



---

---

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE PADA  
MATA PELAJARAN IPAS UNTUK MENINGKATKAN  
PEMAHAMAN SISWA KELAS III SD NEGERI**

**060938 MEDAN T/P 2024/2025**

**DEVELOPMENT OF PUZZLE LEARNING MEDIA IN SCIENCI  
SUBJECTS TO IMPROVE STUDENTS' UNDERSTANDING OF  
CLASS III SD NEGERI 060938 MEDAN**

**T.P 2024/2025**

Putri Febriani Situmorang<sup>1)</sup>, R.L Holmes Parhusip S.Pd., M.Pd<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Mahasiswa PGSD, FKIP, Universitas Quality

<sup>2)</sup>Dosen PGSD, FKIP, Universitas Quality

Email: [putriisitumorang5@gmail.com](mailto:putriisitumorang5@gmail.com) , [holmesphsp720@gmail.com](mailto:holmesphsp720@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Puzzle pada mata Pelajaran Ipas untk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SD Negeri 060938 Medan. Penelitian ini berpopulasi di Kelas III SD Negeri 060938 Medan dan yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III SD Negeri 060938 Medan. Penelitian pengembangan ini juga untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran Puzzle. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model PPE yang mencakup tiga langkah antara lain: Planning (Perencanaan), Production (Produksi), dan Evaluation (Evaluasi). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui Penelitian ini menggunakan data uji kevalidan oleh validator media dan validator materi sedangkan data uji kepraktisan oleh guru kelas III dan peserta didik kelas III SD. Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu angket, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Puzzle pada materi energi kelas III SD " Sangat Valid" dengan rincian persentase kevalidan yang diberikan oleh ahli media 90% dengan kategori "Sangat Valid", oleh ahli materi dihasilkan 92% dengan kategori "Sangat Valid". Rincian Presentase kepraktisan yang diberikan oleh guru melalui kelas III SD melalui angket Respon Guru sebesar 100% dengan kategori "Sangat Praktis", dan Respon peserta didik kelas III SD sejumlah 19 orang sebesar 96% dengan kategori "Sangat Praktis". Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Puzzle pada materi energi kelas III SD Negeri 060938 Medan "Sangat Valid" dan "Sangat Praktis" digunakan kepada peserta didik saat proses pembelajaran.

Kata Kunci : Energi, Pengembangan, Puzzle



---

---

## ABSTRACT

This development research aims to develop Puzzle learning media in the subject of Science to improve the understanding of grade III students of Elementary School 060938 Medan. This research population is in Grade III of Elementary School 060938 Medan and the sample in this study is all students of grade III of Elementary School 060938 Medan. This development research is also to determine the level of validity and practicality of Puzzle learning media. This research is a type of Research and Development (R&D) research with a PPE model that includes three steps, including: Planning, Production, and Evaluation. The data collection technique in this study was carried out through This study uses validity test data by media validators and material validators while practicality test data by grade III teachers and grade III elementary school students. The research instruments used in data collection are questionnaires, observations, interviews and documentation. The results of this study indicate that the Puzzle learning media on the energy material of class III SD "Very Valid" with details of the percentage of validity given by media experts 90% with the category "Very Valid", by material experts produced 92% with the category "Very Valid". Details of the percentage of practicality given by teachers through class III SD through the Teacher Response questionnaire of 100% with the category "Very Practical", and the response of class III SD students amounting to 19 people of 96% with the category "Very Practical". Therefore it can be concluded that the puzzle learning media on the energy material of class III SD Negeri 060938 Medan "Very Valid" and "Very Practical" are used for students during the learning process.

*Keywords: Energy, Development, Puzzle*

## PENDAHULUAN

Pendidikan sangat dibutuhkan dalam setiap diri manusia. Sejak kecil kita sudah mulai dididik dan diajarkan cara berperilaku yang benar dengan melihat sekaligus mendengar perkataan orang-orang yang ada disekitar kita. Kemajuan sebuah bangsa atau negara akan ditentukan dari segi pendidikan yang berkualitas menjadi tanda bahwa bangsa tersebut berhasil mengelola pendidikan di negaranya. Kita tidak akan mendapat pengetahuan tanpa proses embelajaran, maka dari itu alangkah baiknya belajar lebih giat demi ilmu yang ingin kita dapat.

