

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PUZZLE “SUGAM”  
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA  
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Sarah Saripah<sup>1</sup>, Maha Putra<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Pelita Bangsa

<sup>1</sup>[sarahsaripah370@gmail.com](mailto:sarahsaripah370@gmail.com), <sup>2</sup>[maha.putra@pelitabangsa.ac.id](mailto:maha.putra@pelitabangsa.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to: (1) determine the design of the "Sugam" puzzle-based learning media to improve the learning outcomes of fourth-grade elementary school students in IPAS (Integrated Science and Social Studies), (2) assess the feasibility of the media through validation by experts in content, media, and language, and (3) evaluate the effectiveness of the Sugam media. This research uses the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The instruments used are teacher response questionnaires (92%) and student response questionnaires (98%) to measure the practicality of the media. The expert validation results indicate the feasibility of the media, with percentages of 90% (media expert), 96% (language expert), and 98% (content expert). The field test results show a significant improvement in the pre-test (56) and post-test (94) scores, with an N-gain value of 0.86, indicating a high improvement. Thus, the developed learning media is effective for use in teaching.*

*Keywords: Sugam Learning Media, Learning outcomes, IPAS.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui desain media pembelajaran berbasis puzzle “Sugam” untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD, (2) mengetahui tingkat kelayakan media melalui validasi oleh ahli materi, media, dan bahasa, serta (3) mengetahui tingkat efektivitas media Sugam. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang meliputi analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen yang digunakan adalah angket respon guru (92%) dan respon siswa (98%) untuk mengukur kepraktisan media. Hasil validasi ahli menunjukkan kelayakan media dengan persentase 90% (ahli media), 96% (ahli bahasa), dan 98% (ahli materi). Hasil uji lapangan menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai pre-test (56) dan post-test (94), dengan nilai N-gain 0,86 yang menunjukkan peningkatan tinggi, dengan demikian media pembelajaran yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Sugam, Hasil Belajar, IPAS

**A. Pendahuluan**

Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam mengembangkan minat dan bakatnya. Hal esensial pada

Kurikulum Merdeka adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Solekah et al, 2022).

Dalam pembelajaran IPAS, metode konvensional seperti ceramah masih banyak digunakan oleh guru dalam mata pelajaran IPAS. Guru terlalu terpaku pada buku sumber, hal ini menyebabkan siswa bersikap pasif, kurang memahami materi, dan kurang bersemangat dalam pembelajaran (Kurnia et al., 2021). Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada pembelajaran IPS adalah media pembelajaran berbasis puzzle "Sugam". Media Sugam merupakan pengembangan dari media puzzle berupa permainan edukasi yang berbentuk persegi panjang, dengan model menyusun potongan gambar. Media ini dapat meningkatkan fokus serta mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik, sehingga penggunaan media Sugam diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lisa Indriyanti, Arsyad Abd. Gani dan Sintayana Muhandini (2020) dalam jurnal "Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram", hasil test pada uji coba terbatas mendapatkan rata-rata nilai pre-test 65,83 dan rata-rata nilai post-test sebesar 87,58. Pada uji lapangan mendapatkan rata-rata nilai pre-test sebesar 64,58 dan post-test sebesar 87,58. Hasil selisih pre-test dan post-test berdasarkan perhitungan rumus gain standar diperoleh nilai 0,63 yang didapat dari uji coba terbatas dan uji coba lapangan sehingga peningkatan hasil belajar siswa berada pada posisi sedang. Hasil uji kevalidan diperoleh dari penilaian ahli desain media sebesar 78%, ahli materi 98%. Hal tersebut memberi gambaran bahwa media puzzle layak dan valid digunakan sebagai salah satu media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara, analisis kebutuhan dan penelitian yang relevan, maka judul penelitian ini yaitu: "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle "Sugam" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian R&D (Research and Development) yang memiliki tujuan untuk mengetahui sejauh mana suatu produk memang benar-benar berkualitas serta relevan sesuai tujuan pembuatannya. Penelitian dan pengembangan media Sugam ini menggunakan acuan desain model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Model ini dipilih karena dapat dikembangkan secara sistematis dan merupakan desain pembelajaran yang memiliki 5 tahap yang mudah dipahami dalam mengembangkan sebuah produk bahan ajar.

Secara prosedural langkah-langkah penelitian pengembangan Research and Development (R&D) ADDIE, adalah sebagai berikut.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 28 Maret sampai 2 April 2024, di SDN Karangharja 03 yang bertempat di Kampung Teluk Bango RT. 10 RW.04 Desa Karangharja, Kecamatan Pebayuran, Kabupaten Bekasi. Peneliti melakukan observasi dengan subjek kelas IV, dimana dalam pembelajaran IPAS siswa mengalami kesulitan belajar sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis puzzle "Sugam".

