

**PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS  
DI KELAS 5 SD NEGERI 2 KOREAK**

**N. Nia Kurnia\*<sup>1</sup>, Neng Lia Yulianengsih<sup>2</sup>**  
STKIP Muhammadiyah Kuningan  
**email:** nk.nieya@gmail.com, nenglia@upmk.ac.id

**Abstrak**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas 5 sebelum dan sesudah menggunakan media puzzle yang diterapkan di SD Negeri 2 Koreak. Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah murid-murid dari SD Negeri 2 Koreak. Terdapat 15 siswa dari kelas 5 yang menjadi subjek penelitian, dimana terdiri dari 5 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. Data dalam penelitian ini menggunakan instrument lembar evaluasi siswa berupa tes tertulis, peneliti menguji instrumen yang digunakan dan diolah data statistik dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS *Verson* 29.0.(241) dilakukan Uji Validitas dan Uji Reliabilitas, instrument dinyatakan valid dan konsisten pada instrument *pretest* menunjukkan *Cronbach's Alpha* 732 dan nilai *posttest* dengan *Cronbach's Alpha* 0,737 dengan kategori Valid dan Reliabel. Keseluruhan data digunakan untuk menentukan ketercapaian tujuan penelitian. Di samping itu, temuan dalam penelitian ini mengindikasikan bahwa terjadi peningkatan sebesar 13% pada kategori terendah berdasarkan data siswa, serta peningkatan sebagian sebesar 40%, setelah tes sebelumnya yang menunjukkan peningkatan sebesar 80% dari nilai sebelumnya. Kesimpulannya, pemanfaatan media puzzle dalam pembelajaran IPS di kelas 5 SD Negeri 2 Koreak dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** Media *Puzzle*; Hasil Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial; Penelitian Tindakan Kelas

## USE OF PUZZLE MEDIA TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN LEARNING SCIENCES IN CLASS 5 OF PRIMARY SCHOOL NEGERI 2 KOREAK

### Abstract

*The aim of this research is to determine the learning outcomes of grade 5 students before and after using puzzle media implemented at SD Negeri 2 Koreak. In this research, the sample used was students from SD Negeri 2 Koreak. There were 15 students from class 5 who were the research subjects, consisting of 5 female students and 10 male students. The data in this study used student evaluation sheet instruments in the form of written tests, researchers tested the instruments used and processed statistical data using the IBM SPSS Version 29.0 application. (241) Validity and Reliability Tests were carried out, The instrument was declared valid and consistent in the pretest instrument showing Cronbach's Alpha 0.732 and the posttest value with Cronbach's Alpha 0.737 in the Valid and Reliable category. All data is used to determine the achievement of research objectives. In addition, the findings in this study indicate that there was an increase of 13% in the lowest category based on student data, as well as a partial increase of 40%, after a previous test that showed an increase of 80% from the previous value. In conclusion, the use of puzzle media in social studies learning in grade 5 of SD Negeri 2 Koreak can improve student learning outcomes.*

**Keywords:** *Puzzle Media; Social Sciences Learning Outcomes; Classroom action research*

### PENDAHULUAN

Di dalam proses belajar, terdapat berbagai macam aktivitas dan tugas yang dapat membantu siswa untuk menguasai mata pelajaran dengan baik. Pentingnya proses belajar dalam media tak dapat dipisahkan dari unsur-unsur yang ada di dalamnya. Sekarang ini, salah satu bagian yang penting dari proses ini adalah platform media pembelajaran. Menurut Nurfadhillah (2021), dapat diartikan sebagai perangkat grafis, fotografi atau elektronik yang berguna untuk menangkap, memproses atau mereproduksi informasi visual atau verbal. Dalam hal ini, menurut Pakpahan dan dkk (2020), informasi secara sederhana dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan sesuatu. Dapat disimpulkan bahwa media dapat membantu manusia dalam meningkatkan atau mengirimkan pengetahuan dan wawasannya yang diperoleh berdasarkan informasi yang tersebar secara visual maupun verbal.

