

Pengembangan Media PUZDA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Daerahku Kebanggaanku Kelas V Sekolah Dasar

Wafiyatul 'Ahdi Noor Azizah⁽¹⁾ Fitria Dwi Prasetyaningtyas⁽²⁾

^{1,2}Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Email: ¹ wafiazizah2003@students.unnes.ac.id
² fitriadwiprasetyaningtyas@mail.unnes.ac.id

Abstrak: Rendahnya hasil belajar siswa pada materi “Daerahku Kebanggaanku” menunjukkan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Puzzle* Daerah (PUZDA) serta mengetahui tingkat kelayakan dan keefektifannya dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 22 siswa kelas V SD Negeri Karangmojo. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan tes, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media PUZDA memperoleh tingkat kelayakan sebesar 90% dari ahli materi dan 93% dari ahli media dengan kategori sangat layak. Pada uji coba skala kecil, rata-rata pretest sebesar 44 dan posttest sebesar 84 dengan N-Gain 0,719 (kategori tinggi). Pada skala besar, rata-rata pretest sebesar 47 dan posttest sebesar 86 dengan N-Gain 0,726 (kategori tinggi). Dengan demikian, media PUZDA dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 10-01-2026

Disetujui pada : 21-06-2026

Dipublikasikan pada : 21-07-2026

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, PUZDA (*Puzzle* Daerah), Hasil Belajar, IPAS, Sekolah Dasar

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v10i3.1525

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir suatu bangsa. Pendidikan dasar menjadi tahap awal untuk membentuk sikap belajar serta memberikan keterampilan dasar yang dibutuhkan peserta didik. Dalam kurikulum pendidikan dasar, beberapa disiplin ilmu digabungkan menjadi satu mata pelajaran, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penggabungan ini bertujuan agar siswa dapat memahami materi secara terpadu dan mengaitkannya dengan lingkungan sekitar (Rohman et al., 2023). Melalui pembelajaran terpadu ini, kemampuan literasi dan numerasi siswa diharapkan dapat berkembang secara seimbang (Putri et al., 2023). Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat berbagai kendala. Pembelajaran IPAS sering kali belum dilakukan secara terpadu karena materi masih diajarkan secara terpisah (König, 2021). Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Karangmojo, pemahaman siswa terhadap materi warisan kebudayaan daerah masih rendah. Hal ini disebabkan karena siswa menganggap materi tersebut banyak berisi hafalan. Kondisi ini menunjukkan adanya perbedaan antara tujuan pembelajaran dengan kenyataan di lapangan. Selain itu, rendahnya minat membaca siswa juga turut memengaruhi kesulitan pemahaman mereka terhadap materi (Rumahorbo, E., dkk. 2021).

Permasalahan tersebut juga dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih kurang optimal. Pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan media yang belum dikembangkan secara maksimal (Hasan et al., 2021). Padahal, media pembelajaran dapat membantu siswa

memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui tampilan gambar yang jelas dan menarik (Wardana, 2020). Oleh karena itu, penggunaan media yang tepat sangat diperlukan agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Penelitian juga menunjukkan bahwa media interaktif dapat membantu mengurangi kesulitan belajar siswa (Sajdah et al., 2022).

Materi “Daerahku Kebanggaanku” berisi informasi tentang keberagaman budaya Indonesia yang cukup luas. Materi ini memerlukan pemahaman yang baik dan tidak cukup hanya dengan hafalan (Hamid dkk., 2020). Jika tidak didukung media pembelajaran yang tepat, siswa dapat mengalami kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan media yang dapat membantu siswa memahami materi melalui penggunaan media konkret agar pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami (Fricticarani et al., 2023). Penyajian dalam bentuk benda nyata juga dapat membantu siswa mengingat informasi lebih lama (Rohani, 2020).

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa menjadi hal yang penting. Media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan tahap perkembangan siswa (Fajri et al., 2021). Salah satu media yang dapat digunakan adalah media konkret yang dapat diamati secara langsung tanpa bantuan alat proyektor (Mariyah et al., 2021). Media ini lebih *fleksibel* digunakan dan dapat melibatkan aktivitas langsung siswa. Kegiatan yang melibatkan gerakan mata dan tangan juga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa (Tanto dan Sufyana, 2020).

Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah *Puzzle Daerah* (PUZDA). Media ini dirancang untuk membantu siswa memahami keragaman warisan budaya Indonesia melalui kegiatan menyusun *puzzle*. PUZDA terdiri dari potongan gambar yang mewakili berbagai unsur warisan budaya daerah (Agustira dan Rahmi, 2022). Kegiatan menyusun *puzzle* dapat melatih kemampuan berpikir logis, ketelitian, dan kesabaran siswa (Hilman dan Dewi, 2021). Selain itu, kegiatan ini juga membantu siswa mengenali pola bentuk dan warna yang berkaitan dengan kemampuan berpikir spasial (Bahri et al., 2021). PUZDA tidak hanya menyusun *puzzle*, tetapi juga mengakses materi pendukung secara digital sehingga pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

Puzzle tidak hanya sebagai permainan, tetapi juga sebagai media pembelajaran. Kegiatan menyusun *puzzle* dapat melatih kemampuan pemecahan masalah (Rahmah dan Saputro, 2021). Selain itu, penggunaan *puzzle* juga dapat mengurangi kejenuhan belajar dan meningkatkan minat belajar siswa. Namun, penggunaannya tetap perlu dikombinasikan dengan sumber belajar lain agar materi tersampaikan dengan baik (Layali, 2020).

Media PUZDA yang dikembangkan dalam penelitian ini juga dilengkapi dengan teknologi digital berupa *barcode* yang terhubung dengan materi pembelajaran dalam bentuk *flipbook*. Hal ini bertujuan agar siswa dapat memperoleh informasi yang lebih lengkap dan sistematis. Selain itu, penggunaan teknologi juga dapat memperkuat pemahaman siswa melalui tampilan yang jelas dan mudah dipahami (Pebriana, 2020).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *puzzle* dapat meningkatkan minat belajar dan membantu siswa mengingat materi dengan lebih baik (Adi, 2020). Penggunaan media *puzzle* juga dapat meningkatkan ketuntasan belajar siswa (Hidayah, 2020). Selain itu, desain media yang baik juga memengaruhi efektivitas pembelajaran (Rahman, 2020).

Kegiatan pembelajaran menggunakan *puzzle* juga dapat melatih kerja sama siswa. Melalui kegiatan kelompok, siswa belajar berkomunikasi dan bekerja sama serta aktif dalam pembelajaran. Selain itu, aktivitas ini juga dapat membantu perkembangan motorik siswa (Mandolang dkk., 2024).

Untuk menghasilkan media yang baik, diperlukan penelitian dan

pengembangan yang terencana. Media perlu diuji dari segi tampilan, materi, dan kemudahan penggunaan (Anggita et al., 2021). Pengembangan juga harus disesuaikan dengan kebutuhan nyata di lapangan (Saragih et al., 2021). Dengan demikian, kebaruan PUZDA tidak hanya terletak pada materi *Daerahku Kebanggaanku* yang memuat keragaman budaya Indonesia, tetapi terutama pada penggabungan media konkret dan media digital dalam satu kesatuan pembelajaran sehingga dapat mendukung pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Puzzle Daerah* (PUZDA) pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Darmawan & Mardikaningsih, 2022). Kelayakan media diuji melalui validasi ahli, sedangkan keefektifannya diukur melalui hasil belajar siswa melalui pretest dan posttest (Munawar, 2020). Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam penggunaan media PUZDA dalam pembelajaran di sekolah dasar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model *ADDIE* yang meliputi lima tahap, yaitu analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2023; Branch, 2009). Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Karangmojo.

Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang terjadi di kelas. Tahap perancangan meliputi penyusunan desain media, penentuan materi pembelajaran, serta penyusunan instrumen penelitian. Selanjutnya, tahap pengembangan dilakukan melalui pembuatan media pembelajaran PUZDA (*Puzzle Daerah*) yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk sebelum dilakukan uji coba.

