

Penggunaan Alat Peraga *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Siklus Hidup Hewan Bagi Siswa Kelas IV MIN 10 Bener Meriah

Marshida¹ Mawaddah²

MIN 15 Bener meriah, Aceh¹, MIN 10 Bener Meriah, Aceh²

marshida.official@gmail.com¹ mawaddahzaf@gmail.com²

Submitted	Reviewed	Revision	Published
November 2024	Mei 2025	Juni 2025	Juni 2025

ABSTRAK

Kompleksitas materi ajar siklus hidup hewan sekitar yang tinggi dan desain pembelajaran yang kurang cocok dengan kebutuhan belajar siswa menyebabkan hasil belajar tidak sesuai target, meskipun guru telah menggunakan pendekatan saintifik. Data hasil pretes, dari 27 siswa terdapat 19 (70,4%) yang tidak tuntas atau hanya 8 (29,6%) siswa yang tuntas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar materi siklus hidup hewan dengan menggunakan alat peraga *puzzle*. Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan pada bulan Januari hingga Februari 2023 ini menetapkan subjek penelitian sejumlah 27 siswa pada kelas IV MIN 10 Bener Meriah. Tindakan dilakukan selama 2 siklus, di tiap siklus ada 2 kali pertemuan. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Analisis data hasil tes menggunakan rumus perhitungan persentase dan disajikan secara deskriptif. Indikator keberhasilan tindakan adalah 20 (75%) siswa mencapai nilai tuntas. Hasil tindakan pada siklus 1 terdapat 12 (44,4%) siswa yang memperoleh nilai tuntas dan pada akhir siklus 2 meningkat menjadi 21 (77,7%). Perbandingan hasil belajar sebelum tindakan atau prasiklus (29,6%) dengan hasil belajar setelah selesai tindakan atau akhir siklus 2 (77,7%) terjadi peningkatan sebesar 48,1 %. Pada siklus 1 aktivitas mengajar guru belum maksimal dalam mengelola kelas dan menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan sebagian besar siswa masih pasif. Pada siklus 2 aktivitas guru semakin sistematis dalam menuntun langkah-langkah pembelajaran. Aktivitas belajar siswa teramati menyenangkan, komunikatif, interaktif dan fokus pada kegiatan kelompok. Dengan demikian, penggunaan alat peraga *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar materi siklus hidup hewan di sekitar bagi siswa Kelas IV MIN 10 Bener Meriah.

Kata Kunci: Alat Peraga, *Puzzle*, Hasil Belajar

ABSTRACT

The complexity of the animal life cycle material and instructional design that was not aligned with students' learning needs resulted in learning outcomes that did not meet the target, despite the use of a scientific approach. Initial test data showed that out of 27 students, 19 (70,3%) did not achieve mastery, while only 8 (29,6%) students achieved mastery. This study aimed to improve learning outcomes for the animal life cycle material by using puzzle teaching aids. The Classroom Action Research, conducted from January to February 2023, involved 27 fourth-grade students at MIN 10 Bener Meriah as research subjects. The intervention was carried out over two cycles, with two meetings per cycle. Data were collected through observation, interviews, documentation, and tests. Test result data were analyzed using percentage calculations and presented descriptively. The success

indicator was set at 20 students (75%) achieving mastery. The results of the first cycle showed 12 students (44,4%) achieving mastery, which increased to 21 students (77,7%) by the end of the second cycle. Comparing the learning outcomes before the intervention (29,6%) with those after the second cycle (77,7%), there was a 48,1% improvement. In the first cycle, the teacher's classroom management and delivery of material were not yet optimal, and most students remained passive. In the second cycle, the teacher's guidance became more systematic, and students' learning activities were observed to be enjoyable, communicative, interactive, and focused on group activities. Thus, the use of puzzle teaching aids can improve learning outcomes for the animal life cycle material among fourth-grade students at MIN 10 Bener Meriah.

Keywords: Teaching Aids, Puzzle, Learning Outcomes

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna berarti proses belajar yang mampu memotivasi siswa sehingga merasa senang, tertarik dan terlibat aktif untuk memahami materi secara mendalam. Kompetensi hasil belajar yang diperoleh dapat diaplikasikan kehidupan nyata dan bermanfaat. Oleh sebab itu, tugas guru didalam memberikan pembelajaran yang berkesan dan bermakna ini tentulah amat berat. Apalagi jika dikaitkan dengan gaya belajar setiap peserta didik yang berbeda-beda. Hal ini pulalah yang menjadikan seorang guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memilih dan menentukan strategi ketika merancang pembelajaran yang akan ia tampilkan di dalam kelas. "Strategi dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan pendidik-peserta didik dalam upaya mengoptimalkan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Strategi dapat juga dikatakan sebagai siasat memadukan berbagai upaya untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik untuk terlibat secara optimal dalam proses belajar" (Johar, 2021).

Selain strategi, guru juga harus mempertimbangkan penggunaan media atau alat peraga pembelajaran. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Adapun semua benda dan sarana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran agar dapat memperjelas dan mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran disebut dengan alat peraga (Juwairiyah, 2013).

