



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas IV Sekolah Dasar

Ranti Satriani Putri *

Desyandri

Firman

Universitas Negeri Padang

Abstract

This study aims to develop interactive learning media using puzzles as a tool to improve learning outcomes of students in grade IV of elementary school. Puzzles were chosen because they can facilitate fun and interactive learning, thus encouraging active participation of students in the learning process. The method used is research and development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of the study consisted of grade IV elementary school students who were participants in the trial of puzzle-based learning media products. The results of the study showed that the use of puzzles as a learning medium can improve students' understanding of the subject matter, increase learning motivation, and create a more interesting and interactive learning atmosphere. Thus, the use of puzzles in learning can be an effective alternative to improve learning outcomes of students in grade IV of elementary school.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan puzzle sebagai alat bantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Puzzle dipilih karena dapat memfasilitasi pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, sehingga mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas IV sekolah dasar yang menjadi partisipan dalam uji coba produk media pembelajaran berbasis puzzle. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, meningkatkan motivasi belajar, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, penggunaan puzzle dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Puzzle, Hasil Belajar, Interaktif, Sekolah Dasar

Keywords: Development of Learning Media, Puzzle, Learning Outcomes, Interactive, Elementary School

* Corresponding Author E-mail: rantisatrianiputri@gmail.com

1. Pendahuluan

Kepala BSKAP Kemdikbudristek No. 8 Tahun (2022) berpendapat bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila mempunyai kedudukan strategis dalam upaya menanamkan dan mewariskan karakter yang sesuai dengan Pancasila kepada setiap warga negara dengan menjadikan nilai-nilai Pancasila sebagai bintang penuntun untuk mencapai Indonesia emas. Pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi pembelajaran inti dalam menumbuhkembangkan nilai-nilai Pancasila. Keberhasilan pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilihat dari sikap dan perilaku peserta didik. Maarif, S. (2018) menjelaskan bahwa pancasila merupakan bagian penting dari sistem pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk membentuk karakter, sikap, dan perilaku warga negara yang memiliki kesadaran dan pengamalan terhadap nilai-nilai Pancasila.

Hal tersebut menuntut guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan situasi dan kondisi peserta didik. Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan berkualitas bukanlah suatu pekerjaan yang mudah. Perubahan paradigma pembelajaran yang awalnya proses pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) berubah menjadi kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*). Guru diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memecahkan masalah

tersebut agar tujuan pendidikan nasional dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Secara umum, sekolah dasar diselenggarakan dengan tujuan untuk mengembangkan sikap serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup di masyarakat. Tujuan tersebut dapat tercapai melalui pendidikan dan pengajaran dari disiplin ilmu pendidikan pancasila (Putu Ari Sudana & I Gede Astra Wesnawa, 2017: 1).

