

Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA pada Materi Siklus Hidup Hewan Menggunakan *Game* Edukasi Media *Puzzle*

Nurasia^{1*}, Opik Dwi Indah², Ismayanti³ dan A.M. Nur Musaysar Misbah⁴

¹Universitas Cokroaminoto Palopo, Jl. Latamacelling No. 19, Kota Palopo, nurasiakimia99@gmail.com*

² Universitas Cokroaminoto Palopo, Jl. Latamacelling No. 19, Kota Palopo, opik.dwi.indah@uncp.ac.id*

³ Universitas Cokroaminoto Palopo, Jl. Latamacelling No. 19, Kota Palopo, yantiisma367@gmail.com*

⁴ Universitas Cokroaminoto Palopo, Jl. Latamacelling No. 19, Kota Palopo, amusaysar@gmail.com*

*Email correspondence: nurasiakimia99@gmail.com

Article Info

Article History:

Received: 10-03-2023

Revised : 04-04-2023

Accepted: 18-04-2023

Published: 01-06-2023

ABSTRACT

The aim of this research is to improve the learning outcomes of fourth grade students through educational games with puzzle media in science subjects at SDN 2 Pinceppute. The type of research used is Classroom Action Research (PTK) which was carried out for 2 cycles. The subjects studied were 16 grade IV students at SDN 2 Pinceppute, consisting of 9 male students and 7 female students. Data collection was carried out using a student learning achievement test instrument. Data analysis used is descriptive data analysis. The results of the study show that educational games through puzzle media can improve the learning outcomes of fourth grade students at SDN 2 Pinceppute, Palopo City. This can be seen from the indicators of research success, where $\geq 75\%$ of students have achieved the KKM score (70). In cycle I, the number of students who had completed were 8 students (50%) and those who had not completed were 8 students (50%). Cycle II increased to 13 students (81.25%) and 3 students (18.75%) did not complete. It can be concluded that student learning outcomes have increased by 31.25%.

Keywords: *student learning outcomes, educational games, media puzzle, science learning .*

ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV melalui *game* edukasi media *puzzle* pada mata pelajaran IPA di SDN 2 Pinceppute. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan selama 2 siklus. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas IV SDN 2 Pinceppute sebanyak 16, terdiri dari siswa 9 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrument tes hasil belajar siswa. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui *game* edukasi media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 2 Pinceppute Kota Palopo. Hal tersebut dapat dilihat dari indikator keberhasilan penelitian, dimana $\geq 75\%$ siswa telah mencapai nilai KKM (70). Pada siklus I, jumlah siswa yang telah tuntas sebanyak 8 siswa (50%) dan yang tidak tuntas sebanyak 8 siswa (50%). Siklus II meningkat menjadi 13 siswa (81,25%) dan yang tidak tuntas sebanyak 3 siswa (18,75%). Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 31,25%.

Kata Kunci: *hasil belajar siswa, game edukasi, media puzzle, pembelajaran IPA.*



Citation: Penulis Pertama, Penulis Kedua, & Penulis Ketiga. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA pada Materi Siklus Hidup Hewan Menggunakan *Game* Edukasi *Media Puzzle*. *Jurnal Al-Nafis*, 3(1), Juni 2023, DOI:xxxxxxxxxxx

PENDAHULUAN

Salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia adalah pendidikan. Pendidikan menurut Djumali (2014) harus membekali peserta didik untuk menghadapi tantangan yang mungkin muncul di masa kini dan masa depan. Pencapaian kualitas dan karakter manusia dilakukan melalui pendidikan. Oleh karena itu untuk menghasilkan pendidikan yang layak proses pendidikan harus diselingi dengan pengajaran yang berkualitas dan infrastruktur yang memadai. Yang dimaksud dengan “belajar” dalam pendidikan adalah kegiatan belajar mengajar serta proses belajar mengajar.

Menurut Djamarah (2010) belajar adalah usaha yang disengaja dan terstruktur di mana sumber belajar dimanipulasi agar proses pembelajaran berlangsung pada siswa. Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Mungkin ada hambatan untuk menyampaikan pesan dari guru ke siswa. Hal ini dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap pelajaran guru. Permasalahan dalam proses belajar mengajar dapat diidentifikasi dengan menggunakan hasil belajar yang mengukur keberhasilan tujuan pembelajaran. Salah satu hasil belajar yang sering dijadikan ukuran adalah nilai. Proses belajar mengajar dianggap tidak berhasil jika hasil yang dicapai siswa dalam ujian tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Guru, siswa, dan lingkungan belajar di sekolah semuanya memainkan peran utama dalam seberapa baik proses pembelajaran berjalan. Ketiga hal ini saling berhubungan sehingga tidak mungkin dipisahkan. Bahkan ketika guru telah memberikan penjelasan topik yang luas, belum tentu murid akan memahaminya. Hal ini dikarenakan tidak semua siswa dapat memahami ajaran jika diajarkan hanya melalui ceramah. Oleh karena itu, guru harus kreatif untuk memberikan pelajaran yang menarik, tidak membosankan dan tentunya mudah diterima oleh semua siswa. Penggunaan sumber belajar merupakan salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan.