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes yang diberikan kepada peserta didik kelas IV yang berjumlah 24 orang, angket respon guru dan siswa untuk kemudian dianalisis dengan menilai tingkat efektivitas dan kepraktisan media Sugam sebagai media pembelajaran. Selain itu, terdapat angket validasi yang akan diberikan kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Angket validasi kemudian dianalisis menggunakan skala likert 1-5 untuk menilai kelayakan media Sugam. Kelayakan media Sugam dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

Gambar 1. Model pengembangan ADDIE (Branch, 2009:2)



---

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase kelayakan

$\Sigma x$  = Jumlah total skor validator

$\Sigma xi$  = Jumlah nilai tertinggi

100% = Bilangan konstan

Hasil dari perhitungan ditemukan tingkat kelayakan produk media pembelajaran berbasis puzzle “Sugam”. Data skor yang diperoleh dapat diketahui tingkat kelayakannya dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 1 Kriteria Penilaian Kelayakan**

Presentase	Kualifikasi	Kriteria
81% < skor ≤ 100%	Sangat layak	Tidak revisi
61% < skor ≤ 80%	Layak	Tidak revisi
41% < skor ≤ 60%	Cukup layak	Perlu revisi
21% < skor ≤ 40%	Kurang layak	Revisi layak
0% < skor ≤ 20%	Tidak layak	Revisi layak

Produk media pembelajaran berbasis puzzle “Sugam” yang dikembangkan dapat dikatakan layak oleh validator apabila persentase yang ditentukan dari angket validasi dinyatakan layak.

Selain menguji kelayakan, dilakukan uji efektivitas media untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa Rumus berikut dapat digunakan untuk

mengetahui hasil belajar kognitif siswa:

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{100 - \text{Pretest}}$$

Setelah diketahui presentasinya maka dapat diketahui peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan media Sugam.

Setelah melakukan analisis tingkat efektivitas media Sugam, dilanjutkan pada tahap analisis respon guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan media Sugam yang dikembangkan. Kepraktisan media Sugam dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor dalam persen} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil dari perhitungan ditemukan tingkat kepraktisan produk media pembelajaran berbasis puzzle “Sugam”. Data skor yang diperoleh dapat diketahui tingkat kepraktisannya dengan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 2 Kriteria Penilaian Kepraktisan**

Presentase	Kriteria
85% - 100%	Sangat Praktis
70% - 84%	Praktis
55% - 69%	Cukup Praktis
40% - 54%	Kurang Praktis
0% - 39%	Tidak Praktis

Produk media pembelajaran berbasis puzzle “Sugam” yang

dikembangkan dapat dikatakan praktis apabila persentase yang ditentukan dari angket respon guru dan siswa mencapai presentase 70%.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan penelitian tahap pertama yang dilakukan di SDN Karangharja 03 adalah tahap analisis (analysis) untuk mengetahui permasalahan yang sedang terjadi, yang diawali dengan observasi dan wawancara kepada guru kelas IV SDN Karangharja 03, mengenai proses pembelajaran IPAS di kelas yang hanya menggunakan metode ceramah selama proses pembelajaran, tanpa menggunakan media pembelajaran dikarenakan keterbatasan sarana dan prasarana. Maka terjadi proses pembelajaran yang monoton dan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Dikarenakan keterbatasan media pembelajaran pada proses pembelajaran IPAS, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang dipelajari, dan rendahnya hasil belajar siswa terhadap pembelajaran IPAS karena tidak tersedianya media pembelajaran.

Berdasarkan analisis tersebut, maka penulis menetapkan suatu solusi berdasarkan analisis kebutuhan yaitu mengembangkan sebuah media pembelajaran yang konkret, menarik dan mendukung keaktifan siswa. Media yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis puzzle "Sugam" yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS. Dalam mengembangkan media Sugam penulis melalui beberapa tahap sebagai berikut:

#### **Analisis (*Analysis*)**

Tahap pertama dalam penelitian ini adalah analisis, yang meliputi analisis kurikulum, kondisi pembelajaran, dan kebutuhan. SDN Karangharja 03 menggunakan Kurikulum Merdeka, namun buku dan bahan ajar yang digunakan masih berupa buku paket. Melalui observasi dan wawancara dengan guru, ditemukan bahwa metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan terbatasnya media pembelajaran IPAS, sehingga hasil belajar siswa rendah. Berdasarkan analisis kebutuhan, pengembangan media pembelajaran berbasis puzzle "Sugam" diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran dan

meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi keragaman budaya di Indonesia.

