

# JURNAL MERAH PUTIH SEKOLAH DASAR

Volume 02 No. 04 Bulan Maret Tahun 2025

*Jurnal Merah Putih Sekolah Dasar (JMPSD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.*

<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jmpsds>

## ANALISIS PENERAPAN PAPAN PUZZLE INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI KELAS IV SD

Amelia Cindi Sijabat<sup>1</sup>, Enisa Simamora<sup>2</sup>, Maria Renatha Tambunan<sup>3</sup>, Rinda Tri Putri<sup>4</sup>, Shakira Zahra Pranoto<sup>5</sup>, Yulia Sianturi<sup>6</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Surel : [yuliasianturi.id@gmail.com](mailto:yuliasianturi.id@gmail.com)

---

### ABSTRACT

*The focus of this observation is to describe the use of interactive puzzle board media in helping fourth grade students understand plant parts and their functions. Descriptive qualitative observation methods were used to directly see how the media affects learning activities, student responses, and conceptual understanding during the learning process. Before the media was used, most students were not able to name plant parts correctly and showed less involvement during learning activities. After the implementation of interactive puzzles, students appeared more active in arranging puzzle pieces, discussing, and connecting images with the concepts being learned. The results of the questionnaire showed an increase in student interest and enjoyment while participating in learning. In addition, learning outcomes experienced a significant increase, where student scores that were previously in the range of 40-80 changed to 80-100 after the use of the media. These findings indicate that interactive puzzles are able to create real and more interesting learning in realizing students' creativity, interest, and understanding of the material.*

**Keywords:** Creativity, Learning interest, Learning outcomes.

### ABSTRAK

Fokus pengamatan ini yaitu menggambarkan pemanfaatan media papan puzzle interaktif dalam membantu siswa kelas IV memahami bagian-bagian tumbuhan beserta fungsinya. Metode pengamatan kualitatif deskriptif digunakan untuk melihat secara langsung bagaimana media tersebut memengaruhi aktivitas belajar, respon siswa, serta pemahaman konsep selama proses pembelajaran berlangsung. Sebelum media digunakan, sebagian besar siswa belum mampu menyebutkan bagian tumbuhan secara tepat dan kurang menunjukkan keterlibatan selama kegiatan belajar. Setelah penerapan puzzle interaktif, siswa lebih terlihat lebih aktif menyusun potongan puzzle, berdiskusi, dan menghubungkan gambar dengan konsep yang dipelajari. Hasil angket menunjukkan meningkatnya minat dan rasa senang siswa saat mengikuti pembelajaran. Selain itu, hasil belajar mengalami peningkatan signifikan, dimana nilai siswa yang sebelumnya berada pada rentang 40-80 berubah menjadi 80-100 setelah penggunaan media. Temuan ini menunjukkan bahwa puzzle interaktif mampu menciptakan belajar nyata dan lebih menarik dalam mewujudkan kreativitas, minat, serta pemahaman materi siswa.

**Kata Kunci:** Kreativitas, Minat belajar, Hasil belajar.

Copyright (c) 2025 Sianturi, Yulia, Amelia Cindi

Sianturi, Yulia, Amelia Cindi Sijabat, Maria Renatha Tambunan, Rinda Tri Putri, Shakira Zahra Pranoto, dan Enisa Simamora. "ANALISIS PENERAPAN PAPAN PUZZLE INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI KELAS IV SD

---

Sijabat, Maria Renatha Tambunan, Rinda Tri Putri,  
Shakira Zahra Pranoto, dan Enisa Simamora. Nama  
Penulis<sup>1</sup>, Nama Penulis<sup>2</sup> dst

✉ Corresponding author :

Email : yuliasianturi@gmail.com

HP : -

Received 01 Januari 2025, Accepted 11 Februari 2025, Published 01 Maret 2025

## PENDAHULUAN

Pada jenjang pendidikan dasar, diletakkan dasar penting untuk membangun individu yang moral, kompetitif, dan mampu mengikuti perkembangan zaman. Pada tahap ini, anak-anak tidak hanya menerima pelajaran akademik, tetapi juga diberi bimbingan untuk mengembangkan keterampilan motorik, pemikiran, dan sikap mereka. Pentingnya pendidikan untuk menghasilkan generasi yang kritis, kreatif, inovatif, dan bertanggung jawab adalah tujuan besar Indonesia Emas 2045. Hal ini selaras dengan tujuan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, yang menegaskan bahwa setiap siswa harus memiliki akses ke layanan pendidikan berkualitas tinggi dan pengalaman belajar yang benar-benar bermakna.

