
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE BOX UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPAS SISWA
KELAS V SD**

Nur Intan Humairoh¹, Fahrur Rozi²

^{1,2}Universitas Negeri Medan

Email: nurintanhumairoh@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Puzzle Box guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat sebanyak 33 orang. Instrumen yang digunakan terdiri dari wawancara, angket validasi ahli, tes hasil belajar (pretest dan posttest), dan dokumentasi. Hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan menunjukkan bahwa media tergolong dalam kategori “sangat layak” dengan persentase rata-rata >80%. Hasil tes menunjukkan peningkatan nilai rata-rata posttest dibandingkan pretest, yang membuktikan bahwa media Puzzle Box efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media Puzzle Box layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Puzzle Box, IPAS, Hasil Belajar.

***Abstract:** This study aims to develop learning media in the form of Puzzle Box to improve student learning outcomes in the subject of Natural and Social Sciences (IPAS) in class V of SD Negeri 106806 Cinta Rakyat. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were 33 students of class V of SD Negeri 106806 Cinta Rakyat. The instruments used consisted of interviews, expert validation questionnaires, learning outcome tests (pretest and posttest), and documentation. The results of validation by material experts, media experts, and education practitioners showed that the media was included in the "very feasible" category with an average percentage of >80%. The test results showed an increase in the average posttest score compared to the pretest, which proves that the Puzzle Box media is effective in improving student learning outcomes. Thus, the Puzzle Box media is feasible to be used as an alternative learning media that can improve student learning outcomes in the subject of IPAS.*

Keywords: Media Development, Puzzle Box, IPAS, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan secara umum merupakan proses kehidupan untuk mengembangkan diri setiap manusia agar dapat hidup dan melanjutkan kehidupan. Pendidikan tidak akan ada habisnya karena manusia akan terus belajar sampai akhir hayat. Dalam UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya terencana dan sadar untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif dapat mengembangkan kemampuannya untuk memiliki kekuatan jiwa agama, kemampuan mengendalikan diri, karakter, kecerdasan, budi pekerti yang baik, serta kemampuan yang dibutuhkan untuk dirinya sendiri, komunitas, bangsa dan negara.

Mata pelajaran IPAS mengharapkan siswa memiliki kemampuan mengembangkan rasa ingin tahunya untuk menyelidiki kejadian yang berkaitan dengan aktivitas sehari-hari serta kemampuan untuk terlibat secara aktif dalam merawat, menjaga, dan melestarikan sumber daya alam.. Pelajaran IPAS adalah pelajaran yang penting sehingga pendidik harus dapat membuat pembelajaran yang sesuai agar siswa dapat mengkonstruksikan pikirannya, mengolah kemudian mengaitkan dengan fenomena yang terjadi. Pemahaman terhadap suatu konsep merupakan hal utama yang harus dikuasai oleh siswa ketika mempelajari hal baru yang disampaikan oleh pendidik.

Penggunaan media pembelajaran dalam IPAS memiliki peran yang penting, karena melalui alat bantu tersebut dapat membantu siswa lebih mudah dalam mengerti konsep-konsep rumit yang mencakup aspek alam dan sosial. Pada mata pelajaran IPAS banyak materi yang memerlukan visualisasi untuk penyampaian materi yang memiliki konsep-konsep sulit dan abstrak. Media pembelajaran mampu untuk menyederhanakan konsep abstrak tersebut sehingga kemudian dapat lebih mudah dipahami oleh siswa.

Akan tetapi, penggunaan media pembelajaran belum maksimal digunakan oleh pendidik di sekolah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran, pendidik tidak memiliki kemampuan untuk merencanakan dan mengembangkan media pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam menerapkan media pembelajaran. Situasi yang seperti ini jauh dari kata yang menguntungkan yang kemudian akan menyebabkan penerapan metode ceramah semakin populer karena dianggap lebih mudah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V dan analisis nilai UTS IPAS, diketahui bahwa hanya 12% siswa yang mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sementara 88% siswa belum tuntas. Permasalahan tersebut diperparah dengan

minimnya ketersediaan media pembelajaran yang interaktif dan keterbatasan fasilitas penunjang, seperti proyektor yang rusak dan tidak digunakannya media digital secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Salah satu media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Puzzle Box*. Media ini mengintegrasikan konsep permainan dengan materi pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, *Puzzle Box* juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, dan memahami konsep secara mendalam melalui pengalaman langsung.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Puzzle Box* dan menguji validitas, praktikalitas dan efektivitas dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SD

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji media pembelajaran *Puzzle Box*. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Tahap pertama adalah analisis, yang mencakup analisis kebutuhan pembelajaran melalui wawancara dengan guru kelas V, analisis kurikulum, analisis karakteristik siswa, dan analisis materi pelajaran IPAS, khususnya pada topik sistem pernapasan manusia. Tahap kedua adalah perancangan media, yang meliputi pemilihan materi, penyusunan desain media, dan pembuatan instrumen evaluasi. Media dirancang dalam bentuk kotak berisi laci-laci kecil yang masing-masing memuat potongan puzzle dan soal pembelajaran.