### **Perancangan (*Desain*)**

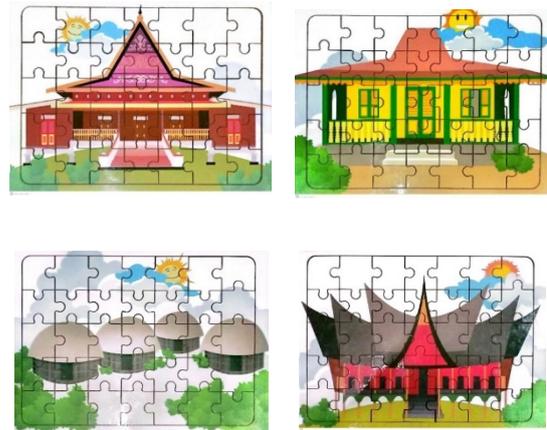
Pada tahap ini, spesifikasi produk yang akan dibuat adalah media pembelajaran berbasis puzzle "Sugam". Rancangan yang akan dikembangkan meliputi:

#### **1. Pengkajian Materi**

Materi yang digunakan untuk menyusun media Sugam adalah tentang keragaman budaya di Indonesia dalam mata pelajaran IPAS untuk kelas IV Sekolah Dasar. Proses penyusunan desain produk media Sugam disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran yang terdapat dalam Kurikulum Merdeka.

#### **2. Rancangan Media**

Media pembelajaran berbasis puzzle "Sugam" adalah permainan IPAS berbentuk papan yang mengajarkan keragaman rumah adat di Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD. Terdiri dari 4 media, masing-masing berukuran 30 cm x 20 cm dengan 35 potongan gambar, terbuat dari kepingan kayu tipis yang aman digunakan oleh siswa. Berikut ini tampilan media Sugam:



**Gambar 2** Desain Tampilan Media Sugam

### **Pengembangan (*Development*)**

Setelah media Sugam selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi untuk menilai kelayakannya. Penilaian dari ketiga validator kemudian dianalisis untuk menentukan skor rata-rata persentasenya. Berikut adalah tabel hasil penilaian dari para ahli.

**Tabel 3** Rekapitulasi Validator Ahli

No	Validator	Presentase
1	Ahli Media	90%
2	Ahli Bahasa	96%
3	Ahli Materi	98%
<b>Rata-rata</b>		<b>95%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat layak</b>

Berdasarkan rekapitulasi dari ketiga validator, media Sugam memperoleh nilai 95%, yang dihitung dari total skor seluruh validator dibagi

dengan jumlah validator (3 orang). Dengan hasil tersebut, media Sugam dikategorikan "Sangat layak" dan dapat disimpulkan bahwa media ini memenuhi kriteria kelayakan yang ditetapkan oleh para validator.

### **Implementasi (*Implementation*)**

Setelah uji kelayakan, tahap selanjutnya adalah implementasi, yang mencakup uji kepraktisan media Sugam melalui angket respon guru dan siswa dalam uji coba lapangan. Data dari angket respon guru dan siswa kemudian dianalisis, dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 4 Hasil Respon Guru dan Siswa**

No	Hasil Respon	Skor Presentase
1	Respon guru	92%
2	Respon siswa	98%
<b>Rata-rata</b>		<b>95%</b>
<b>Kategori</b>		<b>Sangat praktis</b>

Berdasarkan rekapitulasi respon guru dan siswa, diperoleh nilai rata-rata 95% dengan kriteria "Sangat Praktis", yang menunjukkan bahwa media Sugam sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain uji kepraktisan, tahap implementasi juga mencakup pengujian produk media Sugam dengan melibatkan 24 siswa kelas IV SDN Karangharja 03. Tujuan pengujian ini adalah untuk mengukur

pengaruh media Sugam terhadap hasil belajar siswa. Hasil tes belajar siswa pada uji coba lapangan ditampilkan dalam tabel berikut.