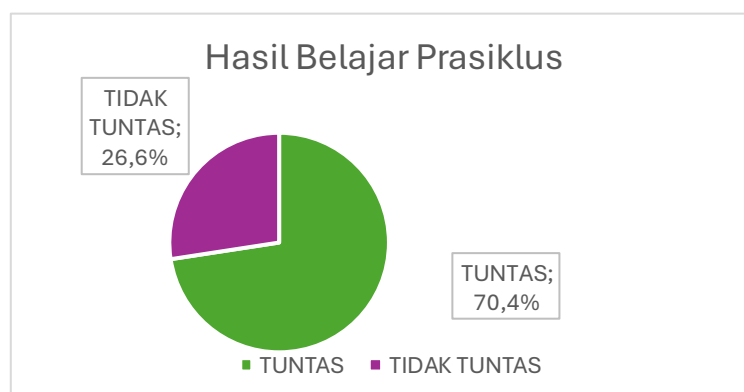
Pada jenjang pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (MI), Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA merupakan salah satu mata pelajaran wajib sehingga harus diajarkan secara terstruktur. Ilmu Pengetahuan Alam yang dipelajari berhubungan erat antara kehidupan manusia dengan alam sekitar. Sehingga siswa MI seharusnya bukan hanya belajar teori IPA, melainkan difasilitasi dan dibimbing untuk menemukan konsep untuk dihubungkan dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari.

Muatan IPA yang diajarkan di MI mengacu pada Kurikulum Nasional yang dilengkapi dengan integrasi nilai-nilai keislaman dari Kementerian Agama. Dalam kurikulum 2013, di kelas I sampai kelas III materi IPA diajarkan secara tematik. Sedangkan mulai kelas IV IPA diajarkan secara khusus sebagai mata pelajaran tersendiri. Pembelajaran IPA di MI bertujuan untuk mengembangkan kompetensi berpikir logis,

kritis dan analitis melalui pengamatan dan eksperimen sederhana, sehingga siswa mampu mengaplikasikan ilmunya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu juga untuk menumbuhkan rasa ingin tahu tentang alam sekitar dan hadir kesadaran tentang kebesaran Allah atas segala ciptaanNya. Pembelajaran IPA tidak efektif dilakukan dengan menghafal atau pasif mendengarkan guru menjelaskan konsep, melainkan siswa sendiri yang harus melakukan pembelajaran melalui percobaan, pengamatan maupun bereksperimen secara aktif. Siswa diarahkan agar menjadi kreatif dan sadar untuk menjaga dan memperbaiki gejala-gejala alam yang terjadi sehingga membentuk sikap ilmiah yang akan berfungsi untuk menjaga kestabilan alam ini secara baik dan lestari (Sulthon, 2016).

Berdasarkan Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 terdapat Kompetensi Dasar (KD) muatan pelajaran IPA di kelas IV tentang siklus hidup hewan di sekitar. Bunyi KD secara lengkap adalah “Membandingkan siklus hidup beberapa jenis makhluk hidup serta mengaitkan dengan upaya pelestariannya” (Kemdikbud, 2018). Tujuan pembelajaran dari materi tersebut adalah (1) siswa mampu membandingkan siklus hidup hewan dan tumbuhan yang berbeda, (2) siswa mampu membedakan antara metamarfosis sempurna dan metamarfosis tidak sempurna, (3) siswa mampu menganalisis perubahan bentuk yang terjadi dalam siklus hidup, dan (4) siswa mampu menghubungkan siklus hidup makhluk hidup di sekitar dengan upaya pelestarian lingkungan (Marshida, 2023).

Berdasarkan data penilaian hasil belajar dalam kurun waktu 2 (dua) tahun terakhir ternyata materi ajar “Siklus Hidup Hewan di Sekitar” memiliki kompleksitas materi yang tinggi. Dengan kata lain materi tersebut memiliki tingkat kesulitan yang tinggi dari segi isi, konsep, maupun cara mengajarkannya. Materi dengan kompleksitas tinggi akan sulit dipahami oleh siswa tanpa contoh konkret, karena membutuhkan waktu belajar yang lama dan pemahaman yang lebih mendalam. Hal ini ditunjukkan dari hasil pretes pada siswa kelas IV tahun pelajaran 2021/2022, dari 19 siswa hanya 5 (26,3 %) yang mampu mencapai nilai tuntas dalam materi tersebut atau 14 (73,7 %) siswa tidak mencapai KKM. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 70. Adapun hasil tes prasiklus pada siswa kelas IV tahun pelajaran 2022/2023 dari 27 siswa terdapat 19 (70,4%) yang tidak tuntas atau hanya 8 (29,6%) siswa yang tuntas, sebagaimana ditampilkan pada diagram berikut ini.



