



**Invention: Journal Research and Education Studies  
Volume 6 Nomor 1 Maret 2025**

The Invention: Journal Research and Education Studies is published three (3) times a year

**(March, July and November)**

**Focus :** Education Management, Education Policy, Education Technology, Education Psychology, Curriculum Development, Learning Strategies, Islamic Education, Elementary Education

**LINK :** <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jres>

## **Pengembangan Media Puzzle Mata Pelajaran IPAS dengan Materi Penawaran dalam Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Antar Siswa pada Kelas V SDN 89 Palembang**

**Yusni Arni<sup>1</sup>, Loves Yogen Ombi Kasta<sup>2</sup>, Tria Asmara<sup>3</sup>, Eriska<sup>4</sup>**

*<sup>1,2,3,4</sup> Universitas PGRI Palembang, Indonesia*

### **ABSTRACT**

This study aims to develop puzzle media in science learning for fifth grade students of SDN 89 Palembang, with the hope of improving the ability of cooperation between students. By using the Research and Development (R&D) approach and the ADDIE method, this learning media is designed to be more interesting and effective. The evaluation results show that the use of puzzle media not only improves student' understanding of the material presented, but also encourages active participation of student in the learning process.

**Kata Kunci**

*Media Puzzle, IPAS, Kolaboratif.*

**Corresponding**

**Author:** 

[lovesregal1234@gmail.com](mailto:lovesregal1234@gmail.com)

### **PENDAHULUAN**

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi berpengaruh membawa perubahan besar khususnya dalam dunia pendidikan. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi setiap individu dalam mengembangkan pemahaman dan pola pikir kritis. Melalui Pendidikan, kita dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang berkualitas. Pendidikan yang berkualitas sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini penting, karena siswa seringkali merasa bosan dan jenuh dengan pelajaran yang monoton. Menurut (Andhika, 2020:28), penggunaan media yang menarik perhatian siswa dapat menjadi salah satu cara membangkitkan minat mereka dalam pembelajaran.

Media pembelajaran adalah komponen penting dalam system pendidikan. Pendidikan saat ini terus mengalami kemajuan seiring dengan perkembangan zaman. (Tafonao, 2018:104) media pembelajaran merujuk pada segala alat atau sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. (Fathurrohman dan Wuryandari, 2023:43) peran media pembelajaran di sini sebagai alat untuk memudahkan peserta didik dalam

menerima pesan dari guru. Dengan penggunaan media ini, dapat memicu pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses belajar. Proses ini melibatkan berbagai metode dan strategi yang diterapkan oleh pendidik untuk mendukung perkembangan siswa upaya ini memiliki dampak positif, mendorong perubahan siswa arah yang lebih baik. Menurut (Rozie, 2018) pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat mempermudah pencapaian tujuan pendidikan serta merangsang rasa ingin tahu dan usaha belajar siswa dengan lebih giat. Dengan demikian, siswa akan mampu meraih prestasi belajar yang optimal. Sejalan dengan (Nurrita, 2020) media pembelajaran memiliki manfaat dalam menyampaikan materi dengan urutan yang sistematis dan menarik. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta memotivasi dan menumbuhkan minat belajar siswa, sehingga mereka dapat berpikir kritis dan menganalisis materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

Dalam jurnal yang ditulis oleh (Arni, 2024) disebutkan bahwa kunci untuk memotivasi anak dalam kegiatan belajar adalah dengan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Hal ini menjadi sangat penting bagi seorang guru. Penggunaan media yang tepat dapat memaksimalkan proses belajar, sehingga emosi yang perlu disampaikan bisa terasa jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Metode pendidikan seperti presentasi, diskusi, dan demonstrasi adalah beberapa pendekatan yang sering digunakan. Namun, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai metode, melainkan juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan materi kepada siswa. Media pembelajaran memiliki peran krusial sebagai pendukung dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan memanfaatkan sarana fisik maupun non-fisik, guru dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Akibat, siswa dapat menerima materi pelajaran dengan lebih cepat dan merasa tertarik untuk belajar lebih jauh (Puspitarini dan Hanif,2019).

