

PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI SEJARAH DI SEKOLAH DASAR

Dwi Nursanti¹, Tiara Dwi Damayanti², & Ana Tri Lestari³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Purworejo

Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 3 & 6 Purworejo

dwinursanti90@gmail.com

Abstrak

Pendidikan di Indonesia telah mengalami perkembangan dengan pergantian kurikulum berkali-kali. Oleh karena itu, sebagai guru sudah sewajarnya kita paham dengan perubahan tersebut. Dalam proses pembelajaran guru diharapkan dapat mengetahui kemampuan siswa satu sama lain dalam menerima materi yang telah disampaikan. Dalam penyampaian materi pembelajaran guru dapat menggunakan media yang membantu dalam penyampaian materi. Media digunakan guru tidak hanya dapat membantu dalam pemahaman siswa terhadap materi yang diterima, media digunakan agar tercapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang maksimal. Selain itu, media dapat membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran dan siswa pun tidak bosan dalam pembelajaran. Media yang cocok dalam proses pembelajaran yaitu dapat menggunakan *puzzle*. *Puzzle* salah satu media yang konkret yang dapat diamati secara langsung dan dirasakan keberadaannya. Penelitian ini membahas mengenai penggunaan media pembelajaran *puzzle* sebagai alat bantu belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Peneliti menggunakan metode penelitian studi kepustakaan, peneliti mengumpulkan data dengan mencari beberapa jurnal dari internet dengan bantuan *google scholar* dan *publish or perish*. Hasil penelitian ini didapatkan dengan menganalisis dari beberapa jurnal terdahulu yang telah dipilih sesuai dengan tujuan dari peneliti yang membahas mengenai penggunaan media pembelajaran *puzzle* sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : media pembelajaran, hasil belajar siswa, Kurikulum Merdeka

Abstract

Education in Indonesia has developed with curriculum changes many times. Therefore, as teachers, it is natural that we understand these changes. In the learning process, teachers are expected to know each other's students' abilities in receiving the material that has been delivered. In delivering learning materials, teachers can use media that help in delivering material. Media used by teachers can not only help in students' understanding of the material received, media is used in order to achieve learning goals and maximum learning outcomes. In addition, media can make students active in the learning process and students are not bored in learning. Suitable media in the learning process can use puzzles. Puzzles are one of the concrete media that can be observed directly and feel their existence. This study discusses the use of puzzle learning media as a student learning aid to improve learning outcomes. Researchers use literature study research methods, researchers

collect data by searching several journals from the internet with the help of google scholar and publish or perish. The results of this study were obtained by analyzing several previous journals that had been selected in accordance with the objectives of researchers who discussed the use of puzzle learning media as a medium to improve student learning outcomes.

Keywords : *learning media, student learning outcomes, independent curriculum*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia telah mengalami beberapa kali pergantian kurikulum dengan seiringnya perkembangan zaman. Perubahan dan perkembangan zaman yang sangat cepat menjadikan kurikulum menjadi salah satu bagian terpenting di dalam pendidikan. Perubahan kurikulum ini dilakukan untuk memperbaiki sistem pendidikan yang ada agar terciptanya suatu program yang efektif untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang ada di suatu negara (Sholekah, 2020). Saat ini Indonesia menggunakan kurikulum merdeka, penerapan kurikulum ini dilakukan untuk membawa perubahan dalam bidang pendidikan yang disesuaikan dengan perkembangan zaman.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang memiliki desain pembelajaran memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar dengan menciptakan suasana yang menyenangkan, tidak membosankan, yang membuat guru dan siswa tidak terbebani saat melaksanakan pembelajaran (Rahayu et al., 2022). Pembelajaran tersebut diharapkan dapat membuat lebih nyaman dan efisien, siswa dapat berdiskusi dengan guru secara langsung dan dapat melaksanakan konsep belajar di luar kelas, sehingga dapat membentuk karakter pada diri siswa yang berpikir kritis, kreatif dan inovatif, terampil dalam berkomunikasi dan berkolaborasi serta berkarakter (Indarta et al., 2022). Kurikulum merdeka ini memiliki perbedaan dengan kurikulum sebelumnya, dimana pada kurikulum merdeka ini memberikan kebebasan pada guru untuk memilih format, materi, pengalaman belajar, dan materi yang cocok agar tercapainya tujuan pembelajaran, sedangkan untuk siswa sendiri diberikan kesempatan untuk mengeksplor bakat yang ada pada dirinya.