Gambar 1. Hasil belajar prasiklus

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar materi siklus hidup hewan di sekitar pada siswa kelas IV siswa MIN 10 Bener Meriah perlu ditingkatkan dengan melakukan tindakan yang tepat. Penyebab rendahnya hasil belajar ini adalah siswa tidak memahami materi yang diajarkan dengan baik, bahkan sebagian besar siswa mengatakan seolah-olah belum pernah diajarkan oleh guru. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang diberikan guru belum bermakna dan kurang inovatif. Selain itu, teramati bahwa guru belum menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan belum menggunakan media atau alat peraga pembelajaran yang dibutuhkan untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Selama ini guru hanya menggunakan ceramah, diskusi atau tanya jawab walaupun sudah dikombinasikan dengan pendekatan saintifik.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka guru kelas IV mendesain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Tindakan Kelas (RPP-TK) dengan menggunakan alat peraga *puzzle*. Diharapkan aktivitas belajar akan menyenangkan dan bermakna serta memudahkan siswa memahami materi siklus hidup hewan sekitar sehingga akan terjadi peningkatan hasil belajar siswa.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, diantaranya penelitian yang berjudul "Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema Kegemaranku". Penelitian yang dilakukan di kelas 1 SD Negeri 1 Peguyangan, Denpasar Provinsi Bali ini membuktikan bahwa hasil belajar yang meningkat yaitu di siklus I ketuntasan belajar mencapai 56,25% dari 32 orang peserta didik, dan di siklus II ketuntasan belajar mencapai 87,5% dari 32 orang peserta didik, Jadi peningkatan yang dialami dari siklus I ke Siklus II adalah 31,3%. Sedangkan kemampuan peserta didik dalam menyusun kata dari siklus I ke Siklus II juga mengalami peningkatan. Simpulan penelitian menunjukkan penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tema kegemaranku di kelas 1 SD (Kartini, 2023).

Penelitian yang berjudul "Implementasi Media Pembelajaran *Puzzle* Pada Materi Struktur Bagian Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", dengan menggunakan metode *Pre Experiment* dengan *design one group pre-test post-test*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII.5 MTsN 1 Aceh Tamiang berjumlah 25 siswa dengan menggunakan tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda berjumlah 25 butir soal. Hasil belajar siswa mendapatkan nilai N-gain 0,69 kategori sedang dengan nilai rata-rata pre-test 35,8 dan nilai rata-rata post-test 80,4. Hasil pengujian hipotesis diperoleh nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($T_{hitung} = 36,55 > T_{tabel} = 1,711$). Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Hanim, 2023).

Penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 2 Koreak sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle*. Terdapat 15 siswa terdiri dari 5 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki yang diberikan tes tertulis. Pengolahan data 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. 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 (Kurnia, 2024).

Penelitian berjudul “Penerapan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPA”, penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SDI Bhoanawa 1 Kecamatan Ende Selatan Kabupaten Ende. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan nilai pada mata pelajaran IPA materi manfaat makhluk hidup yang dibuktikan dengan ketuntasan dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Persentase ketuntasan masing-masing 37,5%, 62,5%, dan 100% dengan rata-rata 90, 31. Simpulan penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA (Londa, 2018).

Adapun Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 ini, bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan *puzzle* akan mampu meningkatkan hasil belajar materi siklus hidup hewan sekitar, sebagaimana telah dilakukan dalam beberapa penelitian terdahulu yang relevan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV MIN 10 Bener Meriah, Provinsi Aceh berjumlah 27 orang siswa yang terdiri dari 16 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan. Pengumpulan data menggunakan instrumen observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Analisis data menggunakan rumus menghitung persentase dan interpretasi hasil refleksi dengan analisis interaktif yang terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian Tindakan Kelas ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar materi siklus hidup hewan pada siswa kelas IV MIN 10 Bener Meriah tahun pelajaran 2022/2023 melalui penggunaan alat peraga *puzzle*.

DASAR TEORITIS

Media Pembelajaran Puzzle

Media merupakan perantara penyampai pesan yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk melatih daya ingat dan berpikir peserta didik adalah *puzzle*. *Puzzle* adalah sebuah media permainan merangkai potongan gambar yang berantakan agar menjadi suatu gambar yang utuh (Warapsari, 2015). *Puzzle* merupakan suatu alat atau media yang membentuk potongan-potongan kecil berupa gambar ataupun tulisan yang dapat membentuk suatu kata atau suatu gambar yang tersusun dan dapat membantu siswa untuk melatih kesabaran, kekompakkan, kerja sama. *Puzzle* berupa permainan merangkai atau membongkar pasang kotak-kotak atau potongan-potongan gambar sehingga membentuk sebuah pola gambar yang utuh (Matondang, 2021). Tujuan bermain *puzzle* adalah agar siswa lebih konsisten dengan apa yang dikerjakan, melatih kecerdasan logis matematis siswa. Selain berguna untuk melatih kecerdasan *puzzle* juga dapat menjalani kerjasama antar siswa (Oktaviani, 2020).

Adapun langkah-langkah penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran adalah:

1. Guru memberikan informasi kepada siswa bahwa mereka akan belajar dengan menyusun alat peraga *puzzle*.
2. Selanjutnya guru memberikan satu persatu amplop kepada siswa yang berisi potongan-potongan *puzzle*.
3. Kemudian siswa diberi waktu untuk menyelesaikan menyusun *puzzle*.
4. Siswa diminta untuk menyelesaikan pertanyaan yang ada pada gambar *puzzle*.
5. Guru meminta siswa untuk menjelaskan hasil pekerjaan di depan teman kelasnya (Lucia, 2010).

Puzzle merupakan salah satu alat peraga IPA yang digemari oleh siswa karena mereka seolah-olah sedang bermain dengan teman-teman. Terjadi komunikasi aktif, ketelitian dan kesabaran untuk menyelesaikan sebuah *puzzle*. Ada beberapa kelebihan dari *puzzle* diantaranya efektif digunakan untuk satu kelas, warna gambar yang menarik, berbentuk 3 dimensi, kejelasan gambar sesuai dengan aslinya, dapat digeser kekanan dan kiri, atas atau bawah dan *puzzle* dapat dilepas dari bingkainya. Sedangkan kekurangannya adalah siswa dapat mengalami kesulitan menyusun potongannya, pembuatannya cukup lama, rumit, membutuhkan biaya, ketelitian dan kesabaran dalam pembuatannya, dan ukuran *puzzle* yang tidak presisi (Fadlillah, 2017).

