



## **PENERAPAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS SISWA DI KELAS III SDN SIKUMANA I**

Oleh:

**Kristina Bernadete Kewa Tereng<sup>1</sup>, Silvester Petrus Taneo<sup>2</sup>, Maxsel Koro<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Nusa Cendana

Email : [titintereng683@gmail.com](mailto:titintereng683@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.2947>

Article info:

Submitted: 11/04/25

Accepted: 16/08/25

Published: 30/08/25

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS melalui penerapan media pembelajaran *puzzle*, jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Tempat penelitian dilaksanakan di SDN Sikumana 1 Kota Kupang. Terdapat 3 teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu: teknik observasi, teknik tes, dan studi dokumentasi. Teknik analisis data yaitu deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III SDN Sikumana 1 yang berjumlah 24 peserta didik terdiri dari 13 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan. Berdasarkan penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I dari 24 orang yang tuntas 17 (71%) , sedangkan yang tidak tuntas 7 orang (29%). Namun, pada siklus II mengalami peningkatan yaitu siklus II dari 24 peserta didik dinyatakan tuntas berjumlah 22 orang (92%), sedangkan yang tidak tuntas 2 orang (8%). Untuk dua orang yang tidak tuntas akan diberikan remedial dan pengayaan oleh wali kelas.

**Kata Kunci:** Media *Puzzle*;Mengenal Kota/Kabupaten;Hasil Belajar

### **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan pada intinya adalah untuk menciptakan karakteristik peserta didik, khususnya individu-individu muda sebagai anak bangsa. Berdasarkan regulasi yang diatur dalam UU tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, diartikan bahwa pendidikan itu sendiri adalah suatu usaha yang disengaja dan terstruktur untuk menggali potensi dari peserta didik secara sistematis. Secara umum tujuan pendidikan adalah untuk membawa anak ke tingkat kedewasaan. Hal ini mengandung arti bahwa, pendidikan harus membawa anak agar anak dapat berdiri sendiri atau mandiri di dalam hidup di tengah masyarakat. Sedangkan sasaran dari sistem pendidikan nasional bertujuan agar peserta didik dapat membentuk dan memperluas potensi yang ada dalam dirinya yang meliputi kekuatan rohani, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan untuk dirinya dan sebagai kontribusi untuk masyarakat serta adanya rasa tanggung jawab di tengah masyarakat dan dalam proses



pembelajaran (Efrita et al., 2023). Untuk mewujudnya tujuan pendidikan tersebut perlu dilakukannya upaya melalui pembelajaran di kelas.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik dan lingkungan yang ada di sekitarnya untuk meningkatkan kualitas dari peserta didik, (Murni, 2021). Menurut Sudjana pembelajaran adalah aktivitas atau kegiatan yang paling utama, hal ini berarti bahwa tingkat keberhasilan suatu individu dalam mencapai tujuan pembelajaran masih bergantung pada bagaimana pembelajaran itu berjalan secara baik atau efektif, (Tri Prastawati & Mulyono, 2023).

Dalam penelitian ini penulis berupaya untuk menerapkan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media *puzzle* adalah media yang berupa potongan-potongan kecil yang belum utuh baik dalam bentuk kata atau gambar yang sengaja dibuat acak agar siswa dapat melatih kecepatan pikiran dan membantu dalam mengasah otak melalui aktivitas mencari, menyusun, mengamati, dan merangkai menjadi satu gambar yang utuh. Media pembelajaran *puzzle* merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang dapat membuat pemainnya mencari, menentukan, dan menyusun strategi untuk merangkai potongan-potongan gambar dengan cara menggabungkan potongan-potongan yang belum utuh tersebut menjadi suatu gambar atau kata yang utuh (Sari & Utomo, 2024). Sejalan dengan pendapat tersebut ((Hariati et al., 2023) berpendapat bahwa media *puzzle* yang terdiri dari kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu dapat melatih kreativitas, keteraturan dan konsentrasi dari peserta didik. Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran akan menambah jenis dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas tidak monoton. Media *puzzle* juga dapat mempermudah guru, dimana guru dapat menggunakan media *puzzle* sebagai alat untuk menjelaskan materi sehingga pengetahuan dan hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. (Taqiyah, 2023). Media *puzzle* berfokus pada aktivitas bermain sambil belajar.

Pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat mengalami perubahan tingkah laku individu yang mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik, (Iskandar, 2021) Media *puzzle* memiliki karakteristik yaitu berbentuk potongan-potongan tak utuh yang cara bermainnya yaitu dengan menyusun sehingga berbentuk gambar, dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan kognitif yang berhubungan dengan keterampilan untuk belajar dan menyelesaikan masalah, (Permata & Nugrahani, 2023). Sehingga pembelajaran yang dihasilkan adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa. Berdasarkan karakteristik tersebut dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan alat atau perantara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Melalui observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru wali kelas III-A UPTD SDN Sikumana 1 peneliti mengetahui bahwa sebagian besar siswa siswi belum menguasai materi pembelajaran IPAS yang menyebabkan hasil belajar yang diperoleh belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM 70) karena terdapat permasalahan dalam proses belajar mengajar yaitu: (1) pembelajaran masih berpusat pada guru, (2) guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses mengajar di kelas, (3) kurangnya kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat melibatkan aktivitas siswa sehingga siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran. Dari beberapa permasalahan diatas mengakibatkan siswa kelas III-A cenderung tidak tertarik dan merasa jemu dengan proses pembelajaran IPAS yang menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar dari siswa, maka dari itu yang harus peneliti lakukan adalah menciptakan sesuatu yang baru dalam menunjang proses belajar siswa di kelas



dengan sistem pembelajaran yang melibatkan aktivitas siswa di kelas agar siswa dapat aktif selama pembelajaran berlangsung dan dapat menguasai materi pembelajaran yang disampaikan guru dengan cepat. Berdasarkan pemaparan tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di Kelas III SDN Sikumana 1 dengan menerapkan media *puzzle*.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di UPTD SDN Sikumana 1 yang terletak di Jln. Air Lobang 3 No.19, Kelurahan Sikumana, Kecamatan Maulafa, Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang berlangsung selama 3 minggu terhitung dari tanggal 01-24 Maret 2025. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan atas kesepakatan bersama antara kepala sekolah, guru wali kelas III-A dan peneliti.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu tindakan tertentu dan refleksi untuk memperbaiki atau meningkatkan pembelajaran, (Ritonga *et al.*, 2020). Sejalan dengan pendapat tersebut (Machali, 2022) berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan di dalam kelas untuk mengetahui hasil dari tindakan yang diterapkan pada suatu subjek penelitian dalam kelas tersebut. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di Kelas III-A dengan jumlah peserta didik 24 orang yang terdiri dari 13 laki-laki dan 11 perempuan.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam bentuk siklus, yaitu terdiri atas siklus pertama dan siklus kedua yang dilakukan secara berkelanjutan. Penelitian ini dilakukan berdasarkan prosedur penelitian yang dikembangkan oleh Arikunto yang terdiri atas 4 tahap yaitu: tahap Perencanaan, tahap Pelaksanaan Tindakan, Tahap Observasi dan Tes, dan Tahap Refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, teknik tes dan studi dokumentasi. Observasi adalah cara pengambilan data yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap situasi atau peristiwa yang terjadi dilapangan (Hasibuan *et al.*, 2023). Teknik tes adalah pengumpulan data yang dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam aspek pengetahuan (kognitif) yang berkaitan dengan tingkat penguasaan materi pembelajaran (Zulyantina, 2023). Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dimana dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang berupa gambar, misalnya foto dan video yang diambil pada saat proses pembelajaran berlangsung dikelas.

Instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi (lembar pengamatan aktivitas guru dan lembar pengamatan aktivitas peserta didik) yang diisi oleh wali kelas III-A selama proses pembelajaran dikelas dengan tujuan untuk melihat kemampuan guru (peneliti) dalam mengelola proses pembelajaran dikelas menggunakan media *puzzle* dan untuk melihat sejauh mana respon dan keaktifan peserta didik terhadap materi mengenal kota/kabupaten menggunakan media *puzzle*. Selain itu juga, instrumen penilaian yang digunakan adalah lembar tes tertulis berupa soal *posttest* yang digunakan sebagai bagian dari pengukuran dan evaluasi (Pane *et al.*, 2022).

Teknik analisis data yang penulis gunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik analisis data deskriptif kualitatif adalah sebuah metode yang digunakan untuk menemukan pengetahuan dan teori terhadap penelitian terdahulu melalui buku, jurnal nasional maupun internasional (Waruwu, 2024).



