IJoEd: Indonesian Journal on Education
Volume 2 Issue 2 2025 Page 204-209
E-ISSN 3064-6146

Penggunaan Media *Puzzle Maker* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 217 Kampuno Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone

The Use of Puzzle Maker Media to Improve the Science Learning Outcomes of Fifth Grade Students of SD Negeri 217 Kampuno, Barebbo District, Bone Regency

Satriani DH[1]✉, Abd. Hafid[2], Kasmini Ani[3]
(1, 2, 3) Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

✉ **Corresponding author:**
satriani.dh@gmail.com[1]

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media *Puzzle Maker* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 217 Kampuno Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subjek penelitian sebanyak 14 siswa dan guru kelas V. Pendekatan penelitian ini adalah kualitatif bersifat deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes. Analisis data menggunakan teknik pengumpulan data yaitu reduksi data, mendeskripsikan data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada proses pembelajaran dan hasil belajar IPAS siswa setelah menggunakan media *Puzzle Maker* dalam pembelajaran. Persentase aktivitas guru pada siklus I mencapai 73,33% dan 93,33% pada siklus II. Persentase aktivitas siswa pada siklus I mencapai 80% dan 93,33% pada siklus II. Persentase ketuntasan belajar siswa meningkat dari 64,28% pada siklus I menjadi 85,71% pada siklus II. Kesimpulan penelitian adalah media *Puzzle Maker* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 217 Kampuno Kecamatan Barebbo kabupaten Bone.

Kata Kunci: Media *Puzzle Maker*, Hasil Belajar, IPAS

Abstract

This study aims to describe the use of Puzzle Maker media in improving student learning outcomes in IPAS subjects in grade V of SD Negeri 217 Kampuno, Barebbo District, Bone Regency. This study is a Classroom Action Research with 14 students and grade V teachers as research subjects. The research approach is descriptive qualitative. Data collection techniques were carried out through observation and testing. Data analysis used data collection techniques, namely data reduction, data description, and conclusion drawing. The results showed a significant increase in the learning process and IPAS learning outcomes of students after using the Puzzle Maker media in learning. The percentage of teacher activity in cycle I reached 73.33% and 93.33% in cycle II. The percentage of student activity in cycle I reached 80% and 93.33% in cycle II. The percentage of student learning completeness increased from 64.28% in cycle I to 85.71% in cycle II. The conclusion of the study is that the Puzzle Maker media can improve the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 217 Kampuno, Barebbo District, Bone Regency.

Keywords: *Puzzle Maker Media, Learning Outcomes, Science and Social*

PENDAHULUAN

Copyright (c) Satriani DH, et al

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang Sekolah Dasar (SD) memegang peranan penting dalam memberikan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan lingkungan sekitar. Namun pada pelaksanaannya, ditemukan kendala yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Salah satu kendala yang dihadapi yaitu siswa kesulitan memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 217 Kampuno Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone bulan September 2024 melalui wawancara guru kelas V, diperoleh informasi bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami konsep materi IPAS yang diajarkan. Berdasarkan data yang diperoleh berupa nilai formatif siswa pada mata pelajaran IPAS semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, diperoleh bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Dari 14 siswa, hanya 6 siswa (42,85%) yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dan 8 siswa (57,14%) yang belum mencapai nilai KKTP yaitu 70.

Peneliti juga melakukan observasi proses pembelajaran di kelas. Dari hasil observasi diperoleh bahwa: 1) media yang digunakan guru kurang bervariasi dan cenderung menggunakan media *Power Point* sehingga siswa kurang memahami konsep yang diajarkan; 2) penggunaan media yang kurang optimal, sehingga siswa sulit memahami materi pelajaran IPAS; dan 3) metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, sehingga kurang melibatkan partisipasi aktif siswa untuk memahami materi IPAS.

Masalah tersebut akan berdampak negatif pada hasil belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tidak tercapai, khususnya pada mata pelajaran IPAS. Melihat permasalahan tersebut, maka perlu adanya solusi yang dapat mengatasi permasalahan yang ada. Memaksimalkan penggunaan media pembelajaran akan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu bagi guru dalam mewujudkan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan bagi siswa (Setiawan, 2020).

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting yang dapat dilakukan guna meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Hasil belajar merujuk pada sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator keberhasilan siswa umumnya diukur melalui nilai yang dicapai (Bunyamin, 2021). Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam menentukan perangkat pembelajaran yang sesuai dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagaimana yang tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Pasal 20 Bagian a yang menyatakan bahwa dalam menjalankan tugas keprofesionalan, guru berkewajiban: merencanakan pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran yang bermutu, serta menilai dan mengevaluasi hasil pembelajaran.