Tahap ketiga adalah pengembangan produk, di mana media yang telah dirancang dibuat secara nyata dan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan isi, tampilan, dan efektivitas media. Tahap keempat adalah implementasi, yaitu uji coba media kepada siswa kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat untuk mengukur dampaknya terhadap hasil belajar. Terakhir, pada tahap evaluasi, dilakukan analisis hasil pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara guru, angket validasi ahli, angket praktikalitas guru, dan tes hasil belajar siswa. Analisis data dilakukan secara

kuantitatif menggunakan skala Likert dan rumus N-Gain untuk menilai peningkatan hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tahapan pengembangan media pembelajaran Puzzle Box yang telah dilakukan, meliputi validasi ahli materi dan ahli media, uji kepraktisan oleh guru, serta uji efektivitas melalui pengukuran pre-test dan post-test hasil belajar siswa. Pada tahap validasi, media Puzzle Box dinilai oleh dua orang validator, yaitu seorang ahli materi, seorang ahli media. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan isi, tampilan, bahasa, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran IPAS. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi menunjukkan bahwa media Puzzle Box mendapatkan persentase kelayakan sebesar 80%, yang dikategorikan "Sangat Layak". Validasi dari ahli media memperoleh persentase sebesar 90%, juga termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, media ini telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari sisi isi maupun tampilan visualnya untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Selanjutnya, tahap uji kepraktisan dilakukan oleh guru wali kelas V sebagai praktisi pendidikan, guru memberikan penilaian melalui angket yang mencakup aspek tampilan, penyajian, isi, bahasa, serta kemudahan penggunaan media. Hasil penilaian kepraktisan oleh guru menunjukkan bahwa media Puzzle Box memperoleh skor sebesar 89,33% sehingga dikategorikan "Sangat Praktis" dan dinilai mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran IPAS di kelas V. Untuk mengetahui efektivitas media Puzzle Box, dilakukan pengukuran terhadap hasil belajar siswa melalui pre-test dan post-test. Sebanyak 33 siswa kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat mengikuti tes ini, yang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 16 siswa laki-laki. Sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan media Puzzle Box, siswa mengikuti pre-test untuk mengukur tingkat pemahaman awal mereka terhadap materi "Organ Pernapasan". Hasil pre-test menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah sebesar 53,84.

Setelah proses pembelajaran dengan media Puzzle Box, dilakukan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa. Rata-rata nilai post-test yang diperoleh siswa mengalami peningkatan signifikan menjadi sebesar 87%. Dengan nilai rata-rata mencapai 84,72.. Selain itu, untuk mengetahui efektivitas peningkatan hasil belajar, dilakukan

perhitungan N-Gain. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai N-Gain sebesar 0,6793, yang menurut kategori interpretasi termasuk dalam kategori sedang/efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran Puzzle Box dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 106806 Cinta Rakyat. Validasi oleh ahli materi memperoleh skor 80% dan oleh ahli media sebesar 90%, yang keduanya termasuk kategori “Sangat Layak”. Penilaian kepraktisan oleh guru memperoleh skor 89,33%, menunjukkan bahwa media ini “Sangat Praktis” dan mudah diterapkan dalam pembelajaran. Dari uji efektivitas, rata-rata nilai pre-test siswa sebesar 53,84 meningkat menjadi 84,72 pada post-test, dengan nilai N-Gain sebesar 0,6793 yang termasuk kategori “Sedang/Efektif”. Secara keseluruhan, media pembelajaran *Puzzle Box* yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Oleh karena itu, media ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang inovatif dan menyenangkan untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar, khususnya pada materi-materi yang bersifat konseptual dan memerlukan visualisasi konkret

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal buana pengabdian*, 1(1), 66-72
- Ariyani, V., Elysia, A. P., Fatmawati, C. L. A., Yuswanti, I. D., Fadilah, R. E., Mahardika, I. K., & Yusmar, F. (2023). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Ipa. *FKIP e-PROCEEDING*, 45-49
- Azzahra, I., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230-6238
- Fiteriani, I., & Baharudin, B. (2018). Analisis perbedaan hasil belajar kognitif menggunakan metode pembelajaran kooperatif yang berkombinasi pada materi IPA di MIN Bandar Lampung. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 1-30
- Kristanto, Andi. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya

- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa*, 3(2), 243-255.
- Sapriyah, S. (2019, May). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).
- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644-2652
- Setiawan, R. A., Hidayat, M. S., & Fatimah, F. (2023). Pengertian dan Hakikat Belajar dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Alfiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1), 1-5. *Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Steffi Adam & Muhammad Taufik Syastra. (2015). *Media Pembelajaran sebagai Alat Komunikasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatin, S., & Manik, Y. M. (2020). Guru menginovasi bahan ajar sebagai langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Promosi Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 8(1).
- UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS).
- Yuniarti, A., Titin, T., Safarini, F., Rahmadia, I., & Putri, S. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 84-95