Mengajar bukan sekadar metode yang dikuasai oleh guru. Sebaliknya, siswa yang aktif terlibat dalam proses pembelajaran cenderung lebih mampu membangun pengetahuan mereka secara mandiri. Berdasarkan hum Indonesia, khususnya Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru, peserta didik, dan bahan ajar makna konteks suasana pendidikan yang nyaman dapat meningkatkan focus peserta didik. Melalui dengan cara keseluruhan, Proses belajar mengajar dipahami seperti sebuah tahapan yaitu mencakup tiga unsur penting: peserta didik, tenaga pengajar, dan bahan ajar, yang dilaksanakan pada suasana proses belajar yang terarah (Arni, 2024)

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), guru dapat mengembangkan sarana pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan kecenderungan anak, sesuai dengan tahap perkembangannya. salah satu contohnya adalah pembuatan puzzle. Puzzle adalah permainan yang melibatkan penyusunan potongan-potongan gambar hingga membentuk satu gambar utuh. Menurut (Wedham, 2022) puzzle merupakan permainan untuk membantu peserta didik dalam memahami sebuah gagasan dan penyelesaian tantangan, berkolaborasi, serta mengembangkan kemampuan motoric mereka. Media puzzle merupakan alat yang dapat digunakan secara optimal sebagai bahan pembelajaran (Utomo, Mutmainah, dan Mamonto, 2022). Dengan alat bantu puzzle, peserta didik dapat lebih mudah menguasai dan menerapkan instruksi guna meraih tujuan pembelajaran, guru menggunakan media visual untuk melakukan proses belajar mereka. Selain itu, game ini juga efektif dalam mempertajam ingatan, karena anak bakal berusaha menghafal bagian-bagian gambar, pola, atau kata dengan teratur. Sebagai alat bantu pembelajaran, media puzzle menawarkan pengalaman yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media puzzle mata pelajaran ipas dengan materi penawaran dalam meningkatkan kemampuan kerjasama antar siswa pada kelas V SDN 89 Palembang. Diharapkan media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik, menghibur, dan mudah dipahami, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

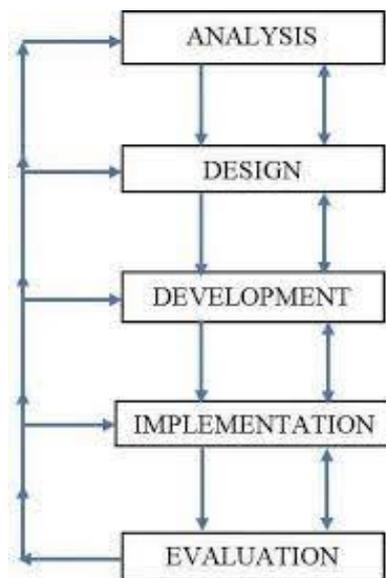
Penawaran dalam pembelajaran IPAS adalah jumlah barang yang ditawarkan pada waktu, tempat, dan tingkat harga tertentu. Penawaran merupakan salah satu materi dalam pembelajaran IPAS yang berkaitan dengan ekonomi. Selain itu, fokus pada siswa kelas V SD Negeri 89 Palembang bertujuan untuk memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar melalui pendekatan media puzzle.

## **METODE PENELITIAN**

Selama tahap ini, dilakukan pengamatan dan pengumpulan umpan balik dari siswa serta guru. Informasi yang diperoleh kemudian digunakan untuk evaluasi dan penyempurnaan media pembelajaran tersebut. Tahap evaluasi sangat penting untuk memastikan bahwa puzzle memenuhi tujuan pembelajaran serta mampu mendukung siswa dalam memahami dan menerapkan pembelajaran ipas dengan materi penawaran. Dengan demikian, metode R&D diharapkan dapat menghasilkan produk pembelajaran berbasis

puzzle yang efektif dan memberikan manfaat bagi proses belajar tentang penawaran di kelas V.