Penggunaan *puzzle* pada dasarnya dapat melatih koordinasi antara mata, tangan dan otak serta menstimulasi kolaborasi siswa terutama jika dilakukan pembelajaran secara berkelompok atau berpasangan. Selain itu juga merangsang kemampuan untuk menganalisis suatu masalah sehingga muncul ketelitian dan kesabaran dalam menyelesaikan tersebut.

Hasil Belajar

Hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah menerima pengalaman pembelajaran dari guru atau pendidik. Setiap menyelesaikan suatu materi ajar guru akan melakukan tes hasil belajar untuk mengetahui capaian kompetensi yang dicapai oleh peserta didik. Beberapa pengalaman yang diterima siswa merangkap ranah afektif, kognitif serta psikomotorik (Hutapea, 2019).

Hasil belajar memperlihatkan perubahan kondisi yang terbaik hingga memiliki manfaat untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, menjadikan mengerti akan suatu pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memiliki wawasan dan pandangan yang luas dan baru bagi sesuatu. Evaluasi hasil belajar adalah aktivitas yang dikerjakan untuk mendapatkan informasi mengenai hasil belajar yang telah dilaksanakan pada jangka waktu yang telah ditentukan dan dapat melakukan perbaikan terhadap gaya atau cara peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar (Artama, 2023).

Hasil belajar aspek kognitif dan psikomotor umumnya diketahui dengan menggunakan tes. Tes hasil belajar ranah kognitif dapat dilakukan dengan tes tulis, tes lisan atau memberikan tugas. Sedangkan aspek psikomotor dilakukan tes kinerja sehingga dapat diketahui ketrampilan yang telah diperoleh siswa baik selama proses belajar maupun setelah selesai belajar.

Materi Siklus Hidup Hewan

Semua makhluk hidup mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Hewan dan manusia mengalami beberapa tahapan pertumbuhan dan perkembangan dalam kehidupannya. Tahapan pertumbuhan dan perkembangan hewan membentuk sebuah siklus hidup atau daur hidup. Hewan mengalami tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda. Ada jenis hewan yang mengalami perubahan bentuk di setiap tahap hidupnya. Namun, ada pula hewan yang tidak mengalami perubahan bentuk pada setiap tahapannya, selain bertambah besar saja.

Hewan yang mengalami perubahan bentuk dalam siklus hidupnya berarti mengalami metamorfosis. Sedangkan hewan yang tidak mengalami perubahan bentuk dalam siklus hidupnya berarti tidak mengalami metamorfosis. Di antara hewan yang mengalami metamorfosis, ada hewan yang mengalami perubahan bentuk pada setiap tahapannya, ada juga yang tidak. Hewan yang mengalami perubahan bentuk pada setiap tahapan pertumbuhannya dinamakan mengalami metamorfosis sempurna. Sedangkan hewan yang mengalami perubahan bentuk hanya pada beberapa tahap tumbuh kembangnya dinamakan mengalami metamorfosis yang tidak sempurna. Dalam pembelajaran IPA pada kelas IV hewan sekitar yang dipelajari antara lain katak, capung dan kupu-kupu.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus 1

Perencanaan

Perencanaan pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada siklus 1 mengacu pada hasil observasi prasiklus yang dilaksanakan dengan memberikan soal pretes, dengan hasil sebagian besar siswa belum mampu mencapai nilai tuntas (KKM=70). Pada tahap perencanaan tindakan, peneliti menyiapkan perlengkapan pembelajaran yang dibutuhkan terdiri dari RPP, Lembar Kerja Siswa (LKS), *puzzle* siklus hidup hewan sekitar, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, instrumen tes akhir siklus 1. Peneliti juga berkolaborasi dengan teman sejawat untuk berkontribusi dalam penelitian ini.

Pelaksanaan

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru mengawali kelas dengan memberikan salam, dan memfasilitasi siswa untuk berdoa bersama.
2. Guru melakukan presensi dan menanyakan kabar siswa.
3. Guru melakukan memberitahu tujuan pembelajaran.
4. Guru melakukan apersepsi dan eksplorasi. Apersepsi bertujuan untuk menghubungkan materi yang telah dipelajari dengan materi yang akan dipelajari. Sedangkan eksplorasi bertujuan agar guru mengetahui kemampuan awal yang telah diketahui siswa terkait materi yang akan dipelajari yaitu siklus hidup hewan yang terdiri dari siklus hidup kupu-kupu dan siklus hidup katak.
5. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 6-7 orang siswa perkelompok.