**Tabel 5 Hasil Pretest dan Post-tes**

No	Inisial Nama	Pretest	Post-test
1	MV	40	80
2	MKGA	80	100
3	MAG	70	100
4	MFA	70	90
5	MVA	50	100
6	MHA	50	100
7	NS	70	100
8	NNA	40	90
9	NA	60	100
10	P	50	80
11	PP	50	90
12	RPK	50	100
13	S	60	90
14	S	40	100
15	SA	60	90
16	S	50	100
17	SR	30	80
18	SW	50	90
19	SRA	80	100
20	SP	60	100
21	TA	60	90
22	TA	60	100
23	S	50	100
24	S	70	100
<b>Jumlah skor</b>		<b>1350</b>	<b>2270</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>56</b>	<b>94</b>

Hasil analisis data pretest dan post-test menunjukkan rata-rata nilai pretest 56 dan post-test 94, yang mengindikasikan pengaruh signifikan dari media pembelajaran berbasis puzzle "Sugam" terhadap peningkatan

hasil belajar siswa kelas IV SDN Karangharja 03. Nilai N-gain dihitung untuk mengukur sejauh mana peningkatan nilai terjadi sebelum dan setelah penggunaan media Sugam pada mata pelajaran IPAS.

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{100 - \text{Pretest}}$$

$$N\text{-gain} = \frac{94 - 56}{100 - 56}$$

$$N\text{-gain} = \frac{38}{44}$$

$$N\text{-gain} = 0,86\%$$

Hasil analisis data menunjukkan skor N-gain 0,86, yang menandakan peningkatan tinggi pada hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media Sugam. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media Sugam efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD.

#### **Evaluasi (Evaluation)**

Pada tahap evaluasi, angket diberikan kepada ahli media, bahasa, dan materi. Ahli media memberikan penilaian 90% dengan saran untuk memperbaiki ketahanan bahan dan menarik gambar. Ahli bahasa memperoleh 96% dengan saran perbaikan judul dan penggunaan gambar animasi. Ahli materi mendapat 98% dengan saran bahwa

media sudah layak tanpa revisi lebih lanjut.

Selain itu, angket respon guru dan siswa menunjukkan 92% dan 98%, yang tergolong sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media Sugam efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, karena tampilannya yang menarik mendorong semangat belajar dan mempermudah pemahaman materi.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan uji coba media pembelajaran berbasis puzzle "Sugam" pada siswa kelas IV SDN Karangharja 03, disimpulkan bahwa desain media ini "Sangat layak" dengan hasil validasi 90% (media), 96% (bahasa), dan 98% (materi), serta rata-rata validasi 95%. Respon guru (92%) dan siswa (98%) menunjukkan bahwa media Sugam praktis digunakan. Uji coba pada 24 siswa menghasilkan peningkatan nilai pretest (56) dan post-test (94), dengan N-gain 0,86, yang menunjukkan efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar.

Beberapa saran yang diberikan untuk penelitian lebih lanjut yaitu; (1) Guru diharapkan kreatif dalam mengembangkan dan membimbing

siswa, (2) Media sebaiknya dikombinasikan dengan strategi lain, dan (3) Pengembangan lebih lanjut perlu dilakukan dengan menambah materi pembelajaran lainnya, baik yang terkait dengan mata pelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Airlanda, P. (2021). Pengembangan Media Animus dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Arifin, B., Permoni, D., dkk. (2023). Systematic Literature Review: Penggunaan Media Puzzle terhadap Pemahaman Konsep IPS pada Siswa Sekolah Dasar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(3).
- Azzahra, I., Nurhasanah, A., & Hermawati, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Barlian, U. C., Solekah. S. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Educational and Language Research*, 1(12), 1-26.
- Cholilah, M., Tatuwo, A. G. P., Komariah, & Rosdiana, S. P. (2023). Pengembangan Kurikulum Merdeka Dalam Satuan Pendidikan Serta Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad 21. *Sanskara Pendidikan dan Pengajaran*, 1(02), 56–6.
- Fatayan, A., Frilia, A., & Fauziah, M. P. (2022). Pengaruh Minat Baca Terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2694–2700.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–37.
- Indriyanti, L., Gani, A. A., & Muhardini, S. (2020). Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 108.
- Kurnia, I. R., Caroline, S. H. P., & Saripah, S. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(02), 1–7.
- Maulidah, A. N., & Aslam, A. A. (2021). Penggunaan Media Puzzle secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 281.
- Qolbu, N. S., Sutisnawati, A., & Amalia, A. R. (2022). Pengembangan Media Animus

- dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10341–10350.
- Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(01), 1–6.
- Ramadhani, M. I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2237–2244.
- Septiana, A. N., & Winangun, I. M. A. (2023). Analisis Kritis Materi IPS dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Widyaguna: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 43–54.
- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Pengetahuan IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 354–362.
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling. *Quanta*, 5(3), 111–118.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2112.
- Yunanto, D. (2021). Game Edukasi Puzzle Rumah Adat Tradisional Indonesia Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(3), 414–420.
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999–2006.