

## Pemanfaatan Permainan Puzzle dalam Pembelajaran IPS pada Materi Membaca Peta di Kelas IV SD

Anisa Salsabila<sup>1✉</sup>, Ita Rustiati Ridwan<sup>2</sup> & Susilawati<sup>3</sup>

<sup>1✉</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, anisasalsabila@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-8383-2499](https://orcid.org/0000-0002-8383-2499)

<sup>2</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, itarustiagiridwan@upi.edu, Orcid ID: [0000-0002-8056-8354](https://orcid.org/0000-0002-8056-8354)

<sup>3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, susilawati@upi.edu, Orcid ID: [0000-0001-5944-6734](https://orcid.org/0000-0001-5944-6734)

### Article Info

#### History Articles

Received:

Aug 2022

Accepted:

Dec 2023

Published:

Jun 2024

### Abstract

Reading maps is an important material in Social Science learning for elementary school in the fourth-grade syllabus. The purpose of students studying maps is that they can read maps, such as know some areas, and descriptions of the Earth's surface, and also know about the symbols on the map. Based on the researcher's initial observation at the State of Elementary School of Lialang, teachers do not use learning media, they are using only verbal methods. This makes learning passive and boring. Thus, the researchers used the puzzle of maps as a learning medium and method, with the hope of knowing the learning process and increasing the outcome of students' learning maps. The research method used is classroom action research, using a model from Kemmis and McTaggart. The result of this research in pre-cycle students' learning activity, students got 48%, then after the puzzle of maps implemented in cycle I, increased to 68% and increased again to 85,3% in cycle II. In addition, student learning outcomes also increase. At the beginning of the pre-cycle before using the puzzle of maps, only 28%. In the first cycle after implementing puzzles, the percentage of complete increased 48% as well as it increased again in the second cycle to 84%.

### Keywords:

Reading Map, Puzzle, Learning Media

### How to cite:

Salsabila, A. Ridwan, I. R., & Susilawati, S. (2024). Pemanfaatan permainan puzzle dalam pembelajaran IPS pada materi membaca peta di kelas IV SD. *Didaktika*, 4(2), 110-124.

---

## Info Artikel

*Riwayat Artikel*  
Dikirim:  
Agu 2022  
Diterima:  
Des 2023  
Diterbitkan:  
Jun 2024

## Abstrak

Membaca peta merupakan materi penting dalam pembelajaran IPS SD pada silabus kelas IV. Tujuan siswa mempelajari materi peta adalah agar siswa dapat membaca peta seperti mengetahui suatu wilayah, bentuk dan gambaran dari permukaan bumi, dan juga mengetahui arti simbol-simbol pada peta. Berdasarkan observasi awal peneliti di SDN Lialang, guru masih kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran, metode mengajar yang digunakan adalah metode ceramah. Hal ini membuat pembelajaran pasif dan membosankan. Maka dari itu, peneliti menggunakan permainan Puzzle peta sebagai media dan metode dalam pembelajaran. Dengan tujuan untuk mengetahui proses pembelajaran IPS pada materi membaca peta dengan menggunakan Puzzle peta dan dengan harapan hasil belajar siswa dalam materi membaca peta meningkat. Metode penelitian yang digunakan PTK model dari Kemmis dan MC Taggart. Hasil dari penelitian ini pada tahap pra-siklus aktivitas belajar siswa memperoleh hasil 48%, lalu setelah diterapkan media puzzle peta pada siklus I, meningkat menjadi 68% dan kemudian meningkat lagi pada siklus II dengan hasil 85,3%. Selain aktivitas belajar siswa yang meningkat, hasil belajar siswa pun meningkat. Pada awal pra-siklus sebelum menggunakan media Puzzle peta, siswa yang tuntas hanya 28%. Pada siklus I setelah menggunakan media Puzzle peta, siswa yang tuntas meningkat menjadi 48%, dan meningkat lagi pada siklus II, menjadi 84%.