Pendidikan bertujuan untuk membentuk orang yang memiliki pengetahuan, kemampuan, dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan. Pendidikan juga bertujuan untuk meningkatkan kapasitas intelektual, emosional, dan sosial siswa sehingga mereka dapat berkontribusi secara positif dalam masyarakat.



---

Dengan pendidikan yang baik, peserta didik diharapkan mampu berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan yang tepat dalam berbagai situasi. Selain itu, pendidikan juga bertujuan menanamkan nilai-nilai moral, etika, dan kebhinekaan, sehingga peserta didik dapat tumbuh menjadi individu yang berintegritas dan bertanggung jawab. Secara luas, pendidikan juga bertujuan meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat dengan menciptakan generasi yang mampu berinovasi dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik usaha untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas memerlukan langkah-langkah konkret dari berbagai pihak, mulai dari pemerintah, masyarakat, hingga lembaga pendidikan itu sendiri.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru (wali kelas) III UPT SD Negeri 060938 Kecamatan Medan. Penulis memperoleh informasi bahwa permasalahan yang terjadi dalam proses penyampaian pembelajaran khususnya pelajaran IPA yaitu guru tidak menggunakan media pembelajaran serta masih menggunakan metode ceramah, serta guru hanya menjelaskan beberapa materi dan menyuruh siswa untuk mengerjakan soal. Dan berdasarkan pengamatan penulis mengamati bahwa menyampaikan pembelajaran khususnya pelajaran IPAS masih bersifat kurang efektif. Dengan permasalahan tersebut sehingga mengakibatkan siswa menjadi mudah bosan dan menimbulkan kebisingan antara siswa di dalam kelas. Dengan dampak tersebut sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa tidak maksimal.

## **METODE PENELITIAN**



---

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan (Research and Development (R&D)). Menurut Sugiyono (2017) menyatakan bahwa metode R&D adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengujikeefektifan produk tersebut. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah bahan ajar yang di dalamnya. Penelitian ini menggunakan model PPE (Planning, Production, dan Evaluation). Model ini dipilih karena sistematis dan cocok untuk mengembangkan media pembelajaran, dalam hal ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran materi energi. Diharapkan penelitian ini dapat mendorong mahasiswa memahami materi belajar melalui media yang dikembangkan.

Subjek penelitian ini adalah siswa SD Negeri 060938 Kecamatan Medan Johor kelas III SD yang berjumlah 43 siswa. Objek penelitian ini kelas III A SD Negeri 060938 berjumlah 19 siswa. Peneliti mengambil siswa tersebut berdasarkan nilai mata pelajaran Ipa dan rekomendasi oleh walikelas. Data dikumpulkan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada responden. Kuesioner disebarkan secara langsung kepada responden oleh peneliti. Data Dikumpulkan dengan cara menyebarkan Angket yang sudah di siapkan oleh peneliti kepada siswa.

Tahap selanjutnya adalah prosedur pengembangan dari model PPE adalah tahap Production. Tahap produksi ini meliputi pembuatan media pembelajaran puzzle berbasis web sebagai pengembangan media pembelajaran khususnya untuk pelajaran Ipa kelas III yang peneliti lakukan. Rancangan Pembuatan Produksi Media Pembelajaran Puzzle. Ini adalah fase perencanaan rancangan produk, yang mencakup bentuk, ukuran, warna, dan bahan yang digunakan. Untuk melakukan rancangan bentuk, pengembang membuka buku web WIDGEST. Desain dan tingkat kesulitan produk mempertimbangkan sasaran pengguna, yaitu siswa.. Kemudahan produk dibuat sesuai sasaran yang ditentukan oleh peneliti supaya memudahkan siswa untuk mengakses web yang akan digunakan sebagai media pembelajaran.

