

PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR IPAS MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA

Lisa Patmalasari¹, Hartono Ikhsan², Yena Sumayana³

Program Studi Guru Sekolah Dasar, Universitas Sebelas April¹²³

lisapatmalasari@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya permasalahan yang muncul di SDN Pakuwon 1 Sumedang, yakni rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS tentang kekayaan budaya Indonesia. Salah satunya dipengaruhi metode yang digunakan oleh guru, metode yang digunakan yaitu ceramah saja yang berpatok pada buku teks. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media puzzle. Media puzzle menekankan pada diri siswa untuk aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian peneliti mengadakan penelitian mengenai upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPAS.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peranan media puzzle dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian tindakan kelas dengan model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari dua siklus, dan instrumen yang digunakan adalah tes tulis dan observasi. Motivasi yang diamati meliputi aspek ketekunan, keuletan dan kerjasama.

Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa pembelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia dengan menggunakan media puzzle mengalami peningkatan. Berdasarkan perhitungan diperoleh bahwa hasil pembelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia dengan data awal 39% meningkat pada siklus I menjadi 61% dan pada siklus II menjadi 91%. Sementara motivasi belajar siswa dengan data awal 55% meningkat pada siklus I memperoleh 68% dan pada siklus II mencapai 92%. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima. Hal ini didukung oleh presentase pencapaian ketuntasan belajar melebihi 80% dan tergolong pada kategori sangat baik. Sedangkan KKM pada mata pelajaran IPAS adalah 70. Artinya penggunaan media puzzle pada pembelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Media puzzle, Motivasi, dan hasil belajar.

Abstract

This research was motivated by problems that emerged at SDN Pakuwon 1 Sumedang, namely low motivation and student learning outcomes in science and technology subjects regarding the richness of Indonesian culture. One of them is influenced by the method used by the teacher, the method used is just lectures based on textbooks. One solution to overcome this problem is to use puzzle media. Puzzle media emphasizes students being active and creative in the learning process. Thus, researchers conducted research on efforts to increase student motivation and learning outcomes through the use of puzzle media in science learning.

The aim of this research is to determine the role of puzzle media in increasing students' motivation and learning outcomes in science and technology subjects on Indonesian cultural riches. The method used in this research is the classroom action research method with the Kemmis and Taggart models which consists of two cycles, and the instruments used are written tests and observations. Motivation observed includes aspects of perseverance, tenacity and cooperation.

Based on the results of data analysis, it is known that science learning on Indonesian cultural riches using puzzle media has increased. Based on calculations, it was found that the results of science learning on Indonesian cultural wealth material with initial data of 39% increased in cycle 1 to 61% and in cycle II to 91%. Meanwhile, student learning motivation with initial data of 55% increased in cycle I to 68% and in cycle II reached 92%. Thus, the hypothesis proposed in this research is accepted. This is supported by the percentage of achievement of learning completeness that exceeds 80% and is classified in the very good category. Meanwhile, the KKM in the science and science subject is 70. This means that the use of puzzle media in science and science learning on material rich in Indonesian culture can increase student motivation and learning outcomes.

Keywords: Puzzle media, motivation, and learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses pembentukan kepribadian manusia, yang memungkinkan tumbuh dan berkembangnya semua potensi dan sumber daya yang dimiliki oleh seseorang. Peranan pendidikan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Tanpa pendidikan, manusia akan terbelakang dan sulit berkembang. Melalui penyelenggaraan pendidikan diharapkan dapat mencetak manusia yang berkualitas yang akan mendukung tercapainya sasaran pembangunan nasional. Pendidikan merupakan suatu usaha dari setiap warga negara untuk meningkatkan kecerdasan, kecakapan, dan keterampilan. Untuk memperoleh hal tersebut faktor penentunya adalah guru atau tenaga pendidik.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan yang mempunyai tugas untuk mengantarkan peserta didik untuk mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik. Sekolah dasar memegang peranan penting dalam pelestarian kebudayaan di Indonesia dimasa yang akan datang. Oleh sebab itu, maka mutu pendidikan disekolah dasar harus mendapat perhatian yang serius. Keberhasilan pendidikan disekolah sangat tergantung pada proses belajar mengajar dikelas. Salah satu pembelajaran yang diajarkan disekolah dasar adalah pelajaran IPAS.