---

## Kata Kunci:

Membaca Peta, Puzzle, Media Pembelajaran

---

## Cara mengutip:

Salsabila, A. Ridwan, I. R., & Susilawati, S. (2024). Pemanfaatan permainan puzzle dalam pembelajaran IPS pada materi membaca peta di kelas IV SD. *Didaktika*, 4(2), 110-124.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha yang direncanakan dan prosesnya di sekolah harus terencana untuk mencapai hasil atau memicu proses belajar pada anak untuk meningkatkan mutu pendidikan, guru perlu menjadi inovatif dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih hidup, efektif, dan meningkatkan minat siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya menghasilkan prestasi. Oleh karena itu, dalam pembelajaran IPS, inovasi melalui media pembelajaran juga diperlukan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah satu-satunya disiplin akademik yang mengajarkan siswa bagaimana memahami fenomena sosial dan pandangan dunia yang ada. Menurut Kemendikbud (dalam Pratiwi et al., 2021) kurikulum IPS memiliki empat tujuan yaitu agar siswa dapat memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan masyarakat umum, memiliki keterampilan berpikir logis, memiliki kesadaran sosial dan berkemanusiaan, dan memiliki keterampilan yang diperlukan untuk komunikasi, kerja tim, serta persaingan dalam masyarakat umum. Maka dari itu, sangat penting untuk mengenalkan dan menjelaskan IPS kepada siswa di jenjang sekolah dasar.

Peta adalah komponen penting dari kurikulum geografi IPS yang harus diajarkan kepada siswa di sekolah dasar. Menurut Hasanah (2021) manfaat dari siswa mempelajari materi peta adalah agar siswa dapat mengetahui bentuk dan gambaran dari permukaan bumi serta mengetahui apa arti simbol-simbol yang terdapat pada peta. Selain itu, peta juga digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk menunjukkan lokasi mana saja yang ingin diketahui. Dengan demikian siswa perlu mempelajari materi dan paham bagaimana membaca peta. Membaca peta merupakan materi yang terdapat dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar salah satunya dalam silabus kelas IV.

Pembelajaran IPS juga dapat dilakukan secara menarik dan tidak terkesan membosankan bagi siswa jika guru memilih strategi dan media pengajaran yang efektif. Pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pengajaran dan materi yang disampaikan oleh guru melalui media pembelajaran dapat memudahkan siswa untuk memahaminya (Nurpratiwiningsih & Mumpuni, 2019). Malik (dalam Sumiharsono & Hasanah, 2017) mendefinisikan media sendiri sebagai pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan sehingga merangsang perasaan, pikiran, dan minat serta perhatian para siswa. Hal ini sejalan yang dikatakan oleh Mustofa (2024) bahwa media berfungsi sebagai alat penghubung antara pengirim dan penerima pesan dalam proses pembelajaran, serta berperan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi individu untuk belajar.

Permainan merupakan salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mewujudkan pembelajaran yang bernuansa aktif, kreatif, dan menyenangkan. Media gambar merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mempermudah siswa memahami pelajaran IPS, khususnya tentang pelajaran sejarah dengan menggunakan media peta dan gambar (Fidrawati, 2015). Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh permainan Puzzle. Khasanah (2021) mengatakan bahwa melalui penggunaan media permainan Puzzle, dapat mengembangkan motivasi belajar siswa, menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif, serta dapat meningkatkan konsentrasi siswa saat memecahkan masalah. Hal ini juga sejalan dengan yang dinyatakan oleh Herliani et al. (2024) bahwa dengan menggunakan media yang interaktif, siswa bisa lebih termotivasi dan mempunyai keinginan untuk belajar yang lebih baik. Oleh karena itu, penelitian ini memanfaatkan permainan Puzzle sebagai sebuah metode dan media pada pembelajaran IPS kelas IV pada materi membaca peta dengan tujuan untuk mengetahui proses pelaksanaan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada materi membaca peta di kelas

IV dengan menggunakan permainan Puzzle. Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Permainan Puzzle dalam Pembelajaran IPS pada Materi Membaca Peta di Kelas IV Sekolah Dasar”.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Walidin, et al. (dalam Fadli, 2021) pendekatan kualitatif merupakan suatu proses penelitian untuk memahami fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran secara menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan melalui kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang bersumber dari informan serta dilakukan di tempat alamiah.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart (dalam Arikunto et al., 2021). Setiap siklus melibatkan empat komponen: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Perencanaan melibatkan penyusunan rancangan tindakan untuk menangani permasalahan. PTK membantu menghubungkan kesenjangan antara teori dan praktik pendidikan dengan melibatkan kegiatan di kelas dan aktivitas yang direncanakan dengan siswa.