Perbedaan lain yang dapat dilihat berupa mata pelajaran yang ada pada kurikulum merdeka khususnya mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu mata

pelajaran saja, yaitu IPAS. Perbedaan lain yang ada pada kurikulum merdeka berupa mata pelajaran Bahasa Inggris yang menjadikan mata pelajaran pilihan di Sekolah Dasar, tapi mata pelajaran tersebut tergantung dari kesiapan sekolahnya sendiri. Sekolah Dasar yang sudah menerapkan kurikulum merdeka dapat memilih minimal satu dari empat mata pelajaran seni dan budaya, yaitu seni musik, seni rupa, seni teater, ataupun seni tari. Tujuan dari penggabungan antara mata pelajaran IPA dan IPS diharapkan siswa dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan (Marwa & Usman, 2023). Untuk mendukung proses pembelajaran guru dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakter siswa.

Media pembelajaran saat ini dapat mendukung proses pembelajaran dalam kurikulum merdeka yang dilaksanakan di Sekolah Dasar. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan pemahaman siswa. Media pembelajaran adalah suatu alat atau benda yang digunakan untuk perantara dalam menyampaikan pesan ataupun isi dari materi pembelajaran agar siswa dapat mudah memahami isi dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran juga berguna untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa dalam proses pembelajaran berlangsung (Sherley et al., 2021). Media pembelajaran yang biasanya digunakan guru untuk menunjang proses pembelajaran sangatlah beragam dapat disesuaikan dengan isi materi yang akan disampaikan. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran berupa media pembelajaran *puzzle*.

Alternatif dalam proses pembelajaran dapat berlangsung dengan menggunakan media pembelajaran berupa *puzzle*. Salah satu media berupa gambar yang telah dibagi menjadi bagian kecil berupa potongan-potongan gambar beraneka ragam yang disesuaikan dengan keinginan digunakan untuk mengasah daya pikir siswa, melatih kemampuan psikomotor, dan melatih dalam kecepatan berpikir siswa yaitu *puzzle* (Suhartina, 2021). Penggunaan media *puzzle* dapat menjadi alternatif bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang menarik. Media *puzzle* dapat dikatakan sebagai permainan edukasi karena selain digunakan untuk bermain *puzzle* juga dapat mengasah otak dan melatih berpikir tingkat tinggi siswa serta