Kegiatan Inti

1. Guru meminta siswa menyimak penjelasan guru tentang materi siklus hidup kupu-kupu dan katak.
2. Guru memberikan penjelasan dengan menggunakan media *puzzle*
3. Guru membagikan *puzzle* siklus hidup kupu-kupu dan LKS pada kelompok 1 dan 3.
4. Guru membagikan *puzzle* siklus hidup katak dan LKS pada kelompok 2 dan 4.
5. Pada pertemuan 1 guru memfasilitasi setiap kelompok berdiskusi setelah membaca petunjuk pada LKS.
6. Setiap kelompok bekerjasama menyusun *puzzle* dan mencatat hasil kerja pada LKS.
7. Pada pertemuan kedua guru kembali memfasilitasi siswa menyusun *puzzle* dan menyiapkan LKS karena belum optimal selesai pada pertemuan I.
8. Setiap kelompok diminta menentukan anggotanya yang akan melakukan presentasi untuk menjelaskan hasil kerja kelompok sambil memperagakannya dengan menyusun *puzzle*.
9. Guru memfasilitasi siswa melakukan diskusi dan tanya jawab.
10. Pada pertemuan ke II atau akhir siklus 2 dilakukan tes akhir siklus.

Kegiatan Penutup

1. Guru dan siswa melakukan refleksi dan memberikan umpan balik.
2. Guru memberikan informasi terkait materi yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya.
3. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam

Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan dan catatan teman sejawat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengajar belum maksimal karena belum mampu mengelola kelas dengan baik. Kegiatan guru belum sistematis sebagaimana yang dirancang pada RPP, ada langkah pembelajaran yang tertinggal. Pada pertemuan pertama guru bahkan terkesan diabaikan oleh siswa. Guru belum mampu mengoptimalkan interaksi dan komunikasi dalam pembelajaran baik interaksi komunikatif antara guru dengan siswa maupun di dalam kelompok, sehingga siswa hanya terfokus pada kegiatan menyusun *puzzle*.

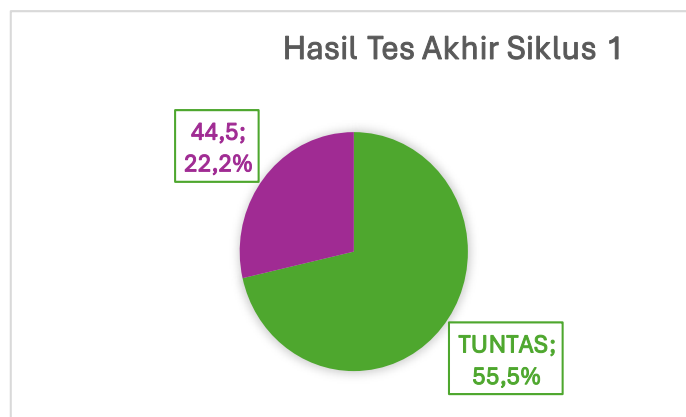
Guru juga belum optimal membimbing siswa dalam kegiatan kelompok sehingga menyebabkan suasana pembelajaran masih kurang kondusif. Akibatnya berpengaruh pada kegiatan penutup dimana guru lupa memberikan refleksi dan penguatan kepada siswa. Hal ini disebabkan guru belum menguasai dengan baik langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang dalam RPP. Guru terlalu terfokus pada kegiatan siswa menyusun gambar-gambar sehingga alokasi waktu untuk presentasi hasil kerja kelompok juga tidak terlaksana.

Selain itu aktivitas belajar siswa dalam kelompok teramati tidak beraturan sehingga kelas terkesan ribut. Sebagian siswa belum memahami cara menggunakan *puzzle* sehingga siswa berdebat saling menyalahkan didalam kelompoknya. Beberapa siswa berpindah ke kelompok lain yang diberikan tugas yang sama dan mengabaikan tugas di kelompoknya

sendiri. Siswa terkesan mengabaikan guru dan lebih tertarik kepada aktivitas menyusun *puzzle*. Beberapa siswa terlihat saling berebut dan terkesan belum terbiasa belajar secara berkelompok sehingga hanya beberapa siswa yang aktif dalam aktivitas kerja kelompok. Hasil kerja kelompok tidak dapat diselesaikan dengan maksimal. Adapun aspek yang diobservasi dari aktivitas siswa meliputi :

1. Memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru
2. Membaca LKPD
3. Berkomentar/bertanya/memberi pendapat/terlibat dalam diskusi
4. Kerjasama

Berdasarkan tes hasil belajar diperoleh hasil dari 27 siswa terdapat 12 (44,5%) siswa mencapai nilai tuntas dan 15 (55,5 %) siswa belum mencapai nilai tuntas. Jika dibandingkan dengan hasil prasiklus meskipun aktivitas belajar terdapat banyak kekurangan namun terjadi peningkatan hasil belajar. Hasil belajar dapat dianalisis dengan membandingkan hasil tes praksiklus dengan hasil tes akhir siklus 1. Pada prasiklus dari 27 siswa terdapat 19 (70,4%) yang belum tuntas dan pada akhir siklus 1 menjadi 15 (55,5 %) siswa belum mencapai nilai tuntas. Dengan demikian terjadi penurunan jumlah siswa yang tidak tuntas atau terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 14,9 %. Hasil tes belajar akhir siklus I dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 2. Hasil tes akhir siklus 1

Refleksi

Refleksi hasil belajar siklus 1 sebagai berikut :

1. Aktivitas belajar guru belum maksimal, dalam mengelola kelas dan menyampaikan materi pembelajaran. Hal yang harus diperbaiki oleh guru adalah:
 - a. Menyusun kembali RPP tindakan untuk siklus 2 berkolaborasi dengan teman sejawat.
 - b. Menyiapkan media gambar yang ditampilkan melalui power point atau gambar visual tentang siklus hidup hewan.
 - c. Membuat petunjuk cara menyusun *puzzle* yang disertai dengan penjelasan yang detail.
 - d. Guru membaca kembali RPP sebelum mengajar dan mengikuti langkah-langkah pembelajaran secara sistematis sebagaimana telah direncanakan.