## Analisis Lembar Observasi Guru dan Peserta Didik

$$Skor = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

## Analisis Hasil Belajar Siswa

Tabel 1. Analisis Hasil Belajar Siswa

Untuk Mencari Ketuntasan Individu	Untuk Mencari Rata-Rata Peserta Didik	Untuk Mencari Presentase Ketuntasan Belajar
$N = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 10$	$X = \frac{\Sigma T}{N} \times 100\%$	$P = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$

Indikator yang menjadi tolak ukur keberhasilan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini yaitu peserta didik dikatakan berhasil dalam penilaian pembelajaran jika jumlah siswa yang mencapai taraf penguasaan materi sekurang-kurangnya 80% dengan KKTP 70. Skor yang diperoleh peserta didik akan disesuaikan dengan kriteria yang ditentukan sebagai parameter penelitian dengan 5 kriteria keberhasilan sebagai berikut: >80-100% (sangat baik), 70-79% (baik), 60-69% (cukup), 50-59% (kurang), <49% (sangat kurang).

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Pra-Siklus

Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti melakukan tes pra siklus. Tes pra siklus ini bertujuan untuk mengetahui tingkat awal pemahaman konsep peserta didik pada materi mengenal kota/kabupaten sebelum diberi tindakan. Pada tes pra-siklus penyampaian materi menggunakan metode ceramah. Hasil nilai pra-tes sebagai pembanding sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* sebagai pemecah masalah. Berdasarkan hasil pra-tes peserta didik kelas III dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 2. Hasil Pra-Tes

Nilai	Ketuntasan	Nilai Rata-Rata	Frekuesi	Presentase
$\geq$	Tuntas	55,41	8	33%
<	Tidak Tuntas		16	67%

Dari tabel 2. Pra Siklus dapat dijelaskan dari 24 siswa ketuntasan hasil belajar yang diperoleh pada tes awal yang mencapai KKTP adalah 8 orang dengan presentase sebesar 33%.



Sedangkan siswa yang tidak tuntas pada tes awal adalah 16 orang dengan presentase sebesar 67%, sehingga nilai rata-rata kelas yang diperoleh sebesar 55,41 dengan predikat kurang.

### **Siklus I**

Sebelum melaksanakan siklus I, peneliti sudah melakukan tes pra siklus dan ditemukan beberapa masalah belajar di kelas yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar pada peserta didik. Sehingga cara pemecahan masalah yang dilakukan adalah dengan melakukan penerapan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Nilai	Ketuntasan	Nilai Rata-Rata	Frekuesi	Presentase
$\geq$	Tuntas	67,5	17	71%
<	Tidak Tuntas		7	29%

Dari tabel 3. Hasil belajar peserta didik siklus I, dapat dilihat bahwa siklus I belum dinyatakan berhasil, karena peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan klasikal yaitu 80%. Peserta didik yang tuntas 17 dengan presentase 71% dan 7 orang yang tidak tuntas dengan presentase 29%, tidak tuntas tersebut dikarenakan peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru karena belum berani dan kurang percaya diri, peserta didik kurang memperhatikan dan mendengarkan penjelasan mengenai materi mengenal kota/kabupaten yang dijelaskan guru, serta peserta didik kurang aktif dalam diskusi kelompok dan bekerjasama dalam menyelesaikan tantangan dalam bermain menggunakan media *puzzle* didalam kelompok. Dari kekurangan yang didapatkan pada siklus I tersebut maka penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan melakukan perbaikan sesuai dengan refleksi dengan tujuan terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik pada siklus II.

### **Siklus II**

Tabel 4. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Nilai	Ketuntasan	Nilai Rata-Rata	Frekuesi	Presentase
$\geq$	Tuntas	83,75	22	92%
<	Tidak Tuntas		2	8%

Dari tabel 4. Hasil belajar peserta didik siklus II, dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik pada siklus II dinyatakan berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya karena dapat dibuat perbandingan bahwa pada siklus I jumlah siswa yang tuntas adalah 17 orang dengan nilai rata-rata 67,5 dan dengan presentase ketuntasan 71% berada pada katagori baik. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan dengan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 22 orang dengan nilai rata-rata 83,75 dan presentase ketuntasan 92% dengan katagori sangat baik dan sudah mencapai indikator ketuntasan yaitu 80%.