Dalam Kurikulum Merdeka, guru harus memberikan pelajaran nyata, tertuju ke murid, dan memperkirakan murid ikut serta berpartisipasi pada pengembangan pengetahuan. Pemahaman konsep ilmiah harus diperoleh melalui pengalaman langsung, observasi, dan aktivitas eksploratif, terutama dalam IPAS. Sangat penting bagi peserta didik karena mereka berada di fase mengembangkan pemikiran logis. Pada tahap ini, siswa memerlukan media pembelajaran yang dapat diamati, disentuh, dan dimanipulasi, serta kemampuan untuk memvisualisasikan konsep abstrak dengan cara yang nyata dan mudah dipahami.

Meskipun demikian, kenyataan kelas menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan belum banyak memanfaatkan media visual maupun objek konkret. Siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, mudah kehilangan perhatian, dan tidak dapat

memahami konsep secara mendalam karena bergantung pada pendekatan pembelajaran tradisional. Situasi ini jelas terlihat dalam materi "Bagian Tubuh Tumbuhan." Meskipun topik tersebut dekat dengan kehidupan sehari-hari, siswa sulit memahami materi apabila diberikan secara abstrak tanpa contoh nyata. Disebabkan ini, banyak siswa belum mengenali bagian tumbuhan dengan benar dan tidak tahu fungsinya. Mereka juga kurang memahami materi ini jika mereka tidak memiliki pengalaman langsung mengamati dan mengeksplorasi tumbuhan.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa kurangnya penggunaan media konkret menyebabkan minat yang rendah dalam belajar dan pemahaman konsep yang buruk. Dalam penelitian yang memanfaatkan media papan tumbuhan, terlihat bahwa ketika siswa menempel dan mencocokkan bagian-bagian tubuh tumbuhan, mereka menjadi lebih aktif dan lebih memahami struktur tumbuhan. Semakin banyak siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal dari satu siklus ke siklus berikutnya menunjukkan bahwa hasil belajar mereka juga meningkat. Menurut penelitian tentang penggunaan media puzzle, kreativitas, koordinasi motorik halus, fokus, hasil belajar secara keseluruhan, dan pemahaman pola dapat ditingkatkan dengan media berbasis permainan.

Penggunaan media konkret dan puzzle interaktif telah terbukti efektif, jadi pengembangan media pembelajaran yang menggabungkan kedua komponen ini menjadi semakin penting dan relevan. Salah satu inovasi yang mungkin adalah media papan puzzle interaktif yang memungkinkan siswa menempelkan, menyusun, dan cocokkan bagian tubuh tumbuhan secara langsung. Pembelajaran melalui mekanisme

"belajar sambil bermain" membuat siswa kreatif dalam memecahkan masalah, dan membuat kelas lebih menyenangkan dan bermakna.

SD 105290 Desa Kolam menghadapi tantangan untuk mewujudkan keterlibatan, kemauan belajar peserta didik IPAS. Beberapa siswa belum mencapai KKM dan lebih suka pasif selama pembelajaran. Oleh karena itu, inovasi baru dalam media pembelajaran diperlukan untuk mengatasi keterbatasan ini. Media papan puzzle interaktif dianggap sebagai alternatif yang dapat menawarkan pembelajaran yang lebih realistis, menarik, dan sesuai dengan perkembangan siswa di sekolah dasar.

Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan papan puzzle interaktif untuk mengajar siswa kelas IV SD 105290 Desa Kolam materi bagian tubuh tumbuhan. Fokus penelitian tidak hanya pada peningkatan hasil belajar tetapi juga bagaimana media memengaruhi kreativitas dan minat belajar siswa. Kedua faktor ini merupakan komponen penting dalam pengembangan kompetensi abad ke-21. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini akan berkontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih inventif. Pengamatan ini akan jadi referensi untuk pendidik membuat desain pembelajaran IPAS yang lebih aktif, inovatif, dan menyenangkan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, yang bertujuan untuk menganalisis penerapan media papan puzzle interaktif dalam pembelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan pada siswa kelas IV

sekolah dasar. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pemahaman mendalam terhadap proses pembelajaran, aktivitas siswa, respons siswa, serta perubahan minat, kreativitas, dan pemahaman konsep yang muncul selama penggunaan media pembelajaran dalam situasi kelas yang alami.

