

## **PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN IPA**

<sup>1</sup>Angela Herlina Londa, <sup>2</sup>Yuliana Yenita Mete, <sup>3</sup>Berty Sadipun  
<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Flores  
Email: [yenimete1985@gmail.com](mailto:yenimete1985@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDI Bhoanawa 1 Kecamatan Ende Selatan Kabupaten Ende. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Model (PTK) yang digunakan adalah Kemmis Mc Taggart Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IVB yang berjumlah 16 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Observasi, Dokumentasi, Tes. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai <sup>pada</sup> mata pelajaran IPA materi Manfaat Makhluk Hidup yang dibuktikan dengan ketuntasan dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Persentase ketuntasan masing-masing 37,5%, 62,5%, dan 100% dengan rata-rata 90, 31. Simpulan penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, *Puzzles*, Pembelajaran IPA

### **ABSTRACT**

*The research aims at improving students science achievement at the fourth grade of SDI Bhoanawa 1 South Ende subdistrict, Ende regency. The research design was classroom action research (CAR) with Kemmis Mc Taggart model. The subject of the research was 16 students of class IV B. The techniques to collect the data were observation, documentation, and test. The result showed the improvement of the score for science subject with material " the benefit of living things" which was proved by the treatments in cycle I and cycle II. The achievement percentages were 37,5%, 62,5%, dan 100% with average 90, 31. In conclusion, the application of puzzles improved students science learning.*

**Keywords:** Achievement, *Puzzles*, Science Learning

## **PENDAHULUAN**

Mata pelajaran IPA merupakan salah satu pembelajaran yang diberikan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga menengah atas. Menurut Latut, Anirisa (2017), ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan lain-lain.

Kenyataan yang terjadi saat ini adalah banyak peserta didik yang merasa jenuh dan bosan dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang kini disingkat menjadi IPA, karena metode atau strategi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran hanya sebatas memberikan ceramah dengan menggunakan media gambar atau dengan hanya memberikan tugas. Hal ini membuat peserta didik kesulitan dalam memahami pembelajaran IPA, sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik menjadi rendah.

Hal ini dibuktikan dengan nilai ulangan harian peserta didik khususnya untuk pembelajaran IPA yang sebagian besar belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 65. Nilai ulangan tersebut menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 90 dan nilai terendah yang diperoleh yaitu 45. Dari nilai ulangan tersebut rata-rata kelas untuk pembelajaran IPA hanya mencapai 60,93.

Pemilihan media yang tepat dapat berdampak pada ketertarikan peserta didik terhadap suatu pembelajaran. Untuk pembelajaran IPA pemilihan media harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Salah satu media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pelajaran IPA adalah media *Puzzle*.

Menurut Yudha (dalam Latut, Anirisa, 2017) *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Dengan kata lain *puzzle* adalah tebakan berupa gambar atau kata-kata acak yang kemudian disusun menjadi gambar atau kata yang utuh. *Puzzle* merupakan media pembelajaran yang memiliki nilai pendidikan yang baik untuk peserta didik, karena dalam media *puzzle* peserta didik dilatih untuk mengasah daya pikirnya, selain itu sisi permainan yang ada dalam media ini dimana peserta didik dilatih untuk berpikir cepat dalam menemukan jawaban dan juga melatih kecepatan tangan menjadi suatu daya tarik bagi peserta didik, sehingga peserta didik tidak akan merasa jenuh dan bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Inpres Bhoanawa 1 Ende khususnya pada pembelajaran IPA, guru menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, hal ini dianggap belum optimal dalam sebuah proses pembelajaran di kelas, karena pembelajaran lebih terfokus

kepada guru, dan guru kurang inovatif dalam pemilihan metode dan media pembelajaran pada saat menyajikan materi, sedangkan peserta didik tidak terlibat aktif dalam suatu kegiatan pembelajaran melainkan hanya sebagai pendengar. Hal ini mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dan bosan untuk mengikuti pelajaran sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Model (PTK) yang digunakan adalah Kemmis Mc Taggart. Adapun tahapan dalam penelitian ini meliputi 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Pada tahap rencana tindakan, guru mulai merencanakan skenario pembelajaran yang termuat dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran atau yang disingkat RPP. Setelah rencana disusun secara matang kemudian dilakukan tindakan. Pada pelaksanaan tindakan, guru menerapkan rancangan RPP dalam proses pembelajaran. Bersamaan dengan dilaksanakannya proses pembelajaran, kegiatan pengamatan juga dilakukan untuk mengamati keaktifan dan keberhasilan dalam mencapai kriteria yang telah ditentukan. Setelah guru melakukan pengamatan, guru melakukan kegiatan refleksi. Apabila refleksi menunjukkan hasil belajar belum mencapai KKM maka perlunya melakukan perbaikan maka rencana tindakan akan dilanjutkan pada siklus dua.

Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Setelah data terkumpul kemudian dianalisis sesuai dengan variabel yang akan diukur yakni menghitung hasil belajar peserta didik yang terdiri dari ketuntasan, dan rata-rata kelas. Untuk menentukan ketuntasan belajar peserta didik digunakan instrumen tes hasil belajar peserta didik.

1. Menghitung Rata-rata Kelas. Menurut Sugiyono, (2013) untuk menghitung rata-rata kelas secara klasikal dapat menggunakan rumus :

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata

$\sum x$  = Jumlah semua nilai peserta didik

$\sum n$  = Jumlah peserta didik

2. Rumus Mencari Persentase Ketuntasan Belajar. Menurut Tampubolon, Saur, (2014), untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

3. Untuk Lembar Observasi Pengamatan. Untuk menghitung lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik digunakan rumus sebagai berikut :

$$\frac{x}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan:

% = Persentase

X = Skor setiap aspek

$\Sigma x$  = Jumlah skor keseluruhan

4. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik. Analisis untuk mengetahui nilai akhir dari masing-masing peserta didik digunakan rumus :

$$\text{Nilai peserta didik} : \frac{\Sigma B}{N} \times 100\%$$

Keterangan

$\Sigma B$  = Banyaknya soal yang dijawab benar

N = Banyaknya soal

## HASIL PENELITIAN

Dari hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti didapatkan hasil refleksi seperti pada Tabel 1 berikut.

**Tabel. 1**  
**Refleksi Pra-tindakan**

Kendala	Catatan lapangan	Tindakan
1. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA belum mencapai KKM	1. Peserta didik cenderung pasif dalam menerima pembelajaran	1. Menerapkan media pembelajaran puzzle
2. Siswa sudah terbiasa dengan metode ceramah	2. Peserta didik kurang antusias	2. Peserta didik dikondisikan untuk selalu kompak dalam kelompok untuk menyelesaikan soal-soal teka teki yang berkaitan dengan materi pembelajaran
3. Penggunaan media pembelajaran inovatif kurang	3. Peserta didik kurang tekun mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru	
	4. Peserta didik kurang teliti dalam menyelesaikan soal-soal	

**Tabel 2**  
**Perolehan Hasil Belajar Siswa Siklus I**

No	Keterangan	Perolehan
1	Nilai terendah	35
2	Nilai tertinggi	70
3	Nilai rata-rata kelas	55,93
4	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	10
5	Jumlah siswa yang tuntas belajar	6
6	Persentase ketuntasan belajar	37,5%

**Tabel 3**  
**Perolehan Hasil Belajar Siswa Siklus I**

No	Keterangan	Perolehan
1	Nilai terendah	40
2	Nilai tertinggi	80
3	Nilai rata-rata kelas	67,31
4	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	6
5	Jumlah siswa yang tuntas belajar	10
6	Persentase ketuntasan belajar	62,5%

Berdasarkan hasil analisis dapat diketahui bahwa nilai terendah 40, nilai tertinggi 80, nilai rata-rata kelas 67,31, jumlah siswa yang belum tuntas belajar 6 orang, jumlah siswa yang tuntas belajar 10 orang persentase ketuntasan belajar 62,5%. Dari hasil analisis data siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) sehingga dilanjutkan pada siklus yang ke II.

**Tabel 4**  
**Hasil Belajar Siswa Siklus II**

No	Keterangan	Perolehan
1	Nilai terendah	70
2	Nilai tertinggi	100
3	Nilai rata-rata kelas	90,31
4	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	0
5	Jumlah siswa yang tuntas belajar	16
6	Persentase ketuntasan belajar	100%

Berdasarkan analisis hasil belajar peserta didik memperoleh nilai terendah 70, nilai tertinggi 100 nilai rata-rata kelas 90,31% jumlah siswa yang belum tuntas belajar 0% jumlah siswa yang tuntas belajar 16 orang, persentase ketuntasan belajar 100%.