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan di beberapa sekolah ditemukan beberapa permasalahan yaitu: (1) Peserta didik kurang aktif dan kritis dalam menyampaikan pendapatnya yang disebabkan karena kurangnya interaksi peserta didik dengan guru maupun peserta didik dengan peserta didik lainnya. (2) Pemilihan media pembelajaran kurang menarik dan bervariasi, hal ini membuat kurangnya antusias peserta didik terhadap materi yang disampaikan di dalam proses pembelajaran sehingga perlunya pengembangan. Hal ini dapat dilihat dimana siswa diberikan tugas dan materi dijelaskan oleh guru tanpa adanya interaksi dua arah, sehingga membuat siswa tidak semangat untuk belajar dan cenderung malas serta bosan saat pembelajaran berlangsung. (3) Kurangnya berkolaborasi antar anggota kelompok dalam proses pembelajaran. (4) Masih Menggunakan metode konvensional dan metode ceramah dimana sistem pembelajarannya masih berpusat pada guru (*teacher centered*), hal ini terlihat bahwa guru lebih aktif dalam proses pembelajaran daripada peserta didiknya. Dengan demikian, hal tersebut membuat siswa tidak aktif di dalam pembelajaran yang mana siswa tidak diberi kesempatan untuk mengemukakan ide serta pendapatnya yang berakibat siswa sulit untuk menambah pengetahuan dan wawasan. Oleh karena itu, hal tersebut membuat siswa bosan serta mengurangi semangat pada saat mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung. (5) Masih rendahnya hasil belajar peserta didik di SDN 23 Painan Utara dan SDN 14 Laban. Nilai UTS pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV B hanya 41,37% peserta didik yang mencapai hasil belajar sesuai dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), dimana KKTP yang ditetapkan oleh sekolah yaitu pada rentangan 82 - 91. Sedangkan nilai UTS peserta didik di kelas IV A ditandai dengan hanya 33,33% peserta didik di Kelas IV A yang mencapai hasil belajar sesuai dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), dimana KKTP yang ditetapkan oleh sekolah yaitu pada rentangan 81 – 90.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan usaha-usaha dalam merancang dan memperbaiki suatu hasil pembelajaran sehingga hasil belajar menjadi lebih baik. Agar pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat efektif dan kreatif maka guru harus bisa menentukan suatu model, karena model adalah suatu prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Abas Asyafah (2019:20) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Semakin tepat model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan semakin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan yang telah diungkapkan di atas, salah satu alternatif yang dapat dijadikan solusi pemecahannya adalah dengan penerapan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa dan terjun secara langsung untuk memahami materi secara mendalam yaitu penerapan model pembelajaran *Cooperative tipe Student Team Achievement Division* (STAD).

Tsabita, dkk. (2023:467) menjelaskan bahwa model pembelajaran Tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) adalah salah satu model pembelajaran yang berguna untuk menumbuhkan kemampuan kerjasama, kreatif, berpikir kritis dan ada kemampuan untuk membantu teman serta merupakan pembelajaran kooperatif yang sangat sederhana. Selain itu, Menurut Innayah Wulandari (2022:18) menyatakan bahwa pembelajaran *student teams achievement division* (STAD) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi diantara peserta didik untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi dan mencapai prestasi secara maksimal. Dalam satu kelas siswa terbagi menjadi beberapa kelompok tergantung kapasitas siswa yang terdiri dari 4-5 siswa tiap kelompoknya. Tujuan strategi ini agar masing-masing peserta didik merasa bahwa mereka adalah satu dan sepejuangan. Dengan demikian, melalui pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe STAD ini peserta didik akan ditempatkan dalam kelompok belajar dengan kemampuan akademik yang berbeda, sehingga dalam setiap kelompok terdapat peserta didik yang berprestasi tinggi, sedang, dan rendah atau variasi jenis kelamin, kelompok ras dan etnis, atau kelompok sosial lainnya.

Dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan merdeka belajar yaitu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi kepada siswa. Salah satu media yang cocok untuk menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe STAD di sekolah dasar yaitu dengan bantuan media *Puzzle*. Pelaksanaan pembelajaran dengan media *Puzzle* adalah salah satu dari beberapa pilihan yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Bahar & Risnawati, 2019). *Puzzle* merupakan permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu (Fitriani & Aulia, 2020).

Selain itu, Manfaat media *puzzle* dalam pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan nalar dan daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan sosial siswa (Tika, dkk. 2019).

2. Metode Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan diartikan sebagai kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data secara sistematis dan objektif yang disertai dengan kegiatan mengembangkan sebuah produk untuk mengembangkan sesuatu menjadi lebih baik atau sempurna. Penelitian pengembangan dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu yang memiliki efektifitas (Saputro, 2021).

Penelitian pengembangan merupakan salah satu jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk, konsep, metode, alat, program atau cara yang dapat membantu mempermudah dan mengatasi permasalahan yang dihadapi manusia. Karena tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan suatu produk (Sugiyono, 2022).