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 105290 Desa Kolam, dengan subjek penelitian sebanyak 16 siswa dan satu guru kelas. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Peneliti berperan sebagai pengamat yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran tanpa memanipulasi variabel penelitian, sehingga data yang diperoleh mencerminkan kondisi pembelajaran yang sebenarnya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

Observasi, digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa, keterlibatan siswa, serta proses penggunaan media papan puzzle interaktif selama pembelajaran berlangsung.

Angket, digunakan untuk mengetahui minat belajar dan respons siswa terhadap penggunaan media papan puzzle interaktif. Angket disusun dalam bentuk skala sikap dengan pilihan jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Tes hasil belajar, berupa pretest dan posttest, digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah penerapan media papan puzzle interaktif.

Wawancara, dilakukan kepada guru kelas

untuk memperoleh informasi pendukung terkait kondisi awal pembelajaran, kendala yang dihadapi, serta pandangan guru terhadap efektivitas media pembelajaran yang digunakan.

Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data hasil observasi, angket, tes, dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan yang terjadi pada kreativitas, minat belajar, dan hasil belajar siswa setelah penerapan media papan puzzle interaktif. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik, yaitu dengan membandingkan hasil observasi, angket, tes, dan wawancara sehingga diperoleh temuan yang objektif dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Penelitian**

#### **a. Kondisi Sebelum Penerapan Media Puzzle Interaktif**

Berdasarkan observasi awal, pembelajaran mengenai materi bagian tubuh tumbuhan masih berjalan secara konvensional dengan metode ceramah dan hanya mengandalkan buku paket. Hal ini berdampak pada beberapa aspek berikut:

##### **1. Kreativitas Siswa**

- 75% siswa tampak pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan belajar.
- Hanya 5 dari 20 siswa yang mampu menyebutkan bagian tumbuhan dengan benar.
- Sebagian besar siswa belum mampu mengidentifikasi fungsi masing-masing bagian tumbuhan.

##### **2. Minat Belajar**

- 60% siswa menunjukkan kurang fokus selama kegiatan belajar berlangsung.
- Pembelajaran dinilai monoton karena minim variasi metode dan tidak adanya media konkret.

##### **3. Hasil Belajar (Pretest)**

- Score tertinggi: 80
- Score terendah: 40
- Rata-rata: 60
- Wawancara Guru

4. Guru menyampaikan bahwa siswa cepat bosan karena pembelajaran hanya bersumber dari buku. Banyak siswa belum memahami bagian tumbuhan secara utuh. Guru juga menegaskan perlunya media konkret untuk menarik minat siswa dan membantu mereka memahami materi secara visual.

### **b. Kondisi Setelah Penerapan Media Puzzle Interaktif**

Media puzzle interaktif kemudian diterapkan dalam pembelajaran. Data sesudah penerapan menunjukkan adanya peningkatan pada tiga aspek utama:

#### **1. Kreativitas Siswa**

Setelah menggunakan puzzle interaktif:

- Siswa lebih aktif dalam menyusun dan menghubungkan potongan puzzle dengan bagian tubuh tumbuhan.
- Siswa lebih berani bertanya dan berdiskusi.
- Aktivitas motorik dan visual mereka meningkat, sehingga proses berpikir kreatif lebih tampak dibandingkan sebelum perlakuan.