- e. Membangun interaksi komunikatif dan fokus pada aktivitas Kegiatan belajar Mengajar (KBM) dengan memberi perhatian kepada seluruh siswa secara adil.
 - f. Memberikan arahan yang jelas dan memfasilitasi siswa dalam kegiatan kelompoknya secara maksimal.
 - g. Memotivasi siswa dengan pemberian *reward* kepada kelompok yang lebih dulu siap dan tampil ke depan.
2. Siswa terkesan belum terbiasa belajar secara kolaboratif sehingga sebagian besar siswa masih pasif. Teman dalam kelompok dapat dipilih kembali dan masing-masing kelompok diberikan tugas yang berbeda. Sebaiknya guru memfasilitasi kembali pembagian kelompok secara heterogen.
 3. Guru sebaiknya memberikan yel-yel atau *ice breaking* untuk menyemangati siswa ketika proses belajar.
 4. Hasil belajar siswa belum sesuai dengan indikator tindakan yaitu > 75 % siswa mencapai KKM. Oleh karena itu penelitian dilanjutkan ke siklus 2.

Siklus 2

Perencanaan

Perencanaan pada siklus 2 ini dilakukan berdasarkan rekomendasi terhadap hasil refleksi pada siklus 1. Pada tahap perencanaan tindakan, peneliti menyiapkan perlengkapan pembelajaran yang dibutuhkan terdiri dari RPP, Lembar Kerja Siswa (LKS), *puzzle* siklus hidup hewan yaitu capung, kupu-kupu, katak, nyamuk dan kecoa, gambar siklus hidup hewan sekitar melalui media visual, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, instrumen tes akhir siklus II, bingkisan *reward* untuk kelompok yang memperoleh hasil terbaik. Peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat dalam menyusun RPP tindakan dan menyiapkan perlengkapan KBM.

Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus II dilakukan pada pekan ke-2 bulan Februari 2023 yang terdiri dari 2 pertemuan yaitu pertemuan ke 3 dan pertemuan ke 4. Pada akhir pertemuan ke-4 guru melaksanakan tes akhir siklus II.

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru mengawali kelas dengan memberikan salam, dan memfasilitasi siswa untuk berdoa bersama.
2. Guru melakukan presensi dan menanyakan kabar siswa.
3. Guru melakukan memberitahu tujuan pembelajaran dan langkah-langkah kegiatan yang akan dilaksanakan.
6. Guru melakukan eksplorasi untuk menggali kembali ingatan siswa terhadap materi siklus hidup hewan sekitar dengan mengajukan dua pertanyaan yaitu: (1) "apakah diantara kalian ada yang bersedia menjelaskan kembali siklus hidup kupu-kupu dan katak sebagaimana kita pelajari pada pertemuan yang lalu?" (2) Yang manakah diantara kedua hewan tersebut yang memiliki metamorfosis sempurna?

7. Guru memfasilitasi pembagian kelompok belajar dengan membagi siswa menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 5-6 orang siswa perkelompok dengan cara membagikan kertas yang telah ditulis angka 1, 2, 3, 4 atau 5.
8. Guru memfasilitasi siswa untuk melakukan *ice breaking* dengan kegiatan tepuk semangat sebelum memulai Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).

Kegiatan Inti

1. Guru memberikan pertanyaan reflektif, “apa manfaatnya setelah kalian mengetahui siklus hidup hewan sekitar seperti kupu-kupu, katak, kecoa, nyamuk dan capung?”. Adakah diantara kalian yang pernah memperhatikan proses metamorfosis kupu-kupu? Apakah ada diantara kalian yang tau tentang nyamuk berbahaya yang dapat menyebabkan penyakit demam berdarah?
2. Guru meminta siswa memperhatikan gambar yang ditempelkan di papan tulis.
3. Guru memberikan penjelasan dan meminta setiap kelompok membaca kembali materi yang ada di buku paket atau bahan ajar yang telah dibagikan kepada masing-masing kelompok.
4. Guru membagikan *puzzle* siklus hidup kupu-kupu dan LKS pada kelompok 1.
5. Guru membagikan *puzzle* siklus hidup katak dan LKS pada kelompok 2 .
6. Guru membagikan *puzzle* siklus hidup capung dan LKS pada kelompok 3.
7. Guru membagikan *puzzle* siklus hidup kecoa dan LKS pada kelompok 4.
8. Guru membagikan *puzzle* siklus hidup nyamuk dan LKS pada kelompok 5.
9. Pada pertemuan ke-3 siklus II guru dibantu oleh teman sejawat memfasilitasi setiap kelompok berdiskusi setelah membaca petunjuk pada LKS.
10. Setiap kelompok bekerjasama menyusun *puzzle* dan mencatat hasil kerja pada LKS.
11. Pada pertemuan ke-4 siklus II guru memfasilitasi setiap kelompok melakukan presentasi.
12. Guru memfasilitasi siswa melakukan diskusi dan tanya jawab.
13. Guru memberikan penguatan dan meminta perwakilan siswa dari setiap kelompok menyampaikan kesimpulan hasil kerja kelompok.
14. Pada akhir pertemuan ke-4 dilakukan tes akhir siklus.