Penelitian melibatkan 25 siswa kelas IV SD Negeri Lialang, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Instrumen yang digunakan meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi bertujuan untuk memperoleh data aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, sedangkan tes dilakukan pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Aktivitas yang dilakukan direkam melalui laporan penelitian yang berisi gambar kegiatan.

Proses analisis data melibatkan tiga tahap utama yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data melibatkan penggabungan, rangkuman, dan seleksi data utama. Penyajian data dilakukan dengan menyederhanakan catatan lapangan menjadi bentuk deskriptif. Tahap penarikan kesimpulan melibatkan interpretasi hasil data, diverifikasi untuk memastikan kevalidannya dalam proses penelitian.

Pada tahap validasi data digunakan beberapa metode. Pertama adalah teknik triangulasi yang melibatkan pendekatan multi-metode saat pengumpulan dan analisis data, dengan menggunakan pedoman observasi dan catatan lapangan (Alfansyur & Mariyani, 2020). Tahap validasi kedua adalah *member check* yang melibatkan pemeriksaan data apakah sesuai dengan informasi dari narasumber. Tahap ketiga melibatkan *expert opinion* atau pendapat ahli yang memerlukan konsultasi dengan ahli bidang sebelum penelitian dilakukan. Tahap keempat adalah *audit trail* yang mencakup penyimpanan rinci semua kegiatan penelitian untuk memastikan keakuratan dan keandalan data.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pra Siklus**

Observasi pra-siklus dilakukan pada Sabtu, 16 April 2022, dengan fokus pada data kelas, siswa, kemampuan siswa, dan nilai siswa. Kegiatan belajar mengajar diamati untuk mendapatkan informasi yang belum diketahui oleh peneliti. Guru kurang memanfaatkan media belajar pendukung seperti peta gantung, lebih banyak mengajar dengan metode ceramah, dan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

**Tabel 2.** Hasil Observasi Aktivitas KBM Guru Pra-siklus

No	Aspek Yang Diamati	Nilai	
		Ya	Tidak
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>			
1	Guru melakukan pengkondisian kelas sebelum memulai pembelajaran	√	
2	Guru melakukan apersepsi		√
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		√
4	Guru memberikan motivasi untuk meningkatkan semangat belajar siswa		√
<b>Kegiatan Inti</b>			
5	Guru menjelaskan konsep pembelajaran		√
6	Guru menjelaskan materi pembelajaran	√	
7	Guru menggunakan media pembelajaran Puzzle peta		√
8	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya/memberi tanggapan	√	
9	Membimbing siswa dalam kegiatan diskusi kelompok		√
10	Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan		√
11	Memberikan penghargaan kepada siswa		√
<b>Kegiatan Penutup</b>			
12	Membimbing siswa dalam membuat kesimpulan	√	
13	Memberi penguatan kepada siswa		√
14	Melakukan kegiatan evaluasi	√	
15	Menggunakan waktu secara efisien selama pembelajaran		√
<b>Jumlah</b>		<b>5</b>	<b>10</b>
<b>Persentase</b>		<b>33,3%</b>	

**Informasi :**

- 61% - 100% = baik
- 31% - 61 % = cukup
- < 30% = kurang

$$P : \frac{\text{Jumlah YA}}{\text{Jumlah Seluruh Aspek}} \times 100\%$$

$$P : = \frac{5}{15} \times 100\% = 33,3\% \text{ (Cukup)}$$

Tabel 2 menampilkan hasil observasi aktivitas Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dilakukan oleh guru pada tahap pra-siklus. Tabel ini terbagi menjadi tiga bagian utama, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup, yang masing-masing terdiri dari beberapa indikator yang diamati.

Pada bagian kegiatan pendahuluan, terdapat empat indikator yang diamati, namun hanya satu yang dilaksanakan oleh guru, yaitu melakukan pengkondisian kelas sebelum pembelajaran dimulai. Sementara itu, tiga indikator lainnya, yakni melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta memberikan motivasi kepada siswa untuk meningkatkan semangat belajar,

tidak dilaksanakan. Hal ini menunjukkan bahwa pada tahap awal pembelajaran, guru belum sepenuhnya mengoptimalkan langkah-langkah pembukaan yang esensial untuk membangun suasana kelas yang kondusif dan fokus pada tujuan pembelajaran.

