JURNAL MEDIA EDUKASI DAN PEMBELAJARAN

IMPLEMENTASI MEDIA PUZZLE CÉTÉK PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI KEKHASAN PROVINSI JAWA BARAT DI KELAS IV SD

Achmad Firdaus*, Wahyu Hari Kristiyanto

SD Negeri Bongas Kulon 3, Jalan Blok Selasa Desa Bongas Kulon Kecamatan Sumberjaya Kabupaten Majalengka, Jawa Barat (45455), Indonesia

Pusat Studi Pendidikan Sains, Teknologi, dan Matematika, Fakultas Sains dan Matematika Universitas Kristen Satya Wacana, Jalan Diponegoro No. 52-60, Kota Salatiga, Jawa Tengah (50711), Indonesia

Abstrak

Inovasi media ajar ini berupa *puzzle* bertingkat yang memfasilitasi kompetensi siswa lebih komprehensif. Media ajar *puzzle* bertingkat ini terbuat dari kombinasi akrilik dan kertas ivory yang memberikan gambaran untuk siswa tentang kekayaan alam di bagian permukaan bumi dan bagian atas permukaan bumi. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dalam pengembangan media dan implementas. Hasil implementasi media ajar *puzzle* CÉTÉK yang menggambarkan Cerita tentang Daerahku di Provinsi Jawa Barat menunjukkan siswa terampil dalam memilih *puzzle* sesuai karakteristik kabupaten atau kota yang ada di Jawa Barat. Tingginya keterampilan dalam memilih *puzzle* disebabkan bentuk *puzzle* yang mengikuti bentuk wilayah kabupaten atau kota tersebut. Siswa juga telah terampil dalam menyusun *puzzle* sesuai lokasi kabupaten atau kota yang dimaksudkan, sehingga hal ini menunjukkan bahwa siswa memahami serta dapat menerapkan peta Jawa Barat. Pengetahuan siswa dalam implementasi ini terukur melalui jawaban-jawaban siswa terhadap pertanyaan yang tercantum dalam kartu soal. Hasil pengukuran capaian kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan menunjukkan rerata nilai siswa sebesar 89,06 telah menunjukkan bahwa media ajar *puzzle* CÉTÉK telah meningkatkan partisipasi siswa dalam kelompok. Dengan demikian, media ajar *puzzle* bertingkat ini dapat menjadi solusi yang efektif dan menciptakan nuansa pembelajaran yang menyenangkan dalam pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: Media Ajar, Puzzle, Céték, Ipas, Kekayaan Alam

Riwayat Artikel:
Diterima: 08 Juli 2026
Direvisi: 19 Agustus 2026
Dipublikasikan: 31 Agustus 2026

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk generasi yang memiliki kecakapan intelektual, emosional, dan keterampilan sosial. Dalam Kurikulum Merdeka, pendekatan pembelajaran lebih ditekankan pada integrasi lintas disiplin ilmu, salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS dirancang untuk membekali peserta didik dalam memahami lingkungan sekitar, baik secara fisik, sosial, maupun budaya, serta bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungan tersebut [1].

Materi mengenai Cerita tentang Daerahku dalam IPAS kelas IV menjadi penting karena membantu siswa mengenal jati diri daerah dan menumbuhkan rasa cinta tanah air [2]. Pembelajaran yang menekankan kekhasan provinsi seperti budaya, makanan khas, kesenian, dan bentuk wilayah merupakan upaya konkret dalam pendidikan berbasis kearifan lokal [3]. Namun, berdasarkan observasi awal, pembelajaran materi ini masih banyak didominasi metode ceramah dan penggunaan media visual yang bersifat pasif, seperti gambar di buku paket. Hal ini menyebabkan keterlibatan siswa kurang optimal.

Salah satu solusi yang dapat ditawarkan adalah melalui penggunaan media ajar inovatif yang mengintegrasikan aspek visual, kinestetik, dan kolaboratif, sa-

*Penulis korespondensi
Email address: achmadfirdaus661@gmail.com (Achmad Firdaus)

lah satunya adalah media *puzzle* edukatif. *Puzzle* sebagai media ajar dapat meningkatkan daya tarik siswa dan membantu mereka memahami konsep melalui pendekatan taktil dan spasial [4, 5]. Media ini juga mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan *problem solving* karena siswa harus mencocokkan bagian-bagian tertentu secara logis [6].

Puzzle CÉTÉK (Cerita Téntang Daérahku) merupakan media ajar berbentuk *puzzle* bertingkat yang menggambarkan kekhasan kabupaten dan kota di Jawa Barat. Media ini dikembangkan menggunakan bahan akrilik dan ivory paper agar kuat, menarik secara visual, dan memiliki tekstur yang mudah dipasang-lepas. Setiap potongan *puzzle* mencerminkan bentuk geografis suatu kabupaten/kota serta informasi khas daerah tersebut, seperti rumah adat, makanan tradisional, dan kekayaan alam. Kekayaan alam tidak hanya pada bagian permukaan bumi ke bawah saja, tetapi juga bisa permukaan bumi ke atas sehingga perlu disediakan media pembelajaran yang mengakomodir hal ini.

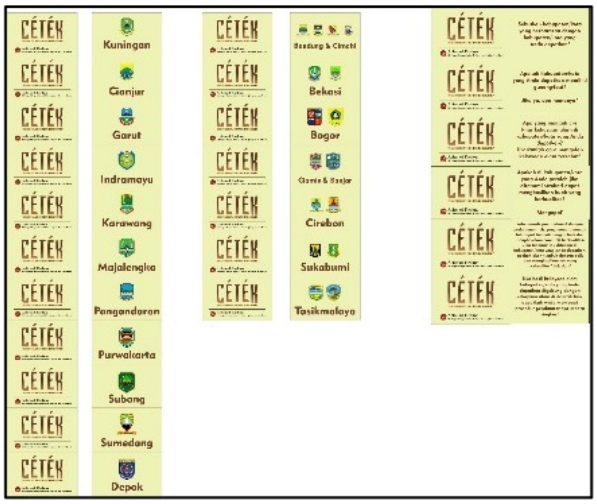
Bentuk fisik *puzzle* yang bertingkat dengan bentuk menyerupai batas wilayah administratif memudahkan siswa dalam mengingat bentuk dan letak kabupaten/kota di peta Jawa Barat [7]. Selain itu, pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa menyusun sendiri bagian peta berdasarkan informasi lokal yang mereka kenali. Dengan demikian, media ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara bersamaan [8]. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan penerapan media *puzzle* CÉTÉK (Cerita Téntang Daérahku) bertingkat dalam pembelajaran IPAS.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dalam pengembangan media dan implementasinya. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di SD Negeri Bongas Kulon III, dengan jumlah 18 siswa. Desain yang diterapkan adalah one group *pre-test-post-test design* untuk mengukur efektivitas media [9]. Instrumen penelitian yang digunakan adalah: Media ajar *puzzle* CÉTÉK (berupa peta kabupaten/kota Jawa Barat), kartu soal (berisi pertanyaan mengenai karakteristik daerah dan posisinya di peta berdasarkan taksonomi Bloom C1-C6), lembar observasi (untuk menilai sikap dan keterampilan selama aktivitas pembelajaran), dan rubrik penilaian (digunakan untuk menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan) [10, 11]. Pengumpulan data dilakukan melalui tes tertulis (mengukur pengetahuan siswa), observasi (menilai sikap dan keterampilan), dan dokumentasi (mencatat kegiatan selama implementasi). Analisis data dilakukan di mana data kuantitatif dianalisis menggunakan rerata nilai dan persentase, sedangkan data observasi dianalisis secara deskriptif berdasarkan indikator capaian kompetensi.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pengembangan Media Puzzle CÉTÉK



Gambar 1: Kartu kabupaten/kota yang ada di provinsi Jawa Barat beserta logo daerah tersebut dan kartu pertanyaan dari level C1-C6.

Proses pembuatan media *puzzle* CÉTÉK bertingkat ini melalui beberapa tahap sebelum menjadi satu set *puzzle* bertingkat utuh:

1. Membuat ide inovasi berdasarkan permasalahan sederhana sehingga muncullah ide untuk membuat satu set *puzzle* bertingkat sebagai media ajar mata pelajaran IPAS kelas 4 SD materi Cerita tentang Daerahku di semester genap.

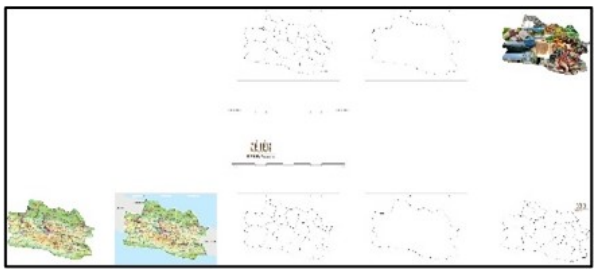
2. Membuat pertanyaan pada kertas yang tidak mudah sobek dari level C1C6 sebagai penilaian pengetahuan yang nantinya diterapkan pada permainan *puzzle* [10].

3. Membuat nama kabupaten/kota di Provinsi Jawa Barat beserta logo daerah tersebut pada kertas.

4. Membuat desain gambar sketsa *puzzle* peta Jawa Barat menggunakan aplikasi CorelDraw terbaru dan diperhalus dengan bantuan ChatGPT (A.I).

5. Membuat papan *puzzle* bertingkat berbahan dasar akrilik (dipotong menggunakan *cutting laser*) yang

mana bagian paling bawah memuat peta Jawa Barat secara utuh yang nantinya akan ditimpa dengan kepingan *puzzle* yang dicetak sesuai dengan bentuk geografis dan batas wilayah kabupaten/kota tersebut.



Gambar 2: Desain peta Jawa Barat dan batas wilayah kabupaten/kota yang bergambarkan khas bawah dan atas kabupaten/kota tersebut.

Gambar 3: Desain peta Jawa Barat khas atas dan bawah.

Penggunaan media ajar *puzzle* CÉTÉK dilaksanakan dengan cara membagi kelas menjadi 2 kelompok yang heterogen, satu akan menyusun papan *puzzle* dengan kepingan *puzzle* khas bawah dan kelompok satunya menyusun bagian khas atas. Pelaksanaan dilakukan secara bergantian, proses penilaiannya bervariatif bisa dilakukan dengan mengukur kelompok mana yang tercepat atau kelompok mana yang menyusun paling banyak kepingan *puzzle* berdasarkan waktu yang ditentukan.

3.2. Pemetaan Kemampuan Awal Siswa

Pre-test dilakukan sebelum pembelajaran untuk mengukur pengetahuan awal siswa terkait topik kekhasan kabupaten/kota di Jawa Barat. Nilai rerata *pre-test* sebesar 71,2. Setelah pembelajaran menggunakan media ajar *puzzle* CÉTÉK, nilai rerata *post-test* meningkat menjadi 89,4. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam penguasaan pengetahuan siswa.

Tabel 1: Nilai awal siswa sebelum menggunakan media.

No	Nama	Nilai *Pre-test*
1	A	58,50
2	B	72,30
3	C	71,20
4	D	74,25
5	E	73,15
6	F	70,10
7	G	71,60
8	H	69,80
9	I	73,50
10	J	76,45
11	K	70,75
12	L	72,85
13	M	68,95
14	N	74,60
15	O	75,40
16	P	69,35
17	Q	67,90
18	R	70,95

3.3. Observasi Sikap dan Keterampilan

Observasi dilakukan menggunakan instrumen penilaian sikap dan keterampilan berdasarkan indikator Kurikulum Merdeka. Rerata nilai sikap siswa adalah 88,6, menunjukkan bahwa siswa menunjukkan rasa ingin tahu, menghargai teman saat diskusi kelompok, dan antusias selama proses pembelajaran. Keterampilan siswa dalam menyusun *puzzle* sesuai posisi geografis kabupaten/kota Jawa Barat menunjukkan tingkat ketepatan sebesar 92%, berdasarkan penilaian dari guru dan *observer*.

Gambar 4: Praktik pembelajaran menggunakan media ajar *puzzle* CÉTÉK.

3.4. Performa Siswa dalam Kelompok Belajar

Nilai kolaborasi kelompok dihitung berdasarkan keaktifan dalam diskusi, ketepatan menyusun *puzzle* bersama, dan penyelesaian kartu soal secara kolektif. Nilai rata-rata kelompok mencapai 89,2, menunjukkan bahwa media ajar ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kerja tim [12].

Hasil penelitian ini mendukung bahwa media ajar yang bersifat interaktif dan kontekstual mampu meningkatkan capaian belajar siswa secara holistik. Peningkatan nilai *post-test* sebesar 18,2 poin dibandingkan *pre-test* menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* CÉTÉK efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap kekhasan daerah di Jawa Barat. Keberhasilan ini sejalan dengan pendapat Heinich dkk. yang menyatakan bahwa media pembelajaran visual dan manipulatif seperti *puzzle* dapat membantu siswa memahami informasi yang kompleks dengan lebih mudah karena melibatkan lebih banyak indera dalam proses belajar [5]. *Puzzle* tidak hanya bersifat visual, tetapi juga mengajak siswa untuk berpikir spasial dan taktis [4].

Selain itu, penggunaan media yang mengangkat kekhasan lokal mendorong siswa lebih tertarik karena mereka merasa dekat secara emosional dan kultural terhadap kontennya. Menurut Gay, pembelajaran berba-

Tabel 2: Sebaran nilai siswa individu dan kelompok dalam penggunaan media.

No	Siswa	Kelompok	Sikap	Pengetahuan	Keterampilan	Rata-Rata Individu	Rata-Rata Kelompok
1	A	A	90	88	88	88,67	89,00
2	B	A	91	89	89	89,67	89,00
3	C	A	87	88	88	90,33	89,00
4	D	A	90	90	88	89,33	89,00
5	E	A	94	96	94	94,67	89,00
6	F	A	92	92	92	92,00	89,00
7	G	A	86	88	86	86,67	89,00
8	H	A	86	88	85	86,33	89,00
9	I	A	88	85	85	86,00	89,00
10	J	B	85	85	87	91,33	89,41
11	K	B	86	87	88	89,33	89,41
12	L	B	90	90	88	89,33	89,41
13	M	B	90	90	88	94,00	89,41
14	N	B	90	88	90	89,33	89,41
15	O	B	95	96	94	95,00	89,41
16	P	B	90	89	90	89,67	89,41
17	Q	B	89	90	89	89,33	89,41
18	R	B	90	90	90	90,00	89,41

sis budaya (*culturally responsive teaching*) dapat meningkatkan partisipasi dan prestasi siswa karena konten pembelajaran sesuai dengan pengalaman hidup mereka [3]. Dari aspek sikap dan keterampilan, siswa menunjukkan peningkatan kerja sama dan kemampuan berpikir logis saat menyusun *puzzle* secara kelompok. Hal ini memperkuat pandangan Johnson & Johnson bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan interaksi sosial dan hasil belajar karena siswa belajar saling membantu dan menghargai peran masing-masing [12].

Media *puzzle* CÉTÉK juga memperkuat aspek geoliterasi yaitu kemampuan memahami informasi geografis dalam konteks lokal. Siswa tidak hanya mampu menyebutkan nama kabupaten/kota, tetapi juga menempatkannya sesuai dengan bentuk dan letak di peta. Hal ini penting karena kemampuan membaca dan memahami peta merupakan salah satu kompetensi dasar dalam geografi dan IPAS [7]. Secara keseluruhan, *puzzle* CÉTÉK menjadi media pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga edukatif, mengintegrasikan nilai-nilai budaya, keterampilan berpikir spasial, serta kerja sama sosial dalam satu aktivitas pembelajaran yang utuh [8].

4. Kesimpulan

Media ajar *puzzle* CÉTÉK telah dapat dikembangkan dalam bentuk bertingkat dan efektif meningkatkan capaian pembelajaran IPAS siswa kelas IV pada materi kekhasan Provinsi Jawa Barat dan eksplorasi kekayaan alam di bagian bawah (dalam bumi) dan atas (langit). Media ini membantu siswa memahami bentuk dan karakteristik kabupaten/kota di Jawa Barat secara visual dan spasial. Selain meningkatkan penguasaan pengetahuan, media ini juga mendorong sikap positif dan keterampilan bekerja sama. Bagi guru, media ini sangat bermanfaat untuk memfasilitasi belajar secara lebih bermakna, berkesadaran, dan menggembirakan sehingga pembelajaran bisa terfokus kepada siswa sebagai subjek pembelajaran. Bagi sekolah, media ini dapat digunakan di berbagai jenjang tingkatan kelas dengan menyesuaikan level soal yang dibuat serta materi yang sesuai. Disarankan bagi guru untuk menggunakan media *puzzle* CÉTÉK sebagai alternatif pembelajaran IPAS kontekstual; bagi sekolah diperlukan dukungan pengadaan media berbasis daerah; dan bagi peneliti selanjutnya disarankan melakukan penelitian lanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas.

Daftar Pustaka

[1] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Modul Ajar IPAS Kelas IV SD Kurikulum Merdeka. Jakarta: Kemdikbudristek, 2022.

[2] Arsyad, A., Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016.

[3] Gay, G., Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practice, 2nd ed. New York: Teachers College Press, 2010.

[4] Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R., How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School. Washington, DC: National Academy Press, 2000.

[5] Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E., Instructional Media and Technologies for Learning, 8th ed. New Jersey: Pearson Education, 2005.

[6] Sudjana, N., & Rivai, A., Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011.

[7] National Geographic Society, Geographic Literacy in America: Challenges and Opportunities. Washington, DC: National Geographic, 2006.

[8] Dahar, R. W., Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Erlangga, 2011.

[9] Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2018.

[10] Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R., A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. New York: Longman, 2001.

[11] Arikunto, S., Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, ed. 3. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.

[12] Johnson, D. W., & Johnson, R. T., "An Educational Psychology Success Story: Social Interdependence Theory and Cooperative Learning," Educational Researcher, vol. 38, no. 5, pp. 365379, 2009.