Saat menyampaikan pelajaran, topik yang kompleks dapat dijelaskan dengan menggunakan strategi pembelajaran dan teknik mind map yang memanfaatkan gambar-gambar yang ada dalam platform puzzle sebagai konsep utama. Selanjutnya, metode ini dapat meningkatkan fokus siswa dengan melibatkan pemikiran aktif dan memvisualisasikan konsep pembelajaran melalui penggunaan puzzle dan peta pikiran. Menurut Hamid dan dkk (2020) media pembelajaran merupakan bagian dari proses pembelajaran dan salah satu ciri yang harus dikuasai guru. Wibawa, I. (2021) menyatakan bahwa berbagai teknologi atau alat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memperoleh informasi dan pemahaman yang lebih baik. Menurut Mukaroma dkk (2022) sebagai alat bantu pembelajaran agar proses

pembelajaran efektif. Dari penjelasan tersebut, bukan hanya siswa yang harus mendukung guru dalam merancang komponen media pembelajaran dan menggunakan strategi perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan interaksi akademik mereka, tetapi juga siswa yang terpengaruh oleh situasi dan lingkungan belajar. Faktor motivasi belajar memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Tidak hanya penting dalam menyediakan materi pembelajaran yang sesuai dan signifikan, tetapi juga berperan dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan semangat siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memahami metode pengajaran yang efektif. Memanfaatkan media dalam proses pembelajaran dapat menciptakan motivasi dan keterlibatan siswa, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran juga bisa mendukung guru dalam memberikan penjelasan kepada siswa saat proses pembelajaran. Pentingnya alat pengajaran dalam pelaksanaan proses belajar mengajar di sekolah adalah memberikan peluang bagi siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Dalam memilih media pembelajaran peneliti memilih menggunakan media *Puzzle*, Menurut Nisem (2020), platform *puzzle* adalah metode pembelajaran sumber daya komputasi abstrak, platform visual tempat gambar/gambar atau bagian disusun. Selain itu, *puzzle* juga dapat melatih daya ingat dan berpikir Anda. Jovita dkk (2022) menyatakan bahwa bermain *puzzle* melatih sel otak untuk mengembangkan kemampuan memecahkan potongan gambar. Para peneliti menggunakan *puzzle* dan *mind mapping* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) karena metode *mind mapping* dapat membantu mengembangkan ide-ide melalui serangkaian peta objek utama. *Mind mapping* berguna untuk mencapai keseimbangan antara otak kiri dan kanan. Tahapannya dimulai dengan meletakkan gambar dari *puzzle* di tengah kertas sebagai subjek kertas, karena setiap gambar memiliki nilai yang setara dengan ribuan kata. Manfaat *puzzle* menurut Nurwita (2019) pada keterampilan koordinasi mata dan tangan, Perhatian anak dalam menyelesaikan potongan *puzzle* dapat meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Menurut pendapat para ahli di atas, platform pembelajaran *puzzle* adalah salah satu jenis pembelajaran *puzzle* yang dibagi menjadi beberapa bagian ilustrasi dan susunan, dan biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih secara bersama-sama, dan merupakan platform pembelajaran yang menekankan kerja tim. dan kolaborasi berusaha untuk dapat belajar lebih banyak. Karena mereka kreatif, menarik, dan menyenangkan, siswa lebih mungkin mempelajari dan memahami topik dan kelompoknya. Media pembelajaran memiliki banyak keuntungan dalam proses pembelajaran. Awalnya, media pembelajaran mendorong partisipasi dan interaksi yang lebih intensif. Selain itu, bacaan ini dapat memberikan pengajaran kepada siswa mengenai cara yang menyenangkan dan bersabar dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kejiwaan. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah untuk memahami materi, berkolaborasi dengan teman-teman, serta mengembangkan kemampuan motorik dan kognitif mereka. Bermain memiliki potensi untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kepercayaan, kemampuan fisik, keterampilan motorik, kecerdasan, kemampuan berbahasa, dan interaksi sosial.