Pendekatan jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang menerapkan metode pengembangan ADDIE (Analyse, Design, Develop, Implement, Evaluate). Menurut Sugiyono (2019), tujuan dari pada R&D merupakan penghasilan produk yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dan untuk menguji seberapa efektif produk tersebut di lapangan.



**Gambar 1.**

### **Langkah-langkah Pengembangan ADDIE**

Tahap pengembangan adalah fase dimana desain yang telah direncanakan diimplementasikan menjadi media puzzle yang siap untuk diuji. Dalam pengembangan media, kolaborasi antara desainer dan pengembang sangat penting untuk memastikan bahwa produk akhir dapat memenuhi kebutuhan dan karakteristik siswa.

Selama tahap ini, dilakukan pengamatan dan pengumpulan umpan balik dari siswa serta guru. Informasi yang diperoleh kemudian digunakan untuk evaluasi dan penyempurnaan media pembelajaran tersebut. Tahap evaluasi sangat penting untuk memastikan bahwa puzzle tersebut dapat memenuhi tujuan pembelajaran serta mampu mendukung siswa dalam memahami materi penawaran dan siswa mampu dalam berkolaborasi. Dengan demikian, metode R&D diharapkan dapat menghasilkan produk pembelajaran berbasis puzzle yang efektif dan memberikan manfaat bagi proses belajar.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media puzzle bergambar dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk siswa

kelas V di SDN 89 Palembang, dengan mempertimbangkan tiga aspek utama: validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Model ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari lima langkah, yaitu: Analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pendekatan ini lebih sederhana dan lebih sesuai dari perspektif penelitian.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil dari penelitian ini berupa sebuah media pembelajaran berbentuk puzzle pada mata pelajaran ipas guna mengembangkan keahlian dalam berkolaborasi ketika peserta didik tingkat V jenjang pendidikan awal.

Pola peningkatan model ADDIE melibatkan lima langkah utama yaitu sebagai berikut:

### **1. Analisis (Analysis)**

Fase *Analysis* memiliki tujuan utama mengeksplorasi secara mendalam, alasannya di balik perlunya penyusunan sarana proses belajar ini (Istiningsih, S, dkk, 2021) dalam langkah ini, pada umumnya, dilakukan analisis terhadap masalah fundamental yang ada dalam proses pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran.

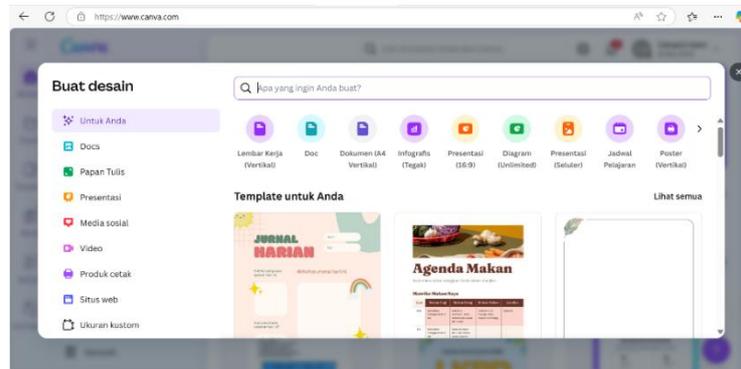
Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas V di SDN 89 Palembang. Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini disebabkan oleh kurangnya perhatian siswa terhadap guru, yang dipacu oleh tidak digunakannya alat bantu pembelajaran yang atraktif.