#### **2. Minat Belajar (Hasil Angket Sikap)**

A= Sangat Setuju

B= Setuju

C = Tidak Setuju

D= Sangat Tidak Setuju

N	Pernyataan	A	B	C	D	Jumlah	Hasil
1.	Saya senang belajar tentang bagian-bagian tumbuhan.	1	1	0	0	16	Siswa merasa lebih tertarik
2.	Guru saya menjelaskan materi bagian-bagian tumbuhan dengan jelas dan mudah dipahami.	1	4	0	0	16	Materi lebih mudah dipahami
3.	Saya dapat menyebutkan fungsi akar, batang, daun, bunga, dan buah dengan benar.	1	5	0	0	16	Pemahaman konsep meningkat
4.	Saya merasa gambar atau	1	4	0	0	16	Puzzle dianggap sangat memba

media yang digunakan saat belajar membantu saya memahami materi tumbuhan.							ntu
5.	Saya merasa pembelajaran tentang tumbuhan bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.	9	7	0	0	16	Sikap positif terhadap materi

Angket menunjukkan minat belajar siswa, ditandai dengan dominasi pilihan "Sangat Setuju" pada hampir seluruh pernyataan.

### 3. Hasil Belajar (Posttest)

SOAL :

Berikan tanda(X) pada huruf A,B,C dan D untuk memilih jawaban yang paling tepat!

1. Salah satu bagian tumbuhan yang dapat menyerap air dan mineral dari tanah yaitu...

A.Daun      B.Akar      C.Batang

D. Bunga

2.Fungsi utama batang pada tumbuhan adalah ...

A.Menguatkan daun,bunga      B.Menyerap

air dari tanah

C.Tempat fotosintesis D.Menyimpan cadangan makanan

3. Daun berfungsi sebagai tempat ...

A. Penyerapan air B. Pernapasan dan fotosintesis

C. Pertumbuhan akar D. Pengangkutan zat hara

4. Bagian tumbuhan yang berfungsi menarik perhatian serangga penyerbuk adalah ...

A. Akar B. Bunga C. Batang D. Daun

5.Salah satu bagian tumbuhan yang berfungsi melindungi biji yaitu...

A.Daun B.Buah C.Batang

D. Akar

Daftar Nilai Siswa Kelas IV :

No	Nama	Nilai
1.	Brema	100
2.	Rahmat	80
3.	Zikri	100
4.	Oktaria	80
5.	Ensha	100
6.	Nabila Zahra	100
7.	Ezad	100
8.	Ridho Pranata	80
9.	Rindu Salwa	100
10.	Raja	80
11.	Rahmat	80
12.	Tiara	80
13.	Pajar	80
14.	Aleysah Simanjuntak	80
15.	Sonza Tifani Pasaribu	80
16.	Rangga	100

Nilai siswa setelah penerapan media:

- Nilai tertinggi : 100
- Nilai terendah: 80
- Hampir semua siswa memiliki peningkatan yang cukup signifikan.

- Beberapa besar siswa mencapai nilai 80–100, menunjukkan pemahaman materi yang lebih kuat.

Peningkatan ini terlihat sangat kontras dibanding rata-rata pretest yang hanya 60, sedangkan pasca penggunaan puzzle interaktif, sebagian besar murid berada dalam kelompok yang sangat baik.

## 2. Pembahasan

Hasil pengamatan menyatakan bahwa media puzzle interaktif memberikan dampak positif pada keterampilan,pengetahuan belajar peserta didik dalam materi bagian tubuh tumbuhan.

### a. Dampak terhadap Kreativitas

Sebelum menggunakan media, siswa cenderung pasif dan kurang menunjukkan inisiatif dalam belajar. Puzzle interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir lebih aktif, terutama saat mereka menyusun potongan puzzle, menentukan posisi bagian tumbuhan, dan berdiskusi dengan teman sekelompok. Aktivitas manipulatif seperti ini membuat siswa tidak hanya menerima teori, tetapi juga mengonstruksi sendiri pengetahuannya.

Hal ini memperlihatkan bahwa puzzle interaktif berhasil mengubah pola belajar dari teacher-centered menjadi student-centered .Dampaknya, kreativitas siswa terlihat meningkat baik dalam aspek kognitif maupun motorik.

### b. Dampak terhadap Minat Belajar

Angket menunjukkan bahwa siswa merasa lebih senang, fokus, dan antusias selama pembelajaran berlangsung. Pada awalnya siswa merasa bosan karena hanya membaca buku, namun kehadiran puzzle membuat mereka lebih terlibat secara emosional dan visual.

Media konkret seperti puzzle mampu:

- Menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan,
- Mengurangi kejenuhan,
- Meningkatkan perhatian,
- Memotivasi siswa untuk menyelesaikan tugas.

