap Observasi I

Tahap pengamatan atau observasi ini dilaksanakan oleh peneliti dimulai dari perencanaan sampai proses pelaksanaan tindakan belajar mengajar yang diterapkan dengan menggunakan media puzzle dalam pembelajaran IPAS pada materi kerajaan yang ada di Indonesia sebagai salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mempelajari materi kerajaan yang ada di Indonesia. Tahap Pengamatan atau Observasi ini dilaksanakan selama proses pembelajaran yang berlangsung untuk mengamati perkembangan keberhasilan peneliti dan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media puzzle.

Analisis Data

Berdasarkan hasil tes berupa soal pilihan ganda yang diselesaikan peserta didik tentang kerajaan yang ada di Indonesia setelah dilaksanakan proses tindakan II pada peserta didik melalui pengimplementasian media puzzle. Berdasarkan hasil nilai siklus II peserta didik di bawah ini dapat menunjukkan ketuntasan peserta didik pada tabel berikut

Tabel 3 . Hasil Belajar Siklus II

No.	Keterangan	Hasil
1.	Tuntas	23
2.	Tidak Tuntas	4
3.	Rata-rata Kelas	76,7
4.	Persentase Hasil Belajar	85%

Pada tabel di atas maka dapat diketahui bahwa nilai siklus 1 dari 27 peserta didik setelah mempelajari kerajaan yang ada di Indonesia menunjukkan bahwa nilai terendah yang diperoleh peserta didik adalah 50 dan tertinggi 100. Peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 4 peserta didik (15%) dan peserta didik yang tuntas sebanyak 23 peserta didik (85%). Rata-rata nilai belajar peserta didik adalah 76,7. Pada siklus II ini sudah terjadi peningkatan sebesar 56% dari persentase 33% menjadi 85%. Hal ini sudah memenuhi target peningkatan sebesar 45%.

Refleksi Siklus II

Dari hasil analisis data siklus II dapat disimpulkan bahwa pada saat dilaksanakan pengukuran kedua, hasil belajar dan keterampilan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan kerajaan yang ada di Indonesia meningkat sangat signifikan. Hasil belajar dari 27 peserta didik terdapat sebanyak 23 peserta didik (85%) yang telah tuntas belajar dan sebanyak 4 peserta didik (15%) yang belum tuntas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media puzzle dalam pendidikan IPAS khususnya pada konteks materi Kerajaan di Indonesia telah menghasilkan

prestasi belajar yang baik. Temuan ini lebih lanjut menunjukkan bahwa memasukkan media puzzle ke dalam pembelajaran IPAS secara efektif melibatkan peserta didik, memicu motivasi dan partisipasi aktif mereka dalam proses belajar mengajar.

Selain itu, peneliti mengamati bahwa ketika siswa berpartisipasi aktif dalam mengajukan pertanyaan dan menyampaikan pendapatnya selama kegiatan pembelajaran, hal ini akan menumbuhkan keterlibatan mereka dalam proses belajar mengajar dan menumbuhkan semangat belajar yang berkelanjutan. Akibat meningkatnya tingkat prestasi belajar siswa pada siklus II, maka tidak perlu dilanjutkan proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

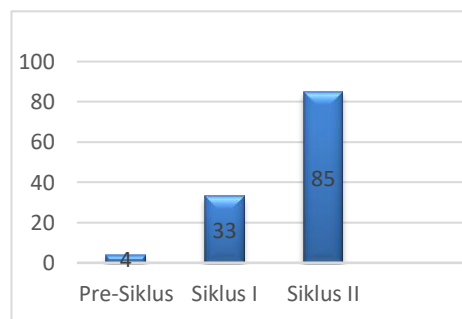
Rekapitulasi Nilai Pre Test, Siklus I, dan Siklus II

Berikut disajikan tabel dan grafik peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan dan Sosial materi Kerajaan yang ada di Indonesia.