Kegiatan inti terdiri dari tujuh indikator yang mencerminkan proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Berdasarkan hasil observasi, hanya dua aktivitas yang dilaksanakan dengan baik, yaitu penyampaian materi pembelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau memberikan tanggapan. Sementara itu, lima indikator lainnya, seperti penjelasan konsep pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang relevan (misalnya, Puzzle peta), membimbing siswa dalam diskusi kelompok, menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, serta memberikan penghargaan kepada siswa, tidak dilakukan oleh guru. Hal ini menunjukkan kurangnya variasi strategi dalam mengajar serta minimnya usaha untuk menciptakan interaksi yang dinamis di kelas.

Pada kegiatan penutup, terdapat empat indikator yang diamati, di mana dua indikator terlaksana, yakni membimbing siswa dalam membuat kesimpulan dan melakukan evaluasi untuk menilai pemahaman siswa. Namun, dua indikator lainnya, yaitu pemberian penguatan kepada siswa dan penggunaan waktu secara efisien, tidak terlaksana. Ketiadaan penguatan ini dapat berpengaruh pada kepercayaan diri siswa dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan, sedangkan penggunaan waktu yang kurang efisien dapat mengurangi efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, dari 15 indikator yang diamati pada tahap pra-siklus, hanya 5 indikator yang terlaksana, sedangkan 10 indikator lainnya tidak dilaksanakan. Hal ini menghasilkan persentase keterlaksanaan sebesar 33,3%, yang berada pada kategori “cukup” sesuai dengan kriteria penilaian yang ditetapkan (31%-61%). Hasil ini menunjukkan bahwa implementasi KBM pada tahap pra-siklus masih perlu ditingkatkan secara signifikan. Terutama, perlu adanya penekanan pada pelaksanaan kegiatan pendahuluan dan penutup, yang bertujuan untuk memberikan kerangka kerja yang jelas bagi siswa mengenai apa yang akan dipelajari dan mengevaluasi pemahaman mereka setelah pembelajaran berlangsung. Selain itu, pada kegiatan inti, perlu diupayakan lebih banyak interaksi dan variasi metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna. Selain itu, peneliti melakukan observasi pada aktivitas belajar siswa pada pra-siklus dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 3.** Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Pra-siklus

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Jumlah
1	AH	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	2	2	20
2	AWR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	14
3	AAA	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	22
4	ANW	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
5	AH	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
6	AUP	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	15
7	CAP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
8	DZ	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	13
9	IKBA	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	22

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Jumlah
10	J	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	22
11	M	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	14
12	MRP	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	16
13	MAF	2	2	2	2	2	1	1	2	1	3	2	2	22
14	MR	2	2	2	2	2	1	1	2	1	3	2	2	22
15	NS	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	18
16	NBH	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
17	QGAN	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	23
18	RNS	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	21
19	RA	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	18
20	S	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	17
21	S	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	13
22	SAH	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	15
23	WAD	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	17
24	ZAM	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	13
25	ZAR	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	2	21
<b>JUMLAH</b>		<b>41</b>	<b>44</b>	<b>41</b>	<b>38</b>	<b>39</b>	<b>25</b>	<b>30</b>	<b>37</b>	<b>26</b>	<b>37</b>	<b>38</b>	<b>36</b>	<b>432</b>
<b>Persentase</b>													<b>48%</b>	
<b>Kriteria Persentase</b>													<b>Cukup</b>	

**Informasi :**

- 61% - 100% = baik
- 31% - 61 % = cukup
- < 30% = kurang

$$P = \frac{\text{Jumlah aktivitas yang diamati}}{\text{total skor max}} \times 100\%$$

$$P = \frac{432}{900} \times 100\%$$

= 48% (Cukup)

Berdasarkan observasi pra-siklus, tingkat antusias, pemaparan hasil diskusi, dan kerja sama antar siswa masih kurang. Selain itu, peneliti juga memberikan tes kepada siswa pada tahap ini untuk mengukur pemahaman mereka terhadap materi.