#### Pengumpulan dan Pembuatan Media Pembelajaran Puzzle

Mengumpulkan bahan media pembelajaran seperti laptop untuk menge-akses media. Cara pembuatan media pembelajaran Puzzle yaitu :

1. Menuju pada website book widgest



2. Menuju pada pilihan My Account
3. Buat widget
4. Tahap selanjutnya Memasukkan desain yang akan dijadikan bahab puzzle
5. Tahap terakhir Media Puzzle sudah bisa disusun dan digunakan

#### Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD NEGERI 060938 tepatnya berada di Kelurahan Kwala Bekala Kecamatan Medan Johor Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini juga dilaksanakan pada bulan Januari 2025 semester Genap Tahun Ajaran 2024/2025.

#### Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang masalah yang sesuai dengan kenyataan. Ini juga dilakukan untuk menentukan apakah penelitian itu sah atau tidak. Metode pengumpulan data termasuk observasi dan wawancara. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang masalah yang sesuai dengan kenyataan. Ini juga dilakukan untuk menentukan apakah penelitian itu sah atau tidak.

#### Definisi Operasional

1. Pengembangan adalah sebuah proses penelitian yang memiliki tujuan dalam menemukan, mengembangkan, menguji, menghasilkan, mencari, memperbaiki, dan suatu produk tertentu hingga produk tersebut dinyatakan layak dan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
2. Pemahaman adalah, Pemahaman konsep merupakan tingkat kemampuan yang mengharapkan peserta didik mampu memahami arti atau konsep, situasi atau fakta yang diketahui.
3. Media Pembelajaran merupakan segala bentuk materi atau alat yang digunakan untuk memproses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
4. Media Puzzle adalah alat bantu belajar berbentuk permainan yang melibatkan penyusunan atau pemecahan masalah melalui potongan-potongan yang harus digabungkan untuk membentuk gambar, kata, atau konsep tertentu Media ular tangga efektif dalam mengubah pembelajaran



teoritis menjadi lebih praktis dan mudah dipahami, khususnya di tingkat pendidikandasar.

5. Puzzle adalah suatu alat permainan yang bisa membantu membangun koordinasi mata, tangan dan untuk belajar tentang konsep pemasangan dalam bentuk yang terdiri dari dua atau tiga permainan bongkar pasang
6. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.
7. Energi adalah pengenalan terhadap konsep dasar energi dan peran pentingnya dalam kehidupan sehari-hari.

#### Teknik Analisis Data

Terdiri dari 2 dosen PGSD Universitas Quality Medan dan 1 guru wali kelas SD Negeri 060938 Kecamatan Medan Johor, validator memberikan data validitas. Studi ini menggunakan skala Likert Sugiyono (2018). Untuk membantu para validator melakukan penilaian, setiap kriteria dilengkapi dengan penjelasan. Untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan oleh peneliti, data validasi yang dikumpulkan dianalisis. Skala yang digunakan dalam penelitian ini berkisar dari 1 hingga 4, dengan setiap tingkatnya skala dijelaskan berdasarkan pedoman nilai yang tercantum dalam tabel. Kategori skor pada skala Likert dijabarkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Pedoman Penilaian Angka Angket Validasi

Skala	Kriteria Penilai	Deskripsi
4	Sangat Setuju / Sangat Baik / Sangat Sesuai / Sangat Mudah / Sangat Paham / Sangat Menarik / Sangat Layak / Sangat Bermanfaat / Sangat Memotivasi / Sangat Aktif	Memenuhi kriteria dengan sangat baik, tanpa kekurangan yang berarti, sangat memuaskan
3	Setuju / Baik / Sesuai / Mudah /	Memenuhi kriteria dengan baik,