Beberapa contoh kasus yang dapat mendukung penelitian ini meliputi: 1) Pada saat ini,

kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPS di kelas 5 SD Negeri 2 Koreak Kecamatan Cigandamekar masih menemui kesulitan yang disebabkan oleh tingkat pemahaman yang rendah dari siswa terhadap materi IPS. 2) Siswa cenderung tidak aktif dalam proses pembelajaran. 3) Penggunaan media dalam pembelajaran oleh guru masih belum terlaksana. 4) Materi disampaikan secara monoton melalui pembacaan buku. 5) Para siswa mulai merasa bosan dengan cara penyampaian materi yang telah digunakan. 6) Dibutuhkan semangat yang lebih agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Adanya penelitian ini adalah untuk menguji sejauh mana perkembangan pengetahuan siswa dalam mata pelajaran IPS di SD Negeri 2 Koreak Kecamatan Cigandamekar pada tingkat kelas lima. Untuk mengukur keberhasilan pembelajaran, perubahan yang terjadi pada individu manusia menjadi indikator penting. Jika tidak ada hal yang terjadi, maka penelitian dikategorikan sebagai tidak berhasil, dan ini berlaku dalam pembelajaran IPS. Siswa perlu diajak untuk menghadapi masalah dan mencari solusi dari perspektif yang berbeda.

Salah satu tujuan utama dalam mempelajari pembelajaran IPS adalah mengembangkan keterampilan untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab dengan menjalin hubungan yang harmonis antara anggota masyarakat. Dalam penjelasan berikut, dapat dijelaskan tentang pengertian dan pentingnya aspek sosial (Nasution & Lubis, 2018). Menurut Ahmadi, ilmu-ilmu sosial yang terdiri dari Geografi, sejarah, sosiologi, antropologi, psikologi sosial, ekonomi, ilmu politik, hukum, dan ilmu-ilmu sosial lainnya, digunakan sebagai sumber daya dalam program pendidikan IPS di sekolah dasar dan menengah. Misi pokok dari mata pelajaran IPS adalah untuk memberikan peserta didik dengan pengetahuan dan kesempatan untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan keahlian, minat, kapabilitas, dan lingkungan mereka. Dengan demikian, tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai oleh siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 1) SPSS (Statistical Program for Social Sciences) versi 29.0 untuk memproses dan menganalisis data. 2) Informasi yang terdapat dalam penelitian ini akan disampaikan dalam bentuk visualisasi seperti diagram atau tabel sehingga mempermudah pembacaan dan memahami data dengan lebih baik untuk melakukan analisis data. 3) Metode analisis statistik akan digunakan dalam penelitian ini untuk mengolah data. Pada analisis statistik deskriptif, data yang telah dikumpulkan akan dipaparkan untuk membantu dalam proses pengambilan keputusan.

## **METODE**

Metode penelitian yang diterapkan adalah metode kuantitatif yang didasarkan pada paradigma positivis, serta metode verifikasi logis yang berdasarkan asumsi mengenai sifat empiris. Penelitian ini dilakukan untuk mengamati populasi atau sampel tertentu. Data dikumpulkan melalui penggunaan kuesioner atau survei dan kemudian dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif. Peneliti menggunakan tes awal atau pra-tes dan tes akhir atau pasca-tes untuk mengumpulkan data. Pada saat ini, di bidang pendidikan terdapat berbagai macam perangkat atau metode evaluasi yang bisa dipakai untuk menilai kinerja

dan pencapaian peserta didik. Menurut Abdul dan Dicky (2021), tes adalah suatu alat untuk memperoleh data tentang suatu hal, dapat berupa tes pengetahuan, sikap atau keterampilan. menurut Sumardi (2020), tes merupakan serangkaian pertanyaan yang harus dijawab untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa. Berdasarkan keterangan di atas dapat kita simpulkan bahwa tes merupakan suatu alat untuk memperoleh data tentang suatu hal, untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa.

Salah satu cara untuk mengevaluasi hasil belajar siswa adalah menggunakan instrumen penelitian untuk mengukur pengetahuan, sikap, dan keterampilan mereka terhadap materi yang diajarkan. Evaluasi, sikap, dan keahlian dapat diamati melalui kriteria pencapaian tujuan pembelajaran. dengan pendekatan rubrik yaitu terdapat interval angka dan deskripsi yang jelas mengenai indikator ketercapaian tujuan pembelajaran pada interval yang ditentukan yaitu:

**Tabel 1.** Interval Ketercapaian Pembelajaran

Nilai %	Kriteria
81 – 100	Sangat Baik (SB)
71 – 80	Baik (B)
61 – 70	Cukup (C)
0-60	Perlu Bimbingan (PB)

Sumber : Kemendikbud (2024)