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini berupa Media Pembelajaran Interaktif menggunakan *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV SDN 23 Painan Utara dan SDN 14 Laban. Tahapan penelitian yang dilakukan mengacu pada model pengembangan ADDIE oleh Cahyadi (2019:36). Model tersebut memiliki 5 tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Studi pendahuluan adalah tahap mencari dan mengumpulkan informasi. Studi pendahuluan yang penulis lakukan adalah melakukan observasi dan wawancara ke beberapa SD. Di sini penulis melakukan observasi di SDN 23 Painan Utara dan SDN 14 Laban. Kemudian dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bersama dengan guru, diperoleh bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran belum terlaksana secara maksimal dan perlu pengembangan serta kurang tersedianya media pembelajaran yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran.

Proses dalam pembuatan media pembelajaran ini ada beberapa tahapan, yaitu:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap pertama adalah tahap analisis. Pada tahap ini dilakukan proses analisis mengenai kebutuhan-kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Tahap analisis ini menjelaskan masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *puzzle* yaitu melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, dan analisis peserta didik yang perlu dipertimbangkan dalam mengembangkan model ini.

1) Analisis Kebutuhan

Tujuan dilakukan analisis kebutuhan ini yaitu menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran sehingga diperlukan suatu pengembangan pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan *puzzle*. Analisis ini berguna agar mendapatkan gambaran fakta dan alternatif penyelesaian masalah dasar yang dapat memudahkan pengembangan pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan proses analisis mengenai kebutuhan-kebutuhan dalam proses belajar mengajar. Hal utama yaitu menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan *puzzle*. Penulis menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah belum terlaksana secara maksimal, dimana terdapat media pembelajaran yang monoton seperti menggunakan PPT yang menampilkan teks saja tanpa adanya media pembelajaran interaktif yang lain yang dapat menumbuhkan antusias peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

2) Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan dalam penelitian ini adalah kurikulum merdeka. Analisis kurikulum bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang konsep rancangan yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka. Peneliti melakukan analisis kurikulum pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran *puzzle* ini. Analisis kurikulum dilakukan pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV Sekolah Dasar pada Bab 4 (Pancasila

dalam Diriku) Kegiatan Belajar 1 (Makna Sila-Sila Pancasila di Masyarakat) dan Kegiatan Belajar 2 (Sikap dan Perilaku yang Mencerminkan Pengamalan Pancasila dalam Kehidupan Bermasyarakat).

3) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan terhadap guru dan peserta didik di kelas IV dengan memperhatikan kegiatan pembelajaran, dapat diperoleh informasi antara lain:

- a. Peserta didik kurang aktif dan kritis dalam menyampaikan pendapatnya.
- b. Pemilihan media pembelajaran kurang menarik dan bervariasi, hal ini membuat kurangnya antusias peserta didik terhadap materi yang disampaikan di dalam proses pembelajaran.
- c. Kurangnya berkolaborasi antar anggota kelompok dalam proses pembelajaran.
- d. Masih Menggunakan metode konvensional dan metode ceramah dimana sistem pembelajarannya masih berpusat pada guru (*teacher centered*), hal ini terlihat bahwa guru lebih aktif dalam proses pembelajaran daripada peserta didiknya. Dengan demikian, hal tersebut membuat siswa tidak aktif di dalam pembelajaran yang mana siswa tidak diberi kesempatan untuk mengemukakan ide serta pendapatnya yang berakibat siswa sulit untuk menambah pengetahuan dan wawasan.
- e. Masih rendahnya hasil belajar peserta didik di SDN 23 Painan Utara dan SDN 14 Laban pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV.

