



Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema Kegemaranku

Ida Ayu Kade Patni Kartini^{1*} 

¹ SD Negeri 10 Peguyangan, Denpasar, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 18, 2023

Revised July 23, 2023

Accepted August 10, 2023

Available online August 25, 2023

Kata Kunci:

Media *Puzzle*, Hasil Belajar, Pembelajaran Tematik

Keywords:

Puzzle Media, Learning Outcomes, Thematic Learning



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Masih banyak peserta didik yang belum mengenal huruf alfabet. Kurangnya guru dalam menyajikan huruf dan bentuk huruf kepada siswa, sehingga masih ada peserta didik yang belum bisa membedakan huruf b dan d serta m dan w. Sehingga berdampak kepada hasil belajar peserta didik rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran tema kegemaranku. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif. Penelitian ini terdiri dari 2 siklus. Subjek penelitian berjumlah 32 orang kelas 1 yang terdiri dari 14 orang perempuan dan 18 orang laki-laki. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar yang meningkat yaitu di siklus I ketuntasan belajar mencapai 56,25% dari 32 orang peserta didik, dan di siklus II ketuntasan belajar mencapai 87,5% dari 32 orang peserta didik, Jadi peningkatan yang dialami dari siklus I ke Siklus II adalah 31,3%. Sedangkan kemampuan peserta didik dalam menyusun kata dari siklus I ke Siklus II juga mengalami peningkatan. Simpulan penelitian menunjukkan penggunaan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tema kegemaranku di kelas 1 SD.

ABSTRACT

There are still many students who do not recognize the letters of the alphabet. The lack of teachers in presenting letters and letter shapes to students, so there are still students who cannot distinguish the letters b and d as well as m and w. So that it has an impact on the low learning outcomes of students. This study aims to analyze the use of puzzle media to improve learning outcomes in learning the theme of my favorite. This research is a classroom action research using qualitative data analysis techniques. This research consists of 2 cycles. The research subjects amounted to 32 people in class 1 consisting of 14 girls and 18 boys. The instruments used were observation sheets and tests. The results showed that learning outcomes increased, namely in cycle I learning completeness reached 56.25% of 32 students, and in cycle II learning completeness reached 87.5% of 32 students, so the increase experienced from cycle I to cycle II was 31.3%. While the ability of students in composing words from cycle I to Cycle II also increased. The conclusion of the study shows that the use of puzzle media can improve the learning outcomes of students on learning the theme of my favorite in grade 1 SD.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pembentukan kepribadian seseorang, yang memungkinkan tumbuh dan berkembangnya seluruh potensi dan sumber daya yang dimiliki seseorang. Peranan pendidikan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas (Kusumayuni, 2021; Rachmadtullah et al., 2018). Tanpa pendidikan, manusia terbelakang dan sulit berkembang. Pendidikan merupakan suatu usaha setiap warga negara untuk meningkatkan kecerdasan, keterampilan dan kemampuan. Untuk memperoleh hal tersebut faktor penentunya adalah guru atau staf pengajar (Widyaningsih et al., 2020). Pendidikan itu adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan dengan perencanaan yang matang sehingga dapat menciptakan suasana proses pembelajaran yang mengaktifkan siswa agar potensi yang dimiliki dapat berkembang. oleh sebab itu dalam melaksanakan pembelajaran memerlukan pemikiran yang matang dan berkembang sehingga proses pembelajaran yang dilakukan dapat menciptakan suasana

belajar peserta didik yang menyenangkan dan merangsang siswa untuk bisa aktif dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Adapun faktor yang dapat mempengaruhi pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan salah satunya adalah memanfaatkan media belajar yang sesuai dengan materi pembelajaran yang di ajarkan (Simanjutak et al., 2021; Utami et al., 2020). Guru selaku pendidik harus mampu mengusahakan agar proses belajar mengajar mengalami kemajuan dan perubahan.

