
Penggunaan Media Peta Kartu Puzzle (Meta Karpuz) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mater Bentang Alam Indonesia

Miftahul Jannah¹, Ira Arini², Sukamto³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP, Universitas Terbuka

Email: 856029877@ecampus.ut.ac.id

ABSTRACT

This study is to improve students' learning achievement in the material of Indonesian Landscape through the use of puzzle card map media (Meta Karpuz) in class III of SDN Pancoran Mas 1. Based on initial observations, it was found that most students had not achieved a deep understanding of abstract geography, so interesting and interactive learning media were needed. This study used the Classroom Action Research (CAR) method which was implemented in two cycles. Data were collected through observation, learning outcome tests, and documentation. The research findings revealed that the application of Meta Karpuz significantly succeeded in encouraging student involvement in student learning, increasing from 67.70% in pre-action to 88.23% at the end of cycle II. Meta Karpuz media has proven effective in helping students understand the material visually and enjoyably. Thus, this media is recommended as an alternative learning in geography material at the elementary school level.

Keywords: *Meta Karpuz, learning outcomes, puzzle maps, landscapes, thematic learning*

ABSTRAK

Studi ini adalah untuk menaikkan capaian belajar siswa pada materi Bentang Alam Indonesia melalui penggunaan media peta kartu puzzle (Meta Karpuz) di kelas III SDN Pancoran Mas 1. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai pemahaman mendalam tentang geografis yang bersifat abstrak, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa penerapan Meta Karpuz secara signifikan berhasil mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran siswa meningkat dari 67,70% pada pra tindakan menjadi 88,23% pada akhir siklus II. Media Meta Karpuz terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi secara visual dan menyenangkan. Dengan demikian, media ini direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran dalam materi geografi di tingkat sekolah dasar.

Kata kunci: *Meta Karpuz, hasil belajar, peta puzzle, bentang alam, pembelajaran tematik*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam membentuk wawasan kebangsaan, kesadaran sosial, dan dalam membangun kesadaran berbangsa dan bernegara

sejak pendidikan dasar.. Di tingkat Sekolah Dasar, pembelajaran IPAS menjadi fondasi dalam memperkenalkan konsep-konsep dasar seperti kondisi geografis Indonesia, keragaman budaya, serta nilai-nilai tradisional di era digital, yang mempengaruhi struktur hubungan sosial Masyarakat. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran IPAS masih sering dihadapkan pada berbagai kendala, terutama dalam penyampaian **materi yang bersifat tidak rata** dan kurang diminati siswa. Salah satu materi yang tergolong tidak mudah dipahami oleh siswa adalah tentang Bentang Alam Indonesia. Materi ini memuat konsep-konsep spasial seperti pegunungan, dataran rendah, pantai, sungai, danau, dan pulau-pulau besar di Indonesia, yang menuntut kemampuan visualisasi dan pemahaman geografis yang baik.

Alat belajar yang dimanfaatkan pada pelajaran IPAS adalah media ajar yang merujuk pada permainan berkelompok, seperti puzzle. Media ini memiliki keunggulan dalam mengintegrasikan aspek visual dan aktivitas motorik siswa dalam proses belajar. Puzzle juga dapat membangun kerja sama, meningkatkan fokus, serta membutuhkan pemikiran yang lebih mendalam pada siswa. Berdasarkan pemikiran tersebut, para ahli membangun suatu media pembelajaran inovatif yang diberi nama *Peta Kartu Puzzle* (disingkat *Meta Karpuz*). Media ini dirancang dalam bentuk potongan-potongan peta wilayah Indonesia yang dilengkapi dengan nama-nama bentang alam dan dapat disusun kembali oleh siswa secara berkelompok maupun individu. *Meta Karpuz* diinginkan bisa membantu siswa memahami jenis-jenis bentang alam secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Beberapa ahli telah memperlihatkan kesuksesan penggunaan media berbasis permainan pembelajaran yang membangun pemahaman dan membangun partisipasi siswa, dan capaian pembelajaran siswa secara signifikan. Menurut Susanto (2016), media pembelajaran visual interaktif mampu memfasilitasi proses belajar yang lebih efektif karena menggabungkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik. Demikian pula, Hamalik (2011) menyatakan media pembelajaran yang menarik dapat membangun semangat belajar dan memperdalam pemahaman pada siswa. Dengan mengacu pada temuan-temuan tersebut, maka pengembangan media *Meta Karpuz* menjadi relevan untuk diujicobakan dalam konteks pembelajaran IPAS di SD.

