

Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 pada Materi Panca Indera Pendengaran

Deni Setya Kurniawan, Eva Arifatul Mahmudah, Riyadi

Universitas Sebelas Maret

denisetyakurniawan28@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/10/2024

approved 1/11/2024

published 30/12/2024

Abstract

This study aims to explore the effectiveness of using puzzle media in enhancing students' learning outcomes on the topic of sensory organs, specifically hearing. The method employed is Classroom Action Research (CAR) involving fourth-grade students at SDN Tunggulsari 2 Surakarta. In this study, students participated in activities that required them to assemble puzzles related to the functions and importance of the hearing sense. The results indicate that the use of puzzle media significantly improved students' understanding, as evidenced by the increase in average test scores before and after the implementation of this media. Additionally, students exhibited higher engagement levels and improved critical thinking skills during the learning process. This research recommends the use of creative and interactive learning media as a strategy to enhance student motivation and learning outcomes in the classroom.

Keywords: puzzle media, learning outcomes, sensory organs, interactive learning.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi panca indera pendengaran. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melibatkan siswa kelas IV di SD N Tunggulsai 2 Surakarta. Dalam penelitian ini, siswa diajak untuk berpartisipasi dalam kegiatan menyusun puzzle yang berkaitan dengan fungsi dan pentingnya indera pendengaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa, dengan peningkatan nilai rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan media tersebut. Selain itu, siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih tinggi dan kemampuan berpikir kritis yang lebih baik selama proses pembelajaran. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif sebagai strategi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di kelas.

Kata kunci: media puzzle, hasil belajar, panca indera, pembelajaran interaktif.

Social, Humanities, and Education Studies (SHES): Conference Series

p-ISSN 2620-9284

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam perkembangan pengetahuan dan keterampilan siswa. Pada tahap ini, siswa diperkenalkan dengan konsep-konsep dasar dari berbagai disiplin ilmu, salah satunya adalah ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) yang mana sebagai proses mengembangkan kemampuan dasar didik secara optimal dalam aspek intelektual, social dan personal (Karo, 2023) . IPAS memegang peranan penting pada pendidikan salah satunya pada tingkat sekolah dasar karena dapat membekali siswa dari berbagai tantangan global. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode pembelajaran yang mempersiapkan siswa untuk memiliki kompetensi natural dan teknis yang baik serta keterampilan literasi, logika, kritis, berpikir kreatif, argumentasi yang benar, keterampilan komunikasi dan kerja sama (Wanah et al., 2023). Salah satu materi yang diajarkan di kelas 4 adalah tentang panca indera, yang meliputi pengenalan dan fungsi dari kelima indera manusia, termasuk telinga. Materi tentang telinga tidak hanya mencakup struktur anatomi telinga, tetapi juga bagaimana telinga berfungsi sebagai organ pendengaran dan keseimbangan (Ayundasari, 2024). Mengingat pentingnya materi ini, diperlukan metode pengajaran yang efektif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Keberhasilan pada suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaan pembelajaran kita tidak bisa melakukan pengajaran yang spontan tetapi harus melalui perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran ini dapat menentukan bagaimana arah mengajar dan kegiatan apa yang dilakukan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan menyesuaikan kondisi kelas (Rohmania et al., n.d.). Namun dalam pembelajaran IPAS materi panca indera pendengaran pada siswa kelas 4 di SD Negeri Tunggulsari 2 masih memiliki kesulitan dalam memahami materi panca indera pendengaran sehingga berpengaruh pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran hingga hasil belajar siswa yang belum tuntas dan belum optimalnya penggunaan media pembelajaran interaktif.

Dari hasil pra-PTK yang telah dilakukan melalui kegiatan observasi dan test tertulis, sebanyak 19 siswa dari 27 siswa belum mencapai ketuntasan dari KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang telah ditetapkan yaitu 75 dan dalam proses pembelajaran guru tidak menggunakan media pembelaran yang menarik dan interaktif. Padahal siswa memiliki karakteristik yang sangat aktif di dalam kelas dan sebagian besar siswanya memiliki gaya belajar kinestetik. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara guru kelas yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa kelas 4 memiliki gaya belajar kinestetik dan fokus yang cukup terbagi sehingga hal ini perlu mempersiapkan rancangan pembelajaran yang matang dan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan membuat siswa turut aktif dalam pembelajaran.

Melaksanakan pembelajaran yang efektif dan menarik perlu adanya perangkat pembelajaran salah satunya yaitu media pembelajaran. Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin *medium* yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa arab media berasal dari kata *wasaila* artinya pengantar pesan dari pengiri, kepada penerima pesan (Sumiharsono dan Hasanah, 2017). Sehingga dapat diartikan bahwa media pembelajaran adalah sebuah perantara untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa dengan baik. Media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan minat belajar siswa. Media atau alat bantu mengajar sangar memudahkan siswa untuk belajar karna media dapat membuat ha-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata (Nurfadhilah, 2021). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai (Ilhami et al., 2022). Serta apabila menggunakan media pembelajaran yang tepat maka akan

terjadi pembelajaran yang menyenangkan sehingga menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan bermakna (Neteria et al., 2020).