**Tabel 4.** Hasil Belajar Siswa Pra-siklus

No	Nama	Nilai	Ketuntasan
1	AH	45	Tidak tuntas
2	AWR	38	Tidak tuntas
3	AAA	60	Tidak tuntas

4	ANW	58	Tidak tuntas
5	AH	60	Tidak tuntas
6	AUP	58	Tidak tuntas
7	CAP	38	Tidak tuntas
8	DZ	50	Tidak tuntas
9	IKBA	78	Tuntas
10	J	78	Tuntas
11	M	50	Tidak tuntas
12	MRP	58	Tidak tuntas
13	MAF	78	Tuntas
14	MR	58	Tidak tuntas
15	NS	45	Tidak tuntas
16	NBH	78	Tuntas
17	QGAN	80	Tuntas
18	RNS	45	Tidak tuntas
19	RA	58	Tidak tuntas
20	S	78	Tuntas
21	S	58	Tidak tuntas
22	SAH	30	Tidak tuntas
23	WAD	58	Tidak tuntas
24	ZAM	78	Tuntas
25	ZAR	58	Tidak tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>1473</b>	
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>58,9</b>	
<b>Persentase ketuntasan siswa</b>		<b>28%</b>	
<b>Persentase ketidak tuntas siswa</b>		<b>72%</b>	

- Nilai Rata-rata  $= \frac{1473}{25} = 58,9$  (Cukup)
- Persentase Ketuntasan Siswa  $= \frac{7}{25} \times 100\% = 28\%$  (Kurang)
- Persentase Ketidak-Tuntasan Siswa  $= \frac{18}{25} \times 100\% = 72\%$  (Kurang)

Hasil tes pra-siklus menunjukkan banyak siswa yang belum tuntas dalam pembelajaran IPS materi membaca peta. Proses pembelajaran dianggap monoton karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan media yang kurang menarik tidak digunakan secara optimal. Hal tersebut membuat pembelajaran terasa membosankan. Oleh karena itu, peneliti akan melanjutkan ke tahap siklus I untuk perbaikan lebih lanjut.

### Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada tanggal 20 April 2022 dengan fokus perbaikan hasil belajar siswa dan peningkatan kegiatan belajar mengajar agar lebih aktif dan menarik perhatian siswa. Kegiatan pembelajaran melibatkan salam, doa, apersepsi, tanya jawab kecil, dan penjelasan

materi tentang peta Indonesia, termasuk pengertian, fungsi, simbol peta, arah mata angin, provinsi, dan pulau. Siswa dibagi menjadi kelompok, diberikan Puzzle peta pulau terbesar Indonesia, dan setiap kelompok menyusunnya. Hasilnya disampaikan, diikuti oleh tes evaluasi dan penutupan pembelajaran dengan doa.

**Tabel 5.** Hasil Observasi Aktivitas KBM Guru Siklus I

No	Aspek Yang Diamati	Nilai	
		Ya	Tidak
<b>Kegiatan Pembuka</b>			
1	Guru melakukan pengkondisian kelas sebelum memula pembelajaran	√	
2	Guru melakukan apersepsi	√	
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran		√
4	Guru memberikan motivasi untuk meningkatkan semangat belajar siswa		√
<b>Kegiatan Inti</b>			
5	Guru menjelaskan konsep pembelajaran	√	
6	Guru menjelaskan materi pembelajaran	√	
7	Guru menggunakan media pembelajaran Puzzle peta	√	
8	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya/memberi tanggapan	√	
9	Membimbing siswa dalam kegiatan diskusi kelompok	√	
10	Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan	√	
11	Memberikan penghargaan kepada siswa		√
<b>Kegiatan Penutup</b>			
12	Membimbing siswa dalam membuat kesimpulan	√	
13	Memberi penguatan kepada siswa		√
14	Melakukan kegiatan evaluasi	√	
15	Menggunakan waktu secara efisien selama pembelajaran		√
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>5</b>
<b>Persentase</b>		<b>66,7%</b>	