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media kepada peserta didik melalui dua tahap, yaitu uji coba skala kecil dan skala besar. Tahap evaluasi dilakukan pada setiap tahap pengembangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang dikembangkan.

Subjek penelitian ini adalah 22 peserta didik kelas V SD Negeri Karangmojo. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan awal pembelajaran. Angket tanggapan digunakan untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media. Data kelayakan media diperoleh dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Data keefektifan diperoleh melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang dianalisis menggunakan uji *N-Gain* dan uji *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan didukung dengan deskripsi kualitatif untuk memperkuat hasil penelitian. Hasil analisis digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan dan keefektifan media pembelajaran PUZDA yang dikembangkan.

HASIL dan PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran PUZDA (*Puzzle Daerah*)

Pengembangan media pembelajaran *Puzzle Daerah* (PUZDA) pada penelitian ini menerapkan model *ADDIE* yang meliputi lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Model *ADDIE* digunakan karena memiliki tahapan yang tersusun secara sistematis dan terstruktur, sehingga dapat

mempermudah proses pengembangan media pembelajaran. (Tresnaningtyas et al., 2023). Melalui tahapan ini, media yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan memiliki dasar teori yang jelas. Selain itu, penggunaan media yang tepat dapat membantu mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami (Wardani et al., 2024).

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan dan permasalahan yang dialami siswa dalam pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi keragaman budaya karena banyaknya materi yang perlu dihafalkan. Kondisi tersebut berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menerima serta mengingat materi pembelajaran. (Hasan et al., 2021). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi secara langsung dan nyata.

Media pembelajaran tampilan langsung dapat mengurangi beban berpikir siswa karena materi disajikan dalam bentuk yang lebih sederhana (Yusuf et al., 2023). Selain itu, pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik juga dapat membantu meningkatkan fokus siswa (Alzanah & Dewi, 2022). Hasil analisis ini menjadi dasar dalam pengembangan media PUZDA yang disesuaikan dengan karakteristik siswa, termasuk kemampuan motorik halus mereka.

Pada tahap perancangan, media PUZDA dibuat dalam bentuk *puzzle* wilayah provinsi Indonesia yang berisi materi warisan budaya daerah dalam bentuk gambar. Kepingan *puzzle* dirancang dengan bentuk yang berbeda agar siswa dapat menyusunnya dengan teliti. Kegiatan ini melibatkan koordinasi antara mata dan tangan sehingga dapat mendukung proses belajar siswa (Romdona et al., 2025). Penyajian gambar, warna, dan bentuk *puzzle* pada media PUZDA yang disusun secara rapi dan jelas membantu siswa memahami materi keragaman budaya dengan lebih mudah. Selain itu, pembagian wilayah dalam *puzzle* membantu siswa memahami materi secara bertahap (Hasriani, 2020).

Pada tahap pengembangan, media PUZDA dibuat menggunakan bahan yang kuat agar dapat digunakan berulang kali dalam pembelajaran. Kegiatan menyusun *puzzle* secara langsung dapat membantu memperkuat ingatan siswa karena melibatkan aktivitas fisik. Penggunaan warna yang kontras juga membantu siswa membedakan dan mengurangi kesalahan pemahaman (Sugiyono, 2023). Media dirancang agar aman dan mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar (Tresnaningtyas et al., 2023).

Media PUZDA juga dilengkapi dengan *barcode* yang terhubung dengan *flipbook digital* sebagai sumber materi tambahan. Penggabungan media fisik dan digital ini membantu siswa memperoleh materi secara lebih lengkap tanpa menambah beban belajar (Sari, 2020). Selain itu, media *digital* dapat memperkuat pemahaman melalui tampilan yang jelas dan mudah dipahami (Pebriana, 2020). *Flipbook* dirancang sederhana agar mudah digunakan oleh siswa (Alzanah & Dewi, 2022).