### **2. Design (Desain)**

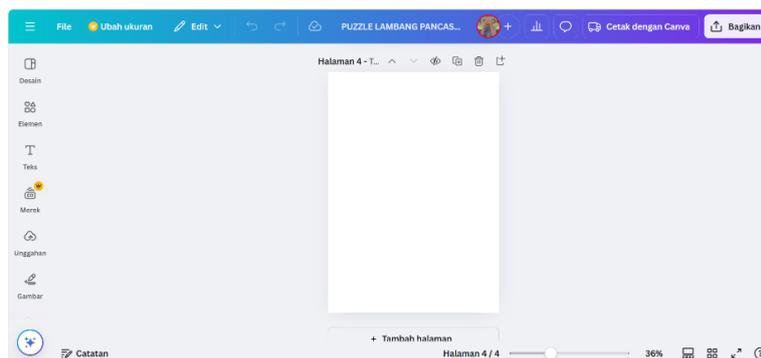
Proses merancang media pembelajaran sangat penting untuk memastikan kesesuaian antara alat bantu yang dibuat kegiatan belajar dilaksanakan melalui peningkatan potensi siswa, tulisan dan memperjelas pembahasan dalam teks materi, kompetensi yang harus dicapai, tujuan pembelajaran, serta indikator keberhasilan pencapaian tujuan tersebut (Istiningsih, S, dkk, 2021). Dalam proses ini, rancangan alat proses interaksi antara peserta didik dan guru yang berbentuk permainan yang mengasahkemampuan berpikir, dirancang dengan memanfaatkan aplikasi canva, agar menyesuaikan dengan kriteria produk yang akan dirancang.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang materi pembelajaran dalam bentuk media puzzle dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Menurut (Arni, 2024) Canva adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk memudahkan proses desain grafis. Dengan menggunakan canva dapat meningkatkan kreativitas dalam meningkatkan kreativitas dalam menciptakan berbagai

rancangan, seperti papan pengumuman, penyampaian materi serta materi berbentuk gambar dan grafik lain. Salah satunya adalah dalam pembuatan puzzle. Berikut disajikan hasil serta analisis yang diperoleh dari setiap tahapan yang telah dilakukan.



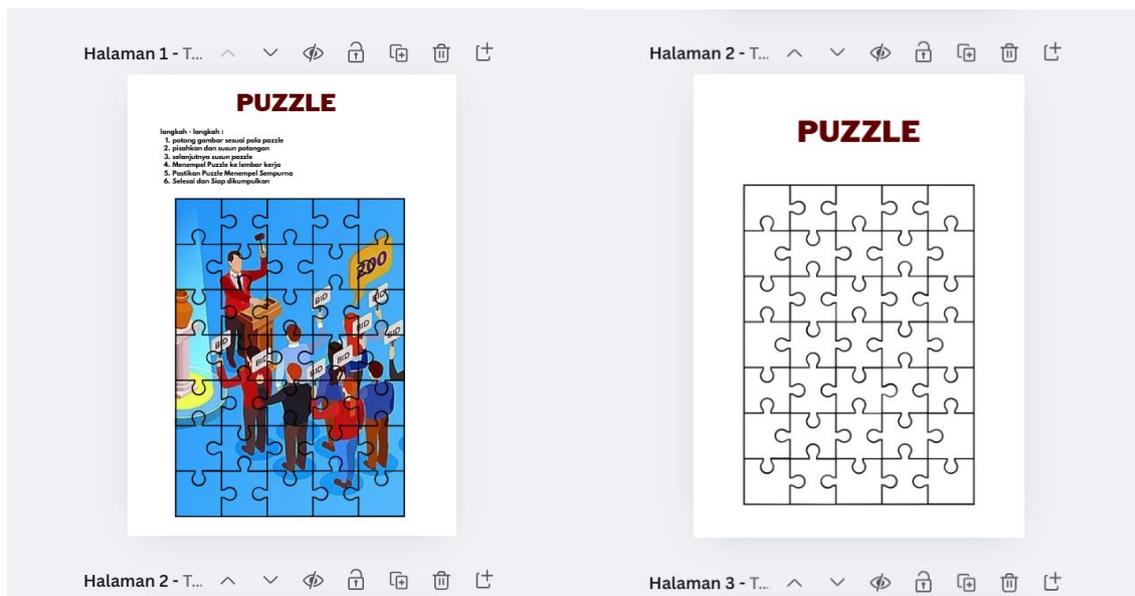
**Gambar 2.**  
**Pilih Format yang Akan Dibuat**