Data yang diperoleh dalam penelitian yaitu dari lembar soal *pretest* dan *posttest* yang akan di uji validasikan dan di uji secara realibilitas menggunakan program IBM SPSS *Version* 29.0, terlebih dahulu, Tujuan pengukuran suatu instrumen adalah untuk mengetahui validitasnya melalui hubungan antara skor masing-masing variabel dengan skor total, dan apabila skor suatu variabel mempunyai hubungan yang signifikan dengan skor total maka dianggap benar. Menurut Darma (2021) Membandingkan nilai *r* hitung dengan nilai *r* table apakah pertanyaan valid atau tidak. Saat ini penulis menggunakan *Corrected item-Total Correlation* sebagai analisis yang digunakan yaitu dengan memilih scale selanjutnya *Reliability analysis*. Menurut Ghozali (2018) bahwa soal akan signifikan jika nilai *r* hitung/hasil lebih besar dari *r* tabel maka butir pertanyaan dalam kuesioner valid, dan jika nilai *r* hitung/hasil lebih kecil maka butir pertanyaan dalam kuesioner tidak valid. Butir-butir soal yang sudah valid akan bersama-sama diuji reliabilitas pertanyaannya. Uji reliabilitas menurut Sugiyono (2021) digunakan untuk mengukur keandalan suatu data dan suatu instrumen dikatakan reliabel apabila dapat menghasilkan data yang sejenis pada saat digunakan untuk mengukur hal yang sama. Alat tersebut misalnya berupa esai, kuis, dan kuis. Berikut tabel tingkat reliabilitas menurut Imam ghozali (2018) sebagai berikut:

**Table 2.** Tingkat Reliabilitas :

Koefisien Reliabilitas	Kriteria
> 0,9	Sangat Reliabel
0,7 - 0,9	Reliabel
0,4 - 0,7	Cukup Reliabel
0,2 - 0,4	Kurang Reliabel
< 0,2	Tidak Reliabel

Dan tanda keberhasilan penelitian adalah digunakannya seluruh langkah-langkah yang menggunakan media puzzle dalam pembelajarannya, dan keberhasilan dari segi hasil belajar adalah 75% mahasiswa mencapai nilai minimal 75 sesuai KKM pada mata Pelajaran IPS dan dianggap itu sudah tercapai.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil riset dan perbandingan pencapaian siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada topik kondisi geografis Indonesia, melalui uji soal pilihan ganda tertulis sebelum dan sesudah pembelajaran. Untuk mengevaluasi validitas masalah yang sedang diteliti, penting untuk menyajikan data variabel pretest dan posttest yang telah dilakukan. Sebelum mempersiapkan tes awal dan tes akhir, peneliti telah memilih 15 siswa dari kelas 6 SD Negeri 2 Koreak Mereka diberikan pertanyaan tentang IPS yang terdiri dari 15 soal. Kemudian, uji simulasi dilakukan untuk menguji keabsahan dan keandalan instrumen serta pengolahan data hasil tes. Hasilnya menunjukkan bahwa semua soal dalam instrumen ini pantas untuk diteliti. Penghitungan Versi didukung oleh IBM SPSS versi 29.0(241).

Berdasarkan data hasil pengolahan soal *pretest* dan *posttest* dari aplikasi SPSS *Version 0.29* memperlihatkan jika nilai  $r$  hitung dari pertanyaan sebelumnya lebih besar atau sama dengan  $r$  tabel, maka  $r$  tabel dihitung  $N=0,514$ . Nilai  $r$  tabel yang diperoleh pada taraf signifikansi 5% adalah 0,514, karena jumlah siswa 15 maka diperoleh  $N = 15$ . Jadi, 10 soal dianggap benar, 5 soal dianggap tidak valid, yaitu, ke 2, 5, 6, 12 dan 15. Butir angket yang tidak valid dibuang karena tidak mampu mengukur hasil belajar siswa. Saat itu proses validasi soal post test berbasis aplikasi SPSS, dan soal nomor 5 dinyatakan valid yaitu soal no 6, 7, 8, 9, 12.