Kenyataannya, rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran pada pelajaran IPA akibat pandemi COVID-19 (Maulidah et al., 2021). Banyak siswa yang tidak memahami materi pembelajaran yang disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang memfasilitasi siswa dalam belajar (Agustini et al., 2021; Naharir et al., 2019). Masih banyak guru yang tidak menggunakan media dalam melaksanakan pembelajaran. Media pendidikan yang digunakan guru kurang menarik. Media pendidikan ialah fasilitas untuk mempermudah dalam proses pembelajaran (Arifin et al., 2021; Indra et al., 2021). Selain itu partisipasi dan keaktifan anak di dalam kelas sangat rendah ini disebabkan karena rendahnya kemampuan anak dalam mengenal lambang bilangan dan kurangnya media pembelajaran yang mendukung di dalam kelas. Berdasarkan observasi awal di kelas 1 SD Negeri 1 Peguyangan, banyak peserta didik yang masih belum bisa mengenal huruf dengan baik. Diantaranya masih banyak peserta didik yang belum bisa membedakan antara huruf e dan f atau m dan w, banyak peserta didik yang masih salah dalam menyebutkan huruf. Prosentase yang diperoleh pada observasi awal adalah : 84% peserta didik yang belum mengenal huruf dengan baik, 6% peserta didik yang tidak mengenal huruf, dan 10% peserta didik yang sudah mengenal huruf dengan baik dan tepat. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya guru dalam mengenalkan huruf kepada peserta didik. Jika permasalahan tersebut dibiarkan akan berdampak buruk terhadap hasil belajar siswa.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu upaya peningkatan interaksi belajar mengajar, sehingga materi yang sulit tersebut dapat dipahami secara langsung oleh peserta didik. Oleh sebab itu, penggunaan media dalam pembelajaran sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang dirancang dan dibuat oleh guru akan menimbulkan kegairahan dalam belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan objek belajar dan memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Rahmadhani et al., 2022). Salah satu media yang dapat digunakan dengan media puzzle (Ihsan et al., 2019; Nirwanto et al., 2021). Media puzzle merupakan salah satu media yang cocok digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian alangkah baiknya jika setiap kegiatan pembelajaran agar selalu dilengkapi dengan media yang sesuai dengan materi ajar yang disajikan. Dengan puzzle huruf dapat menyebabkan pembelajaran menjadi lebih menarik karena puzzle adalah merupakan suatu permainan memasang potongan-potongan kertas bertuliskan huruf yang besar dan berwarna warni sehingga akan menarik perhatian peserta didik. Hal ini dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk mengenal bentuk huruf dan gambar pada puzzle huruf. Puzzle bertujuan untuk mengasah daya fikir, melatih kesabaran dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, puzzle juga dapat disebut permainan edukatif karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antar kecepatan pikiran dan tangan.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan media pembelajaran sangat berperan dalam proses pembelajaran dikelas, karena media dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, dan bahkan berpengaruh secara psikologis pada peserta didik (Neteria et al., 2020). Aktivitas penggunaan media puzzle juga melibatkan koordinasi mata dan tangan dalam menyelesaikan permainan tersebut. Media pembelajaran puzzle angka yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, serta mempermudah belajar siswa dalam mengenal lambang bilangan. Media hasil yang positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa serta lebih efisien. Media puzzle mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk menganalisis penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada tema kegemaranku kelas 1 SD Negeri 1 Peguyangan. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memperbaiki proses pembelajaran di kelas untuk pembelajaran selanjutnya.

2. METODE

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Peguyangan, jalan Ahmad Yani No 364 Denpasar Bali. Penelitian dilaksanakan selama semester 1 tahun pelajaran 2019/2020. Subjek Penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 SD Negeri 1 Peguyangan yang berjumlah 32 orang yang terdiri dari 14 orang perempuan dan 18 orang laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 1 semester 1 tahun ajaran 2019/2020. Adapun yang diamati adalah hasil pelaksanaan pembelajaran pada

peserta didik kelas 1 melalui penggunaan media puzzle. Data dari penelitian tindakan kelas ini diperoleh dari peserta didik Kelas 1 SD Negeri 1 Peguyangan tahun 2019/2020 yang berupa data hasil observasi proses pembelajaran dan hasil tes siswa. Teknik pengumpulan data hasil belajar adalah berupa tes tertulis sebagai instrument penilaian. Tes tertulis digunakan setelah akhir pembelajaran setiap akhir siklus. Tes berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal untuk menilai kompetensi pada muatan Bahasa Indonesia. Analisis data pada penelitian ini meliputi analisis pada ketuntasan tes hasil belajar dengan menghitung banyaknya peserta didik yang mencapai KKM (≥ 75). Keberhasilan ditentukan dari persentase peserta didik yang mencapai KKM $\geq 85\%$.