melatih kerja sama juga kesabaran siswa saat bermain. Sehingga dengan penggunaan media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebagai seorang guru hendaknya bertanggung jawab atas penyempurnaan dalam pembelajarannya, guru dapat melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar dari siswa. Hasil belajar adalah capaian hasil maksimum yang telah didapatkan siswa proses pembelajaran dalam pencapaian memahami materi pelajaran tertentu. Tidak hanya nilai yang didapatkan dari hasil belajar, melainkan dapat berupa perubahan, penalaran, keterampilan, dan dapat berdampak juga pada perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik pada siswa. Perubahan pada siswa dapat diukur dari pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang lebih baik dari sebelumnya ataupun yang tadinya belum tahu menjadi tahu. Jadi, dengan adanya hasil belajar seorang guru dapat mengetahui seberapa jauh siswa yang telah menangkap atau menguasai isi dan materi yang telah disampaikan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang ada peneliti menulis artikel yang berjudul “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Materi Sejarah di SD” yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SD khususnya pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi kepustakaan, dimana peneliti mengumpulkan data dari berbagai jurnal penelitian terdahulu yang membahas topik penelitian yang sama. Peneliti mencari jurnal di internet dengan bantuan website resmi google scholar dan bantuan aplikasi *publish or perish*. Studi kepustakaan ini dilakukan dengan menelusuri publikasi artikel jurnal dengan rentang penelitian dari tahun 2019 – 2023. Kemudian dilakukan analisis terhadap beberapa artikel jurnal yang diperoleh. Selanjutnya menarik kesimpulan dan melakukan evaluasi terhadap penelitian sebelumnya mengenai penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran adalah suatu alat atau benda yang digunakan untuk perantara dalam menyampaikan pesan ataupun isi dari materi pembelajaran agar siswa dapat mudah memahami isi dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. *Puzzle* merupakan sebuah permainan papan yang berbentuk potongan-potongan gambar yang apabila disusun akan membentuk suatu gambar yang utuh. Dalam menyusun kepingan *puzzle* menjadi gambar yang utuh, siswa diharapkan untuk sabar dan dapat bekerja sama dengan temannya serta dapat melatih kreativitas siswa. Penggunaan media *puzzle* ini bertujuan untuk melatih siswa dalam memecahkan permasalahan, melatih siswa untuk berpikir kreatif, melatih kerjasama siswa dengan temannya serta siswa dapat bermain sambil belajar. Media *puzzle* ini merupakan sebuah permainan edukasi karena selain siswa dapat bermain siswa juga dapat belajar. *Puzzle* merupakan permainan yang dapat mengasah otak dan melatih kecepatan pikiran serta tangan. Pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat dibuktikan dengan adanya beberapa penelitian terdahulu mengenai pengaruh penggunaan *puzzle* pada hasil belajar siswa yang ada pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Analisa Penggunaan Media Puzzle pada Hasil Belajar

No.	Judul	Nama Penulis	Hasil
1	Penerapan Model <i>Discovery Learning</i> Dengan Media Puzzle Kehidupan 2 Zaman untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Bagi Kelas VII F SMP N 1 Ambarawa Tahun Pelajaran 2017/2018	Irawan (2021)	Penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari perbandingan data kondisi awal, terdapat peningkatan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar melalui model <i>discovery learning</i> dengan media permainan <i>puzzle</i> 'Kehidupan 2 Zaman'. Peningkatan kualifikasi baik dan sangat baik pada aktivitas belajar siklus I sebesar 72% (23 peserta didik) dan pada siklus II mengalami peningkatan 26% menjadi 88% (28 peserta didik). Peningkatan hasil belajar pada siklus I yang meskipun belum tuntas, mendapat nilai < 74 sebanyak 18 peserta didik (56%) dan pada siklus II mengalami peningkatan 25% menjadi 81% (26 peserta didik).