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa kombinasi media fisik dan *digital* dapat membantu siswa tetap fokus dalam belajar (Zaharah et al., 2024) serta membuat pembelajaran lebih interaktif karena melibatkan berbagai indera siswa (Nur Septi et al., 2024). Sebelum digunakan, media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan angket skala *Likert* untuk mengetahui tingkat kelayakannya (Romdona et al., 2025). Hasil validasi menunjukkan bahwa media PUZDA termasuk dalam kategori sangat layak. Beberapa perbaikan dilakukan berdasarkan saran dari para ahli untuk menyempurnakan media (Hasriani, 2020). Proses revisi ini penting untuk meningkatkan kualitas media sebelum digunakan dalam pembelajaran, sehingga media yang dihasilkan memenuhi kriteria kelayakan Febrani et al., 2022).

Selain itu, media yang dikembangkan diuji untuk memastikan dapat digunakan dengan baik oleh siswa, baik dari segi bentuk maupun penyajian materi (Arikunto, 2021). Jika ditemukan kesalahan, dilakukan perbaikan agar media dapat berfungsi

dengan baik (Sugiyono, 2023). Proses ini memastikan seluruh komponen media berjalan dengan baik dan konsisten dalam penyajian materi (Tresnaningtyas et al., 2023), sehingga kualitas akhir media dapat terjamin (Utami & Bektiningsih, 2022).

Pada tahap implementasi, media PUZDA diujicobakan kepada siswa melalui uji coba skala kecil dan skala besar. Siswa diminta untuk menyusun puzzle secara berkelompok dengan bimbingan guru (Wardani et al., 2024). Selama kegiatan berlangsung, peneliti melakukan observasi untuk melihat bagaimana siswa menggunakan media. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif dan tertarik dalam pembelajaran. Selain itu, waktu yang dibutuhkan siswa dalam menyusun *puzzle* juga diamati untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi (Hasan et al., 2021). Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa media cukup kuat digunakan secara berulang dalam pembelajaran kelompok (Yusuf et al., 2023). Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang terlihat dari perbedaan nilai pretest dan posttest.

Pada tahap evaluasi, dilakukan perbaikan media berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan di kelas (Alzanah & Dewi, 2022). Beberapa bagian puzzle yang masih sulit disusun diperbaiki agar lebih mudah digunakan oleh siswa (Zaharah et al., 2024). Penyesuaian tingkat kesulitan dilakukan agar sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan dapat meningkatkan kemudahan penggunaan media. Proses penyempurnaan dilakukan secara bertahap hingga media mencapai kondisi yang optimal (Nur Septi et al., 2024). Setelah melalui tahap evaluasi, media PUZDA dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan Box Media PUZDA



Gambar 2. Tampilan petunjuk cara penggunaan PUZDA



Gambar 3. Tampilan PUZDA Warisan Budaya Indonesia 1,2,3



Gambar 4. Tampilan PUZDA Warisan Budaya Indonesia 4,5,6



Gambar 5. Tampilan Kartu Pertanyaan PUZDA

Kelayakan Media Pembelajaran PUZDA (Puzzle Daerah)[

Hasil pengembangan media PUZDA menunjukkan respon yang positif secara keseluruhan. Penilaian kelayakan dilakukan dengan menggunakan beberapa instrumen validasi untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan. Proses penilaian melibatkan para ahli dan uji coba langsung kepada siswa agar hasil yang diperoleh lebih objektif. Selain itu, penggunaan instrumen penilaian yang jelas membantu memperoleh data yang lebih akurat dan sesuai dengan kondisi sebenarnya. Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi, tampilan media, dan kemudahan penggunaan dalam pembelajaran. Kriteria kelayakan ditentukan sebelum media digunakan di kelas (Hasan et al., 2021). Hal ini bertujuan agar kekurangan media dapat diketahui lebih awal dan segera diperbaiki (Tresnaningtyas et al., 2023). Data hasil penilaian kemudian diubah ke dalam bentuk persentase agar lebih mudah dalam menentukan tingkat kelayakan media.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Presentase
Kesesuaian Materi	100%
Kesesuaian dengan Peserta Didik	75%
Penyajian Materi	85%
Penggunaan Bahasa	75%
Rata-rata	90%