Tabel 4 . Rekapitulasi Hasil belajar Peserta Didik

No.	Tes	Rata-rata Kelas	Persentase
1.	Pre-test	36,29	4%
2.	Siklus I	60,5	33%
3.	Siklus II	76,7	85%

Grafik 1 . Peningkatan Keberhasilan Hasil Belajar Peserta Didik



Pembahasan

Hasil penelitian yang dilakukan memperlihatkan terjadinya peningkatan hasil belajar yang didukung dengan penggunaan media puzzle. Peningkatan terjadi karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki dari media puzzle, yaitu media puzzle membuat peserta didik tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Peserta didik juga menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media puzzle juga dapat meningkatkan cara berpikir kritis dan pemecahan masalah yang dimiliki peserta didik sehingga peserta didik memiliki pemahaman yang bermakna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini mendukung penelitian yang dilakukan oleh Widiana, dkk (2019) di mana penggunaan media pembelajaran pasti akan sangat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu dalam Siswi & Wahyudi (2021) penggunaan media pembelajaran puzzle membuat peserta didik berperan aktif dalam pembelajaran dan mengasah cara berpikir peserta didik untuk memecahkan masalah. Devi(2020) juga menyebutkan bahwa penggunaan media puzzle angka dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sudah dilakukan adalah dengan menggunakan media puzzle dalam proses pembelajaran IPAS dalam materi kerajaan yang ada di Indonesia. Penggunaan media puzzle ini meningkatkan interaksi peserta didik dalam berkomunikasi dan bergotong royong untuk menyelesaikan puzzle tersebut. Kelebihan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penggunaan media puzzle ini mengasah berpikir kritis serta pemecahan masalah.

Namun juga memiliki kekurangan yaitu ada peserta didik yang tidak ikut serta dalam proses penyusunan puzzle. Peserta didik hanya mengandalkan teman sekelompoknya dalam proses tersebut. Walaupun peserta didik sudah berkomunikasi dengan temannya namun tidak membantu hanya mengajak bercanda sehingga perlu adanya pendampingan secara berkala ke setiap kelompok.

KESIMPULAN

Penelitian ini dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV dengan menggunakan media puzzle. Peningkatan terlihat setelah dilakukan tindakan oleh peneliti. Keberhasilan peningkatan hasil belajar ini sudah sesuai dengan target yang telah ditetapkan oleh peneliti sebesar 45%. Hasil belajar meningkat dari pre test ke siklus I dan siklus II. Persentase peningkatan hasil belajar peserta didik dari pre test ke siklus I yang meningkat 29% dari 4% menjadi 33%. Lalu dari siklus I ke siklus II meningkat 52% dari 33% ke 85%.

TERIMA KASIH

Saya berterima kasih kepada Agustina Tyas Asri Hardini, M.Pd. selaku dosen pembimbing lapangan, Yuli Rindarningsing, S. Pd. dan Buyung Sukananda, S.Pd. selaku Kepala sekolah dan guru pamong SD N Dukuh 01, Salatiga, Peserta didik kelas IV SD N Dukuh 01 yang telah berkontribusi dalam penelitian ini dan kepada teman-teman Mahasiswa PPL yang selalu memberikan bantuan, dorongan dan semangat dalam melaksanakan penelitian ini.

REFERENCES

- Aeni, A. N. (2015). Menjadi guru SD yang memiliki kompetensi personal-religius melalui program one day one juz (ODOJ). *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2), 212-223.
- Agung, Leo, N. S. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Penerbit Ombak.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Darmawati, Y. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Make A Match Pada Mata Pelajaran IPS Materi Koperasi dan Kesejahteraan rakyat kelas IV MIS AL-MUTTAQIN Dusun Karang Sari Kec. Padang Tualang Kab. Langkat TA. 2016/2017. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.
- Made Intan Asri Devi, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 417–428. <http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v3i3>
- Nurdiana, L. (2020). MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL PADA MATA PELAJARAN ILMU Lilik Nurdiana PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (email : liliknur@yahoo.co.id). *PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya*.
- Pulungan, N. (2014). *Upaya meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV SDN 101771 Tembung*. 129–142.
- Ramdhani, Anisa Julia , Dwi Sukanti Lestariningsih, L. K. (2024). *Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Materi Litosfer Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Kartu Domino Geografi di SMAN 54 Jakarta*. 10(6), 42–52.
- Siswi, N. A., & Wahyudi. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Game Menjelajah Ruang Berbasis Construct untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah bagi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(4), 489–500. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5184453>

- Sudarmika, K. B., Parmiti, D. P., & ... (2018). Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech ...*, 6(1), 20–29. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20259>
- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 354. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22563>