$$P : \frac{10}{15} \times 100\% = 66,7\% \text{ (Baik)}$$

Tabel 5 menunjukkan hasil observasi aktivitas Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) guru pada Siklus I, yang mencakup tiga aspek utama: kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dari 15 indikator yang diamati, 10 indikator terlaksana, sementara 5 indikator tidak terlaksana seperti Guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran, tidak memotivasi, tidak memberikan penghargaan, tidak memberikan penguatan pelajaran, dan kurang efisien dalam menggunakan waktu mengajar. Persentase keterlaksanaan adalah 66,7%, yang termasuk kategori "baik". Ini menunjukkan adanya peningkatan dalam pelaksanaan aktivitas KBM dibandingkan dengan tahap pra-siklus, meskipun masih terdapat beberapa indikator yang perlu diperbaiki, terutama dalam penyampaian tujuan pembelajaran, pemberian motivasi, pemberian penghargaan,

serta penggunaan waktu yang efisien. Peneliti melakukan observasi aktivitas belajar siswa pada siklus ke-1 dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 6.** Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus 1

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Jumlah
1	AH	2	1	2	2	2	3	2	1	2	1	1	1	20
2	AWR	2	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	1	17
3	AAA	2	3	2	2	2	3	2	2	1	3	2	3	27
4	ANW	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	25
5	AH	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	23
6	AUP	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	29
7	CAP	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	1	1	19
8	DZ	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	18
9	IKBA	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	31
10	J	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	29
11	M	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	27
12	MRP	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	24
13	MAF	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25
14	MR	2	3	2	2	2	3	2	1	2	1	2	2	24
15	NS	2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	2	2	25
16	NBH	2	2	2	2	2	3	2	1	2	1	3	2	24
17	QGAN	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	27
18	RNS	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	27
19	RA	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	19
20	S	2	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	29
21	S	2	3	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	23
22	SAH	2	2	2	1	2	3	2	2	1	2	2	1	22
23	WAD	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	28
24	ZAM	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25
25	ZAR	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	25
<b>JUMLAH</b>		<b>50</b>	<b>56</b>	<b>51</b>	<b>50</b>	<b>54</b>	<b>62</b>	<b>49</b>	<b>47</b>	<b>47</b>	<b>46</b>	<b>49</b>	<b>51</b>	<b>612</b>
<b>Persentase</b>														<b>68%</b>
<b>Kriteria Persentase</b>														<b>Baik</b>

$$P = \frac{612}{900} \times 100\% = 68\% \text{ (Baik)}$$

Siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dalam pembelajaran IPS materi membaca peta dengan menggunakan media Puzzle peta. Mereka telah aktif dalam kegiatan tanya jawab, tetapi kepercayaan diri siswa masih kurang dan perlu ditingkatkan.

**Tabel 7.** Hasil Belajar Siklus I

No	Nama	Nilai	Ketuntasan
1	AH	68	Tidak tuntas
2	AWR	53	Tidak tuntas
3	AAA	70	Tuntas
4	ANW	66	Tidak tuntas
5	AH	68	Tidak tuntas
6	AUP	81	Tuntas
7	CAP	53	Tidak tuntas
8	DZ	51	Tidak tuntas
9	IKBA	81	Tuntas
10	J	98	Tuntas
11	M	68	Tidak tuntas
12	MRP	66	Tidak tuntas
13	MAF	78	Tuntas
14	MR	70	Tuntas
15	NS	68	Tidak tuntas
16	NBH	81	Tuntas
17	QGAN	96	Tuntas
18	RNS	78	Tuntas
19	RA	65	Tidak tuntas
20	S	81	Tuntas
21	S	65	Tidak tuntas
22	SAH	63	Tidak tuntas
23	WAD	85	Tuntas
24	ZAM	81	Tuntas
25	ZAR	66	Tidak tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>1800</b>	
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>72</b>	
<b>Persentase ketuntasan siswa</b>		<b>48%</b>	
<b>Persentase ketidaktuntasan siswa</b>		<b>52%</b>	

- Nilai Rata-rata =  $\frac{1800}{25} = 72$  (Baik)
- Persentase Ketuntasan Siswa =  $\frac{12}{25} \times 100\% = 48\%$  (Cukup)
- Persentase Ketidaktuntasan Siswa =  $\frac{13}{25} \times 100\% = 52\%$  (Cukup)

Hasil tes menunjukkan sebagian siswa belum menguasai pembelajaran IPS materi membaca peta, karena masih dalam tahap pengenalan pembelajaran menggunakan permainan Puzzle peta. Oleh karena itu, peneliti akan melakukan refleksi lebih mendalam terhadap

pembelajaran pada siklus I dan melanjutkan tindakan ke tahap siklus II karena hasilnya belum sesuai dengan harapan.