Kegiatan Penutup

1. Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar
2. Guru memfasilitasi siswa menentukan kelompok dengan kerjasama dan hasil kerja terbaik.
3. Guru meminta hasil kerja kelompok ditempelkan di masing kelas
4. Guru memberikan *reward* kepada kelompok yang memperoleh hasil terbaik.
5. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam

Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan dan catatan teman sejawat disimpulkan bahwa kemampuan guru dalam mengajar pada siklus II mengalami perubahan yang sangat signifikan. Guru menjelaskan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran dengan sistematis.

Kegiatan *ice breaking* dilakukan dalam bentuk tepuk konsentrasi dapat mengalihkan siswa untuk fokus belajar. Guru juga mampu memberikan penjelasan awal yang mudah dipahami dengan menggunakan media gambar. Suasana kelas lebih kondusif dan aktivitas belajar siswa teramati lebih fokus pada kegiatan dalam kelompok masing-masing. Hal-hal yang kurang dipahami langsung ditanyakan oleh siswa kepada guru atau teman sejawatnya. Aktivitas belajar pada pertemuan I interaktif, komunikatif dan menyenangkan. Hanya teramati beberapa siswa saja yang kurang aktif namun tidak meninggalkan kelompoknya.

Pada sesi presentasi kelompok siswa termotivasi dengan *reward* sederhana yang disediakan guru. Perwakilan kelompok berhasil melakukan presentasi yang dilengkapi dengan tanya jawab dan perbaikan beberapa penjelasan. *Puzzle* yang disusun siswa semuanya sudah sesuai dengan petunjuk kerja yang diberikan. Adapun hasil tes siklus 2 menunjukkan bahwa terdapat 21 (77,7%) siswa telah mencapai nilai tuntas. Artinya hanya 6 (22,3%) siswa yang masih dibawah nilai KKM. Guru memutuskan kepada 6 orang siswa tersebut diberikan remedial dengan metode bimbingan teman sebaya. Adapun hasil tes belajar akhir siklus I dapat dilihat di diagram berikut ini.



Gambar 2. Hasil tes akhir siklus II

Berdasarkan tes hasil belajar diperoleh hasil dari 27 siswa terdapat 21 (77,8 %) siswa mencapai nilai tuntas dan 6 (22,2 %) siswa belum mencapai nilai tuntas. Dengan demikian apabila dibandingkan dengan hasil belajar siklus I (55,5%), dengan hasil belajar pada akhir siklus II (77,8%) terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 22,3 %.

Refleksi

Refleksi hasil hasil pada siklus 2 ini sebagai berikut :

1. Terjadi peningkatan aktivitas guru yang sangat signifikan, dimana selain menjelaskan tujuan, guru juga menuntun langkah-langkah pembelajaran dengan sistematis. Guru mampu memberikan penjelasan awal yang mudah dipahami.
2. Siswa merespon pertanyaan-pertanyaan guru dengan antusias. Aktivitas belajar siswa teramati menyenangkan dan lebih fokus pada kegiatan dalam kelompok masing-masing. Komunikasi dan interaksi dalam pembelajaran terjalin dengan baik. Teman sejawat ikut berpartisipasi membantu suksesnya KBM. Hampir seluruh

siswa menunjukkan sikap yang baik baik dalam kegiatan kelompok, maupun ketika berinteraksi dengan guru dan teman sejawat.

3. Perwakilan kelompok berhasil melakukan presentasi dengan baik, meskipun ada beberapa perbaikan beberapa penjelasan yang dibantu oleh guru.
4. Hasil belajar pada tes akhir siklus II adalah 77, 8%, sehingga dibandingkan dengan hasil tes belajar akhir siklus 1, maka terjadi peningkatan sebesar 22,3 %.

Berdasarkan indikator tindakan yang telah ditetapkan maka Penelitian Tindakan Kelas ini dinyatakan selesai dan tidak perlu dilanjutkan, karena sudah mencapai hasil yang ditargetkan yaitu >75 % siswa mencapai KKM.

SIMPULAN

Penggunaan alat peraga pembelajaran berupa permainan *puzzle* efektif digunakan dalam pembelajaran materi siklus hidup hewan di sekitar. Penggunaan *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar karena mendorong adanya partisipasi, kolaborasi, komunikasi, interaksi dan rasa ingin tahu melalui belajar sambil bermain yang menyenangkan.

Indikasi pembelajaran yang menyenangkan ditandai dengan meningkatnya motivasi, semangat belajar dan peningkatan hasil belajar itu sendiri. Partisipasi siswa ditunjukkan melalui keaktifan dan berkinerja dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya melihat dan mendengarkan tapi aktif bertanya, berdiskusi, menjawab dan melakukan kegiatan. Suasana kelas akan menjadi lebih kondusif, hangat dan komunikatif. Dengan demikian penggunaan alat peraga untuk permainan edukatif dalam mempelajari materi siklus hewan sekitar menjadi salah satu alternatif pilihan tindakan untuk mencapai tujuan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran IPA bagi siswa MI sederajat. Meskipun demikian *puzzle* juga dapat digunakan untuk pembelajaran lainnya sesuai dengan kebutuhan.