Keberhasilan seorang guru dalam mengajar dapat diukur dari peningkatan hasil belajar siswa (Hafid, dkk., 2024). Dalam memilih media pembelajaran juga disesuaikan dengan karakteristik siswa agar hasil belajar yang diperoleh dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan (Daulae, 2020). Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *Puzzle Maker*. Penggunaan media *Puzzle Maker* memiliki efektivitas yang baik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, media ini juga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, kreativitas, dan keterampilan kolaborasi siswa selama proses pembelajaran (Rahmawati, 2023). Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan jenis media *Puzzle Maker* yaitu *Crossword Puzzle*.

Media *Crossword puzzle* (teka-teki silang) adalah suatu media dengan mengisi ruang-ruang kosong berbentuk kotak persegi dengan huruf-huruf yang membentuk sebuah kata berdasarkan petunjuk yang diberikan seperti petunjuk mendatar dan menurun. Media *Crossword Puzzle* dapat melibatkan setiap siswa untuk aktif berfikir pada saat mengerjakan *Crossword Puzzle*, membangun pengetahuannya sendiri, merangsang antusiasme siswa dan tetap fokus pada pembelajaran sehingga hasil belajar lebih bermakna dan materi mudah diingat (Syahputri, dkk., 2024). *Crosswod Puzzle* menjadi media pembelajaran yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang positif, meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa (Irawan, dkk., 2022).

Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media *Puzzle Maker* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Listiani, dkk., (2024) dalam penelitiannya menyatakan bahwa dengan menggunakan media *Puzzle Maker* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Putri & Haryanto (2024) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan media *Puzzle Maker* dapat

Copyright (c) Satriani DH, et al

menciptakan suasana kelas yang menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih bersemangat dalam belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar dan keaktifan siswa. Selain itu, penelitian serupa juga dilakukan oleh Anggono, ddk., (2024) yang dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan media *Puzzle Maker* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti berminat melakukan tindakan perbaikan pembelajaran IPAS melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul "Penggunaan Media *Puzzle Maker* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 217 Kampuno Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tidakan Kelas (PTK). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif untuk meningkatkan pembelajaran dikelas melalui siklus dengan tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek dalam penelitian Tindakan kelas ini adalah guru kelas V dan siswa Kelas V SD Negeri 217 Kampuno Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone yang berjumlah 14 orang, yang terdiri dari 6 orang siswa laki-laki dan 8 orang siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Tempat penelitian ini bertempat di SD Negeri 217 Kampuno yang berlokasi di Abbanuang Desa Kampuno Kecamatan Barebbbo Kabupaten Bone ± 6,5 km dari pusat kota Watampone. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi dan tes. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu reduksi data, mendeskripsikan data dan penarikan kesimpulan berdasarkan deskripsi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Observasi dilakukan untuk mengukur kemampuan guru dan siswa selama proses pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *Puzzle Maker*. Selama pembelajaran berlangsung, aktivitas guru dan siswa diamati oleh observer, yaitu guru kelas V SD Negeri 217 Kampuno Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone. Observasi dilakukan pada setiap pertemuan siklus I dan siklus II. Hasil observasi mengenai aktivitas guru dan aktivitas siswa pada setiap pertemuan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi Guru Siklus I

Kategori Penilaian	**Pertemuan 1**	**Pertemuan 2**
	Jumlah	Jumlah
Baik (3)	3	1
Cukup (2)	6	4
Kurang (1)	1	-
Total Perolehan	**10**	**11**
Persentase Perolehan	**66,66%**	**73,33%**
Kategori	**Cukup (C)**	**Cukup (C)**

Tabel 2. Hasil Obervasi Siswa Siklus I

Kategori Penilaian	**Pertemuan 1**	**Pertemuan 2**
	Jumlah	Jumlah
Baik (3)	1	2
Cukup (2)	3	3
Kurang (1)	1	-
Total Perolehan	**10**	**12**
Persentase Perolehan	**66,66%**	**80%**
Kategori	**Cukup (C)**	**Baik (B)**

Berdasarkan hasil observasi yang mencakup aktivitas guru dan aktivtas siswa, masih terdapat beberapa kendala yang dialami oleh guru dan siswa dalam pelaksanaan tindakan pada Siklus I yang berdampak pada hasil belajar siswa. Pelaksanaan tindakan Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah

Copyright (c) Satriani DH, et al

ditentukan. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke tahap Siklus II yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Tabel 3. Hasil Observasi Guru Siklus II

Kategori Penilaian	Pertemuan 1	Pertemuan 2
	Jumlah	Jumlah
Baik (3)	4	4
Cukup (2)	1	1
Kurang (1)	-	-
Total Perolehan	**14**	**14**
Persentase Perolehan	**93,33%**	**93,33%**
Kategori	**Baik (B)**	**Baik (B)**

Tabel 4. Hasil Observasi Siswa Siklus II

Kategori Penilaian	Pertemuan 1	Pertemuan 2
	Jumlah	Jumlah
Baik (3)	3	4
Cukup (2)	2	1
Kurang (1)	-	-
Total Perolehan	**13**	**14**
Persentase Perolehan	**86,66%**	**93,33%**
Kategori	**Baik (B)**	**Baik (B)**

Tabel 5. Perbandingan Hasil Belajar IPAS Siswa Siklus I dan II

Kategori	Siklus I		Siklus II	
	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
Jumlah Siswa	9	5	12	2
Persentase	**64,28%**	**35,71%**	**85,71%**	**14,28%**

Berdasarkan tabel di atas, pelaksanaan tindakan pada siklus II menunjukkan peningkatan baik dari aktivitas guru maupun aktivitas siswa, serta peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

PEMBAHASAN

Peningkatan Proses Pembelajaran IPAS dengan Menggunakan Media *Puzzle Maker* pada Siswa Kelas V SD Negeri 217 Kampuno Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone

Pelaksanaan tindakan siklus I dikategorikan Cukup (C), namun masih perlu ditingkatkan mengingat terdapat beberapa indikator pelaksanaan pembelajaran yang masih belum optimal baik dari aktivitas guru maupun siswa. Berdasarkan hasil refleksi tindakan penggunaan media *Puzzle Maker* dalam proses pembelajaran pada siklus I dengan memperhatikan beberapa kekurangan yang terjadi baik aktivitas guru maupun siswa, maka perlu dilaksanakan tindakan selanjutnya guna memperbaiki dan memaksimalkan kekurangan-kekurangan yang ada.

Pelaksanaan tindakan siklus II mengalami peningkatan dengan kategori Baik (B). Hal ini diperoleh dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil refleksi tindakan penggunaan media *Puzzle Maker* dalam proses pembelajaran pada siklus II telah dikatakan berhasil. Hal ini dilihat pada peningkatan aktivitas guru dan siswa mencapai kategori Baik (B). Pada proses pembelajaran, media *Puzzle Maker* merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh guru karena dapat menstimulus perkembangan peserta didik sehingga menghadirkan perasaan nyaman dan mengasikkan selama belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Anggono, dkk., (2024) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media *Puzzle Maker* membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Peningkatan Hasil Belajar IPAS Siswa dengan Menggunakan Media *Puzzle Maker* pada Siswa Kelas V SD Negeri 217 Kampuno Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone

Copyright (c) Satriani DH, et al

Hasil tes evaluasi siklus I menunjukkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS bahwa dari 14 siswa terdapat 9 siswa (64,28%) yang memperoleh nilai tuntas yaitu nilai ≥ 70 dan 5 siswa (35,71%) yang memperoleh nilai tidak tuntas yaitu dibawah 70. Hal ini berarti dalam pembelajaran IPAS masih terdapat siswa yang belum mencapai nilai KKTP yaitu 70 dan belum mencapai kategori keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 76% (Baik). Oleh karena itu, peneliti melanjutkan tindakan pada siklus berikutnya.

Hasil tes evaluasi siklus II menunjukkan bahwa siswa memperoleh peningkatan terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPAS. Hal tersebut terbukti bahwa dari 14 siswa, 12 siswa yang mencapai nilai tuntas dengan persentase 85,71% dan 2 siswa yang tidak mencapai nilai tuntas dengan persentase 14,28%. Dengan demikian, terjadi peningkatan ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II yaitu sebesar 21,43%. Ketuntasan hasil belajar siswa telah mencapai kategori keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu ≥ 76% siswa mencapai nilai tuntas.