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, diperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Meskipun memperoleh kategori sangat layak, aspek kesesuaian dengan peserta didik dan penggunaan bahasa memperoleh persentase

paling rendah, yaitu sebesar 75%. Hasil ini menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa bagian materi dan penggunaan istilah yang perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar agar lebih mudah dipahami. Berdasarkan masukan validator, dilakukan penyederhanaan kalimat, perbaikan petunjuk penggunaan, serta penyesuaian penyajian materi agar lebih mudah dipahami siswa. Setelah dilakukan revisi, media dinilai telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Materi yang disajikan, seperti rumah adat, pakaian tradisional, dan unsur budaya lainnya, sudah sesuai dengan kondisi sebenarnya sehingga membantu siswa memahami materi dengan benar (Utami & Bektiningsih, 2022). Selain itu, penyajian materi dibuat runtut dan tidak berulang sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Bahasa yang digunakan juga sederhana dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar (Nur Septi et al., 2024). Dengan demikian, siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi yang ada pada media. Hal ini menunjukkan bahwa media *puzzle* dapat membantu siswa memahami materi warisan budaya Indonesia yang cukup banyak dan beragam.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Presentase
Tampilan Media	95%
Kualitas Media	92%
Kemudahan Penggunaan	93%
Keterbacaan & Warna	92%
Integrasi Media Digital	93%
Rata-rata	93%

Hasil validasi dari ahli media memperoleh persentase sebesar 93% dengan

kategori sangat layak. Meskipun seluruh aspek memperoleh kategori sangat layak, aspek kualitas media dan keterbacaan & warna memperoleh nilai sedikit lebih rendah dibanding aspek lainnya. Hal ini menunjukkan masih diperlukan penyempurnaan pada kualitas cetakan serta keterbacaan beberapa bagian media agar lebih nyaman digunakan siswa. Masukan tersebut menjadi dasar dalam melakukan revisi sebelum media diimplementasikan pada uji coba. Penilaian ini meliputi tampilan media, tata letak, serta keamanan penggunaan. Media dibuat dari bahan yang kuat sehingga Uji coba skala kecil dilakukan pada enam siswa dengan tingkat kemampuan yang beragam. Hasil angket tanggapan siswa menunjukkan persentase sebesar 95,8% dengan respon kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PUZDA mudah digunakan dan dapat dipahami oleh siswa. Selama proses pembelajaran, penggunaan media PUZDA menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan keterlibatan siswa, karena siswa berpartisipasi langsung dalam kegiatan menyusun *puzzle*. Selain itu, media ini juga mampu meningkatkan minat dan fokus belajar siswa.

Keefektifan Media Pembelajaran PUZDA (Puzzle Daerah)

Penggunaan media PUZDA dalam pembelajaran menunjukkan keefektifan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi keragaman budaya. Untuk mengetahui tingkat keefektifannya, dilakukan uji coba dalam pembelajaran yang sebenarnya agar perubahan kemampuan siswa dapat terlihat secara jelas. Pengumpulan data dilakukan menggunakan tes yang telah divalidasi, kemudian dianalisis berdasarkan nilai sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media. Dengan cara ini, dapat diketahui sejauh mana media PUZDA membantu siswa memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit.

Data hasil belajar siswa juga diuji normalitasnya menggunakan uji *Shapiro-Wilk* sebagai analisis pendukung. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,108 pada *pretest* dan 0,140 pada *posttest*, sehingga data berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* siswa pada uji skala besar sebesar 47,09, yang menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa masih