## Siklus II

Pada siklus II, kegiatan dimulai dengan doa dan salam, dilanjutkan dengan apersepsi dan pengumuman tujuan pembelajaran. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok, masing-masing mendapatkan Puzzle peta Indonesia dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Setelah diskusi kelompok, perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi mereka.

**Tabel 8.** Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Jumlah
1	AH	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	35
2	AWR	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	32
3	AAA	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	32
4	ANW	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	31
5	AH	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	3	30
6	AUP	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	36
7	CAP	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	25
8	DZ	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	25
9	IKBA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	35
10	J	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	34
11	M	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	33
12	MRP	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	25
13	MAF	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	27
14	MR	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	33
15	NS	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	30
16	NBH	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	33
17	QGAN	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	32
18	RNS	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	31
19	RA	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	24
20	S	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	33
21	S	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	33
22	SAH	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	29
23	WAD	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	33
24	ZAM	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	27
25	ZAR	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	30
<b>Jumlah</b>		<b>62</b>	<b>68</b>	<b>57</b>	<b>63</b>	<b>69</b>	<b>71</b>	<b>67</b>	<b>68</b>	<b>61</b>	<b>57</b>	<b>58</b>	<b>67</b>	<b>768</b>
		<b>Persentase</b>												<b>85,3%</b>
		<b>Kriteria Persentase</b>												<b>Baik</b>

$$P = \frac{768}{900} \times 100\% = 85,3\% \text{ (Baik)}$$

Berdasarkan observasi, terlihat peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan media Puzzle peta, ditunjukkan oleh keaktifan, antusias belajar, dan rasa percaya diri. Siswa juga menunjukkan antusiasme dalam kegiatan tanya jawab.

**Tabel 9.** Hasil Observasi Aktivitas KBM Guru Siklus II

NO	ASPEK YANG DIAMATI	NILAI	
		YA	TIDAK
<b>Kegiatan Pendahuluan</b>			
1	Guru melakukan pengkondisian kelas sebelum memulai pembelajaran	√	
2	Guru melakukan apersepsi	√	
3	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
4	Guru memberikan motivasi untuk meningkatkan semangat belajar siswa	√	
<b>Kegiatan Inti</b>			
5	Guru menjelaskan konsep pembelajaran	√	
6	Guru menjelaskan materi pembelajaran	√	
7	Guru menggunakan media pembelajaran Puzzle peta	√	
8	Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya/memberi tanggapan	√	
9	Membimbing siswa dalam kegiatan diskusi kelompok	√	
10	Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan	√	
11	Memberikan penghargaan kepada siswa		√
<b>Kegiatan Penutup</b>			
12	Membimbing siswa dalam membuat kesimpulan	√	
13	Memberi penguatan kepada siswa	√	
14	Melakukan kegiatan evaluasi	√	
15	Menggunakan waktu secara efisien selama pembelajaran		√
<b>Jumlah</b>		<b>13</b>	<b>2</b>
<b>Persentase</b>		<b>86,7%</b>	

$$P : \frac{13}{15} \times 100\% = 86,7\% \text{ (Baik)}$$

Berdasarkan hasil di atas, guru tidak memberikan penghargaan kepada siswa dan guru masih kurang dalam menggunakan waktu dengan efisien.

