

Inovasi Media Pembelajaran Puzzle Pada Mata Pelajaran IPA Materi Macam-Macam Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya di SDN Kedep 01

Lisania Pebrianti

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Agama Islam dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Djuanda
lisaniapebrianti@gmail.com

Abstrak

Media Puzzle merupakan suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan media puzzle pada materi macam-macam hewan berdasarkan jenis makanannya. Model penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yaitu tindakan reflektif oleh pelaku tindakan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Hasil penelitian pada siklus I dari 24 siswa terdapat 12 siswa yang memiliki nilai dibawah 70 dengan nilai terendah 50 dan tertinggi 85 dengan rata-rata 68,46 dan siklus II dari 24 jumlah siswa hanya 2 orang siswa yang memperoleh nilai dibawah 70, skor terendah 65 dan tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 79,75. Maka dengan hasil tersebut menunjukkan bahwa media puzzle dianggap berhasil dan telah tercapai KKM yang ditetapkan yaitu 70,00.

Kata kunci: Inovasi, Media Puzzle, Pembelajaran Ipa

I. PENDAHULUAN

Upaya peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia tidak pernah berhenti. Berbagai terobosan baru terus dilakukan oleh pemerintah melalui Depdiknas. Upaya itu antara lain dalam pengelolaan sekolah, peningkatan sumber daya tenaga pendidikan, pengembangan/penulisan materi ajar, serta pengembangan paradigma baru dengan metodologi pengajaran.

Pembelajaran harus melibatkan peserta didik secara aktif sehingga mekanisme pembelajaran bisa dirancang untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Karenanya Inovasi pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna yang membantu siswa memperoleh kompetensi melalui pengalaman belajar kontekstual yang mencakup unsur bermain dan berbagai variasi belajar lainnya. Tindakan ini sengaja dipilih karena siswa SD masih senang belajar dengan unsur bermain (playing while doing). Namun bermain dalam konteks ini bukan berarti belajar sambil bermain atau belajar hanyalah sebuah permainan, melainkan bermain secara bermakna.

Guru merupakan salah satu faktor yang cukup berpengaruh langsung dalam peningkatan mutu tersebut. Guru merupakan jabatan yang dipilih berdasarkan prinsip-prinsip vokasional, dalam hal aspek psikologis menjadi faktor untuk melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya sebagai pendidik (Oemar Hamalik, 2002:24). Peningkatan mutu pendidikan dasar dan menengah serta

mutu pelajaran IPA di sekolah dasar perlu perubahan pola pikir positif yang digunakan sebagai landasan pelaksanaan kurikulum. Dalam kegiatan pembelajaran, guru mata pelajaran IPA menggunakan berbagai strategi yang menghendaki keterlibatan dan peran aktif siswa dalam melakukan pengamatan, meramal, menerapkan konsep dan mengkomunikasikannya. Aktivitas dan keterlibatan siswa secara utuh sangat penting agar kegiatan pembelajaran mencapai tujuan. Adanya aktivitas belajar siswa secara optimal akan menentukan tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa.

Media puzzle merupakan media pembelajaran dengan unsur permainan yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar dan dimainkan dengan cara bongkar pasang (Harman et al., 2015; Permata et al., 2017). Pemilihan media permainan puzzle dikarenakan karakteristik media yang sangat cocok dikembangkan untuk anak usia sekolah dasar. Ini dibuktikan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Darmawan (2019) dimana media permainan puzzle susun kotak, valid dan praktis digunakan untuk siswa sekolah dasar. Menurut Darmawan (2019) media permainan puzzle juga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Mengamati pemandangan di SDN Kedep 01 yaitu melalui pengamatan langsung penulis dapat diketahui bahwa siswa kurang terlibat dalam pembelajaran IPA. Hal ini mengakibatkan hasil belajar sangat rendah dengan rata-rata hanya 57,69. Dari 24 siswa kelas IV, hanya 7 yang mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70,00. Pada kasus lain, kegiatan belajar siswa cenderung monoton, ciri-cirinya adalah sedikitnya siswa yang mau bertanya, dan sedikit siswa yang bisa menjawab pertanyaan, Contoh lainnya topik materi yang diberikan oleh guru masih menggunakan metode ceramah yang mana siswa terlihat bosan dengan metode tersebut.

Kondisi pembelajaran IPA yang demikian akan berdampak buruk terhadap hasil belajar siswa dan siswa sulit untuk memahami materi yang disampaikan karena tidak ada media yang menarik sehingga mengakibatkan siswa menjadi bosan, siswa sibuk bermain sendiri, tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran, sehingga membuat siswa tidak memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dengan menyadari gejala atau fakta di atas, maka penulis melakukan penelitian untuk mengkaji peningkatan hasil belajar siswa dengan bermain puzzle pada pembelajaran IPA pada materi "macam-macam hewan berdasarkan jenis makannya" di Kelas IV SDN Kedep 01.