	Paham / Menarik / Layak / Bermanfaat / Memotivasi / Aktif	ada beberapa kekurangan kecil namun masih dalam batas yang dapat diterima.
2	Cukup Setuju / Cukup Baik / Cukup Sesuai / Cukup Mudah / Cukup Paham / Cukup Menarik / Cukup Layak / Cukup Bermanfaat / Cukup Memotivasi / Cukup Aktif	Memenuhi kriteria dengan cukup baik, namun banyak aspek yang perlu diperbaiki untuk memenuhi harapan.
1	Tidak Setuju / Kurang Baik / Tidak Sesuai / Sulit / Tidak Paham / Tidak Menarik / Kurang Layak / Tidak Bermanfaat / Tidak Memotivasi / Tidak Aktif	Tidak memenuhi kriteria, kualitas rendah dan perlu banyak perbaikan signifikan.

Sumber : Sugiyono (2018)

Kepraktisan (Analisis Data Angket Respon Pengguna)

Setelah angket didistribusikan pada tahap uji coba produk, data kuantitatif digunakan untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan. Ini dilakukan untuk mengukur data yang diperoleh dari hasil angket respons siswa. Selanjutnya, data yang diperoleh dari angket tersebut dianalisis untuk menentukan apakah produk pengembangan media pembelajaran tersebut sesuai atau tidak untuk digunakan pada siswa. Jawaban angket respon siswa menggunakan skala Likert yang disusun menjadi item-item instrument yang berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrument yang menggunakan skala likert 1 sampai dengan 4 untuk menghitung angket respon siswa digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Kepraktisan} : P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Nilai Akhir

f = Skor rata-rata kepraktisan peserta didik ke-i

N = Skor maksimum

kepraktisan dari Angket Respon pada uji coba perorangan.

Kategori praktisan perangkat pembelajaran berdasarkan nilai. Kepraktisan yang diperoleh dapat diamati pada tabel 3.8.



Tabel 2. Kriteria Kepraktisan Produk

No	Interval Persen	Keterangan
1	81% - 100%	Sangat valid, sangat praktis, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa perbaikan.
2	61% - 80%	Cukup valid, cukup praktis, cukup tuntas, dapat digunakan namun dengan perbaikan kecil.
3	41% - 60%	Kurang valid, kurang praktis, kurang tuntas, perlu perbaikan besar, disarankan tidak digunakan.
4	1% - 40%	Tidak valid, tidak praktis, tidak tuntas, tidak bisa digunakan.

Sumber : Sadun Akbar, (2013)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Analisis Kevalidan Produk Peneliti

Peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan model PPE (Planning, Production, and Evaluation). Produk yang dibuat adalah media pembelajaran Puzzle materi Berkenalan Dengan Energi, yang merupakan salah satu materi pelajaran IPAS di kelas III SD/MI selama semester genap sesuai dengan kurikulum Merdeka. Agar diketahui valid atau tidaknya produk yang dikembangkan oleh peneliti, maka peneliti melakukan langkah selanjutnya dari pengembangan ini yaitu membuat instrument validasi ahli yang merupakan isian angket yang dinilai oleh masing-masing Validator yang terdiri dari 2 dosen Universitas Quality Medan. Produk yang dikembangkan oleh peneliti adalah valid dan dapat digunakan oleh siswa kelas III SD Negeri 060938 Medan yang dipilih sebagai subjek penelitian. Rekapitulasi dari hasil kedua validator yang mencakup aspek materi dan desain terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti terdapat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Terhadap Produk Peneliti

No	Validator	Rata – rata
1	Dr. Srie Faizah Lisnasari M.Si	92%
2	Rita Herlina BR PA S.Pd., M.Pd	90%