Analisis data pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil dari observasi maupun tes yang telah dilakukan. Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui nilai individu, nilai rata-rata kelas, dan analisis data observasi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam siklus yaitu siklus I dan siklus II. Desain penelitian setiap siklus mengacu pada model Kurt Lewin dimana dalam 1 siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*), refleksi (*reflecting*). Sebelum dilakukan Siklus I, peneliti melakukan observasi awal dan kajian teori untuk melakukan identifikasi masalah dan merumuskan hipotesis tindakan. Setelah itu dapat ditentukan bahwa masalah utama yang menjadi focus penelitian ini adalah masih banyak anak yang belum mampu menyusun kata sederhana dan masih banyak pula peserta didik yang masih belum bisa membedakan huruf b dan d, huruf w dan m. Indikator keberhasilan penelitian tindakan ini adalah: Penggunaan media puzzle dapat meningkatkan proses belajar mengajar siswa pada pembelajaran tema kegemaranku subtema gemar berolahraga minimal 85% siswa dinyatakan tuntas belajarnya. Penggunaan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tema kegemaranku kelas 1 SD Negeri 1 Peguyangan secara individu minimal mencapai KKM.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Peguyangan yang terletak di jalan Ahmad Yani No. 364 Denpasar, merupakan salah satu di antara sekolah lainnya di Kota Denpasar yang dikembangkan untuk mencapai keunggulan dalam kelulusan pendidikan peserta didiknya. SD Negeri 1 Peguyangan memiliki peserta didik yang berjumlah 475 orang dan guru 19 orang. Sekolah negeri ini memiliki sarana dan prasarana yang memenuhi standar yang terdiri dari 12 yang rata-rata setiap kelas 28 sampai 36 peserta didik. Dari sisi hasil belajar peserta didik SD Negeri 1 Peguyangan berada pada kategori bagus. Kondisi awal kelas 1 SD Negeri 1 Peguyangan yang merupakan tempat peneliti mengajar belum menunjukkan hasil belajar yang memuaskan. Dari hasil pengamatan sebelum pembelajaran tema kegemaranku khususnya muatan pelajaran Bahasa Indonesia hasil belajar siswa menunjukkan 26 orang peserta didik dengan prosentase perolehan $26/32 \times 100 = 81,25\%$ peserta didik yang diantaranya belum mengenal huruf dengan baik. Peserta didik yang tidak mengenal huruf ada 2 orang peserta didik, prosentase perolehannya adalah $2/32 \times 100 = 6,25\%$ peserta didik dan 4 orang peserta didik dengan prosentase perolehan $4/32 \times 100 = 12,5\%$ peserta didik yang sudah mengenal huruf dengan baik dan tepat. Data hasil belajar pada kondisi awal tema kegemaranku pada muatan Bahasa Indonesia di kelas 1 SD Negeri 1 Peguyangan diambil dari hasil pembelajaran pada tema sebelumnya yaitu tema Diriku.

Hasil belajar peserta didik pada siklus I, setelah berlangsungnya pembelajaran pada RPP siklus I, guru memberikan tes dengan jumlah 5 soal yang diikuti oleh 32 peserta didik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, dan dengan ketuntasan minimal yang ditetapkan di SD Negeri 1 Peguyangan minimal 70. Hasil tes belajar pada siklus I dapat dilihat pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Hasil Tes Siklus I

No.	Nama Siswa	Hasil Tes Siklus I
1	Nilai Tertinggi	100
2	Nilai Terendah	50
3	Rata-Rata	76
4	Daya Serap	76%
5	Ketuntasan	56,25%

Berdasarkan data hasil tes belajar peserta didik pada siklus I di atas, 14 orang peserta didik mendapat nilai ≥ 70 sehingga perolehan persentase nilai tes adalah $14/32 \times 100\% = 43,75\%$. Sedangkan 18 orang peserta didik memperoleh nilai ≤ 70 sehingga perolehan persentase peserta didik adalah $18/32 \times 100\% = 56,25\%$. Hasil tes belajar di atas menunjukkan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar secara individu sebanyak 18 orang atau 56,25% sedangkan 14 orang atau 43,75% belum mencapai

ketuntasan belajar. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh peserta didik adalah 68,13 belum memenuhi KKM yang ditentukan oleh SD Negeri 1 Peguyangan yaitu minimal 70. Oleh karena itu persentase ketuntasan belajar peserta didik masih di bawah 70%, maka ketuntasan belajar peserta didik pada siklus I belum mencapai ketuntasan belajar klasikal serta dari segi hasil pelaksanaan tindakan belum bisa dikatakan berhasil. Hasil pengamatan kemampuan menyusun kata pada siklus I, pada saat pembelajaran berlangsung guru mengamati kemampuan peserta didik menyusun kata melalui latihan mandiri dengan menggunakan media puzzle. Hasil pengamatan aktifitas peserta didik menyusun kata disajikan pada [Tabel 2](#).