## Observasi Guru dan Siswa Siklus I dan II

Tabel 5. Aktivitas Guru

Aktivitas Guru	Skor	Nilai Rata-Rata
Siklus I	29	72,5 (Baik)
Siklus II		97,5 (Sangat Baik)
	39	

Dari tabel 5. Aktivitas guru diatas menunjukkan bahwa aktivitas guru dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa pada siklus I skor yang didapatkan adalah 29 dengan nilai rata-rata aktivitas guru 72,5 berada pada katagori baik, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan dengan skor yang didapat 39 dengan rata-rata yang didapatkan sebesar 97,5 berada pada katagori sangat baik.

Tabel 6. Aktivitas Siswa

Aktivitas Peserta Didik	Skor	Nilai Rata-Rata
Siklus I	1652,5	68,85 (Cukup)
Siklus II		84,58 (Sangat Baik)
	2030	

Pada proses pembelajaran terdapat peningkatan aktivitas peserta didik pada materi mengenal kota/kabupaten menunjukkan peningkatan pada aktivitas peserta didik saat proses pembelajaran dikelas dengan menggunakan media *puzzle*. Pada aktivitas peserta didik siklus I peserta didik memperoleh skor 1652,5 dengan nilai rata-rata 68,85 berada pada katagori cukup, dikarenakan masih banyak peserta didik kurang berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan guru karena belum berani dan kurang percaya diri, peserta didik kurang memperhatikan dan mendengarkan penjelasan mengenai materi mengenal kota/kabupaten yang dijelaskan guru, serta peserta didik kurang aktif dalam diskusi kelompok dan bekerjasama dalam menyelesaikan tantangan dalam bermain menggunakan media *puzzle* didalam kelompok.

Sedangkan pada siklus II meningat dengan skor yang diperoleh 2030 dengan rata-rata 84,58 berada pada katagori sangat baik, dikarenakan peserta didik sudah berpartisipasi aktif dalam menjawab dan mengajukan pertanyaan kepada guru selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik mulai memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru, peserta didik mulai aktif bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan bermain *puzzle* dan terlibat aktif saat diskusi berlangsung didalam kelompok

## PEMBAHASAN

Pembahasan ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan pada mata pelajaran IPAS tentang materi mengenal kota/kabupaten yang dilaksanakan dua siklus dengan menerapkan media *puzzle* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran *puzzle* merupakan suatu kegiatan atau aktivitas yang dapat membuat pemainnya mencari, menentukan, dan menyusun strategi untuk merangkai potongan-potongan gambar dengan cara menggabungkan potongan-potongan yang belum utuh tersebut menjadi



suatu gambar atau kata yang utuh (Sari & Utomo, 2024). Sejalan dengan pendapat tersebut ((Hariati *et al.*, 2023) berpendapat bahwa melalui media *puzzle* yang terdiri dari kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu dapat melatih kreativitas, keteraturan dan konsentrasi dari peserta didik. Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran akan menambah jenis dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas tidak monoton. Media *puzzle* juga dapat mempermudah guru, dimana guru dapat menggunakan media *puzzle* sebagai alat untuk menjelaskan materi sehingga pengetahuan dan hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. (Taqiyah, 2023). Salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar adalah IPAS, IPAS adalah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang merupakan mata pelajaran yang ada pada kurikulum merdeka dan merupakan gabungan antara IPA dan IPS. Penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS memberi manfaat untuk memicu siswa agar dapat mengelola lingkungan alam dan lingkungan sosial disekitarnya dalam satu kesatuan, (Meylovia & Alfin Julianto, 2023).

Dari hasil wawancara dengan guru wali kelas III-A, hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS tergolong rendah. Sehingga peneliti berupaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS pada materi mengenal kota/kabupaten dengan menggunakan media *puzzle* yang dimana media tersebut merupakan media yang dirancang untuk melibatkan peran aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dimana pembelajaran berpusat pada peserta didik. Media *puzzle* adalah upaya yang dilakukan guru untuk memperbaiki permasalahan belajar peserta didik dikelas dengan metode bermain sambil belajar.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang meningkat pada setiap siklusnya. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I 72,5 (Baik) meningkat menjadi 97,5 (sangat baik) pada siklus II. Sedangkan hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I sebesar 68,85 (cukup) meningkat menjadi 84,58 (sangat baik) pada siklus II. Semakin meningkat hasil observasi maka semakin meningkat pemahaman atau pengetahuan peserta didik tentang materi mengenal kota/kabupaten.