Setelah dilakukan pengecekan validitas butir angket, dilakukan pengecekan reliabilitas butir soal pre-test. Pengujian reliabilitas bertujuan untuk memastikan konsistensi instrumen sebagai sarana pengukuran yang digunakan dalam pengumpulan data. Nilai  $N=15$  (Cronbach's alpha 0,732) berada pada tingkat reliabilitas sesuai kriteria. Untuk reliabilitas dan soal tes terdapat nilai reliabilitas  $N=15$  dan Croanbach alpha sebesar 0,737 berada pada

tingkat reliabilitas reliabel. Sebelum peneliti melakukan *pretest* dan *posttest* peneliti melihat data berdasarkan kemampuan awal siswa bahwa nilai siswa pada IPS diperoleh sebelum menggunakan puzzle di kelas 5, hasil belajar siswa yaitu nilai siswa tidak memenuhi kriteria ketuntasan, dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 3.** Data Nilai Sebelum Tindakan

<b>Jumlah Nilai</b>	<b>870</b>
<b>Nilai Terendah</b>	<b>20</b>
<b>Nilai Tertinggi</b>	<b>100</b>
<b>Rata-Rata</b>	<b>57</b>
<b>Jml siswa tercapai</b>	<b>2 siswa</b>
<b>Jml siswa tidak tercapai</b>	<b>13 siswa</b>
<b>% &gt; 75</b>	<b>13 %</b>
<b>% &lt; 75</b>	<b>87 %</b>
<b>Kriteria Ketuntasan</b>	<b>TT</b>
<b>Kriteria Keberhasilan</b>	<b>Sangat Rendah</b>

Dilihat dari nilai rata-rata, nilai akademik siswa 57, 2 siswa atau 13% berada pada nilai 'sangat baik' dan 1 siswa atau 7% pada nilai 'sedang', 12 atau 80% pada nilai sangat rendah, Hasil pembelajaran siswa sebelum menggunakan media puzzle tidak mencapai standar minimum dan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Ketika melakukan pembelajaran, para guru masih menghadapi beberapa kendala. 1) Kemunculan siswa yang merasa bahagia ketika belajar secara mandiri. Selama pelaksanaan pembelajaran, suasana di dalam kelas selalu ramai dan bising. 3) Siswa yang tidak memahami materi pembelajaran dengan baik. 4) Cara penyampaian materi yang membosankan dan kurang menarik bagi siswa sehingga proses pembelajaran tidak efektif. 5) Guru menggunakan model pembelajaran kontekstual yang tidak begitu menarik, monoton dalam proses pembelajaran IPS. Interaksi pembelajaran tersebut cenderung satu arah karena guru lebih aktif daripada siswa yang cenderung pasif dalam proses belajar mengajar. Melihat adanya latar belakang yang menjadi permasalahan yang timbul terlihat bahwa pembelajaran IPS yang berlangsung saat ini belum maksimal, sehingga hal ini berdampak pada kurang bersemangat menerima pelajaran sehingga mempengaruhi pada hasil belajar yang tidak memenuhi KKM.

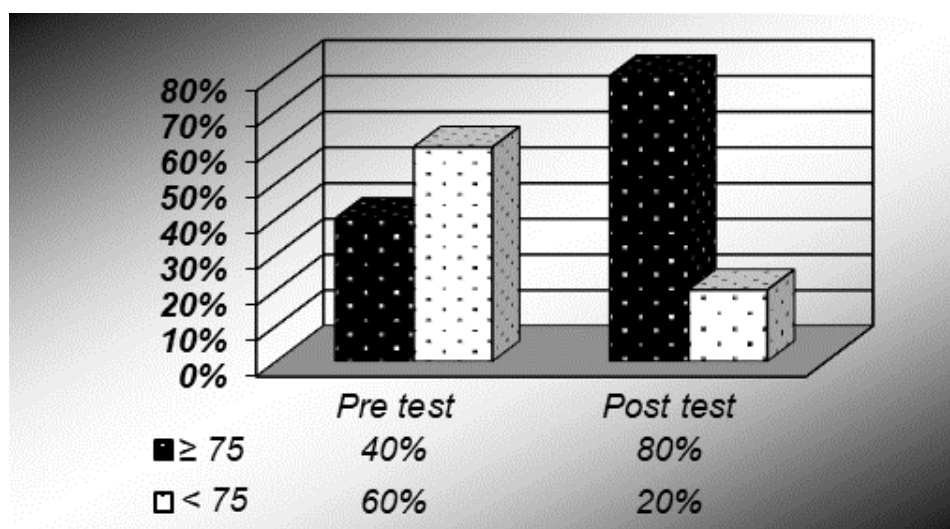
Dan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama ini yaitu penggunaan platform puzzle dan dukungan mind map. Dalam situasi ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa aktivitas pembelajaran IPS di SD Negeri 2 Koreak mengalami kemajuan melalui penggunaan puzzle. dan skor perbandingan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.