rendah. Setelah menggunakan media PUZDA, nilai rata-rata menjadi 85,64. Peningkatan hasil belajar tersebut diduga terjadi karena siswa terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Aktivitas menyusun puzzle memberikan pengalaman belajar konkret sehingga siswa lebih mudah mengenali hubungan antar konsep budaya Indonesia. Selain itu, keberadaan barcode yang terhubung dengan flipbook digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh informasi tambahan secara mandiri. Dengan sumber belajar digital tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PUZDA yang bersifat konkret membantu siswa dalam memahami materi. Hal ini ditunjukkan berdasarkan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* serta perolehan nilai *N-Gain* dalam kategori tinggi. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PUZDA efektif dalam membantu siswa mencapai ketuntasan belajar. Lebih lanjut, penggunaan media pembelajaran yang memuat materi warisan budaya Indonesia dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran (Utami & Bektiningsih, 2022). Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang menunjukkan adanya perbedaan nilai sebelum dan sesudah pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran PUZDA efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu, hasil perhitungan *N-Gain* pada dua tahap uji coba menunjukkan capaian yang konsisten. Pada uji coba skala kecil, diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,719 dengan kategori tinggi. Sementara itu, pada uji coba skala besar diperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,726 dengan kategori tinggi. nilai minimum 0,40 dan maksimum 0,89, serta simpangan baku sebesar 0,11964. Hal ini menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa memperoleh hasil belajar dalam kategori tinggi dengan sebaran nilai yang cukup merata. Dengan demikian, media PUZDA tidak hanya efektif untuk sebagian siswa, tetapi dapat membantu hampir seluruh siswa dalam kelas.

Hasil belajar tersebut terjadi karena siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Saat menyusun *puzzle*, siswa mencocokkan bagian-bagian sehingga membantu mereka memahami materi secara bertahap. Tampilan yang jelas membantu siswa lebih mudah memahami materi yang sebelumnya terasa sulit. Selain itu, kegiatan diskusi kelompok membantu siswa saling bertukar pendapat dan memperkuat pemahaman mereka.



Gambar 6. Dokumentasi Penggunaan Media PUZDA bersama Peserta Didik SDN Karangmojo

Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa penggunaan media PUZDA membuat suasana belajar menjadi lebih aktif dan menarik. Fitur *barcode* yang

terhubung dengan *flipbook digital* membantu siswa mendapatkan tambahan materi dengan cara yang lebih menarik (Yusuf et al., 2023). Penggabungan media fisik dan digital ini membuat pembelajaran lebih interaktif tanpa mengurangi keterlibatan siswa (Hasan et al., 2021).

Secara keseluruhan berdasarkan hasil penelitian, media PUZDA terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hal ini ditunjukkan oleh hasil uji statistik yang signifikan, peningkatan nilai rata-rata yang tinggi, serta nilai N-Gain pada kategori tinggi baik pada skala kecil maupun skala besar (Tresnaningtyas et al., 2023). Oleh karena itu, media PUZDA dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Tahap Uji Coba

Tahap Uji Coba	Rata-rata <i>Pretest</i>	Rata-rata <i>Posttest</i>	Nilai N- <i>Gain</i>	Kategori N- <i>gain</i>
Uji Coba Skala Kecil (N=6)	44	84	0.719	Tinggi
Uji Coba Skala Besar (N=22)	47	86	0,726	Tinggi

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Puzzle Daerah* (PUZDA) dengan model *ADDIE*, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran IPAS pada materi "Daerahku Kebanggaanku". Seluruh tahapan pengembangan, mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi, telah dilaksanakan secara sistematis sehingga menghasilkan media yang dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran. Ditinjau dari aspek kelayakan, media PUZDA termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini didasarkan pada hasil validasi ahli materi dengan persentase sebesar 90% dan ahli media sebesar 93%. Selain itu, hasil uji coba kepada siswa serta tanggapan guru menunjukkan kategori sangat baik, sehingga media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dari aspek keefektifan, media PUZDA menunjukkan kemampuan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui nilai rata-rata pretest dan posttest serta nilai N-Gain yang diperoleh. Pada uji skala kecil, nilai rata-rata pretest sebesar 44 dan posttest sebesar 84 dengan nilai N-Gain sebesar 0,719 yang termasuk kategori tinggi. Pada uji skala besar, nilai rata-rata pretest sebesar 47 dan posttest sebesar 86 dengan nilai N-Gain sebesar 0,726 yang juga berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memperoleh hasil belajar dalam kategori tinggi setelah penggunaan media pembelajaran PUZDA. Dengan demikian, media pembelajaran PUZDA dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan untuk membantu siswa memahami materi "Daerahku Kebanggaanku" melalui kegiatan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna.