Melalui keputusan menteri pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2002 Tentang pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk Sekolah Dasar (SD) digabung dengan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) sehingga menjadi Mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menurut Sumayana (2021:76) merupakan “Perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu-ilmu sosial. Sedangkan menurut Samatowa (dalam Murti dkk,2016) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah aktivitas anak yang melalui berbagai kegiatan nyata dengan alam menjadi hal utama dalam pembelajaran IPA. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sebagai bagian integral dari kurikulum pembelajaran disekolah. Kurikulum merupakan bagian dari pendidikan yang mempunyai kedudukan yang sangat penting untuk mengatur dan mengarahkan tujuan pendidikan agar dapat tercapai dan berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Sejalan dengan pendapat Suratno (2022) menyatakan bahwa “Keberadaan pendidik maupun peserta didik tidak dapat dipisahkan dari kurikulum karena kurikulum merupakan acuan dalam

pembelajaran”. Untuk melaksanakan tugasnya seorang guru dituntut memiliki kemampuan profesional. Guru profesional menurut UU Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan adalah “tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan motivasi pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat”.

Untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar siswa yang aktif dan kreatif diperlukan guru yang kreatif dan inovatif dalam memberikan materi pelajaran, Media pembelajaran atau alat peraga dapat digunakan oleh guru dengan tujuan agar informasi atau materi pelajaran dapat diterima dan dipahami dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya oleh siswa, hal tersebut sejalan dengan pernyataan Mashuri (2019) bahwa,

Media pembelajaran segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna.

Secara umum pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial sebagian besar menggunakan strategi pembelajaran yang konvensional. Guru hanya mentransfer ilmu dengan ceramah yang terpatok pada buku teks, sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti dan menyerap informasi yang disampaikan oleh guru, karena dirasa jenuh bagi siswa. Artinya siswa hanya mendengar dan mencatat informasi materi dari guru sehingga siswa tidak kreatif.

Berdasarkan hasil observasi, kecenderungan yang terjadi di lapangan khususnya di kelas IV SDN Pakuwon I Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang yang menjadi tujuan mata pelajaran IPAS belum dapat dicapai secara menyeluruh. Pada prakteknya pembelajaran IPAS hanya bersifat informatif. Seperti menginformasikan sesuatu tentang materi IPAS, tidak perlu menggunakan beragam metode, semua dilakukan dengan metode ceramah saja dari mulai pembelajaran sampai menutup pembelajaran. Situasi dalam kelas siswa kurang aktif karena kurang motivasi, siswa banyak yang tidak tertarik dengan proses pembelajaran yang menggunakan metode ceramah saja. Pembelajaran dengan metode ceramah saja membuat siswa bosan sehingga menimbulkan proses pembelajaran yang berlangsung tidak kondusif. Hal ini memang tidak sesuai dengan prinsip pembelajaran, bahwa seharusnya dalam proses pembelajaran siswa yang aktif bukan hanya guru saja yang aktif.

Pembelajaran yang berlangsung di atas, bisa dipastikan akan menyebabkan pembelajaran IPAS berlangsung tidak menyenangkan, dan menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa dalam mata pelajaran IPAS.

Sehingga nilai hasil belajar mata pelajaran IPAS rendah. Hal ini terbukti dari nilai IPAS yang tidak mencapai KKTP yang ditetapkan oleh sekolah. Dari proses observasi awal, bahwa ketuntasan belajar siswa kelas IV SDN Pakuwon I itu masih berada dibawah rata-rata. Hal tersebut dapat dilihat dari proses belajar IPAS siswa yang tuntas adalah 39% (13 siswa) dan yang belum tuntas 61% (20 siswa). Jumlah siswa yang ada di kelas IV SDN Pakuwon I sebanyak 33 siswa, nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa jauh di bawah standar ketuntasan minimal (KKTP). Sedangkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran IPAS di SDN Pakuwon 1 adalah 70.

Hal tersebut terjadi karena kurangnya motivasi siswa untuk belajar IPAS. Ditemukan fakta bahwa siswa kelas IV SDN Pakuwon I banyak yang mengalami kesulitan ketika belajar, karena siswa merasa bosan saat proses pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan metode ceramah saja. Dikarenakan mata pelajaran IPAS dianggap sebagai mata pelajaran yang hanya meningkatkan hafalan semata, kurang menekankan terhadap aspek penalaran. Kurangnya motivasi siswa untuk belajar sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa di sekolah.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas diperlukan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dalam hal ini, untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, dengan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk mempermudah dan memperjelas materi yang disampaikan oleh guru, dengan media pembelajaran siswa akan merasa senang dan tidak mudah bosan. Salah satu media pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan di atas adalah media puzzle. Menurut Haryono (Winanti, 2015:4) puzzle merupakan “permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh”. Sedangkan menurut Nurpratiwiningsih (2019: 2) Media puzzle merupakan “media pembelajaran yang sifatnya memberikan rasa nyaman berpikir melalui permainan sehingga lebih menarik dan tertarik”. Pada penggunaan media puzzle siswa akan lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga akan terjadi peningkatan pemahaman siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Winanti (2015) yang berjudul Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD, hasil penelitian ini mendapat penilaian ahli materi kategori sangat baik (4,33), penilaian ahli media kategori sangat baik (4,58), uji coba lapangan awal kategori sangat baik (4,33), uji coba lapangan utama kategori sangat baik (4,67), dan uji lapangan operasional kategori sangat baik (4,91). Sejalan pula dengan penelitian Maviro (2017) yang berjudul Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa di Kelas IV MIN Lambaro Aceh Besar. Hasil penelitian dari lembar observasi aktivitas guru pada siklus I (2.50%) termasuk dalam kategori kurang baik, pada siklus II meningkat menjadi (3.11%) dalam kategori baik, dan pada siklus III

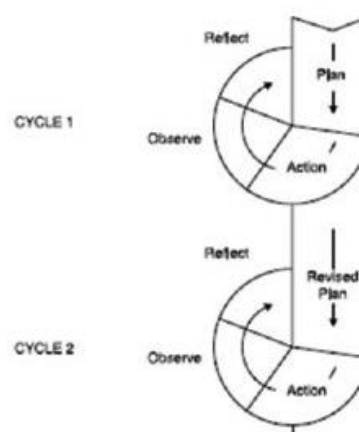
kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran mengalami peningkatan menjadi (4.16%) yaitu dalam kategori baik sekali. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I (2.30%) dalam kategori kurang baik, pada siklus II meningkat menjadi (3.30%) dalam kategori baik, dan pada siklus III (3.38%) juga termasuk dalam kategori baik. Hasil belajar siswa pada siklus I nilai rata-rata diperoleh sebanyak 5.55 dengan jumlah 13 orang siswa yang tuntas dan 21 orang siswa yang tidak tuntas pada siklus II nilai rata-rata sudah mengalami peningkatan menjadi 7.29 dengan jumlah 29 orang siswa yang tuntas dan 5 orang siswa yang tidak tuntas dan pada siklus III juga mengalami peningkatan menjadi 8.02 dengan jumlah 31 orang siswa yang tuntas dan 3 orang siswa yang tidak tuntas.

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap keberhasilan media puzzle dalam pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia, Oleh karena itu penulis mengadakan Penelitian dengan judul, “Penggunaan Media puzzle Untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil belajar IPAS Materi Topik B kekayaan budaya Indonesia Pada siswa Kelas IV SDN Pakuwon 1 Kecamatan Sumedang selatan Kabupaten Sumedang Pelajaran 2023/2024”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK sebagai suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang bertujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas proses pembelajaran dikelas. Dengan demikian, prosedur dan langkah-langkah pelaksanaan penelitian ini mengikuti prinsip-prinsip penelitian tindakan yang telah umum dilakukan. Menurut Susilo,dkk (2022:2) “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian reflektif yang dilaksanakan secara siklus (berdaur) oleh guru di dalam kelas”. Menurut Suhardjono (2007:58) “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran”. Prosedur penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini berbentuk sebuah siklus yang berlangsung lebih dari satu siklus. Siklus akan berhenti apabila target yang direncanakan telah tercapai.

Adapun prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model spiral dari Kemmis dan Mc Tagart, yang terdiri dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). Siklus ini dilakukan secara berkelanjutan dan digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Gambar model spiral Krmms dan Taggart (Salleh, 2015)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pakuwon yang berlokasi di di Jln. Rd. Dewi Sartika No 20, Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang. Waktu yang akan peneliti gunakan dalam melaksanakan penelitian ini dimulai pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 dari tahap prasurvei hingga dilaksanakannya tindakan, berlangsung pada bulan maret – Juni tahun 2024. Subjek utama dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Pakuwon yang berjumlah 33 orang, yang terdiri dari siswa laki – laki sebanyak 17 orang, dan siswa perempuan sebanyak 16 orang dengan kemampuan yang berbeda-beda. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan tes. Instrumen yang digunakan yaitu lembar observasi dan lembar tes. Lembar observasi yang digunakan terdiri dari 3 indikator diantaranya, ketekunan, keuletan, dan kerjasama. Lembar tes disesuaikan dengan materi yang diberikan yaitu materi mengenai kekayaan budaya Indonesia.

Dalam penelitian ini siswa kelas IV dijadikan subjek penelitian, pada mata pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 80%. Sebagaimana dari data awal diketahui bahwa hasil motivasi belajar siswa dapat dikatakan rendah secara klasikal maka dari itu harus diadakannya perbaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukannya observasi awal di SDN Pakuwon 1 Kecamatan Sumedang Selatan Kabupaten Sumedang, ditemukan beberapa permasalahan pada siswa kelas IV yaitu mengenai motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa. Data awal motivasi belajar siswa memperoleh presentase sebesar 55% dan hasil belajar siswa memperoleh presentase siswa yang belum tuntas sebanyak 20 siswa (61%) dan siswa tuntas sebanyak 13 siswa (39%). Dapat dilihat dari tabel ini.

Tabel 1. Data Awal Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa

| No | Data | Hasil |
|----|------------------------|-------|
| 1 | Motivasi Belajar Siswa | 55% |
| 2 | Hasil Belajar Siswa | 39% |

Berdasarkan tabel di atas, bahwa motivasi belajar siswa dan hasil belajar sâswa masih rendah. Sehingga diperlukan upaya perbaikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa, maka dengan itu peneliti melakukan tindakan pada siklus 1.

Dari siklus I menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kondisi awal, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Data Siklus 1 Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa

| No | Data | Hasil |
|----|------------------------|-------|
| 1 | Motivasi Belajar Siswa | 68% |
| 2 | Hasil Belajar Siswa | 61% |

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa data siklus I belum mencapai target karena meskipun untuk motivasi belajar siswa siklus 1 mengalami peningkatan dari 55% menjadi 68%, namun belum mencapai target yaitu 80%. Pada hasil belajar siswa siklus 1 juga mengalami peningkatan dari 39% menjadi 61%, namun target belum tercapai karena nilai rata-rata kelas masih di bawah KKTP 70 dan target ketuntasan belajar yattu 80%. Oleh karena itu harus dilakukan perbaikan pada siklus II agar mencapai target yang diharapkan.

Dari siklus II menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan kondisi awal-dan siklus 1, dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Data Siklus II Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa

| No | Data | Hasil |
|----|------------------------|-------|
| 1 | Motivasi Belajar Siswa | 92% |
| 2 | Hasil Belajar Siswa | 91% |

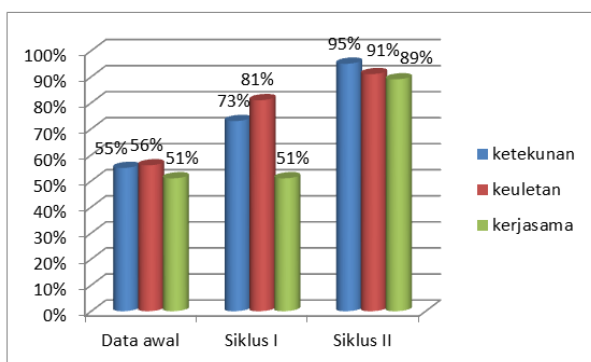
Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa data siklus II mengalami peningkatan dengan baik. Pada motivasi belajar siswa memperoleh persentase sebesar 92% dan pada hasil belajar siswa memperoleh persentase sebesar 91%. Maka motivasi belajar sawa dan hasil belajar siswa sadah mencapai target yang telah di tentukan yaitu motivasi belajar siswa mencapai target 80% dan hasil belajar siswa mencapai target 80%.

Setelah diberi tindakan, motivasi belajar siswa dari data awal sampai siklus II dapat dilihat menggunakan tabel dan grafik. Hasil persentase motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel rekapitulasi motivasi belajar berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Motivasi Belajar Data Awal, Siklus I dan Siklus II

| No | Siklus | Rata-rata skor | | Keterangan |
|----|-----------|----------------|-----|-------------|
| | | Skor | % | Kategori |
| 1 | Data awal | 164 | 55% | Cukup |
| 2 | Siklus I | 203 | 68% | Baik |
| 3 | Siklus II | 272 | 92% | Sangat Baik |

Adapun rekapitulasi peningkatan Motivasi belajar siswa dari data awal sampai siklus II dengan indikator ketekunan, keuletan, dan kerjasama disajikan dalam bentuk grafik dalam gambar berikut.



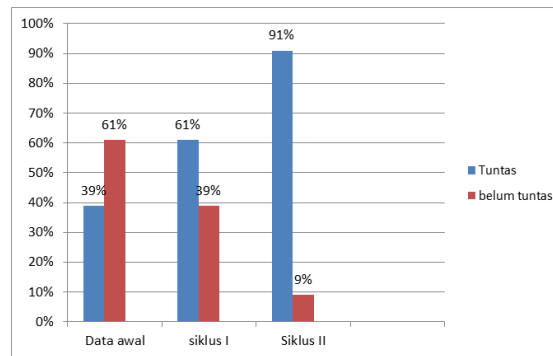
Gambar 2. Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Data Awal, Siklus I dan Siklus II.

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 2 di atas dapat disimpulkan bahwa Motivasi belajar siswa dari data awal sampai siklus II mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada data awal memperoleh persentase 55% dengan kategori cukup. Pada siklus I persentase motivasi belajar siswa meningkat menjadi 68% dengan kategori baik. Sedangkan pada siklus II persentase motivasi belajar siswa meningkat menjadi 92% dengan kategori sangat baik.

Adapun rekapitulasi peningkatan hasil belajar siswa dari data awal sampai siklus II disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Belajar Data Awal, Siklus I dan Siklus II

| Tindakan | Presentase | Kriteria |
|-----------|------------|---------------|
| Data awal | 39% | Rendah |
| Siklus I | 61% | Tinggi |
| Siklus II | 91% | Sangat tinggi |



Gambar 3. Grafik Peningkatan Presentase Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV

SDN Pakuwon 1

Berdasarkan tabel 5 dan gambar 3 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dari data awal sampai siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Persentase hasil belajar siswa pada data awal sebesar 39% siswa tuntas. Pada siklus I persentase hasil belajar siswa meningkat menjadi 61% dengan siswa yang tuntas berjumlah 20 orang sedangkan yang tidak tuntas berjumlah 13 orang. Pada siklus II persentase hasil belajar siswa meningkat menjadi 91% dengan siswa yang tuntas berjumlah 30 orang sedangkan yang tidak tuntas berjumlah 3 orang.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada siswa kelas IV SDN Pakuwon 1 Sumedang tahun pelajaran 2023/2024 dengan menggunakan media puzzle. Dan pembahasan yang telah dipaparkan pada Bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran puzzle dapat meningkatkan motivasi siswa kelas IV SDN Pakuwon 1 dalam proses pembelajaran dari data awal 55% kategori cukup, meningkat pada siklus I menjadi 68% dengan kategori baik, meningkat lagi pada siklus II menjadi 92% dengan kategori sangat baik.
2. Penggunaan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Pakuwon 1 dalam materi kekayaan budaya Indonesia dari data awal yang diperoleh hanya 39% siswa yang tuntas dan meningkat pada siklus I menjadi 61% siswa yang tuntas dan meningkat lagi pada siklus ke II menjadi 91% siswa yang tuntas mencapai KKTP.

DAFTAR PUSTAKA

Mashuri. (2019). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish

- Maviro, A. L. T. (2017). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV Min Lambaro Aceh Besar* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Murti, I Gede Ari dkk. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran *Scramble* Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd. e-Junal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurnal PGSD, 9 (1): 1-11.
- Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(01), 1-6.
- Suhardjono. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suratno. dkk (2022). Kurikulum dan Model-Model Pengembangannya. *Jurnal Pendidikan Guru Matematika*, 2 (1), 1-9.
- Susilo, dkk. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Malang: Media Nusa Creative
- Sumayana, Y., dkk (2021). Penggunaan Media *Pop up Book* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Materi Karakteristik Geografis Indonesia. *Jurnal Education*, 7(4), 2076-2081.
- Winanti, S. (2015). Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*