Berdasarkan hasil informasi di atas, penulis menyimpulkan bahwa penulis dapat mengembangkan media pembelajaran agar peserta didik tidak cepat bosan dan semangat dalam belajar. Salah satu metode yang digunakan adalah menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik bagi peserta didik, dengan popularitas puzzle ini yang banyak disukai oleh anak-anak karena peserta didik dapat secara langsung membalik, menggeser, memindahkan, dan memutar potongan-potongan gambar/kata ke posisi yang tepat. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar sambil bermain karena media pembelajaran *puzzle* ini dapat mendorong anak untuk berpikir secara kritis sehingga membantu meningkatkan kemampuan kognitif anak, maka *puzzle* ini berpotensi untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran.

b. Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap ini, penulis merancang pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan *puzzle*. Hal yang dirancang adalah sebagai berikut:

- 1) Merancang/Mendesain media pembelajaran interaktif menggunakan *puzzle* yang menarik dan berisi materi yang berkaitan dengan pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV sekolah dasar yaitu pada Bab 4 (Pancasila dalam Diriku) Kegiatan Belajar 1 (Makna Sila-Sila Pancasila di Masyarakat) dan Kegiatan Belajar 2 (Sikap dan Perilaku yang Mencerminkan Pengamalan Pancasila dalam Kehidupan Bermasyarakat).
- 2) Menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti oleh peserta didik.
- 3) Menggunakan gambar dan video yang jelas dan sesuai dengan materi.
- 4) Membuat soal latihan yang sesuai dengan materi pembelajaran.

c. Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan media pembelajaran interaktif menggunakan *puzzle* pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Kemudian media yang dikembangkan akan dilakukan validasi oleh beberapa validator yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media dengan cara memberikan angket validasi. Ini bertujuan untuk memperoleh masukan dan saran dari validator bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan *puzzle* yang bisa digunakan dalam pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Apabila media pembelajaran yang dikembangkan belum dinyatakan valid, maka dilakukan revisi sesuai dengan masukan-masukan para ahli tersebut. Setelah media pembelajaran sudah valid maka produk media pembelajaran interaktif menggunakan *puzzle* yang sudah dibuat bisa digunakan dalam proses pembelajaran.

d. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahap penerapan dilakukan setelah produk divalidasi dan direvisi sesuai dengan saran perbaikan dari masing-masing validator dan memperoleh hasil valid, kemudian dapat diujicobakan di lapangan. Uji coba dilakukan di kelas IV SDN 23 Painan Utara dan di kelas IV SDN 14 Laban. Tahap ini dimulai dari menyiapkan peralatan belajar dan lingkungan belajar yang dikondisikan. Setelah semua tersedia, maka penulis sudah bisa mengimplementasikan produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran. Tujuan dilakukannya penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan *puzzle* berbasis model *cooperative learning* tipe STAD ini adalah untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini adalah tahap terakhir, yang bertujuan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang sudah diterapkan dengan memberikan angket respon guru dan peserta didik untuk uji praktikalitas serta melihat hasil belajar (Efektivitas) peserta didik.

Menurut Sujarweni (2020), teknik analisis data adalah kumpulan data yang sudah tersedia kemudian diolah dengan statistik. Adapun beberapa tahap analisis data diuraikan sebagai berikut:

1) Teknik Analisis Validitas

Analisis data validitas para ahli yang dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif untuk mendapatkan persentase dan angka rata-rata. Teknik ini menggunakan koefisien validitas Aiken's V. Formula Aiken's V untuk menghitung *Content Validity Coefficient* berdasarkan penilaian dosen ahli sebanyak 3 orang terhadap suatu item (Azwar, 2018).

Penilaian dilakukan dengan cara memberikan angka 1 (tidak relevan) sampai dengan angka 5 (sangat relevan) dengan rumus:

$$V = \frac{\sum S}{\{n(c - 1)\}}$$

Keterangan:

V = Indeks Validitas

S = r - I_o

I_o = Angka penilaian validitas terendah (skor terendah 1)

c = Angka penilaian validitas tertinggi (skor tertinggi 5)

r = Angka yang diberikan seorang validator

Rentang koefisien Aiken berkisar 0 – 1 dengan kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validasi

Nilai Validitas	Tingkat Validitas
81-100	Sangat Tinggi
61-80	Tinggi
41-60	Sedang
21-40	Rendah
0-20	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2012)