Tabel 2. Hasil Pengamatan Kemampuan Menyusun Kata Siklus I

Rentang Nilai	Kriteria Hasil Belajar	Jumlah Siswa
80 - 100	Baik Sekali	10
66 - 79	Baik	16
56 - 65	Cukup Baik	6
40 - 55	Kurang Baik	0
> 40	Tidak Baik	0

Berdasarkan hasil pengamatan pada [Tabel 2](#), terlihat bahwa ada 10 orang baik sekali dalam menyusun kata, 16 orang peserta sudah baik dalam menyusun kata dan 6 orang peserta didik yang cukup baik dalam menyusun kata. Jadi masih perlu adanya peningkatan, oleh sebab itu penelitian ini masih perlu melanjutkan penelitian ini ke siklus II.

Hasil belajar peserta didik pada siklus II, setelah berlangsungnya pembelajaran pada RPP siklus II, guru memberikan tes dengan jumlah 5 soal yang diikuti oleh 32 peserta didik untuk mengetahui hasil belajar peserta didik, dan dengan ketuntasan minimal yang ditetapkan di SD Negeri 1 Peguyangan minimal 70. Hasil belajar II dapat dilihat pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Data Hasil Belajar Siklus II

No.	Nama Siswa	Hasil Tes Siklus I
1	Nilai Terendah	60
2	Nilai Tertinggi	100
3	Rata-Rata	84
4	Daya Serap	84%
5	Ketuntasan	84,38%

Berdasarkan data hasil belajar peserta didik pada siklus II, 27 orang peserta didik mendapat nilai ≥ 70 sehingga perolehan persentase nilai tes adalah $27/32 \times 100\% = 84,38\%$. Sedangkan 5 orang peserta didik memperoleh nilai ≤ 70 sehingga perolehan persentase peserta didik adalah $5 / 32 \times 100\% = 15,62\%$. Hasil belajar di atas menunjukkan jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar secara individu sebanyak 27 orang atau 84,38% sedangkan 5 orang atau 15,62% belum mencapai ketuntasan belajar. Rata-rata hasil belajar yang diperoleh peserta didik adalah 84,36 sudah memenuhi KKM yang ditentukan oleh SD Negeri 1 Peguyangan yaitu minimal 70. Oleh karena itu persentase ketuntasan belajar peserta didik sudah mencapai diatas 70%, maka ketuntasan belajar peserta didik pada siklus II sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal serta dari segi hasil pelaksanaan tindakan sudah bisa dikatakan berhasil. Pengamatan kemampuan menyusun kata peserta didik siklus II, pada tahap ini adalah kegiatan mengamati kemampuan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung, dari awal sampai akhir untuk setiap pertemuan. Hasil pengamatan kemampuan peserta didik dapat dilihat pada [Tabel 4](#).

Tabel 4. Hasil Pengamatan Kemampuan Peserta didik Menyusun Kata Pada Siklus II

Rentang Nilai	Kriteria Hasil Belajar	Jumlah Siswa
80 - 100	Baik Sekali	24
66 - 79	Baik	6
56 - 65	Cukup Baik	2
40 - 55	Kurang Baik	0
> 40	Tidak Baik	0

Berdasarkan data hasil pengamatan kemampuan peserta didik dalam menyusun kata, terlihat bahwa ada 24 orang peserta didik yang sudah baik sekali dalam menyusun kata dengan tingkat

prosentase 75 %, ada 6 orang peserta didik yang sudah baik dalam menyusun kata dengan jumlah prosentase 18,75 %, dan ada 2 orang peserta didik cukup baik dalam menyusun kata dengan jumlah prosentase 6,25 %. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan peserta didik dalam menyusun kata mengalami peningkatan yang sangat baik oleh sebab itu penelitian hanya sampai siklus II. Berdasarkan data hasil belajar antar siklus, terlihat jelas aktivitas peserta didik pada pembelajaran melalui media puzzle pada siklus II mengalami peningkatan pada setiap kategorinya dengan nilai persentase 87,5% yang termasuk kedalam kategori sangat baik. Data hasil belajar siswa dari prasiklus, siklus I dan siklus II

Tabel 5. Data Hasil Belajar Penelitian

No.	Nama Siswa	Hasil Tes Prasiklus	Hasil Tes Siklus I	Hasil Tes Siklus II
1	Nilai Tertinggi	90	100	100
2	Nilai Terendah	0	50	60
3	Rata-Rata	63	76	89
4	Daya Serap	63%	76%	89%
5	Ketuntasan	28, 12%	56,25%	87,5%

Berdasarkan data hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tema kegemaranku di kelas 1 SD Negeri 1 Peguyangan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan penggunaan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tema kegemaranku di kelas 1 SD Negeri 1 Peguyangan. Hal yang yang memengaruhi keberhasilan dalam aktivitas belajar mengajar di kelas ialah dengan menggunakan media puzzle. Siswa menjadi lebih aktif dalam belajar. Keaktifan siswa dalam pembelajaran membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar lebih giat. Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran dengan menggunakan media puzzle efektif terhadap hasil belajar siswa. Salah satunya adalah media puzzle yang dirancang semenarik mungkin yang membuat siswa ingin memperhatikan dan memiliki semangat belajar. Media puzzle sama seperti media visual yaitu berbentuk gambar. Puzzle merupakan game yang terdiri dari potongan gambar-gambar, kotak-kotak, huruf-huruf ataupun angka-angka yang disusun semacam dalam suatu game yang kesimpulannya membentuk kosa kata, sehingga membuat partisipan didik jadi termotivasi buat menuntaskan puzzle secara pas serta cepat (Astuti et al., 2020; Dara Asshofi et al., 2019). Media puzzle memudahkan siswa untuk memahami uraian yang dimaksudkan oleh guru ketika menyampaikan materi pembelajaran (Maulidah et al., 2016; Widiana et al., 2019). Siswa cepat tanggap atas materi yang disampaikan karena diiringi dengan gambar-gambar. Siswa lebih berkonsentrasi dan merasa asyik karena tugas yang diberikan oleh guru berkaitan dengan permainan mereka sehari-hari. Menarik bagi siswa dikarenakan melalui visual dalam bentuk bangun datar nyata, sehingga siswa lebih aktif dan hasil belajar semakin meningkat (Agustini et al., 2021; Maharani et al., 2019).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle juga membantu guru dalam mengelola kelas selama pembelajaran berlangsung. Dengan media puzzle, siswa lebih tertarik, merasa senang, serta aktif selama proses pembelajaran. kelebihan dari bermain puzzle bagi anak-anak, salah satunya adalah meningkatkan keterampilan kognitif yang berhubungan dengan ketrampilan untuk belajar dan menyelesaikan masalah. Aktivitas bermain menggunakan media puzzle akan mengimplikasikan kerjasama antara tangan dengan mata sehingga anak memiliki keahlian dalam mendalami sesuatu hal menurut kemampuan dan minat anak (Hanifah et al., 2020; Setiadi, 2021). Sehingga, media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar. Temuan ini diperkuat dengan temuan penelitian sebelumnya menyatakan media belajar puzzle untuk meningkatkan hasil belajar IPA (Munajah, 2020; Widya, 2017). Model pembelajaran terpadu tipe sequenced berbantu media puzzle terhadap hasil belajar siswa (Zulfa et al., 2020). Model make a match berbantuan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V di SD (Widayanti et al., 2020). Media pembelajaran puzzle angka untuk meningkatkan kemampuan mengenal lambang bilangan (Asri Devi, 2020). Di samping keberhasilan, masih ada keterbatasan paling utama pada kasus pada pemakaian media puzzle, yaitu guru wajib bersabar dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga memperoleh hasil yang lebih baik.