**Tabel 4.** Perbandingan Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Keterangan	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah Nilai 15 Siswa	1060	1260
Nilai Terendah	30	20
Nilai Tertinggi	100	100
Rata-Rata	71	84
Jml siswa tercapai	6 siswa	12 siswa
Jml siswa tidak tercapai	9 siswa	3 siswa
Kriteria Ketuntasan	TT	T
Kriteria Ketuntasan Klasikal	Rendah	Tinggi

Terdapat peningkatan dalam hasil belajar peserta didik pada pretest jika dibandingkan dengan nilai klasikal sebelum dilakukan tindakan. Namun, capaian ini belum cukup mencapai indikator yang telah ditetapkan. Berdasarkan refleksi pada posttest, pelaksanaan tindakan oleh peneliti telah terbukti efektif karena mampu memotivasi dan membantu murid dalam menghadapi tantangan dalam menjawab pertanyaan. Siswa diminta untuk berkolaborasi dalam kelompok guna memastikan partisipasi aktif dari setiap anggota dalam proses belajar. Hal tersebut menyebabkan para siswa dapat fokus pada materi sehingga mereka dapat memahami dengan baik dan menjawab pertanyaan dengan lancar. Dengan kata lain, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS telah mencapai target yang ditetapkan dengan tingkat keberhasilan yang tinggi dalam kriteria kelulusan klasikal. Selain itu dapat dilihat perbandingan berdasarkan pembahasan dan penilaian pada pelajaran IPS adanya peningkatan dengan menggunakan Media *Puzzle* dapat dilihat dalam diagram berikut:



Gambar 1. Prosentase Perbandingan Hasil Belajar Siswa



Dari grafik di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik dari *Pretest* diatas persentase 40% yang memperoleh nilai  $\geq 75$  dan dan diperoleh nilai  $< 75$  dengan persentasi 60% dan ini termasuk kualifikasi Ketuntasan “ Tidak Tuntas”, dan Kriteria klasikal belajar “ Rendah” Pada nilai setelah *posttest* nilai diatas KKM dari jumlah 15 siswa, dapat diperoleh nilai  $\geq 75$  dengan persentase 80% dan siswa yang memperoleh nilai  $< 75$  dan dikatakan belum tuntas dengan persentase 20%.

Dan ketercapaian belajar klasikal nilai siswa 80% berada pada kategori “Tinggi” dan mencapai ketuntasan belajar klasikal. Kecakapan ini didasarkan pada KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Artinya dapat dinilai bahwa kemahiran dalam pembelajaran IPS telah tercapai. Dan siswa yang belum tuntas akan diberikan bimbingan lebih optimal dengan waktu khusus, dapat dilihat dalam tabel Perbandingan Persentasi kriteria Ketercapaian sebagai berikut :

**Tabel 5.** Perbandingan Persentasi kriteria Ketercapaian *Pretest* dan *Posttest*

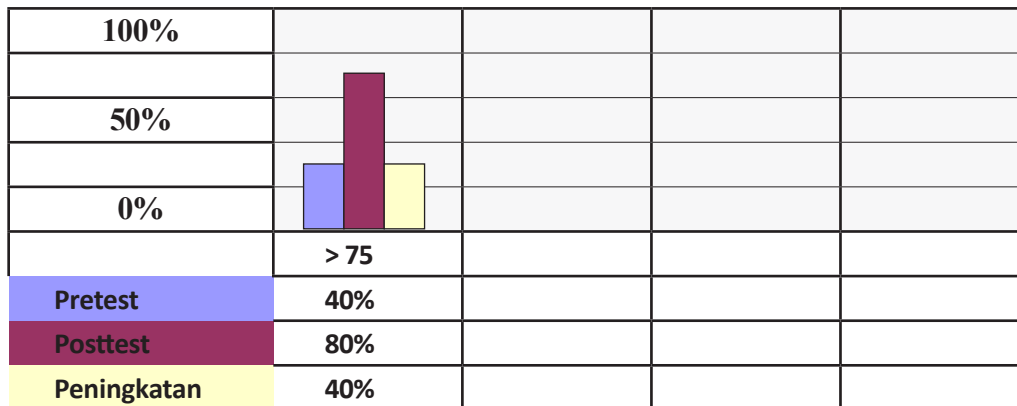
Rentang Nilai	Kriteria Ketercapaian	Persentase(%) Pre Test	Persentase(%) Post Test	Perbandingan Peningkatan
81 – 100	Sangat Baik (SB)	27 %	47 %	20%
71 – 80	Baik (B)	13 %	33 %	20%
61 – 70	Cukup (C)	20 %	13 %	-7%
< 60	Perlu Bimbingan (PB)	40 %	7 %	-33%
	<b>Jumlah</b>	100 %	100 %	