Menurut Kumala (2017) IPA merupakan salah satu mata pelajaran dari SD sampai SMA. Ilmu pendidikan alam (IPA) adalah seperangkat teori sistematis. Penerapannya umumnya terbatas pada fenomena alam yang muncul dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen, serta memerlukan sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu dan keikhlasan. Dalam ilmu alam, terkadang kita membahas fenomena alam berdasarkan hasil percobaan dan pengamatan manusia. IPA di sekolah dasar difokuskan pada pemberian pengalaman belajar langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.



Menurut Oktaviani (2020) permainan *puzzle* edukatif dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membuat hal-hal yang abstrak menjadi lebih konkrit dan lingkungan belajar yang tidak nyaman menjadi lebih menyenangkan. *Game* edukasi *puzzle* adalah *game* yang menyenangkan dan mengandung pengetahuan yang dapat disampaikan kepada pengguna.

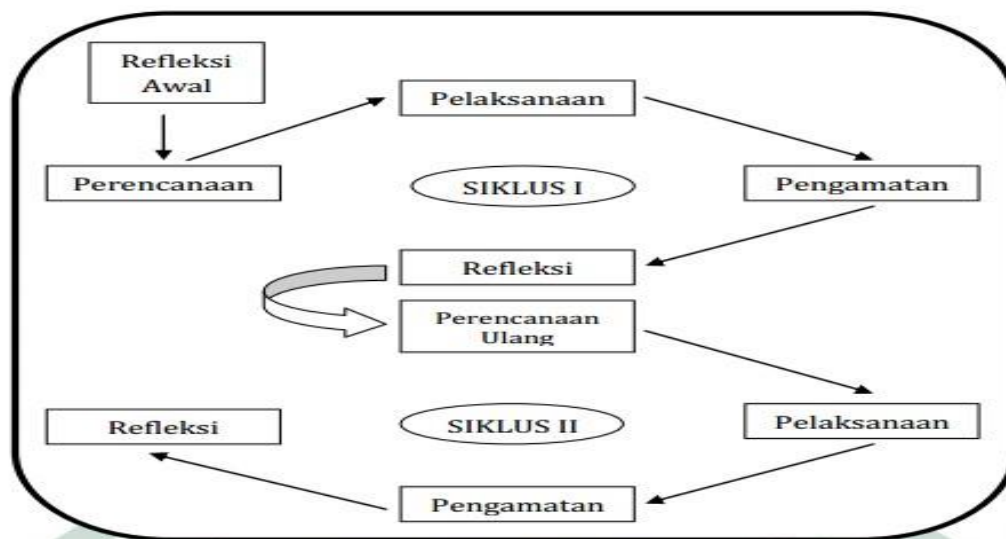
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 12 Desember 2022 kenyataan yang terjadi di lapangan, masih banyak sekali siswa yang menganggap sulit pembelajaran IPA di kelas IV SDN 02 Pinceppute. Hal ini terbukti dari data hasil belajar siswa dan wawancara pada guru kelas IV SDN 02 Pinceppute terdapat hasil belajar IPA siswa kelas IV yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu minimal 70. Dari 16 jumlah siswa terdapat 11 orang siswa atau 69% yang tidak memenuhi KKM serta yang memenuhi KKM hanya 5 orang siswa atau 31% pada kelas IV SDN 02 Pinceppute. Permasalahan yang menyebabkan siswa belum mencapai KKM adalah kurangnya partisipasi belajar pada mata pelajaran IPA, siswa kurang memahami penjelasan guru, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung.

Diharapkan dengan menggunakan *game* edukasi *puzzle* sebagai alat pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Teka-teki adalah gambar yang dipecah-pecah dengan maksud untuk mengasah kecerdasan, mengembangkan kesabaran, dan membiasakan kemampuan untuk berbagi. Dengan kata lain, teka-teki adalah tebakan yang dibuat dari gambar atau frasa yang tampaknya acak yang kemudian disatukan untuk membuat gambar atau kata utuh. Karena siswa dilatih untuk mengasah kemampuan berpikirnya dalam media *game* edukasi *puzzle*, selain belajar berpikir cepat saat mencari jawaban, mereka juga dilatih mengembangkan kecepatan tangan untuk menarik perhatian peserta. Teka-teki merupakan bahan pembelajaran yang memiliki nilai pendidikan yang baik bagi siswa agar mereka tidak bosan saat mengikuti kegiatan di kelas. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah "Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas IV melalui penerapan *Game* Edukasi Media *Puzzle* di SDN 2 Pinceppute". Penelitian ini dapat menjadi acuan alternatif bagi pendidik dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam pembelajaran IPA melalui *Game* Edukasi Media *Puzzle*.