Media ini sejalan dengan pendapat guru yang sebelumnya mengatakan bahwa siswa membutuhkan media visual agar lebih memahami konsep tumbuhan secara menyeluruh.

#### c. Dampak terhadap Hasil Belajar

Peningkatan hasil belajar menjadi indikator paling jelas keberhasilan media puzzle interaktif. Jika sebelumnya rata-rata nilai hanya 60, setelah diterapkan, nilai siswa meningkat drastis dengan banyak yang mencapai 100. Peningkatan ini terjadi karena puzzle mempermudah siswa memahami konsep abstrak. Mereka tidak hanya membaca, tetapi juga melihat, menyusun, dan memanipulasi bagian-bagian tumbuhan secara langsung. Hal ini memudahkan siswa mengingat materi, menghubungkan fungsi bagian tubuh tumbuhan, dan menerapkan konsep dalam soal. Sehingga, media puzzle interaktif efektif dalam memperbaiki hasil belajar pada level kognitif.

#### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi, dapat disimpulkan bahwa media papan puzzle interaktif membantu murid kelas IV menjadi lebih kreatif dan tertarik pada materi bagian tubuh tumbuhan. Kreativitas siswa meningkat karena mereka terlibat aktif dalam aktivitas menyusun puzzle, berdiskusi, dan mengidentifikasi bagian tumbuhan secara mandiri. Hal menunjukkan peningkatan signifikan dalam minat belajar siswa, terlihat dari angket yang menunjukkan mayoritas siswa sangat setuju bahwa media membantu mereka memahami materi dan membuat

pembelajaran lebih menyenangkan. Hasil belajar meningkat secara jelas, ditandai dengan nilai posttest yang sebagian besar mencapai 80–100, jauh lebih baik dibandingkan nilai pretest yang rata-ratanya hanya 60.

Penggunaan media puzzle interaktif dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan relevan untuk materi bagian tubuh tumbuhan di sekolah dasar. Selain itu, guru menyatakan bahwa sumber daya media ini sangat bermanfaat dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik, berinteraksi, dan cocok dengan ciri-ciri murid sekolah dasar.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Agustina, R. L. (2015). Upaya meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV menggunakan model STAD dan NHT. *Journal of Educational Science and Technology*, 1(3), 177106.
- Putri, R. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, 2(4).
- Kartini, I. A. K. P. (2023). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema Kegemaranku. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 303-309.
- Rambe, A. H. (2023). Analisis Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Tema IV Berbagai Pekerjaan di Kelas IV SD. *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam*, 12(01), 117-130.
- Desanjaya, J., et al. (2025). Penerapan metode jarimatika untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi

- perkalian di kelas II SD Negeri 27 Talang Kelapa. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*5(2),815.  
<https://doi.org/10.51878/science.v5i2.5437>
- Astuti, R., Suyitno, A., & Mulyani, S. (2024). Perkembangan pendekatan kontekstual dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–9.
- Hanifah, N. A., & Istianah, F. (2024). Pengembangan Game Edukatif “GIANT” Bagian Tubuh Tumbuhan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(06), 1070–1079.
- Rahmawati, N. Y., & Wiguna, F. A. (2025, July). Meningkatkan Pembelajaran IPA dengan Game Edukasi “Jejak Tumbuhan” untuk Siswa Kelas 4 SD. In Prosiding *SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 8, pp. 743-752).
- Sulistia, A. F., & Ritonga, R. (2025). Pengembangan Media Puzzle Akrilik Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas IV SDN Jembatan Lima 03 Jakarta Pada Materi Bangun Datar. *Academy of Education Journal*, 16(2), 264-280.
- Sadiman, A. S. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Fitri, A., Anggayudha, A. R., Kusumawardhani, A., Nursya’bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV* (Cetakan pertama). Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Nuryati. "Metode Role Playing Dalam Meningkatkan Motivasi Berprestasi Anak Usia Dini Selama Masa Learning From Home? 6, no. 2 (2021): 139-148.
- Pengembangan Pembelajaran IPS di SD. (2023). (n.p.): Garudhawaca.
- IPS Kependidikan Dasar. (2023). (n.p.): Nawa Litera Publishing.