Keberhasilan tindakan dari siklus I ke siklus II dikarenakan guru dapat melaksanakan rangkaian pembelajaran yang baik sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media *Puzzle Maker* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Setiap pertemuan dilakukan perbaikan terhadap kekurangan yang ditemukan berdasarkan hasil observasi dan refleksi. Keberhasilan pelaksanaan tindakan ini turut didukung oleh kelebihan media *Puzzle Maker*, yaitu: 1) penggunaan media *Puzzle Maker* dapat melatih sel saraf siswa, sehingga otak mereka terlatih dengan baik dan menjadi lebih terampil dalam memecahkan masalah dengan bijaksana; 2) ketika bermain, siswa tidak hanya menggunakan pikiran, namun juga melibatkan tangan dan mata sehingga kedua organ tersebut akan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan; 3) *puzzle* mendorong siswa untuk menyusun tata letak gambar dan kata, dan mengisi kotak-kotak kosong sehingga melibatkan dan melatih kemampuan nalar untuk memecahkan masalah; 4) siswa belajar bersabar saat menghadapi tantangan yang belum terpecahkan, sehingga siswa menjadi tidak mudah menyerah dalam menghadapi kesulitan; dan 5) *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan psikomotorik dan juga membantu perkembangan kognitif siswa, seperti media teka-teki silang, siswa belajar hal-hal baru tentang topik yang dibahas (Anjani, 2024).

Kelebihan tersebut menjadi faktor yang mendukung meningkatnya hasil belajar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa media *Puzzle Maker* dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa di sekolah dasar. Keberhasilan penggunaan media *Puzzle Maker* juga telah dibuktikan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Putri & Haryanto (2024) yang menyatakan bahwa dengan menggunakan media *Puzzle Maker* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Kemudian Listiani, dkk., (2024) juga menyatakan bahwa dengan menggunakan media *Puzzle Maker* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, Anggono, dkk., (2024) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggunaan media *Puzzle Maker* dapat meningkatkan hasil belajar siswa

SIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, analisis data, dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Puzzle Maker* dapat meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 217 Kampuno Kecamatan Barebbo Kabupaten Bone. Hal ini terlihat dari hasil observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa. Siklus I dikategorikan cukup dan pada siklus II dikategorikan baik. Adapun peningkatan hasil belajar siswa dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 64,28% pada siklus I (kategori cukup) dan meningkat menjadi 85,71% pada siklus II (kategori baik).

Daftar Pustaka

Anggono, G. F., Dinata, V. C., & Arifin, Z. (2024). Meningkatkan hasil belajar PJOK dengan menggunakan media Puzzle Maker di UPT SD Negeri 144 Gresik. *Jumper: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, *4*(3), 489–498.

Anjani, N. F. (2024). Penerapan metode student teams-achievement divisions berbantuan media Puzzle Maker dalam pembelajaran menulis teks eksposisi berorientasi kaidah kebahasaan pada siswa Kelas X SMAS Kemala Bhayangkari. *Skripsi*. Bandung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Pasundan.

Bunyamin. (2021). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: UPT. Uhamka Press.

Daulae, T. H. (2020). Pemanfaatan kawasan-kawasan teknologi pendidikan dalam meningkatkan hasil belajar. *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, *7*(2), 442–456.

Copyright (c) Satriani DH, et al

Hafid, A., Sudarto, & Yunengsi, F. (2024). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement division untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 364 Ceppaga Kecamatan Takkalalla Kabupaten Wajo. *Journal of Educational and Language Research*, *8721*(2013).

Irawan, A., Yaumi, M., Usman, & Suharti. (2022). Pengaruh penggunaan media mini book dan crossword puzzle pada materi keragaman di indonesia terhadap pemahaman konsep. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, *9*(1), 94–104.

Listiani, E., Mariati, P., Khotimah, C., & Hidayati, N. (2024). Peningkatan hasil belajar mata pelajaran bahasa indonesia melalui media puzzle maker kelas V SD Khadijah 3 Surabaya. *Indonesian Research Journal on Education*, *4*(2), 774–779.

Putri, Y. M., & Haryanto, E. (2024). Penerapan kombinasi media canva dan puzzle maker untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dan keaktifan peserta didik di kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *9*(2), 3429–3434.

Rahmawati, F. (2023). Meningkatkan hasil belajar siswa materi pemanasan global: penggunaan media pembelajaran puzzle maker. *Indonesian Journal of Action Research*, *2*(1), 43–48.

Setiawan, L. A. (2020). Pengaruh media pembelajaran flash card terhadap hasil belajar materi bentuk rumah adat kelas IV di MIN 1 Jombang. *Skripsi*. Malang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Syahputri, dkk. (2024). Pengaruh media pembelajaran crossword puzzle terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS kelas IV SDN 107400 Bandar Khalipah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *8*(1), 10019–10030.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen.

Copyright (c) Satriani DH, et al