Beberapa hal yang dapat diperhatikan ketika guru akan menggunakan alat peraga *puzzle* agar mendapatkan umpan balik yang positif adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas, memperhatikan tingkat kesulitan penggunaannya, memberikan petunjuk atau penanda jika dibutuhkan. Selain itu juga perlu diperhatikan jumlah alat peraga yang tersedia, yaitu sesuai dengan jumlah siswa dan alokasi waktu penggunaannya. Desain alat peraga yang menarik juga perlu dipertimbangkan baik dari segi warna, gambar maupun bahannya. Dan yang terpenting guru telah menjelaskan fungsi dan cara penggunaannya yang tepat serta target yang diharapkan setelah belajar. Alat peraga tidak harus digunakan pada kegiatan inti, dapat juga digunakan pada awal pembelajaran atau pada akhir pembelajaran pada sesi penguatan. Guru juga harus menggunakan strategi kolaboratif yang adil agar semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk mencoba dan belajar.

Khusus dalam hal pembelajaran nilai dan karakter, guru sebaiknya berusaha menginternalisasikannya secara maksimal melalui tuntunan bersikap dan berperilaku baik terhadap guru, terhadap sesama teman maupun terhadap ilmu pengetahuan. Diantaranya adalah sikap jujur, teliti, tanggung jawab, menghargai, santun, sabar, dll. Dengan

memanfaatkan hasil evaluasi dan refleksi dari setiap pertemuan guru diharapkan dapat memfasilitasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Artama, S. d. (2023). *Evaluasi Hasil Belajar*. Tanjong Morawa: PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Dani dkk. (2021). *Landasan Pendidikan*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Fadlillah, M. (2017). *Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana.
- Hanim, N. d. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Struktur Bagian Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Biotik XI 2023* (pp. 158-165). Banda Aceh: <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/PBiotik/article/view/19541/8453>.
- Hardi Tambunan dkk. (2021). *Manajemen Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Hutapea, R. H. (2019). Instrumen Evaluasi Non-Tes dalam Penilaian Hasil Belajar Ranah Afektif dan. *BIA': Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen Kontekstual*, 2(2), 151-165. doi: <https://doi.org/10.34307/b.v2i2.94>
- Ibda, H. (2022). *Belajar dan Pembelajaran Sekolah Dasar: Fenomena, Teori, dan Implementasi*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Johar, R. (2021). *Strategi Belajar Mengajar untuk Menjadi Guru Profesional*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Juwairiyah. (2013). Alat Peraga dan Media Pembelajaran Kimia. 4(2), 1-3. From <https://ejournal.bbg.ac.id/visipena/article/download/85/65/>
- Kartini, I. A. (2023). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema Kegemaranku. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 303-309. doi: <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.67292>
- Kemdikbud. (2018). *Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pelajaran pada Kurikulum 2013 untuk pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta: Kemdikbud RI.
- Kurnia, N. N. (2024). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 2 Koreak. *Jurnal Koulutus: Jurnal Pendidikan Kahuripan*, 7(1), 31-42. doi:<https://doi.org/10.51158/koulutus.v7i1.1116>
- Lalu Ismail dan Viera Restuani Adia. (2021). *Fasilitator dan Teknik Fasilitasi Pembelajaran*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Lalu Ismail, Viera Restuani Adia. (2022). *Fasilitator dan Teknik Fasilitasi Pembelajaran*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Londa, A. H. (2018). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada mata pelajaran IPA. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 113-120. doi:<https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.359>
- Lucia. (2010). *Belajar dengan Heboh*. Yogyakarta: G-Media.
- Marshida. (2023). *Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Materi Siklus Hidup Hewan di Sekitar*. Redelong: MIN 10 Bener Meriah.
- Matondang, R. d. (2021). *Ragam Media Pembelajaran PPKN*. Malang: Literasi Nusantara.
- Nurul Zuriah dan Hari Sunaryo. (2017). *Pendidikan Karakter*. Malang: Universitas <https://seulanga.kemenag.go.id/index.php/journal>

-
- Muhammadiyah Malang.
- Nurul Zuriyah dan Hari Sunaryo. (2018). Malang: Surya Pena Gemilang.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Oktaviani, A. (2020). *Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 3 Simbarweingin Tahun Pelajaran 2019/2020*. Lampung: IAIN Metro.
- Putra, A. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Sekolah Dasar*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Rahmah Johar dan Latifah Hanum. (2021). *Strategi Belajar Mengajar untuk Menjadi Guru yang Profesional*. Banda Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Restian, A. (2020). *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Kemdikbud RI, (2018). *Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pelajaran pada Kurikulum 2013 untuk pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta.
- Sulthon. (2016). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI). *ELEMENTARY*, 4(1), 1-17. From <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary/article/download/1969/pdf>
- Warapsari, D. A. (2015). Pengembangan Contextual Puzzle dengan Pembelajaran IPA Berbasis Proyek Tema Pencemaran dan Dampaknya bagi Makhluk Hidup. (807-814, Ed.) *USEJ (Unnes Science Education Journal)*, 4(1). doi: 10.15294/usej.v4i1.5014
- Widyawati, S. (2021). *Asyiknya Kooperatif Tipe Picture and Picture Dalam Belajar IPA, Untuk Kelas III Sekolah Dasar*. Surakarta: UNISRI Press.
- Zulkifli, dkk. (2022). *Pengantar Pendidikan*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi.