

Media Puzzle Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di MTs Roudlotul Muslimin

Dian Silaturahmi, Nara Setya Wiratama, Heru Budiono

Universitas Nusantara PGRI Kediri.

dianrachman1309@gmail.com, naraswiratama@unpkediri.ac.id,
herbud@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

Learning outcomes in Social Studies (IPS) are a significant challenge in education at Madrasah Tsanawiyah. This study aims to investigate the application of puzzle media in a direct learning model to improve the learning outcomes of ninth-grade students at MTs Roudlotul Muslimin Waung-Sonoageng during the 2024-2025 academic year. The research employed the Classroom Action Research (CAR) method, conducted over two cycles, consisting of planning, implementation, observation, and reflection stages. Puzzle media was used in the direct learning model, with data collected through learning outcome tests and observations of student activities. The results show improvement in each cycle. In the first cycle, the application of puzzle media achieved an effectiveness rate of 20.50%, indicating low effectiveness. Teachers faced challenges in classroom management and student motivation. The application of puzzle media increased to 30.60%, demonstrating progress in classroom management, and learning outcomes also improved. The average class score in the first cycle was 68.15, below the Minimum Mastery Criterion (KKM), with a learning outcome percentage of only 32.80%. In the second cycle, the average learning outcome rose significantly to 85.29%, indicating that the majority of students had achieved the KKM.

Kata Kunci: Puzzle Media, Direct Instruction, Learning Outcomes, Social Studies, Classroom Action Research.

ABSTRAK

Hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi tantangan penting dalam pendidikan di Madrasah Tsanawiyah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media puzzle dalam model pembelajaran langsung guna meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX di MTs Roudlotul Muslimin Waung-Sonoageng tahun pelajaran 2024-2025. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Media puzzle dalam pembelajaran model pembelajaran langsung, Data didapatkan dari tes hasil belajar dan observasi aktivitas peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada tiap siklus dalam penerapan Media Puzzle terdapat Penerapan media puzzle mencapai 20,50%, menunjukkan efektivitas yang rendah. Guru menghadapi kendala dalam pengelolaan kelas dan motivasi peserta didik. Penerapan media puzzle meningkat menjadi 30,60%, menunjukkan adanya kemajuan dalam pengelolaan kelas dan hasil belajar juga mengalami peningkatan Rata-rata nilai kelas sebesar 68,15, di bawah KKM, dengan persentase hasil belajar hanya 32,80% dan meningkat pada siklus II Rata-rata hasil belajar

meningkat drastis menjadi 85,29%, menunjukkan mayoritas peserta didik telah mencapai KKM.

Kata Kunci: Media Puzzle, Pembelajaran Langsung, Hasil Belajar, IPS, Penelitian Tindakan Kelas.

PENDAHULUAN

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi salah satu pilar penting untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang dinamika sosial, sejarah, dan ekonomi, sekaligus membangun karakter dan akhlak mulia. Namun, tantangan seperti rendahnya motivasi peserta didik dan kurangnya keterlibatan dalam proses pembelajaran sering kali menghambat pencapaian hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti media puzzle, pada model pembelajaran langsung menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar (Wiratama 2022).

Pendidikan Madrasah yang berada di bawah Kementerian Agama, mencakup jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan Madrasah Aliyah (MA). Kurikulum madrasah mengintegrasikan pelajaran agama dengan mata pelajaran umum seperti matematika, sains, dan IPS.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), pendidikan adalah upaya sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui aktivitas edukasi, pengajaran, dan latihan. Proses pendidikan melibatkan interaksi timbal balik antara guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Wiratama,(2021) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Sejarah) adalah salah satu pelajaran yang menyenangkan. Siswa diajak menyelami peristiwa masa lalu, seolah melintasi dimensi waktu untuk merasakan kembali momen tersebut. Peristiwa ini menjadi sangat menarik ketika disampaikan dengan cara yang menghibur oleh guru sejarah. Inilah kekuatan keterampilan berbicara di depan umum. Kemampuan ini wajib dikuasai oleh guru sejarah di era revolusi industri 4.0 untuk mengemas pembelajaran agar menarik dan disukai oleh peserta didik.

Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam meningkatkan mutu belajar mengajar. Menurut Munadi (2008), media pendidikan adalah Segala upaya yang dirancang secara terstruktur untuk menyampaikan informasi guna menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, efisien, dan efektif. salah satu media yang sesuai untuk peserta didik MTs kelas IX adalah puzzle, yang tidak hanya menarik tetapi juga memiliki manfaat kognitif dan motorik.

Suciaty Al Azizy (2010) menyebutkan bahwa puzzle dapat mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, meningkatkan nalar, melatih kesabaran, dan memperluas pengetahuan peserta didik. Dengan pendekatan

model pembelajaran langsung, yang menekankan penyampaian materi secara terstruktur oleh guru, media puzzle dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Dalam hal ini pembahasan di fokuskan pada penggunaan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Roudlotul Muslimin Waung-Sonoageng tahun pelajaran 2024-2025.

METODE

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Roudlotul Muslimin Waung-Sonoageng pada semester genap tahun pelajaran 2024-2025, dengan subjek siswa kelas IX. Penelitian menggunakan pendekatan tindakan kelas (classroom action research) dengan rumusan masalah : 1) Bagaimanakah penerapan Media Puzzle pada model pembelajaran langsung dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX pada mata pelajaran IPS di MTs Roudlotul Muslimin Waung,Sonoageng Tahun Pelajaran 2024-2025 ? 2) Apakah penggunaan Media Pembelajaran Puzzle pada model pembelajaran langsung dapat meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik kelas IX pada Pelajaran IPS di MTs Roudlotul muslimin Waung-Sonoangeng Tahun pelajaran 2024-2025 dan penelitian ini terdiri dari dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Aspek yang dievaluasi mencakup:1) Penerapan Media Pembelajaran: Tingkat keberhasilan guru dalam menggunakan media puzzle untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif;2) Aktivitas Peserta Didik: Tingkat keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, terutama dalam aktivitas kelompok menggunakan media puzzle;3) Hasil Belajar.Menurut pendekatan Suharsimi Arikunto dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), keberhasilan ini mencerminkan siklus refleksi dan tindakan perbaikan yang efektif dan terciptanya suasana pembelajaran menjadi lebih hidup (wiratama 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Penerapan Media Pembelajaran ;

Penerapan media puzzle pada Siklus I hanya mencapai 20,50%, menunjukkan bahwa guru masih menghadapi tantangan dalam mengelola kelas dan memotivasi peserta didik. Faktor seperti kurangnya kejelasan instruksi atau ketidaksesuaian media dengan tingkat kemampuan peserta didik merupakan penyebab rendahnya persentase ini. Guru berhasil mengkondisikan kelas, tetapi belum maksimal, Dan pada Siklus II, penerapan media meningkat menjadi 30,60%,menunjukkan adanya perbaikan dalam pengelolaan kelas dan penyampaian materi. Guru kemungkinan telah menyesuaikan strategi, seperti memberikan panduan yang lebih jelas atau

menyesuaikan tingkat kesulitan puzzle. Namun, angka ini masih relatif rendah,

b. Aktivitas Peserta Didik ;

Aktivitas peserta didik pada Siklus I juga rendah, hanya mencapai 20,50%. Meskipun peserta didik aktif dalam kelompok, aktivitas mereka belum terarah, dan beberapa peserta didik mengalami kesulitan menyusun puzzle tanpa bimbingan guru, rendahnya motivasi peserta didik juga memengaruhi keterlibatan mereka dan pada Siklus II, aktivitas peserta didik meningkat menjadi 30,60%, menunjukkan peningkatan keterlibatan dalam kerja kelompok. Guru kemungkinan telah memberikan panduan yang lebih terstruktur, seperti pembagian peran atau lembar kerja, sehingga peserta didik lebih aktif. Namun, aktivitas kelompok masih perlu diarahkan agar lebih efektif.

c. Hasil Belajar ;

Hasil belajar pada Siklus I menunjukkan angka yang rendah, yaitu 32,80%. Dari data sebelumnya, 14 dari 19 peserta didik dengan nilai 73,68% mencapai KKM, tetapi terdapat peserta didik yang belum tuntas. Rata-rata nilai kelas sebesar 68,15 juga di bawah KKM, mencerminkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi IPS masih terbatas dan pada Siklus II, hasil belajar meningkat drastis menjadi 85,29%.

Manfaat Media Puzzle

Media puzzle memiliki beberapa manfaat, sebagaimana dijelaskan oleh Suciaty Al Azizy (2010):

- Puzzle melatih kemampuan kognitif peserta didik melalui pemecahan masalah dan pengenalan pola.
- Kemampuan control dalam diri peserta didik.
- Melatih Nalar: Puzzle membantu peserta didik berpikir logis untuk menyusun hubungan antar elemen materi, seperti konsep sejarah atau geografi dalam IPS.
- Melatih Kesabaran: Proses menyusun puzzle mengajarkan siswa untuk tekun dan sabar dalam menghadapi tantangan.
- Meningkatkan Pengetahuan: Puzzle memungkinkan peserta didik memahami materi secara visual dan kontekstual, sehingga lebih mudah diingat.

Penggunaan media puzzle pada model pembelajaran langsung juga membantu mengurangi kesenjangan prestasi peserta didik, sebagaimana ditemukan dalam penelitian Sansbury (2023). Dengan

pendekatan yang terstruktur, guru dapat memfasilitasi peserta didik untuk mencapai pemahaman yang lebih mendalam dan hasil belajar yang lebih optimal.

KESIMPULAN

Penggunaan media puzzle pada model pembelajaran langsung terbukti dapat meningkatkan aktifitas dari peserta didik dan peningkatan pada hasil belajar peserta didik kelas IX pada mata pelajaran IPS di Madrasah Tsanawiyah Roudlotul Muslimin Waung-Sonoageng. Media puzzle Pada Siklus I, penerapan media puzzle hanya mencapai 20,50%, menunjukkan adanya tantangan. Guru belum berhasil mengelola kelas, tetapi belum optimal, dan banyak siswa kurang antusias. Pada Siklus II, penerapan media Puzzle mengalami peningkatan menjadi 30,60%, dan menunjukkan perbaikan dalam peranan media puzzle.

Peningkatan hasil belajar mengalami kenaikan dari Siklus I (32,80%) ke Siklus II (85,29%) meningkatkan hasil belajar. Meskipun penerapan media dan aktivitas peserta didik hanya mencapai 30,60% pada Siklus II, peningkatan ini menunjukkan potensi media puzzle untuk terus dioptimalkan. Untuk siklus berikutnya, guru disarankan untuk memperbaiki pengelolaan kelas, memberikan panduan kerja kelompok yang lebih terstruktur, dan meningkatkan motivasi peserta didik melalui pendekatan yang lebih variatif dan menarik. Dengan demikian, pendidikan madrasah dapat terus mencetak generasi yang seimbang antara keimanan, ketakwaan,

Daftar Pustaka :

- Afandi, Z., Yatmin, Y., Budianto, A., Budiono, H., Widiatmoko, S., Wiratama, N. S., & Ferdian, F. (2022). Pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi kinemaster untuk guru di SMAN 6 Kediri. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Abdira)* Vol, 2(1), 110-121.
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Edisi revisi*. Bumi Aksara.
- AP, B. S., & Budiono, H. (2021, December). Nilai Nasionalisme Mahasiswa Prodi Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 291-297).
- Budiono, H., & Awaludin, A. F. (2017). Perkembangan historiografi buku teks sejarah di indonesia masa orde baru hingga reformasi. *Efektor*, 4(2), 36-43
- Budianto, A., Wiratama, N. S., Afandi, Z., Widiatmoko, S., Budiono, H., Yatmin, Y & Al Fauzi, M. F. (2023). Pendampingan Penulisan Historiografi Situs Candi Surowono Sebagai Pengembangan Pengajaran Sejarah Lokal MGMP SMA/MA Kota Kediri. *PENA DIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2).

- Budianto, A., & Wiratama, N. S. (2017). HYPNOTEACHING IN HISTORY LESSON. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 1-10.
- Nana Sudjana. (2014). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sansbury, Ed.S. (2023). The Impact of Learning Media on Student Achievement. *Journal of Educational Research*, 10(2), 1-15.
- Syaiful Bahri Djamarah, & Aswan Zaid. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suciaty Al Azizy. (2010). Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak. Jakarta: Pustaka Utama.
- Wiratama, N. S., Afandi, Z., Budiono, H., Widiatmoko, S., Budianto, A., Sasmita, G. G., & Sumarwoto, M. I. Z. I. (2023). Pendampingan Pembuatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Untuk MGMP Sejarah SMA Kabupaten Kediri. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 4(1), 51-61.
- Wiratama, Nara Setya (2021) *KEMAMPUAN PUBLIC SPEAKING DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH*. JURNAL ISTORIA, 17 (1). pp. 1-14. ISSN 1858-2621.
- Wiratama, N. S., Afandi, Z., Budiono, H., Budianto, A., Widiatmoko, S., Yatmin, Y. & Putra, A. M. (2025). Digitalisasi Metode Penelitian Sejarah bagi Guru MGMP Sejarah SMA dan SMK Kabupaten Nganjuk. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nian Tana*, 3(1), 113-123.
- Widiatmoko, S., Lestari, S. N., & Wiratama, N. S. (2020). Peningkatan keaktifan mahasiswa pendidikan sejarah dalam mata kuliah studi observasi melalui kegiatan lesson study. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sosial Humaniora*, 5(1), 08-13