No.	Judul	Nama Penulis	Hasil
-----	-------	--------------	-------

2	Penerapan Model <i>Make A Match</i> dengan Media <i>Puzzle</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Aku dan Cita-Citaku Kelas IV SDN Talun 02 Pati	Ardyani ngsih et al. (2021)	Penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar siswa. Dari hasil tes evaluasi Siklus I muatan IPS sebanyak 18 siswa dinyatakan tuntas dan 4 siswa tidak tuntas, Kemudian dari tes evaluasi Siklus II KKM muatan IPS sebanyak 21 siswa dinyatakan tuntas dan 1 siswa tidak tuntas. Dari hasil tersebut dapat dilihat peningkatan hasil belajar siswa dari penurunan banyaknya siswa yang tidak tuntas dari 4 siswa menjadi 1 siswa. Jadi hasil belajar aspek pengetahuan subtema Aku dan Cita-Citaku muatan Bahasa Indonesia dan IPS mengalami perkembangan yang baik dengan diterapkannya model <i>Make a Match</i> berbantuan media <i>puzzle</i> , sehingga ketuntasan klasikal hasil belajar aspek pengetahuan pada penelitian tindakan kelas ini sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan minimal sebesar 80%.
3	Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Penerapan Model STAD (Student Team Achievement Division) Berbantuan Media Puzzle	Ardiyanti et al. (2021)	Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran STAD (<i>Student Teams Achievement Division</i>) berbantu media <i>Puzzle</i> dan menemukan peningkatan hasil belajar siswa pada tema 6 Panas dan Perpindahannya di Negeriku kelas V SD 7 Cendono. Penelitian dengan menggunakan model STAD berbantuan media <i>puzzle</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dilihat dari peningkatan hasil siklus I ke siklus II yaitu dari persentase ketuntasan siswa sebesar 43 % menjadi 86%.
4	Pengembangan Media Puzzle Berbasis Index Card Match Materi Peristiwa Lahirnya Pancasila Muatan IPS	Fatmawati (2019)	Penelitian dengan mengembangkan media <i>puzzle</i> ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dalam pretest dan posttest dengan selisih rata-rata 29,47 dan N-- gain sebesar 0,587 dengan kriteria sedang. Dengan adanya peningkatan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa media <i>puzzle</i> berbasis <i>index card match</i> efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi peristiwa lahirnya Pancasila kelas V SDN Patemon 01 Kota Semarang.
5	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Siswa Kelas IV Semester Genap SD Negeri 1 Langkapura Bandar Lampung	Suryati et al. (2022)	Penerapan penelitian melalui strategi pembelajaran <i>crossword puzzle</i> untuk meningkatkan hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I mendapat rata-rata skor sebesar 68,62 dengan memperoleh persentase 68,97%, dan pada siklus II mendapat rata-rata skor sebesar 75 dengan memperoleh persentase 89,66%. Berdasarkan hasil pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi pembelajaran <i>crossword puzzle</i> dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Langkapura.

KESIMPULAN

Media pembelajaran adalah suatu alat atau benda yang digunakan untuk perantara dalam menyampaikan pesan ataupun isi dari materi pembelajaran agar siswa dapat mudah memahami isi dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Berdasarkan hasil penelitian studi kepustakaan mengenai penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang dilihat dari analisis jurnal penelitian terdahulu, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran IPAS cenderung meningkat. *Puzzle* merupakan salah satu media berupa gambar yang telah dibagi menjadi bagian kecil berupa potongan-potongan gambar beraneka ragam yang disesuaikan dengan keinginan digunakan untuk mengasah daya pikir siswa, melatih kemampuan psikomotor, dan melatih dalam kecepatan berpikir siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanti, H., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Penerapan Model Stad (Student Team Achievement Division) Berbantuan Media Puzzle. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 29–33. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5191>
- Arduyaningsih, F., Fathurohman, I., & Purbasari, I. (2021). Penerapan Model Make A Match Dengan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Aku Dan Cita-Citaku Kelas Iv Sdn Talun 02 Pati. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 7(2). <https://doi.org/10.30738/trihayu.v7i2.9165>
- Ciputra, A., & Riyanto, Y. (2021). Pengembangan Media Peta Puzzle Berbasis Adobe Flash Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*, 7(2), 185-195. <https://doi.org/10.53627/jam.v7i2.3866>
- Dinayati, D., Suryati, W., & Kurniawan, P. W. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle Pada Siswa Kelas IV Semester Genap SD Negeri 1 Langkapura Bandar Lampung. *CERDAS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 1(1), 31-38.
- Fatmawati, F. (2019). *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Index Card Match Materi Peristiwa Lahirnya Pancasila Muatan IPS*.

- Indarta, Y. et al. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Irawan, M. Penerapan Model Discovery Learning Dengan Media Puzzle Kehidupan 2 Zaman Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Bagi Kelas VII F SMPN 1 Ambarawa Tahun Pelajaran 2017/2018.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 18(2), 54-65. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rahayu, R. et al. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Sherley, Y., Ardian, Q. J., & Kurnia, W. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Media Pembelajaran Berbasis Website (Studi Kasus: Bimbingan Belajar De Potlood). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(3), 136-147.
- Sholekah, F. F. (2020). Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013. *Childhood Education : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.53515/CJI.2020.1.1.1-6>
- Suhartina, S. R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Puzzle Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV MIS AL IKHLAS Kisaran Tahun Ajaran 2021/2022 (*Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*).