**Tabel 10.** Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Nama	Nilai	Ketuntasan
1	AH	83	Tuntas
2	AWR	70	Tuntas
3	AAA	85	Tuntas
4	ANW	65	Tidak Tuntas
5	AH	95	Tuntas
6	AUP	85	Tuntas
7	CAP	78	Tuntas

8	DZ	93	Tuntas
9	IKBA	76	Tuntas
10	J	100	Tuntas
11	M	95	Tuntas
12	MRP	100	Tuntas
13	MAF	91	Tuntas
14	MR	95	Tuntas
15	NS	65	Tidak Tuntas
16	NBH	85	Tuntas
17	QGAN	85	Tuntas
18	RNS	70	Tuntas
19	RA	66	Tidak Tuntas
20	S	93	Tuntas
21	S	63	Tidak tuntas
22	SAH	76	Tuntas
23	WAD	88	Tuntas
24	ZAM	91	Tuntas
25	ZAR	96	Tuntas
<b>Jumlah</b>		<b>2089</b>	
<b>Nilai rata-rata</b>		<b>83,5</b>	
<b>Persentase ketuntasan siswa</b>		<b>84%</b>	
<b>Persentase ketidaktuntasan siswa</b>		<b>16%</b>	

- Nilai Rata-rata:  $\frac{2089}{25} \times 100\% = 83,56$  (Baik)
- Persentase Ketuntasan Siswa:  $\frac{21}{25} \times 100\% = 84\%$  (Baik)
- Persentase Ketidaktuntasan Siswa:  $\frac{4}{25} \times 100\% = 16\%$  (Cukup)

Dalam tes terakhir, masih ada 4 siswa yang belum mencapai ketuntasan dalam pembelajaran IPS materi membaca peta. Meskipun demikian, secara keseluruhan, hasil belajar siswa di kelas IVB SDN Lialang meningkat di siklus II, dan ketuntasan siswa mencapai target yang telah ditentukan (80%), melebihi KKM (70%). Keaktifan siswa juga meningkat, mencapai target yang ditetapkan (75%). Oleh karena itu, peneliti dan guru memutuskan untuk mengakhiri tindakan pada siklus II ini.

## KESIMPULAN

Melalui pemanfaatan permainan Puzzle dalam pembelajaran IPS pada materi membaca peta terbukti dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa seperti siswa menjadi antusias dalam belajar, aktif, dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan juga meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Aktivitas guru pada pra-siklus 33,3%, siklus I 66,7%, dan siklus II 86,7%. Aktivitas belajar siswa pada pra-siklus 48%, siklus I 68%, dan siklus II 85,3%. Pada hasil belajar siswa pada pra-siklus siswa yang tuntas 28% dari 25 siswa, siklus I 48% siswa

yang tuntas dari 25 siswa dan siklus II ada 84% siswa yang tuntas dari 25 siswa. Hasil belajar siswa telah mencapai target penelitian yang telah ditentukan yakni 80% siswa tuntas dalam hasil belajar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2020). Seni mengelola data: Penerapan triangulasi teknik, sumber dan waktu pada penelitian pendidikan sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146-150. <https://doi.org/10.31764/historis.v5i2.3432>
- Arikunto, S., Supardi, S., & Suhardjono, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas (edisi revisi)*. Bumi Aksara.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54. <http://dx.doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Fidrawati, F. (2015). Upaya peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media peta dan gambar pada mata pelajaran IPS di kelas V SD negeri 02 Muara Panas Kecamatan Bukit Sundi Kabupaten solok. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 11-19. <https://doi.org/10.24036/pedagogi.v15i2.5824>
- Hasanah, N. (2021). *BPSC Modul Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI kelas IV: Buku Pendamping Siswa Cerdas Modul Ilmu Pengetahuan Sosial+ Kunci Jawaban*. Bumi Aksara.
- Herliani, N., Maulana, F. R., & Wardana, D. (2024). Pemanfaatan media digital sebagai media edukasi anti perundungan di SDN Lontar Baru Kota Serang. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 540-553. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i2.810>
- Khasanah, S. K. (2021). *Pengaruh Penerapan Alat Permainan Edukatif dengan Media Puzzle terhadap Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini di RA Hidayatul Athfal Jati Wetan Kec. Jati Kab. Kudus*. (Skripsi). IAIN Kudus. <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/5507>
- Mustofa, D. A., Maulana, F. R., & Wardana, D. (2024). Efektivitas media tarik gambar untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur di kelas 4 SD. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 7(1), 50-62. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v7i1.2798>
- Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 1(1), 1-6. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i01.52>
- Pratiwi, D. A., Kosilah, S. S., Asnawi, S. P., Jahja, A. S., SE, M., Wau, M. P., ... & Sormin, S. A. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.