2) Teknik Analisis Kepraktisan

Teknik analisis kepraktisan media pembelajaran interaktif menggunakan *puzzle* melalui angket dan lembar observasi guru dan peserta didik. Angket terdiri dari pernyataan-pernyataan untuk menentukan kepraktisan media interaktif menggunakan *puzzle* dengan menggunakan skala *likert*. Pemberian nilai praktikalitas menggunakan rumus:

$$\% \text{Praktikalitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan persentase hasil praktikalitas yang diperoleh, kemudian dikategorikan sesuai dengan tingkat kepraktisan sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Tingkat Praktikalitas

Tingkat Praktikalitas (%)	Kategori Praktikalitas
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21-40	Kurang Praktis
0-20	Tidak Praktis

Sumber: (Ridwan, 2013)

3) Teknik Analisis Efektivitas

Uji efektivitas menggunakan *One Group Pretest-posttest Design*. Pemberian nilai efektivitas menggunakan rumus:

$$\% \text{Skor Total} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Taraf pencapaian hasil belajar sebagai berikut:

Tabel 3. Taraf pencapaian hasil belajar

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Pencapaian
81-100	Baik Sekali
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat kurang

Sumber: (Ridwan & Akdon, Rumus dan Data dalam Analisis Data, 2010)

4) Analisis penilaian Hasil Belajar

Teknik analisis penilaian hasil belajar peserta didik ini menggunakan data kuantitatif dilakukan terhadap hasil belajar peserta didik yaitu aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan dengan menggunakan indeks nilai kuantitatif yang dikemukakan oleh (Munawir Syam, 2022:32) menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas penilaian}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan penilaian kelas IV B dan kelas IV A

Berdasarkan Berdasarkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) di SDN 23 Painan Utara:

Nilai	Predikat
92-100	Sangat Baik (SB)
82-91	Baik (B)
75-81	Cukup (C)
0-74	Kurang (K)

Berdasarkan Berdasarkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) di SDN 14 Laban:

Nilai	Predikat
92-100	Sangat Baik (SB)
81-89	Baik (B)
74-80	Cukup (C)
0-73	Kurang (K)

3. Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis puzzle bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar. Puzzle sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik yang dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, serta membantu dalam memperkuat pemahaman konsep yang sedang dipelajari. Setelah dilakukan pengembangan dan penerapan media puzzle dalam proses pembelajaran, didapatkan beberapa hasil sebagai berikut:

- a. **Peningkatan Aktivitas Siswa:** Sebelum penggunaan media puzzle, banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, namun setelah media puzzle diterapkan, terjadi peningkatan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Mereka lebih terlibat dalam diskusi, tanya jawab, dan lebih bersemangat menyelesaikan soal-soal yang terkait dengan materi pelajaran.
- b. **Peningkatan Pemahaman Konsep:** Dengan menggunakan media puzzle, siswa dapat mengaitkan berbagai konsep yang telah dipelajari secara lebih menarik dan menyenangkan. Media ini memungkinkan siswa untuk melihat keterkaitan antara konsep-konsep secara lebih visual dan interaktif. Hal ini memudahkan siswa untuk memahami konsep yang mungkin sebelumnya sulit dipahami.
- c. **Peningkatan Hasil Belajar:** Secara umum, hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran puzzle menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Nilai post-test yang dilakukan setelah penggunaan media puzzle menunjukkan angka yang lebih tinggi dibandingkan pre-test.

Penggunaan media pembelajaran berbasis puzzle di kelas IV SD memiliki **keuntungan Puzzle sebagai Media Pembelajaran** Puzzle sebagai media pembelajaran memiliki banyak keuntungan, di antaranya:

- a. **Interaktivitas:** Puzzle memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi.
- b. **Motivasi dan Minat:** Permainan puzzle cenderung menyenangkan, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dalam konteks ini, belajar melalui puzzle membuat materi pelajaran lebih menarik dan tidak monoton.
- c. **Meningkatkan Keterampilan Kognitif:** Puzzle merangsang keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah. Ini sangat penting dalam pengembangan keterampilan kognitif anak, seperti kemampuan untuk menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi informasi.