## PEMBAHASAN

Hasil belajar dilakukan melalui tes untuk mengetahui daya serap peserta didik selama proses pembelajaran. Tes hasil belajar siswa dilakukan tiga kali yakni tes pada para tindakan, akhir akhir siklus I dan akhir siklus II.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh pratindakan, siklus I, dan siklus II bahwa hasil belajar siswa pratindakan 37,5%, siklus I 62,5% dan siklus II 100% dari hasil belajar tersebut di atas dapat disimpulkan adanya peningkatan hasil belajar dari para tindakan, siklus I dan siklus II.

Siklus I yang tuntas belajar hanya 62,5%, berdasarkan catatan lapangan ada beberapa kendala yakni guru tidak menyampaikan sintaks dari media pembelajaran *Puzzel* kepada peserta didik sehingga siswa merasa hal baru dengan sintaks dari media yang diterapkan oleh guru, guru kurang memberi motivasi kepada peserta didik, guru kurang memberi pujian dan tidak memberikan penghargaan kepada kelompok yang memperoleh nilai LKS yang tinggi. Dari kendala yang ditemui menyebabkan siswa belum tuntas belajar pada siklus I. Siklus II dapat dikatakan bahwa siswa sudah tuntas belajarnya karena sudah mencapai standar ketuntasan minimal belajar secara kalisakal ditetapkan oleh kurikulum sekolah SDI Bhoanawa 1 Ende yaitu 70 dengan persentase 100%.

Dari hasil yang dipaparkan dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media *Puzzel* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sejalan dengan ini hasil Purwandari (2010) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam pembelajaran Matematika Tentang Bangun Datar Melalui Media *puzzle* Kelas 1 SDN 2 Genengadal Tahun Pelajaran 2009/2010”. Dari hasil penelitian Purwandari tersebut menyatakan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal

ini terbukti dengan adanya peningkatan terhadap rata-rata kelas dengan ketentuan hasil belajar peserta didik. Prasiklus = 59,62. Siklus I = 72, 96. Siklus II = 84,07. Ketuntasan hasil belajar juga meningkat. Dari 27 peserta didik Prasiklus = 15 peserta didik tuntas (56 %). Siklus I = 22 peserta didik tuntas (81 %) . Siklus II = 27 peserta didik tuntas (100 %).

Menurut Arikunto (dalam Ekawarna, 2013:70) hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pengajaran yang dilakukan oleh guru. Menurut (Dimiyati, mudjiyono, 2009:3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa.

Didukung oleh Bloom (Ekawarna. 2013), menyatakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan ), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. Selain itu hasil belajar menurut Benton (dalam Setyowati, Eni. 2012) menyatakan bahwa: *To learen is to change, to demonstrate, change a capabilities must change. Learning has taken place when student: (a) Know more than they knoe before (b) Understand what they have not understood before (c) develop a skill that was not develop before, or, (d) Appreciate a subject that they have not appreciate.*

Kutipan tersebut dapat diartikan bahwa hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga dapat bermanfaat untuk (a) menambah pengetahuan (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilan (d) memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal dan dan menghargai sesuatu dari pada sebelumnya. Mengacu kutipan dari Benton dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari peserta didik sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan data yang diolah peneliti menunjukkan bahwa, penggunaan media *puzzle* pada peserta didik di SD Inpres Bhoanawa 1 membawa dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar. Hal ini ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar peserta didik dari pra tindakan 37,5 %, siklus I 62,5%, dan siklus II 100 %. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran IPA dengan materi “Manfaat Makhluk Hidup” dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ekawarna. (2013), *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : GP Press Group
- Latut, Anirisa. (2017), *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV MIN Lambaro Aceh Besar*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh. (Skripsi tidak diterbitkan).
- Purwantoko, Susilo. (2010), *Keefektifan Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Puzzle Terhadap Permainan IPA Pokok Bahasan Kalor Pada Siswa SMP*. Universitas Negeri Semarang. ISSN : 1693-1246. (Skripsi tidak diterbitkan).
- Setyowati, Eni. (2012), *Strategi Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Games Sebagai Upaya Meningkatkan Civic Knowledge Siswa Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Budaya Demokrasi Menuju Masyarakat Madani*. Universitas Sebelas Maret Surakarta. (Skripsi tidak diterbitkan)
- Sugiyono. (2013), *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Tampubolon, Saur. (2014), *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Erlangga