II. METODOLOGI

Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yaitu tindakan reflektif oleh pelaku tindakan untuk memperbaiki proses pembelajaran. Sudarsono (2002:24) memberikan batasan tentang penelitian tindakan kelas yaitu suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek pembelajaran di kelas secara profesional. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada kelas yang langsung peneliti terlibat di dalamnya atau kelas yang diajar, bertujuan bukan hanya sebagai solusi untuk mengatasi masalah, tetapi juga melibatkan pengajar sendiri secara aktif dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran

Penelitian dilakukan melalui empat langkah dalam setiap siklus penelitian, yaitu perencanaan (planing), tindakan (action), pengamatan (observation) dan refleksi (reflection) serta indikator kerja. Siklus kedua dilakukan mengacu pada siklus sebelumnya dengan menyempurnakan segala kekurangan yang ada pada siklus pertama tersebut. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus, dengan masing-masing

siklus mempergunakan langkah-langkah yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi dan tahap refleksi.

Penelitian ini bertempat di SDN Kedep 01 yang terletak di jalan kedep Desa Tlajung Udik Kecamatan Gunung Putri Kabupaten Bogor . Penelitian ini berlangsung selama 1 (satu) hari pada tanggal 18 Januari 2023 . Subyek penelitian ini yaitu siswa kelas IV di SDN Kedep 01 dengan jumlah siswa 24 orang yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan. Dengan 2 (dua) kali pertemuan. pertemuan pertama pada jam 08.00 s/d 10.00 wib dan pertemuan kedua pada jam 10.00 s/d 12.00 wib.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil tes formatif siklus I dan siklus II serta catatan pengamatan lapangan pada kondisi awal siklus I dan siklus II serta hasil pengamatan kelas. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi. Alat yang digunakan untuk melaksanakan penelitian adalah (1) dokumentasi (2) Sumber informasi (3) tes

III. HASIL DAN DISKUSI

Siklus I

Pelaksanaan siklus I itu pada pertemuan. pembelajaran tindakan siklus I yang dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2023 pada jam 08.00 s/d 10.00 wib. Pembelajaran pada siklus I melalui penerapan puzzles picture game.

Berdasarkan data observasi, hasil pengamat dan pengujian siklus I , pembelajaran IPA dengan menggunakan permainan puzzle bergambar terlihat lebih baik selama pembelajaran di kelas, dan keaktifan siswa berakhlak mulia meningkatkan keaktifannya, Siswa yang lebih ceria terlihat lebih dominan dalam kegiatan kelompok, setiap kelompok diberikan satu pertanyaan (1 kelompok yang terdiri dari 4 siswa) banyaknya waktu yang diberikan menyebabkan tersisanya waktu sehingga beberapa siswa beradu argument sesama kelompoknya dan hasil pengamat observasi bahwa belum semua siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran permainan puzzle, terbukti hanya sebagian kecil siswa yang aktif mengikuti kegiatan kelompok. Dikarekan siswa yang aktif sangat antusias saat pembelajaran puzzle tersebut sehingga siswa yang ingin ikut paertisipasipun sudah terdulu oleh siswa yang aktif.

Hasil belajar IPA pada Materi Macam-macam Hewan Berdasarkan Jenis Mkanannya yang ditunjukkan melalui hasil tes akhir siklus I, terdapat 12 siswa yang memiliki nilai dibawah 70 dengan nilai terendah 50 dan tertinggi 85, rata-rata 68,46.

Siklus II

Siklus II itu pada pertemuan ke 2 (kedua) pada tempat yang sama hanya waktu yang berbeda. Siklus II ini pada jam 10.00 s/d 12.00 wib. Pada dasarnya pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus II sama halnya dengan siklus I. Pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada siklus II adalah melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan data observasi hasil tes siklus II, ternyata pembelajaran IPA pada materi “Macam-macam Hewan Berdasarkan Jenis Makannya” melalui penggunaan puzzle gambar memberikan manfaat yang baik. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama pembelajaran siklus kedua siswa terlihat aktif , mereka lebih banyak terlibat dalam menyusun gambar secara berkelompok kemudian mencoba untuk focus dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru. Siswa yang cerdas tidak lagi menonjol dan guru berhasil memotivasi siswa yang kurang aktif mampu untuk lebih aktif lagi dalam mengekspresikan diri. Suasana kelas lebih terkendali sehingga waktupun tidak tersisa . Berdasarkan observasi, siswa lebih suka belajar menggunakan puzzle.