4. Simpulan

Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar. Penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran menawarkan sejumlah manfaat, di antaranya meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep siswa. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang, sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan puzzle, siswa dapat lebih mudah mengaitkan berbagai konsep yang diajarkan, meningkatkan keterampilan kognitif seperti berpikir kritis dan problem solving, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Hasilnya, terjadi peningkatan yang signifikan dalam nilai belajar siswa, baik dalam aktivitas belajar sehari-hari maupun dalam evaluasi yang dilakukan setelah penerapan media puzzle.

Namun, untuk mencapai hasil yang optimal, penggunaan media puzzle harus disesuaikan dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa, serta pengelolaan waktu yang efektif dalam pembelajaran. Peran guru dalam memfasilitasi dan memberikan arahan yang tepat sangat penting untuk memastikan bahwa media puzzle digunakan secara maksimal untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Secara keseluruhan, media pembelajaran berbasis puzzle dapat menjadi alternatif yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa di sekolah dasar, dengan catatan bahwa pengelolaan yang tepat dan pemilihan media yang sesuai sangat diperlukan.

Daftar Pustaka

- Abdullah, Ridwan. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Afi, Parnawi. 2020. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Agus, Suprijono. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aji, M. A. S. (2022). *Filsafat politik Indonesia: Negara kesatuan dan keberagaman* (Edisi ke-2). Penerbit Universitas Indonesia.
- Akdon dan Ridwan. (2010). *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*. Cetakan 2. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis Atas Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Islam). *Tarbawy : Indonesian Journal Of Islamic Education*, 6(1), 19–32.
- Azwar, S. (2018). *Metode Penelitian Psikologi*. Edisi Kedua. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Budiyono, Saputro. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Lamongan: Academia Publication.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model". *Halaqa: Islamic Education Journal*, Volume 3, Nomor 1, (hlm 35–42)
- Dewi, N. P. C. P. (2022). Analisis Buku Panduan Guru Fase A Kelas I Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada Jenjang Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131–140.
- Eka Adnyana, M. 2020. Implementasi model pembelajaran STAD untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1(3), 496-505.
- Fatria Fita Listari. (2017). "Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*. 2 (1), 142.
- Fitriani, N., & Aulia, P. (2020). Perbedaan Motivasi Belajar Anak yang Menggunakan Puzzle dengan yang Tidak Menggunakan Puzzle. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3064–3070.
- Gustiana. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Think Talk Write Untuk meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Materi Introductory Chapter and Family Life. Purwokerto: CV. Tatakata Grafika.
- Hadi, S. (2021). *Metode penelitian (Edisi Revisi)*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Hapudin Soleh Muhammad. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran. Menciptakan pembelajaran yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta : Kencana.
- Hariyanto, Warsono. 2020. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Karim, C. Novita dan Muhammadi. 2020. Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Menggunakan Model Discovery Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 4 (1), 2030-2038.
- Maarif, S. 2018. Kedudukan dan Tujuan Pendidikan Pancasila dalam Pembangunan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 83-92.
- Ningsih, E. D. R., & Wulandari, R. N. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) terhadap Hasil Belajar serta Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4828–4838.
- Sudana, Putu Ari dan I Gede Astra Wesnawa. 2017. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(1), 1-8.

- Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujarweni, V. Wiratna. 2020. *Metode Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Tika, dkk. 2019. Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Kelompok A Di TK Ar-Rahman Kecamatan Sukahening. *Jurnal Paud Agapedia*. Vol. 2, No. 1, Hal 101-1011.
- Triyanto, T dan Fadhilah, N. 2018. Penguatan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(2), 161- 169.
- Tsabita, D. W., Zulkarnain, F. O., Dewi, I. G. A. R. K., & Evaldus, J. D. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Hasil Siswa dengan Metode Kajian Literatur. *Jurnal Griya Journal Of Mathematics Education and Application*, 3(2), 466-474.
- 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), 354.