Media pembelajaran tentu banyak sekali jenisnya, salah satunya adalah puzzle. Media puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media puzzle diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Khomsoh, 2013). Menurut Husna¹ et al., (2017) puzzle adalah sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermainnya yaitu dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar, dengan tujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif peserta didik. Selain itu, menurut Citra Sanjaya et al., (2019) dengan bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, menumbuhkan kreativitas dan meningkatkan daya ingat, serta meningkatkan berfikir kreatif peserta didik.

Penelitian ini berfokus pada efektivitas media pembelajaran interaktif yang diterapkan pada materi panca indera pendengaran untuk kelas 4. Penelitian ini menawarkan pendekatan menggunakan media interaktif yang bertujuan dapat menarik keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman hasil belajar mereka. Dengan menggunakan media puzzle siswa diharapkan memahami tentang bagian-bagian telinga dan fungsinya serta bagaimana proses berfungsinya indera pendengaran. Media puzzle bukan hanya berfokus pada metode pengajaran tradisional, tetapi juga mengintegrasikan elemen permainan edukatif yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 pada Materi Panca Indera Pendengaran".

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan penelitian tindakan kelas menggunakan puzzle sebagai media pembelajaran untuk 27 siswa kelas 4 di SDN Tunggulsari 2 Surakarta. Objek kajian yang digunakan oleh peneliti adalah guru dan murid-murid di kelas 4 SDN Tunggulsari 2 Surakarta yang terdiri dari 10 peserta didik laki-laki dan 17 peserta didik perempuan. Pelaksanaan aktivitas dalam PTK ini dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus pertama dan siklus kedua. Penelitian ini memiliki empat tahap pada setiap siklusnya, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, dkk, 2015).

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif dibuktikan dengan hasil test tertulis siswa. Sedangkan informasi kualitatif dibuktikan dalam bentuk pengamatan pelaksanaan pembelajaran materi panca indera pendengaran melalui penerapan media puzzle pada siswa kelas 4 SD Negeri Tunggulsari 2. Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas 4 SD Negeri Tunggulsari 2 Surakarta. Metode pengumpulan data terdiri dari metode tes dan non tes. Alat pengumpulan data terdiri dari alat observasi dan tes penilaian. Uji keabsahan data Anda dengan menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif/deskriptif komparatif. Miles dan Huberman (Sugiyono, 2016) menyatakan bahwa tahap analisis data terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian siklus I dan II dilaksanakan dengan menggunakan pedoman Modul Ajar selama 2JP atau 2 x 35 menit setiap siklus. Proses pembelajaran dengan

menggunakan media interaktif yaitu Media Puzzle. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas 4 SD Negeri Tunggulsari 2 menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Peningkatan hasil belajar tersebut diperoleh dari hasil pelaksanaan siklus I dan II, dengan KKTP 75. Berikut hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial materi Panca Indra Telinga pada siklus I dan siklus II peserta didik kelas 4 SD Negeri Tunggulsari 2 yang disajikan berikut :

Tabel 1. Rata-rata Skor Hasil Belajar Siswa

No.	Ketuntasan	Siklus I	Siklus 2
1	Tuntas	37%	96%
2	Belum Tuntas	62%	4%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa perbandingan hasil belajar peserta didik dari Siklus I dan Siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I sebanyak 17 peserta didik dengan presentase ketuntasan 62% dan yang belum tuntas 10 peserta didik dengan presentase ketuntasan 37%. Pada siklus II peserta didik mengalami peningkatan lagi sebanyak 26 peserta didik dengan presentase ketuntasan 96% dan yang belum tuntas sebanyak 1 peserta didik dengan presentase 4%.

Dari uraian di atas dapat menunjukkan pembelajaran melalui media interaktif yaitu Media Puzzle pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Pada siklus I memiliki presentase yang paling kecil. Pada siklus I ini belum mencapai indikator kinerja penelitian yaitu 62%. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan untuk melakukan penelitian pada siklus ke II. Pada siklus ke II ini setiap langkah pembelajaran melalui pembelajaran menggunakan Media Puzzle mengalami peningkatan pada peserta didik yaitu 96%.

Pada siklus II, proses pembelajaran sudah berlangsung lebih baik dari siklus sebelumnya. Pada siklus ini peserta didik sudah lebih tertib dalam proses pembelajaran. Pada siklus II secara keseluruhan siswa sudah mampu melaksanakan pembelajaran dengan baik melalui Media Puzzle. Kesulitan yang dialami murid pada siklus sebelumnya dapat diatasi dengan baik. Peserta didik sudah lebih paham dan dapat mencapai hasil yang maksimal.