**Gambar 3.**  
**Buat Layout pada Halaman Kosong**



**Gambar 4.**  
**Buat Desain Sesuai Keinginan**



**Gambar 5.**  
**Bentuk Akhir Pazzle**

### 3. Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan langkah untuk mewujudkan media yang dirancang (Istiningsih, S, dkk, 2021). Mulyatingsih (2019:200) menjelaskan bahwasannya dalam konteks model ADDIE, fase ini melibatkan kegiatan untuk merealisasikan produk yang telah diperbaiki sesuai dengan rekomendasi dan pendapat yang diterima.

Pada fase pengembangan, dilakukan evaluasi kelayakan untuk menilai berbagai aspek yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini siap digunakan. Sebelum melakukan evaluasi, materi pembelajaran harus divalidasi oleh para ahli, baik dalam bidang konten maupun media. Para penguji memberikan saran dan masukan yang konstruktif, yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas materi. Hasil dari proses ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran tersebut sudah memenuhi syarat dan dapat diterapkan.

### 4. Implementasi (Implementation)

Proses penerapan adalah proses dimana pemeriksaan terhadap alat bantu proses belajar yang telah dirancang dilakukan setelah melewati tahap perbaikan pakar alat bantu dan pakar bahan ajar (Istiningsih, S, dkk., 2021). Dalam fase ini, seluruh struktur media yang telah di buat akan digunakan sesudah revisi dilakukan. Selanjutnya, (Rayanto dan Sugianti, 2020:36-37) menekankan bahwa hasil penelitian yang telah dibuat perlu divalidasi dengan berbagai prosedur ilmiah untuk memastikan keefektifan dapat di ukur dan teruji.

Tahap implementasi bertujuan untuk menilai sejauh mana efektivitas penggunaan media puzzle mata pelajaran ipas dengan materi penawaran di kelas V SD Negeri 89 Palembang. Proses pembelajaran menggunakan media puzzle, dilanjutkan dengan penjelasan mengenai cara penggunaan media puzzle serta materi yang disampaikan. Setelah pembelajaran selesai, dilakukan tes akhir guna mengukur efektivitas media puzzle yang dibuat menggunakan aplikasi Canva dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran ipas dengan materi penawaran. Hasil tes akhir menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa.

#### 5. Evaluation (Evaluasi)

Proses penilaian merupakan bagian akhir dalam kerangka pengembangan ADDIE terdiri atas lima langkah mulai dari tahap analisis hingga evaluasi. Penilaian dilakukan guna menilai kecocokan alat bantu pengetahuan yang telah dibuat untuk mendukung aktivitas pengajaran dan pembelajaran pada jenjang sekolah tingkat dasar (Istiningsih, S, dkk. 2021).

Tahap penilaian dalam pengembangan media puzzle mata pelajaran ipas dengan materi penawaran di kelas V SD Negeri 98 Palembang memiliki peran penting dalam menilai efektivitasnya dalam membantu siswa memahami materi. Evaluasi dilakukan dengan mengamati perubahan hasil belajar siswa melalui tes yang disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi. Selain aspek hasil belajar, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran turut menjadi fokus evaluasi. Umpan balik dari siswa dan guru dikumpulkan untuk menilai daya tarik visual serta kejelasan materi penawaran di kelas V.