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa Perbandingan Persentasi kriteria Penilaian *Pretest* dan *Posttest* dapat dilihat adanya peningkatan yang signifikan dilihat dari dengan kriteria penilaian sangat baik dan baik yaitu peningkatan sekitar 20%, dan terdapat penurunan pada kriteria cukup 7% dan Kriteria Perlu Bimbingan 33%. Sehingga dari perbandingan persentasi kriteria penilaian bahwa Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Korek Kecamatan Cigandamekar Kabupaten Kuningan.

### Pembahasan

Terdapat 6 siswa atau 40% dari keseluruhan yang mendapatkan nilai pretest yang tinggi dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. ini termasuk ketidakcukupan pengajaran yang tidak berhasil dan standar akademik yang minim, Data ini menunjukkan bahwa ada beberapa kondisi di mana siswa mendapatkan hasil belajar di bawah rata-rata atau bahkan tidak mencapai standar akademik yang diukur dengan rata-rata hasil belajar sebesar 71. Dari hasil post test, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai. Ada 13 siswa yang mampu memahami materi tentang kondisi geografis Indonesia, sedangkan 2 siswa tidak berhasil dan perlu melakukan studi secara individual dan dibimbing. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah menjalani tes, berdasarkan perbandingan jumlah siswa

yang belajar sebelum dan sesudah tes. Peningkatan tersebut dikategorikan tinggi. Dari data tersebut dapat dilihat dalam diagram perbandingan persentasi sebagai berikut:



Gambar 2. Prosentase Perbandingan Hasil Belajar Siswa

Penilaian perbandingan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia (IPS) dengan mengikuti post test menggunakan soal PG tertulis antar siswa, nilai yang dicapai adalah kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75. Data Sesuai hasil diperoleh, diketahui aktivitas belajar siswa melalui soal-soal tes di kelas V sebelumnya tidak mencapai nilai rata-rata. Dan mengalami peningkatan sekitar 40%. Dalam proses belajar mengajar melalui puzzle, siswa akan lebih aktif dan tidak bosan karena semua siswa akan lebih mampu menjawab setiap pertanyaan.

## SIMPULAN

Dengan melibatkan berbagai aktivitas seperti pra dan pasca tes, diskusi, dan evaluasi, kesimpulannya adalah guru memiliki kemampuan untuk mengaplikasikan puzzle sebagai pendekatan pengajaran yang inovatif untuk memperbaiki pemahaman siswa dalam ilmu pengetahuan sosial. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa penggunaan media ini memiliki potensi memengaruhi prestasi belajar siswa. Selain itu, siswa dapat bekerja sama untuk meningkatkan kemampuan mereka dengan mengembangkan kemampuan berpikir yang analitis untuk menghadapi masalah yang menuntut secara intelektual sambil juga menikmati prosesnya, mengembangkan sifat sabar, dan mendorong pembelajaran yang aktif dan kreatif.