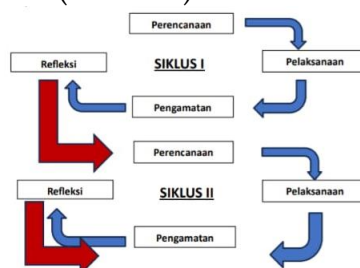
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas III A di SDN Pancoran Mas 1 pada materi Bentang Alam Indonesia. Berdasarkan hasil evaluasi awal, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menyebutkan dan menunjukkan letak bentang alam pada peta, serta memahami perbedaan karakteristik masing-masing wilayah. Kondisi ini mendorong peneliti untuk mencari solusi yang tepat guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Dengan menerapkan media *Meta Karpuz* dalam proses pembelajaran, diharapkan terjadi peningkatan baik dari segi hasil belajar maupun partisipasi aktif siswa di kelas.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan media *Peta Kartu Puzzle* (*Meta Karpuz*) dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III A SDN Pancoran Mas 1 pada materi Bentang Alam

Indonesia. Penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, yang terdiri atas empat tahap utama: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflectin).



Gambar 1. Siklus Pelaksanaan Tindakan Kelas

Instrumen-instrumen tersebut terdiri dari beberapa jenis, baik kuantitatif maupun kualitatif, sebagai tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan catatan lapangan dan dokumentasi. Untuk mengetahui daya serap siswa secara perorangan digunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai peserta didik} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Sedangkan untuk mengetahui persen ketuntasan siswa secara klasikal digunakan rumus :

$$\text{Ketuntasan secara klasikal} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100$$

Siswa dikatakan berhasil apabila setiap siklus ada peningkatan dan siswa yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 70 maka siswa belum meningkat dalam belajar. Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tes, digunakan mengetahui hasil belajar siswa
2. Observasi, sebagai alat bantu nilai tentang kegiatan siswa dan implementasi pembelajaran dengan menerapkan Media Kartu Puzzle pada pembelajaran IPAS Materi Bentang Alam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan evaluasi, diperoleh bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas, hasil tersebut disajikan dalam bentuk tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Prasiklus

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Pencapaian KKM
≥ 75	11	67,70%	Tuntas
< 75	23	32,35%	Tidak Tuntas
Jumlah	34	100%	
Nilai Tertinggi		95	
Nilai Terendah		40	
Rata-rata		74	

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Bentang Alam Indonesia di kelas IIIA SDN Pancoran Mas 1 yang berjumlah 34 siswa, ada sebanyak 23 siswa atau sekitar 67,70% siswa yang berhasil mendapatkan nilai diatas 70 (Tuntas) dan ada 11 siswa atau sekitar 32,35% Siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 70 (Tidak Tuntas). Pada prasiklus kelas IIIA memiliki nilai rata-rata kelas sebesar 74,55. Guru peneliti melakukan perbaikan pada siklus I dengan media kongkret.

Hasil Belajar Siklus I :

Pada tahap ini yang dilakukan pada penelitian berpedoman kurikulum yang digunakan, yaitu Kurikulum Merdeka, memilih standar kompetensi dan kompetensi dasar pada mata pelajaran IPAS materi Bentang Alam Indonesia. Selanjutnya dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran siklus I, peneliti bertindak sebagai guru dengan diamati oleh teman sejawat menggunakan lembar observasi yang telah dibuat sebelumnya. Berikut hasil belajar Siklus I :

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus I

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Pencapaian KKM
≥ 75	26	76,47%	Tuntas
< 75	8	23,53%	Tidak Tuntas
Jumlah	34	100%	
Nilai Tertinggi		100	
Nilai Terendah		50	
Rata-rata		78	

Setelah media Meta Karpuz diterapkan, terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa. Dari hasil tes siklus I, sebanyak 27 siswa (79,4%) berhasil mencapai nilai ≥ 70 , dengan rata-rata kelas meningkat menjadi 78,6. Observasi menunjukkan peningkatan aktivitas siswa dalam menyusun puzzle, diskusi kelompok, dan menjawab pertanyaan guru. Meskipun sudah ada kemajuan, masih ditemukan beberapa siswa yang kesulitan dalam menyusun peta dan mengenali nama bentang alam.