4. SIMPULAN

Ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan secara berturut-turut. Hal ini menunjukkan penggunaan media puzzle pada pembelajaran tematik tema kegemaranku di kelas I SD Negeri 1 Peguyangan telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Direkomendasikan selain menggunakan media puzzle bisa digunakan sebagai variasi model pembelajaran yang dapat membuat siswa tidak jenuh dan merasa senang mengikuti pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan dapat diserap dengan baik dan hasil belajar siswa diatas kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditentukan.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Agustini, M., Nulhakim, L., & Hakim, Z. R. (2021). Developing A Contextual Learning-Based Audio Visual Media On Material Of The Energy Source And Its Change For Four Grade Students At Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 263-278. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v10i2.8069>.
- Arifin, Z., Tegeh, I. M., & Yuda Sukmana, A. I. W. I. (2021). Independent Learning through Interactive Multimedia Based on Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 244. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.41292>.
- Asri Devi, N. M. I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28331>.
- Astuti, R. F., & Istiarini, R. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan AnakUsia 5-6 Tahun Melalui Media Puzzle di PAUD Flamboyan Sukasari Kota Tangerang. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 31. <https://doi.org/10.31000/ceria.v11i2.2338>.
- Dara Asshofi, M. P., & Damayani, A. T. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor Persekutuan Besar dan Kelipatan Persekutuan Kecil melalui Model NHT Berbantu Media Papan Puzzle Berbintang. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4). <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21881>.
- Hanifah, A., Mudzanatun, M., & Sukamto, S. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Group Investigation Berbantu Media Puzzle Board Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 443. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.29244>.
- Ihsan, I. A., & Saputra, H. J. (2019). Keefektifan model pembelajaran Student Teams Achievement Division berbantu media puzzle terhadap keterampilan berbicara siswa. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 479-486. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21799>.
- Indra, D., Maksum, H., & Abdullah, R. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Komputer dan Jaringan Dasar Melalui Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 14-22. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.33609>.
- Kusumayuni, P. N. (2021). E-Book with A Scientific Approach on Natural Science Lesson For Fifth Grade Students of Elementary School. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(1), 177-185. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i1.32048>.
- Maharani, D. A. M., Rahmawati, I., & Sukamto, S. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Team Quiz dan Media Teka Teki Silang. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 151-158. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18522>.
- Maulidah, A. N., & Aslam. (2021). Penggunaan Media Puzzle secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 281-286. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.37488>.
- Maulidah, A. N., & Aslam, A. A. (2016). Penggunaan Media Puzzle secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 10.23887/mi.v26i2.37488. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.37488>.
- Munajah, R. (2020). Penerapan Media Belajar Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Penggolongan Makhluh Hidup Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Mandalasari 2 Pandeglang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 45-56. <https://doi.org/10.31326/jipgsd.v4i1.615>.
- Naharir, R. A., Dantes, N., & Kusmaryatni, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Semester II Sd Gugus VI Kecamatan Sukasada. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(1). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v7i1.16975>.
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82-90. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.25809>.
- Nirwanto, B. G., Murtono, M., & Fathurrohman, I. (2021). Media Puzzle Berbantu Augmented Reality pada Muatan Pelajaran IPA Tema Ekosistem. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2).

- <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38503>.
- Rachmadtullah, R., Zulela, M. S., & Sumantri, M. S. (2018). Development of Computer-based Interactive Multimedia: Study on Learning in Elementary Education. *International Journal of Engineering and Technology*, 7(4), 2035–2038. <https://doi.org/10.14419/ijet.v7i4.16384>.
- Rahmadhani, W., Sardjijo, S., & Manalu, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7750–7757. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.2520>.
- Setiadi, I. (2021). Peningkatan Keaktifan dan Kemandirian Belajar Matematika Siswa dalam Jaringan Synchronous Menggunakan Media Crossword Puzzle. *Suska Journal of Mathematics Education*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.24014/sjme.v7i1.11938>.
- Simanjutak, E. B., Siburian, G., & Nainggolan, M. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Berbasis Teka-Teki Silang Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar. *JS: Jurnal Sekolah*, 5(2), 70–76. <https://doi.org/10.24114/js.v5i2.32717>.
- Utami, N. P. M. A., Ganing, N., & Kristiantari, M. G. R. (2020). Model Make A Match Berbantuan Media Puzzle Suku Kata Berpegaruh Terhadap Keterampilan Menulis. *Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 48–60. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i1.27035>.
- Widayanti, N. M. A. G., Sudarma, I. K., & Suarjana, I. M. (2020). Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V di SD. *MIMBAR PGSD*, 2(4), 331–342. <https://doi.org/10.23887/jjggsd.v4i1.7078>.
- 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), 354–362. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22563>.
- Widya, H. (2017). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar IPA Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV. *Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, 4(1), 679–687. <https://www.neliti.com/publications/247936/pengaruh-media-puzzle-terhadap-hasil-belajar-ipa-konsep-daur-hidup-makhluk-hidup>.
- Widyaningsih, S. W., Yusuf, I., Prasetyo, Z. K., & Istiyono, E. (2020). Online Interactive Multimedia Oriented to HOTS through E-Learning on Physics Material about Electrical Circuit. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i1.17667>.
- Zulfa, E., Nuroso, H., & Reffiane, F. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Terpadu Tipe Sequenced Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 18–22. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.24938>.