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan



---

sangat valid, dengan nilai validasi dari validator ahli materi sebesar 92% dan validator ahli media sebesar 90%. Oleh karena itu, media pembelajaran ini dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran Puzzle di sekolah. Maka dari itu media pembelajaran Puzzle layak untuk digunakan atau diterapkan dalam proses pembelajaran. Setelah itu penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 060938 Medan pada semester genap kelas III. Sebelum melakukan penelitian peneliti melakukan wawancara pada wali kelas III. Peneliti menyimpulkan bahwa guru masih menggunakan media buku sebagai bahan ajar sehingga menyebabkan siswa kurang memahami materi pembelajaran. Maka dari itu peneliti mengembangkan media Puzzle pembelajaran didalam proses pembelajaran di kelas. Cara untuk mengetahui kepraktisan dilakukan uji coba lapangan melalui angket respon guru serta terhadap media pembelajaran ular tangga yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba lapangan dilakukan dengan wali kelas III SD Negeri 060938 Medan Tahun Ajaran 2024/2025.

Berdasarkan hasil respon guru terhadap Media Pembelajaran diperoleh rata-rata sebesar 100% sehingga produk yang dikembangkan sudah bisa digunakan oleh siswa dan guru dalam pembelajaran IPAS materi Energi kelas III SD dapat dikatakan sangat praktis dan tidak perlu revisi lagi. Peneliti juga membuat lembar wawancara untuk melihat bagaimana respon guru terhadap media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, ternyata media pembelajaran sangat mempengaruhi proses pembelajaran, terlebih lagi kepada pemahaman siswa dalam menangkap materi yang disampaikan.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan diskusi dan temuan pengembangan dengan menggunakan model PPE untuk pengembangan (R&D), tahap perencanaan (perancangan), tahap produksi (memproduksi), dan tahap evaluasi (evaluasi). Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS materi Energi, sehingga kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Kevalidan pengembangan media pembelajaran ular tangga untuk mata pelajaran



---

IPAS materi Energi kelas III SD Negeri 060938 Medan, peneliti menggunakan lembar validasi yang diberikan oleh validator. Lembar validasi validator 1 menerima nilai 92 persen dan lembar validasi validator 2 menerima nilai 90 persen, sehingga keduanya termasuk dalam kategori "sangat valid".

2. Kepraktisan pengembangan media pembelajaran Puzzle untuk mata pelajaran IPAS materi Energi kelas III di SD Negeri 060938 Medan. Peneliti mendapat nilai 96% dari tanggapan guru dan 100% dari tanggapan siswa, sehingga produk yang dikembangkan peneliti termasuk dalam kategori "sangat praktis".

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, 2021 Pemanfaatan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pelajaran IPAS. 5236
- Dermawan dkk, 2019 Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar. 130
- Dewi, 2016 Pentingnya Pemahaman Konsep Untuk Mengatasi Miskonsepsi Dalam Materi Belajar IPA di Sekolah Dasar.132
- Deswita, Amini, 2022 Penggunaan media Puzzle Guna Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar. 375
- Gilli, Dalle, 2019 Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar, 2001
- Kemendikbud, Adnyana, Yudaparmita, 2023 Analisis Kritis Materi IPS Dalam Pembelajaran IPAS Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. 45
- Nengsih dkk, 2021 Meta-Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Puzzle. 612
- Muliati, 2022 Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SMP Satria Budi Perdagangan. 164
- Nurrita, 2018 Pemanfaatan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pelajaran IPAS. 5236
- Rofiq, 2020 Anlisi Kesiapan Guru dalam Menghadapi Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran IPAS Kelas IV. 439
- Saputra et al, 2021 Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make A Match Pada Materi Bagian-Bagian Mata dan Fungsinya Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 1 Gondang. 439
- Saryanti, 2022 Pemanfaatan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pelajaran IPAS. 5237
- Sugiyono, 2017 Pengembangan Bahan Ajar Trigonometri Berbasis Kearifan Lokal



---

Sugiyono, 2014 Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning disertai Pendekatan Visual Thinking pada Pokok Bahasn Kubusan dan Balok Kelas VIII. 296

Widyastuti, 2016 Pentingnya Pemahaman Konsep Untuk Mengatasi Miskonsepsi Dalam Materi Belajar IPA di Sekolah Dasar. 132