Hasil Belajar Siklus II:

Pada siklus I dilakukan refleksi oleh peneliti yang hasilnya akan digunakan sebagai acuan dalam tindakan siklus II, adapun perencanaan tindakan pada siklus

II disusun berdasarkan hasil refleksi pada kegiatan siklus I. perubahan yang terajadi pada tahap ini dilakukan pada tindakan-tindakan yang dianggap kurang efektif atau maksimal pada siklus I. berikut hasil belajar siklus II :

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

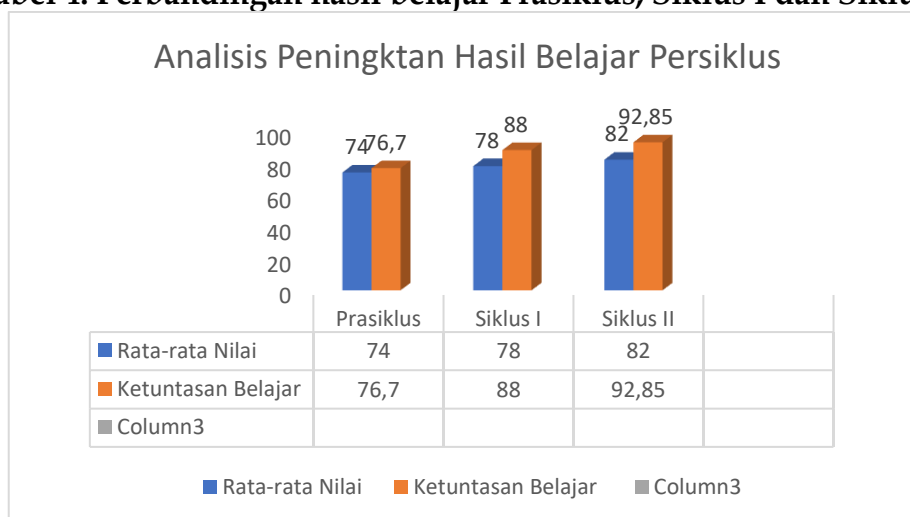
Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Pencapaian KKM
≥ 75	30	88,23%	Tuntas
< 75	4	11,76%	Tidak Tuntas
Jumlah	34	100%	
Nilai Tertinggi		100	
Nilai Terendah		60	
Rata-rata		82	

Pada siklus kedua, media Meta Karpuz dimodifikasi dengan penambahan petunjuk visual dan latihan kelompok yang lebih intensif. Hasilnya sangat menggembirakan, di mana 30 siswa (90%) mencapai nilai di atas KKM dengan rata-rata kelas 82,7. Observasi menunjukkan bahwa siswa lebih aktif, bersemangat, dan mampu bekerja sama dalam kelompok. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif untuk pembelajaran. dengan demikian penelitian ini dikatakan telah berhasil di laksanakan dengan baik.

Analisis Peningkatan Hasil Belajar

Berdasarkan data-data yang telah dipaparkan di atas terkait hasil analisis dari kegiatan perbaikan pada pra siklus, siklus I dan Siklus II dapat diketahui bahwa telah ada peningkatan hal ini dapat di lihat dari jumlah siswa yang berhasil mencapai KKM (KKM – 70). Untuk lebih jelasnya perhatikan table dibawah ini :

Tabel 4. Perbandingan hasil belajar Prasiklus, Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan data yang telah dipaparkan sebelumnya mengenai hasil analisis kegiatan pembelajaran pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II, terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan. Peningkatan ini

dapat diamati dari bertambahnya jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 70. Pada tahap pra siklus, hanya 11 siswa (sekitar 32,35%) yang dinyatakan tuntas belajar, sementara 23 siswa (76,70%) belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga diperlukan tindakan perbaikan pembelajaran.

Namun demikian kelebihan dari perbaikan pembelajaran siklus I jauh meningkat dari pembelajaran awal karena dilakukan dengan konvensional tanpa menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat. Pada perbaikan tindakan melalui model pembelajar META KARPUS menciptakan suasana belajar akan lebih menyenangkan; siswa lebih peka terhadap lingkungannya karena nyata dalam kehidupan mereka sehari-hari; mereka lebih percaya diri dalam mengungkapkan apa yang mereka alami, dan apa yang mereka lihat dalam kehidupan nyata; siswa memiliki kesiapan dalam menyelesaikan masalah. Penggunaan media konkret juga berperan penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran dimana media konkret berperan dalam memberikan informasi yang dibutuhkan siswa dalam menyelesaikan masalah.

Selanjutnya, pada siklus I, terjadi peningkatan signifikan, dengan jumlah siswa yang tuntas naik menjadi 26 siswa atau 76,47%, sedangkan siswa yang belum tuntas menurun menjadi 8 siswa (23,53%). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif mulai memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Pada perbaikan pembelajaran siklus II guru peneliti sudah lebih baik dalam menguasai serta mengorganisasi kelas Siswa kelas III sudah lebih termotivasi karena mereka memperoleh pengalaman langsung dan lebih menyenangkan serta melibatkan siswa secara aktif mencari tahu pengetahuan berdasarkan pengalamannya, sendiri, berorientasi pada konteks dunia nyata konteks sehingga proses belajar jadi lebih bermakna, siswa lebih termotivasi dan mengejar prestasi, serta mengembangkan berfikir kritis. Peningkatan hasil belajar berlanjut pada siklus II, di mana jumlah siswa yang mencapai KKM meningkat menjadi 30 siswa (88,23%), dan hanya tersisa 4 siswa (11,76%) yang belum tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan perbaikan melalui penggunaan media peta kartu puzzle (Meta Karpuz) efektif dalam membantu siswa memahami materi Bentang Alam Indonesia.