Keterlibatan siswa selama proses pembelajaran juga menjadi salah satu aspek yang dievaluasi. Umpan balik dari siswa dan guru dikumpulkan guna menilai daya tarik visual serta kejelasan materi yang disajikan dalam media puzzle. Hasil dari evaluasi ini akan dijadikan dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan puzzle, agar semakin efektif dan menarik dalam mendukung proses pembelajaran di masa mendatang.

## **KESIMPULAN**

Integrasi metode pengajaran yang inovatif dan penggunaan media pembelajaran yang menarik, khususnya melalui pengembangan media berbasis puzzle, secara signifikan meningkatkan pengalaman belajar siswa kelas lima di SDN 89 Palembang dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Sebagaimana diuraikan dalam penelitian ini, penerapan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) memberikan kerangka kerja yang kuat untuk menciptakan perangkat pendidikan yang

efektif yang memenuhi berbagai kebutuhan belajar siswa. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media puzzle yang dikembangkan tak hanya mampu menarik minat serta perhatian siswa tetapi juga memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam tentang materi pelajaran, khususnya dalam konsep penawaran dalam ekonomi. Dengan mendorong pembelajaran kolaboratif, media puzzle menumbuhkan pemikiran kritis dan kemampuan memecahkan masalah di kalangan siswa, mengatasi tantangan metode pengajaran tradisional yang sering mengakibatkan siswa tidak terlibat. Umpan balik positif dari siswa dan pendidik memperkuat perlunya memanfaatkan perangkat multimedia dalam praktik pedagogis untuk mempromosikan partisipasi yang lebih aktif dan hasil belajar yang lebih baik. Pada akhirnya, pendekatan inovatif dalam lanskap pendidikan ini menunjukkan potensi peningkatan prestasi dan keterlibatan akademis, memberikan kontribusi berharga bagi kualitas pendidikan di tingkat dasar.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Puzzle itu sendiri adalah permainan bongkar pasang yang tidak hanya menghibur tetapi juga dapat dinikmati oleh anak-anak maupun orang dewasa. Tujuan dari permainan puzzle ini adalah untuk melatih anak berpikir kreatif dan untuk mengembangkan aspek kognitif serta motoric halus pada anak.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arni, Y. (2024). Cerdas mengajar di sunia digital: *Strategi efektif literasi ICT dalam kelas modern*. Puebalingga: Eureka Media Aksara.
- Arni, Y., Fitri, E. A. (2024). *Mengembangkan potensi peserta didik*. Pubalingga: Eureka media aksara.
- Arni, Y., Andira, A. Y., Nabila, G., & Mursiani. (2024). Improving student learning outcomes in determining the area and perimeter of flat shapes through the use of drill mthod. *Continuous Education*. 5(1), 62-67.
- Andhika, M. R. (2020). Kreativitas Guru Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa di MIN 8 Aceh Barat. *Jurnal Eduscience*, 7(1), 28-33. <https://doi.org/10.36987/jes.v7i1.1771>.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). *Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas dan Efisiensi dalam Penyampaian Materi*. Yogyakarta: Deepublish.
- stiningsih, S., Darmiany, D., Astria, F. P., & Erfan, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Di Era New Normal. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*. 4(6), 911-920

- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal komunikasi pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Rozie, F. (2018). Persepsi guru sekolah dasar tentang penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran. *Widyagogik: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 99. <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v5i2.3863>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Utomo, N. F., Mutmainah, M. and Mamonto, I. P. (2022) 'Pengembangan Media Puzzle pada Mata Pelajaran Fikih Materi Sholat Fardu di MTs Al-Inayah Manado', *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 16(2), p. 213. Available at: <https://doi.org/10.30984/jii.v16i2.2096>.
- Fathuhrrahman., dan Wuryandari, W. (2023). *Pembelaran Pkn di sekolah dasar*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Wedham, I. W. B. M. (2022) *Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Untuk Melatih Kemampuan Peserta Didik Kelas 1 SDN 1 Jagaraga*. .Skripsi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Mataram. Universitas Mataram.