Hal ini dibuktikan dengan partisipasi aktif seluruh siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dan antusias mereka membaca buku sumber untuk mencari jawaban lembar kerja dengan membaca buku.

Hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan nilai siswa hasil tes pada akhir siklus II ternyata dari 24 jumlah siswa, hanya 2 orang siswa yang memperoleh nilai dibawah 70, skor terendah 65 dan tertinggi 100 dengan nilai rata-rata 79,75.

Dari hasil analisis data di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar mat pelajaran IPA pada materi macam-macam hewan berdasarkan jenis makanannya mengalami peningkatan yang dibuktikan dengan peningkatan nilai rata-rata siswa mulai dari siklus I dan kondisi siklus II. Berdasarkan pengamatan di atas, peneliti dan observer memutuskan untuk menghentikan penelitian pada siklus II karena dianggap berhasil dan telah tercapai KKM yang ditetapkan yaitu 70,00.

IV. KESIMPULAN

Dari realisasi hasil belajar yang telah dijelaskan pada sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Kedep 01 Tlajung Udik Kecamatan Gunung Putri Kabupaten Bogor adalah bahwa pembelajaran melalui Puzzle Games dapat meningkatkan pemahaman konsep mata pelajaran IPA, khususnya materi “Macam-macam Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya”. Komunikasi dan kerjasama antar siswa serta hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui media gambar puzzle.

Guru memperoleh kemudahan kreatif dan inovatif dalam belajar, serta mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Dengan semakin optimalnya penerapan pembelajaran game edukasi bergambar maka aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Keaktifan siswa berupa menyelesaikan tugas belajar kelompok sangat dipengaruhi oleh keanggotaan kelompok.

REFERENSI

- Mubarok, A. (2020). Kemampuan Kognitif dalam Mengurutkan Angka melalui Metode Bermain Puzzle Angka. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 81.
- Anggraeni, A. A. (2021). *Hubungan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Hasil Belajar Ipa Kelas Iv Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sdn Sindangsari 2 Bogor* (Doctoral dissertation, Universitas Djuanda Bogor).
- Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 14.
- Devi, N. M. I. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416-426.
- Fatria, D., Hendra, H., & Daswarman, D. (2020). Pengembangan Media Permainan Puzzle Dalam Pembelajaran Ipa Kelas V Sd Negeri 32 Kayu Kalek (Doctoral dissertation, Universitas Bung Hatta)
- Febyanita Icha, W. D. (2020). Pengembangan Media Puzzle Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(9), 1205.
- Harman, V., Yuza, A., & Sari, S. G. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas Iv Sd Negeri 55 Air Pacah Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta Menentukan Nilai Validitas Dengan Menggunakan Ru. 0–2.

- Hastuti, W. (2017). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ipa Konsep Daur Hidup MakhluK Hidup Murid Kelas IV SDN Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng (Doctoral dissertation, Muhammadiyah University Makassar).
- Indrawati. (2008). *Karakteristik Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Erlangga.
- Iskandar, S. (2008). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. Jakarta: Depdikbud.
- Manuarti N.K.S.A, P. M. (2021). Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur dan Fungsi Bagian-bagian Tumbuhan Pada Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1).
- Maulidah, A. N., & Aslam, A. A. (2021). Penggunaan Media Puzzle secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 281-286.
- Nuryanti Nia, S. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Puzzle Sipena Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD Negeri Mrican 2 Kediri.
- Oktaviani, A. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 3 Simbarwaringin Tahun Pelajaran 2019/2020 (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Suciptiati, E., Bisri, H., & Sya, M. F. (2019). Peningkatan Partisipasi Dan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Play). *Al-Kaaf: Jurnal Riset Kajian Kependidikan dan Ekonomi Islam*, 2(3).
- Sulistiyanto Hen, d. (2008). *Ilmu Peng Sugiyono, S. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar IPA Materi Alat Pencernaan Manusia dengan Menggunakan Puzzle pada Siswa Kelas V SDN Bremi II Kabupaten Probolinggo. Jurnal Terapan Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(3), 428-433.
- Sya, M. F. (2015). Keterampilan Menulis Esai Naratif Bahasa Inggris melalui Strategi Peer Review. *DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 96-107.
- Widiani W, R. N. (2019). Media Pembelajaran Puzzle Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV PAda Kompetensi Pengetahuan IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*
- Wicahyaningrum, J. (2016). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Prestasi Belajar Ipa Kelas III Sd Bangunjiwo. PGSD, Universitas PGRI Yogyakarta.
- Harman, V., Yuza, A., & Sari, S. G. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Bangun Datar Untuk Siswa Kelas Iv Sd Negeri 55 Air Pacah Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta Menentukan Nilai Validitas Dengan Menggunakan Ru. 0–2.