Berdasarkan data-data yang telah disajikan guru peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus II dinyatakan telah berhasil hal ini dibuktikan dengan mencapai KKM yaitu 100 demikian juga dengan ketuntasan klasikal mencapai 83,37%. Dengan demikian keberhasilan penelitian perbaikan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan Penggunaan Media Peta Kartu Puzzle, dengan menggunakan media konkret pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dinyatakan berhasil dengan pencapaian tujuan pembelajaran dengan baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang ditemukan melalui dua siklus tindakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Peta Kartu Puzzle (Meta Karpuz) secara

efektif dapat memberikan peningkatan hasil belajar siswa kelas III A SDN Pancoran Mas 1 pada materi Bentang Alam Indonesia. Penerapan media ini terbukti mampu meningkatkan rata-rata nilai siswa dari 74,5 pada pra tindakan menjadi 83,37 pada siklus II, serta meningkatkan tingkat ketuntasan belajar dari 74,55% menjadi 88,23%. Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa media Meta Karpuz mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara bertahap dari pra siklus hingga siklus II. Peningkatan ini tidak hanya dilihat dari jumlah siswa yang mencapai KKM, tetapi juga dari penurunan jumlah siswa yang belum tuntas secara konsisten di setiap siklus. Data ini memperkuat bahwa strategi pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak positif terhadap pencapaian belajar siswa. berbantuan media konkret menjadi jawaban dan kesimpulan atas jawaban tersebut.

Berdasarkan data yang temukan di lapangan, penulis memberikan beberapa saran yang ditujukan kepada berbagai pihak yang terkait dengan proses pembelajaran. Pertama, bagi guru, disarankan untuk terus mengembangkan dan menggunakan media pembelajar yang lebih unggul, seperti media peta kartu puzzle (Meta Karpuz), terutama dalam menyampaikan materi yang menuntut pemikiran yang tinggi. Media ini terbukti mampu membangun kesadaran siswa dan dapat digunakan sebagai tema pembelajaran lainnya guna mendukung peningkatan kualitas rangkaian dan perolehan belajar. Kedua, bagi pihak sekolah, hendaknya memberikan semangat kepada guru dalam bentuk pelatihan, penyediaan sarana dan prasarana, serta menciptakan ruang kolaboratif antar guru untuk berbagi pengalaman dan inovasi dalam pembelajaran. Dukungan institusional ini sangat penting untuk mendorong lahirnya pembelajaran yang kreatif dan bermakna. Ketiga, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media Meta Karpuz pada materi pembelajaran yang berbeda atau pada jenjang kelas yang lain, guna menguji konsistensi efektivitas media tersebut. Selain itu, penting juga untuk memperluas ruang lingkup penelitian dengan mengukur aspek afektif dan psikomotorik siswa secara lebih mendalam, agar diperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap pengaruh penggunaan media ini. Terakhir, bagi siswa, diharapkan mereka dapat terus mempertahankan semangat belajar aktif, menjalin kerja sama yang baik dalam kegiatan pembelajaran, serta membiasakan diri menggunakan berbagai media pembelajaran yang mendukung pemahaman materi secara lebih menyenangkan dan interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Educatio FKIP UNMA, Efektivitas Media Puzzle dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan
- Haifaturrahmah. (2024). *Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar*
- Harsih, L. M., & Wahyudi, W. (2023). *Media Pembelajaran Puzzle dengan Kartu Masalah*

- Kartini, I. A. K. P. (2023). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar
- Sanaky, H. A. H. (2013). Media Pembelajaran: Interaktif-Inspiratif-Kontekstual.
- Siti Rohanah, Cecep Sobarudin (2024). Implementasi Proyek Peta Tiga Dimensi
- Susanto, A. (2016). Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana
- Tri Atmoko, Edy Sudiono, Mohamad Arif Rifqi, Agus Pambudi ,Dharma (2021).
- Ulfainna, N., Mulk, M. T., Nurizza, A., Satriani, S., Abira, A., & Madjid, T. (2025).
- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media Pembelajaran Puzzle Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.