DAFTAR RUJUKAN

- Agripina, C. A., & Cholifah, T. N. (2023). Pengembangan Media *Puzzle Pancasila* (Puzzpala) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 9(1).
- Airlanda, P. (2021). Pengembangan media animus dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683-1688.
- Alzanah, L., & Dewi, H. I. (2022). Pengembangan *puzzle kreatif* untuk media pembelajaran anak sekolah dasar. *Jurnal IKRAITH-HUMANIORA*, 6(2).

- Arifin, B., Permoni, D., dkk. (2023). Systematic literature review: Penggunaan media puzzle terhadap pemahaman konsep IPS pada siswa sekolah dasar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*.
- Audie, N. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586-595.
- Handayani, A. D., Fahmi, F. N., & Rochman, M. K. (2023). Penggunaan Media Puzzle dalam Pendidikan Matik untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1).
- Harsih, L. M., & Wahyudi, W. (2023). Media pembelajaran puzzle dengan kartu masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 2123-2131.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, et al. (2021). Media pembelajaran. Tahta Media Group.
- Hasriani. (2020). Penggunaan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas V SDN 72 Lamukurung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone [Skripsi]. Universitas terkait.
- Hayati, I. A., & Yamin. (2023). Media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar cerita dongeng dalam pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 9(2), 440-444.
- Hermawati, H., Pratiwi, C. P., & Hidayat, P. S. (2023). Peningkatan hasil belajar tematik melalui penerapan model pembelajaran PBL berbasis criss- cross puzzle pada siswa SDN Banjarpanjang I kelas III. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2081-2099.
- Irawan, A., Yaumi, M., Usman, & Suharti. (2022). Pengaruh penggunaan media mini book dan crossword puzzle pada materi keragaman di indonesia terhadap pemahaman konsep. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 9(1), 94-104.
- Mandolang, E., Tamboto, F. I., Walewangko, S. A., & Dolas, I. P. (2024). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar PKN Siswa Sekolah Dasar. *Sibernetik: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 86-98.
- Nur Septi, P. R., Agustina, L., Sholihah, B., & Setyaningrum, S. S. (2024). Peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model problem based learning berbantu media video dan powerpoint interaktif pada pelajaran pendidikan pancasila. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(4), 2655-6022.
- Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(1), 1-6.
- Pangastuti, R. (2019). Media puzzle untuk mengenal bentuk geometri. *Journal of Early Childhood Education and Development (JECED)*, 1(1), 50-59.
- Putri, Y. M., & Haryanto, E. (2024). Penerapan kombinasi media canva dan puzzle maker untuk meningkatkan hasil belajar IPAS dan keaktifan peserta didik di kelas IV sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 3429-3434.
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara dan kuisioner. *Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik (JISOSEPOL)*, 3(1), 3026-3220.
- Sari, F. R. K., & Utomo, A. C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Hak dan Kewajiban untuk Meningkatkan Kerja Sama Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 12(1).
- Sugiyono. (2023). Metode penelitian pendidikan (Kuantitatif, kualitatif, R&D dan penelitian pendidikan). Alfabeta.
- Tresnaningtyas, R. K., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan media

- pembelajaran puzzle berbasis make a match untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2548-6950.
- Utami, E. N., & Bektiningsih, K. (2022). Pengembangan media pembelajaran puzzle berbantuan android berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar IPS. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 13(1).
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134-140.
- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media pembelajaran puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 2(3), 2621-8984.
- Yusuf, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., et al. (2023). Literature review: Peran media pembelajaran berbasis augmented reality dalam media sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 3(5), 2807- 3878.
- Zaharah, F., Husna, M., et al. (2024). How to develop dalam fungsi dan manfaat media pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 3(2), 41- 51.