Dengan demikian, penggunaan Media Puzzle yang menarik dan interaktif meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, didukung oleh peran guru yang terampil, dapat menciptakan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang efektif dalam meningkatkan pemahaman materi Panca Indra Telinga peserta didik kelas 4 SD Negeri Tunggulsari 2. Hasil penelitian yang telah dilaksanakan terhadap peserta didik kelas 4 SD Negeri Tunggulsari 2 menunjukkan hasil belajar secara signifikan.

Hasil dari PTK menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa yang terlibat dalam aktivitas menyusun puzzle menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep panca indera pendengaran (Sulistia et al., 2018). Penelitian sebelumnya juga mendukung temuan ini, di mana penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Media puzzle mendorong siswa untuk berkolaborasi dan berinteraksi satu sama lain. Dalam penelitian ini, siswa bekerja dalam kelompok untuk menyusun puzzle yang berkaitan dengan fungsi dan pentingnya indera pendengaran. Penelitian oleh Aji et al., n.d.(2024) menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas kelompok dapat meningkatkan interaksi sosial dan kerjasama antar siswa, yang berdampak positif pada pemahaman materi.

Penggunaan media puzzle sebagai variasi dalam metode pengajaran terbukti efektif. Penelitian oleh Widiana et al., (2019) menunjukkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa dan memberikan visualisasi materi yang lebih menarik, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan bahwa variasi dalam metode pembelajaran dapat menjaga minat siswa.

Media puzzle juga membantu siswa mengasah keterampilan berpikir kritis. Dalam menyusun puzzle, siswa dituntut untuk menganalisis gambar dan informasi yang ada, serta melakukan diskusi untuk mencapai kesepakatan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan kemampuan analitis siswa.

Berdasarkan hasil PTK ini, disarankan agar guru mempertimbangkan penggunaan media puzzle dalam pembelajaran lainnya, terutama materi yang memerlukan pemahaman konsep yang mendalam. Penelitian oleh Supriyono (2018) menegaskan pentingnya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan demikian, PTK ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi panca indera pendengaran, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap keterlibatan, kerjasama, dan keterampilan berpikir kritis siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran berhasil meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial peserta didik kelas 4 SD Negeri Tunggulsari 2. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan persentase ketuntasan klasikal peserta didik, dari 37% pada siklus I menjadi 96% pada siklus II. Peningkatan yang signifikan ini menunjukkan bahwa media puzzle tidak hanya efektif dalam memfasilitasi pembelajaran, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik. Suasana kelas menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media puzzle dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan diharapkan dapat diterapkan pada mata pelajaran lain untuk hasil yang serupa. Selain itu, PTK ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi panca indera pendengaran, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap keterlibatan, kerjasama, dan keterampilan berpikir kritis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, A., Valentina, D., & Hartini, W. (n.d.). *KEMAMPUAN KERJASAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS Diterima* :
- Arikunto, S. Suhardjono., & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ayundasari, V. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID PADA MATERI PANCA INDERA KELAS IV SDN I TAWING* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Citra Sanjaya, O., Hiras Habisukan, U., Aini, K., & Hapida, Y. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BIOLOGI PADA MATERI Eubacteria DI SMA/MA*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 2(1), 198–204. <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio>

- Husna¹, N., Sar, S. A., & Halim, A. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 66–71.
- Ilhami, S., Fitri, R., D., R., Atifah, Y., & Fajrina, S. (2022). Meta-Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Puzzle. *JOURNAL ON TEACHER EDUCATION Research & Learning in Faculty of Education ISSN*, 4(2), 611–619. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/8482/6924>
- Karo, N. A. B. (2023). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI ALAT INDRA MANUSIA DI KELAS IV SD NEGERI 101816 PANCUR BATU (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).
- Khomsoh, R. (2013). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82–90. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.25809>
- Nurfadhillah, Septy dkk (2021). Media Pembelajaran. Sukabumi : CV. Jejak
- Rohmania, L., Model, P., Learning, C., Jigsaw, T., Meningkatkan, U., Belajar, H., Pembelajaran, P., Tentang, I., Bahasan, P., & Indera, P. (n.d.). *Liza Rohmania, 2014 Penerapan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipa Tentang Pokok Bahasan Panca Indera Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*.
- Rusdianti. (2024). *NoTitle*.
- Sulistia, H., Swistoro, E., Profesi, P., Fakultas, G., Dan, K., & Pendidikan, I. (2018). Penggunaan media permainan puzzle untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas II B SD Negeri 71 Kota Bengkulu. *Triadik*, 17(1).
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, & R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy. Hisbiyatul, Hasanah (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: CV.Pustaka Abadi
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–48.
- Wanah, N., Pramita, A. A., & Suwignyo Prayogo, D. M. (2023). Penerapan Strategi Kooperatif Learning Mata Pelajaran Ipa Materi Alat Panca Indera Manusia Kelas Iv Di Sdn Jatisari 02. *Jurnal Pendidikan IPA*, 12(3), 153–159. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i1.74839>
- 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>