Jika dilihat dari hasil setiap tes terlihat adanya peningkatan hasil belajar, pada pretest diperoleh skor 71 dalam pembelajaran, dan pada tes berikutnya meningkat lagi menjadi skor 84. Demikian pula tingkat keberhasilan pre-test adalah 40%, dan hasil post-test meningkat menjadi 80%. Pembelajaran IPS di kelas V berhasil, dengan tingkat keberhasilan 80%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan platform *puzzle* yang didukung dengan

strategi mind mapping dapat meningkatkan pembelajaran siswa dengan indikator keberhasilan klasikal dicapai pada siswa kelas V SD Negeri 2 Koreak.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua orang yang berpartisipasi pada proses penulisan artikel ini khususnya kepada Kepala Prodi PGSD STKIP Muhammadiyah Kuningan yang telah memberikan motivasi dan arahan, Dosen Pembimbing yang telah membimbing sepenuh hati, Kepala Sekolah SD Negeri 2 Koreak yang sudah mendukung dan mengizinkan dalam proses penelitian, Guru yang telah membantu dalam proses penelitian dan siswa-siswi SD Negeri 2 Koreak Kecamatan Cigandamekar Kabupaten Kuningan yang telah berpartisipasi dalam proses penelitian.

### DAFTAR PUSTAKA

- Aksara, P. T. B. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara.
- Ariyanti, M. Y., Luthfi, E., & Ahsani, F. (n.d.). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* BANGUN DATAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BEAJAR PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV. In *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar* (Vol. 6, Issue 2).
- Dr. Fery Muhamad Firdaus, S. P. M. P., Maulana Arafat Lubis, M. P., Nashran Azizan, M. P., & Abdul Razak, M. P. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas Di Sd/Mi Dilengkapi Tutorial Olah Data Dan Sitasi Berbantuan Software (Statcal, Spss, Anates, Microsoft Excel, Publish Or Perish, Mendeley)*. Samudra Biru.
- Dr. Sudrajat, M. P., Prof. Dr. Saliman, M. P., Dr. Supardi, M. P., & Adab, P. (N.D.). *Sketsa Pembelajaran Ips : Menuju Pembelajaran Abad 21*. Penerbit Adab.
- Fauzi, A. A., Purnomo, D., Azizah, H. N., Efendi, S., Agustina, Y., Pitrianti, S., Purnamasari, D., Fajriani, G. N., & Rachman, R. S. (2023). *Landasan Pendidikan*. Sada Kurnia Pustaka.
- <https://pusatinformasi.guru.kemdikbud.go.id/hc/id/articles/19602253884185-Apa-itu-Kriteria-Ketercapaian-Tujuan-Pembelajaran>
- Isnu Hidayat, S. P. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Modern*. Divapress.
- Jannah, I. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Papan *PUZZLE* Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Bancaran 3 Bangkalan. *Jurnal Literasi Digital*, 2(2), 124–131. <https://doi.org/10.54065/jld.2.2.2022.191>
- Media Pembelajaran - Google Books. (N.D.). Retrieved October 21, 2023, *Media\_Pembelajaran\_SD*.(n.d.).
- Metodologi Penelitian Pendidikan: : Teori Dan Implementasi. (2014).Deepublish. Nurul

- Husna-1601414020 Daftar Pustaka. (N.D.).
- Penulis, T., Setiawan, U., Amit, H., Malik, S., Megawati, I., Wulandari, D., Nurazizah, A., Nurjaman, D., Nurhasanah, T., Nuranisa, V., Koswarini, D., & Mulyana, C. M. (2022). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*.
- Priadana, M. S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Pascal Books.
- S, W., Santosa, P. W., Heryana, N., Lokollo, L., Riġtiyana, R., Roni, K. A., Onibala, F., Effendi, N. I., Manoppo, Y., & Khaerani, R. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Dengan Aplikasi Ibm Spss*. Get Press Indonesia.
- Sismulyasih, N., Wati, T. I., Afifah, T. F., & Wijayama, B. (2023). *Media Pembelajaran Sd. Cahya Ghani Recovery*.
- Suardi, At El. (2021). *Kajian Penelitian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. Cv. Aa. Rizky.
- Supriatin, F. E., Sulistyono, A. D., & Rohman, A. N. (2022). *Aplikasi Ibm Spss 26 Untuk Penelitian Perikanan*. Universitas Brawijaya Press.
- Tarbiyah, F., & Keguruan, D. (N.D.-A). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas IV Min Lambaro Aceh Besar Skripsi Diajukan Oleh: Anirisa Latut Torikil Maviro Nim: 201325188 Mahasiswa Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.
- Wardhono, A., & Istiana, Y. (2018). *Prosiding Seminar Nasional 2018 Jilid 2: Memaksimalkan Peran Pendidik Dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa*. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban.