

PEMANFAATAN MEDIA *PUZZLE* SEBAGAI PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMP NEGERI 2 NGLAMES

Cita Mukti Handayani¹, Septina Alrianingrum², Sri Utami³

¹PPG Prajabatan Universitas Negeri Surabaya

²Universitas Negeri Surabaya

³SMP Negeri 2 Nglames

1ppg.citahandayani41@program.belajar.id, 2septi@unesa.ac.id,

3sriutami70@guru.smp.belajar.id

ABSTRACT

This research is about "Utilization Puzzle Media to Improve Student Learning Outcomes at SMP Negeri 2 Nglames". This research was motivated by the low learning outcomes of class VII C students at SMP Negeri 2 Nglames in social studies subjects who tended to pay less attention to studying social studies. So the aim of this research is to improve the learning outcomes of class VII C students. The method used in this research is classroom action research which was carried out in 2 learning cycles. The results of classroom action research in cycle 1 and cycle 2 showed an increase in student learning outcomes. The conclusion obtained from this research is that carrying out learning using puzzle media can improve student learning outcomes.

Keywords: puzzle media (crossword), learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Pemanfaatan Media *Puzzle* sebagai Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik di SMP Negeri 2 Nglames". Penelitian ini dilatarbelakangi dengan rendahnya hasil belajar peserta didik kelas VII C SMP Negeri 2 Nglames pada mata pelajaran IPS yang cenderung kurang memperhatikan dalam belajar IPS. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dari peserta didik kelas VII C. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus pembelajaran. Hasil penelitian tindakan kelas di siklus 1 dan siklus 2 terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini yaitu dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: media *puzzle* (teka teki silang), hasil belajar

A. Pendahuluan

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar yang menjadi proses bertemunya antara

peserta didik dan guru serta sumber belajar di suatu lingkungan belajar. Dalam proses pembelajaran tentu perlunya tujuan yang ingin dicapai dan

keberhasilan tujuan ada banyak cara yang digunakan guru dalam mencapainya. Salah satunya yaitu tercapainya proses pembelajaran dari kemampuan guru dalam mengembangkan model-model pembelajaran. Selain Model pembelajaran yang sangat efektif dalam upaya meningkatkan kualitas belajar mengajar, media pembelajaran juga bagian dari alat bantu dalam proses belajar mengajar. Menurut Nurdyansyah (2019), media pembelajaran sebagai banyaknya hal yang mampu menyampaikan dan mengirimkan pesan dengan tujuan untuk lingkungan belajar yang kondusif.

Beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang pengaplikasian media *puzzle* bertujuan pada hasil belajar peserta didik yang maksimal. (Indriani dkk, 2023) menggunakan media teka teki silang guna menaikkan taraf hasil belajar peserta didik pada muatan IPA materi gaya di kelas IV UPT SD Negeri 238 Gresik. Sedangkan (Widodo, 2021) mengembangkan media pembelajaran berupa TTS dengan memanfaatkan aplikasi Hot Potatoes untuk daya tarik peserta didik kelas II SD Negeri Growong Lor 01 dalam

bentuk permainan interaktif pada proses pembelajaran dan hasil yang diperoleh peningkatan secara signifikan hasil belajar peserta didik terutama berkaitan kosakata dan pengertian dimana sering membuat peserta didik jenuh dalam mengerjakan dan memahami soal.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VII C SMP Negeri 2 Nglames diketahui bahwa terdapat masalah tidak tercapainya hasil belajar sebagian besar peserta didik pada muatan IPS materi perubahan potensi sumber daya alam yang disebabkan karena kurang maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru. Paparan yang ditulis sebelumnya menjadi landasan disusunnya tujuan umum penelitian yaitu pemanfaatan media *puzzle* untuk mendorong hasil belajar IPS materi perubahan potensi sumber daya alam di kelas VII C SMP Negeri 2 Nglames. Maka disusunlah rumusan tujuan khusus agar penelitian lebih fokus yaitu 1) merumuskan hasil belajar peserta didik sebelum pemanfaatan media *puzzle*; 2) merumuskan hasil belajar peserta didik setelah pembelajaran media *puzzle*.

Penerapan penelitian ini dapat memberikan peran serta kepada berbagai pihak. Pertama, memberikan dampak secara signifikan pada hasil belajar peserta didik. Pemanfaatan media *puzzle* bagi peserta didik dapat membantu dalam berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, melibatkan peserta didik dalam belajar sehingga mendorong motivasi belajar dan menjadi cara yang unik dan menarik dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Kedua, dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang kreatif untuk guru. Ketiga, pengaplikasian media *puzzle* dapat membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan, mendorong kemajuan prestasi akademik peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya untuk nama sekolah. Maka, penelitian ini selain meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran dapat menjadi relevan yang baik untuk banyak pihak baik peserta didik, guru dan sekolah.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan rangkaian pelaksanaan dimulai dari perencanaan,

pelaksanaan, observasi dan refleksi (Suhartini, 2021). Fase perencanaan mencakup rancangan pembelajaran menggunakan media *puzzle*, menyusun LKPD, merencanakan sumber belajar dan menyediakan alat evaluasi pembelajaran. Fase pelaksanaan mencakup pengaplikasian media *puzzle*. Fase observasi mencakup pengamatan proses belajar peserta didik dan mengamati hasil belajar peserta didik. Fase refleksi dengan menelaah pengaruh dari tindakan yang dilakukan, tindakan apa yang perlu diperbaiki dan apa yang perlu dilakukan selanjutnya.

Penelitian yang berlokasi di SMP Negeri 2 Nglames Kabupaten Madiun dengan waktu penelitian pada bulan April 2024. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VII C sebanyak 32 peserta didik. PTK dilakukan sebanyak 2 siklus. Siklus 1 dan siklus 2 dilakukan dengan 1 pertemuan dengan masing-masing pertemuan 3 jam pelajaran, 2x40 menit melalui penggunaan media *puzzle*.

Siklus I dimulai dari rancangan yang diaplikasikan dalam kelas. Guru memberikan LKPD dengan media *puzzle*, didistribusikan dan diberi

arahan cara pengerjaan dengan materi yang terkait. Lalu, data dianalisis untuk evaluasi berhasil/tidaknya pemanfaatan media *puzzle* dengan tujuan peningkatan hasil belajar peserta didik. Merujuk pada hasil analisis terdapat kekurangan sehingga memerlukan penyempurnaan yang dilakukan pada siklus II. Untuk siklus II, perencanaan penyempurnaan diaplikasikan, kemudian menganalisis data hasil belajar sebagai bentuk mengukur evaluasi tercapainya peningkatan. Apabila hasil analisis memperlihatkan kenaikan hasil belajar peserta didik, maka tercapainya tujuan penelitian dan tidak memerlukan pelaksanaan siklus selanjutnya.

Teknik analisis data yaitu deskriptif kuantitatif yang mencakup pengumpulan data, penyajian data dan kesimpulan. Fase pengumpulan data dengan menganalisa hasil belajar peserta didik memakai skor pada pengerjaan LKPD *puzzle*, fase penyajian data diperoleh dari rancangan, pengaplikasian tindakan, observasi dan refleksi seperti tes formatif serta dilakukan penarikan kesimpulan. Apabila tujuan tercapai maka penelitian berakhir.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum dilakukan tindakan siklus, peneliti melakukan pra siklus di kelas VII C SMP Negeri 2 Nglames dengan maksud menguraikan kegiatan pembelajaran yang berjalan dan hasil belajar yang diperoleh. Cakupan tindakan pra siklus yang dilakukan peneliti yaitu wawancara kepada guru kelas, melaksanakan observasi pada kegiatan pembelajaran dan melakukan pre test kepada peserta didik. Hasil dari tindakan pra siklus yang didapatkan peneliti yaitu metode pengajaran yang masih klasik dengan ceramah dan penugasan melalui bahan bacaan sehingga kurangnya penggunaan media oleh guru. Hal tersebut menjadi permasalahan yang dihadapi pada kegiatan belajar mengajar peserta didik yang pasif dan kurang berminat belajar sehingga hasil belajar rata-rata belum memenuhi standar KKM akibat belum memahami materi sepenuhnya.

Hasil pre test rata-rata peserta didik mendapatkan nilai kurang dari KKM dengan presentase ketuntasan 31%. Angka tersebut menunjukkan tidak ada setengah dari jumlah peserta didik yang tuntas. Dari 32 peserta didik di kelas VII C, terdapat 10 orang memenuhi syarat ketuntasan

dan 22 orang belum memenuhi syarat ketuntasan tersebut. Berdasarkan analisis diatas, perlunya tindakan perbaikan dalam pembelajaran melalui media *puzzle* untuk mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik. Berikut tabel hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media *puzzle*:

Tabel 1. Hasil Pre Test

Data yang diamati	Hasil yang diperoleh
Jumlah Peserta	32
KKM	75
Nilai Tertinggi	85
Nilai Terendah	30
Peserta Tuntas	10
Peserta Tidak Tuntas	22
Presentase Ketuntasan	31%

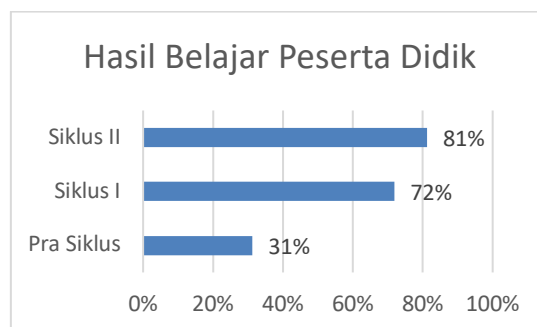
Pada siklus I dan siklus II, hasil observasi yang berbentuk nilai hasil belajar peserta didik didapatkan dari tes formatif yaitu pos test. Siklus I hasil presentase ketuntasan 72% artinya belum memenuhi target penelitian karena belum mencapai $\geq 75\%$. Berbeda dengan siklus II yang mengalami peningkatan signifikan hasil belajar peserta didik dengan presentase ketuntasan yaitu 81% termasuk memenuhi target penelitian yaitu $\geq 75\%$. Sebanyak 32 peserta didik, pada siklus II sebanyak 26 orang telah tuntas dan 6 orang belum tuntas. Apabila disimpulkan

pemanfaatan media *puzzle* pada pembelajaran secara umum berjalan sesuai rencana dan dapat diaplikasikan pada peserta didik kelas VII C SMP Negeri 2 Nglames. Berikut tabel hasil belajar siklus I dan siklus II:

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Data yang diamati	Hasil Siklus I	Hasil Siklus II
Jumlah Peserta	32	32
KKM	75	75
Nilai Tertinggi	88	95
Nilai Terendah	50	64
Peserta Tuntas	23	26
Peserta Tidak Tuntas	9	6
Presentase Ketuntasan	72%	81%

Grafik 1. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik



Grafik diatas merupakan perbandingan hasil belajar dimulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II yang mengalami hasil signifikan di setiap tindakan kelas. Menurut Miharja dkk, 2019 kontribusi pemanfaatan media inovatif berupa

puzzle menjadi indikasi peningkatan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut didukung oleh peneliti sebelumnya (Hiasa dkk, 2022) bahwa media *puzzle* menghadirkan suasana menyenangkan dalam pembelajaran dan mendorong efisiensi yang memacu motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar dengan hasil yang maksimal dalam meraih hasil belajar.

E. Kesimpulan

Tujuan dari penelitian ini yaitu meningkatkan kualitas prestasi akademik berbentuk hasil belajar pada muatan IPS di kelas VII C SMP Negeri 2 Nglames. Diawali hasil belajar peserta didik sebelum diberikan media *puzzle* dengan presentase ketuntasan sebanyak 31% artinya belum memenuhi KKM. Akan tetapi, dengan pengaplikasian media *puzzle* terjadi peningkatan signifikan pada hasil belajar peserta didik sebanyak 81% pada siklus terakhir yang menyatakan bahwa tercapainya target penelitian dan media tersebut dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya hasil belajar muatan IPS kelas VII.

DAFTAR PUSTAKA

- Hiasa, F., Youpika, F., & Yanti, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Sastra Melayu Klasik Berbasis Android. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(2), 421-436.
- Indriani, Verina Meydia, Afib Rulyansah, and Puput Widowati. "Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Gaya Kelas IV SD." *PROSIDING NATIONAL CONFERENCE FOR UMMAH*. Vol. 2. No. 1. 2023.
- Miharja, F. J., Hindun, I., & Fauzi, A. (2019). Pemberdayaan keterampilan bertanya siswa melalui pembelajaran inovatif berbasis lesson study. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 5(1), 28-38.
- Nurdyansyah., (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Suhartini. (2021). Implementasi metode problem based learning secara daring untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan keaktifan siswa kelas V pada tema panas dan perpindahannya di SDN Sumberbendo 02 Tahun Pelajaran 2020/2021. *JEMS (Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains)*, 9(2), 477–484.
- Widodo, Bangun. "Peningkatan hasil belajar siswa dalam pemanfaatan media TTS Aplikasi Hot Potatoes di

SDN Growong Lor 01." *Jurnal
Pendidikan Profesi Guru 2.1*
(2021): 9-14.