Proses pembelajaran yang diperbaiki dari siklus I ke siklus II membuat hasil belajar dari peserta didik menjadi meningkat yaitu pada pelaksanaan siklus I dari 24 siswa yang tuntas 17 peserta didik dengan presentase ketuntasan 71% dan yang tidak tuntas 7 orang (29%). Selanjutnya meningkat pada siklus II dimana hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari 24 peserta didik yang tuntas 22 orang (92%) dan yang tidak tuntas 2 orang (8%). Dari data yang sudah diperoleh tersebut dapat dikatakan bahwa peserta didik telah mencapai ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan yaitu 80%.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPAS pada materi mengenal kota/kabupaten untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III-A UPTD SDN Sikumana 1, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPAS pada materi mengenal kota/kabupaten dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil observasi aktivitas guru dan siswa yang meningkat pada setiap siklusnya. Hasil observasi aktivitas guru pada siklus I 72,5 (Baik) meningkat menjadi 97,5 (sangat baik) pada siklus II. Sedangkan hasil observasi aktivitas peserta didik pada siklus I sebesar 68,85 (cukup) meningkat menjadi 84,58 (sangat baik) pada



siklus II. Sedangkan data yang diperoleh dari hasil tes atau evaluasi terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dengan persentase ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 71% meningkat menjadi 92% pada siklus II. Melalui dua siklus tindakan kelas, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran meningkat signifikan. Media *puzzle* berhasil mendorong keaktifan peserta didik dengan bermain sambil belajar.

Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPAS di kelas III-A untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III-A SDN Sikumana 1 dinyatakan berhasil karena telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan di UPTD SDN Sikumana 1 yaitu 80%. Saran dari peneliti yaitu perlu adanya pengembangan media *puzzle* untuk materi lainnya guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada semua mata pelajaran.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Efrita, I., Ramadhanti, K., & Anjarwani, R. (2023). *Puzzle Media Communication Strategy to Improve Grade 1 Maths Learning Outcomes ( Case Study at SD Negeri 36 Kayu Pasak West Sumatra ) Strategi Komunikasi Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas 1 ( Studi Kasus di SD Negeri 36 Kayu P. 1(3), 94–104.*
- Hariati, E., Hidayat, W., Saputri, S. A., Puzzle, M., & Belajar, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas III SD NegerI 106154 Desa Kota Rantang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6, 3907–3912.
- Hasibuan, M. P., Azmi, R., Arjuna, D. B., Rahayu, S. U., Islam, U., & Sumatera, N. (2023). *Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi*. 1.
- Iskandar, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Report Text Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi di Kelas IX.A SMP Negeri 1 Sape Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 123–140. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.48>
- Machali, I. (2022). *Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru ?* 1(2).
- Meylovia, D., & Alfin Julianto. (2023). Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(1), 84–91. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i1.128>
- Murni, N. F. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran. *Science, Engineering, Education, and Development Studies (SEEDS): Conference Series*, 5(1), 7–11. <https://doi.org/10.20961/seeds.v5i1.56736>
- Pane, S. M., Lubis, M., & Sormin, S. A. (2022). *Lembar Kerja Peserta Didik ( LKPD ) Bermuatan Kearifan Lokal Terintegrasi TPACK untuk Siswa Kelas V Sekolah*. 6(3), 377–384.
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2023). Validasi Ahli pada Pengembangan Media Puzzle Book untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 5286–5289. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2201>
- Ritonga, M., Matondang, Y., Miswan, M., & Parijas, P. (2020). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Min 1 Pasaman Barat. *Adimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 76. <https://doi.org/10.24269/adi.v4i2.2106>
- Sari, F. R. K., & Utomo, A. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Hak dan Kewajiban untuk Meningkatkan Kerja Sama Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar.



*JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar), 12(1), 109–121.*

Taqiyah, S. Z. (2023). Implementasi Manual Media Kaana Puzzle Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 34–51. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v4i1.6952>

Tri Prastawati, T., & Mulyono, R. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 378–392. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>

Waruwu, M. (2024). *Pendekatan Penelitian Kualitatif: Konsep , Prosedur , Kelebihan dan Peran di Bidang Pendidikan*. 5, 198–211.

Zulyantina, I. S. (2023). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Materi Pendistribusian Kembali (Redistribusi) Pendapatan Nasional Melalui Penerapan Metode Discovery Siswa Kelas 8.4 SMP Negeri 22 Bandar Lampung Semester 2 Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Guru Indonesia*, 8656, 474–484.