METODE PENELITIAN **Jenis dan Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan dan menyempurnakan praktik proses pembelajaran di kelas. Melakukan tahap penelitian tindakan di kelas memungkinkan siswa untuk secara kreatif menerapkan. Rancangan yang digunakan adalah Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari beberapa

siklus. Saat melaksanakan PTK, guru mengamati pembelajaran melalui refleksi dengan tujuan untuk memperbaiki pembelajaran agar hasil belajar siswa terus meningkat. Studi kelas perilaku ini menggunakan model penelitian yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart siklus seperti pada Gambar 4.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

(Sumber: Suharsimi Arikunto, 2018)

Berdasarkan Gambar 1, setiap siklus terdiri dari empat komponen yaitu: 1) merencanakan, 2) tindakan, 3) mengamati dan 4) refleksi. Penelitian berlangsung dalam siklus berulang dan berkesinambungan (spiral), sehingga semakin lama waktu yang dibutuhkan, semakin banyak perubahan dan pencapaian yang diharapkan hasilnya.

Populasi dan Sampel Penelitian

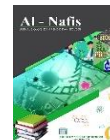
Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Pinceppute tahun ajaran 2022/2023. Sampel penelitian ini adalah sampel jenuh dimana mengambil seluruh jumlah populasi yang terdiri dari 16 siswa (7 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki).

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini terdiri dari 4 langkah-langkah PTK menurut Kemmis dan Taggart yang terdiri dari: 1) merencanakan, 2) tindakan, 3) mengamati dan 4) refleksi. Penelitian dilaksanakan dalam beberapa siklus yakni siklus 1 dan siklus 2.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes tertulis. Lembar tes dilampirkan dalam bentuk soal pilihan ganda yang berjumlah 15 soal dan soal essay berjumlah 5 soal untuk setiap siklus. Tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang disusun mengacu pada indikator dan kompetensi



dasar yang telah ditetapkan. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA materi siklus hidup hewan menggunakan *game* edukasi media *puzzle*

Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa. Data hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran dianalisis menggunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{jumlah jawaban yang benar}}{\text{skor tertinggi}} \times 100$$

Perhitungan nilai rata-rata hasil belajar siswa menggunakan rumus:

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

M: Mean (rata-rata)

$\sum x$: Total seluruh nilai siswa

N: Total seluruh jumlah siswa

Data ditafsirkan dengan menggunakan rentang taraf keberhasilan sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria rentang keberhasilan

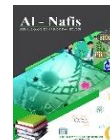
No	Kategori	Interval
1	A (Sangat Baik)	80-100
2	B (Baik)	70-79
3	C (Cukup)	60-69
4	D (Kurang)	50-59
5	E (Sangat Kurang)	0-49

Sumber: Modifikasi dari Kemendikbud (2018)

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Hasil belajar siswa secara klasikal meningkat, dimana ketuntasan hasil belajar telah mencapai nilai KKM yaitu 70 atau sebanyak 75% dari jumlah siswa telah dikatakan tuntas.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian terkait peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA pada materi siklus hidup hewan menggunakan *game* edukasi media *puzzle* yang telah dilaksanakan terkait hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada Tabel 2.



Tabel 2. Hasil belajar siswa kelas IV pada siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	MNFR	80	Sangat Tinggi
2	MI	50	Rendah
3	ASP	55	Rendah
4	MIF	45	Sangat Rendah
5	M	50	Rendah
6	AS	85	Sangat Tinggi
7	D	82	Sangat Tinggi
8	AA	60	Sedang
9	MR	80	Sangat Tinggi
10	RB	50	Rendah
11	LT	50	Rendah
12	EJ	80	Sangat Tinggi
13	CNM	80	Sangat Tinggi
14	PN	55	Rendah
15	RS	80	Sangat Tinggi
16	JCP	80	Sangat Tinggi
Jumlah		1062	
Nilai Tertinggi		85	
Nilai Terendah		45	
Rata-rata		66	Sedang

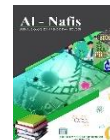
Sumber: Data primer setelah diolah (2023)

Berdasarkan Tabel 2 di atas menunjukkan nilai hasil belajar siswa pada siklus I, diperoleh rata-rata nilai siswa yaitu 66 (Sedang). Hasil pada siklus I tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 8 siswa dengan persentase 50% telah memperoleh nilai ≥ 70 (tuntas) dan 8 siswa dengan persentase 50% memperoleh nilai ≤ 70 (tidak tuntas).

Tabel 3. Kategori nilai belajar siswa kelas III pada siklus I

Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
0-49	1	6,25%	Sangat rendah
50-59	6	37,5%	Rendah
60-69	1	6,25%	Sedang
70-79	0	0%	Tinggi
80-100	8	50%	Sangat tinggi
Jumlah	16	100%	
Tuntas	8	50%	
Tidak tuntas	8	50%	

Sumber: Data primer setelah diolah (2023)



Berdasarkan Tabel 3 di atas, dari 16 peserta penelitian, 1 atau 6,25% siswa termasuk dalam kategori hasil belajar sangat rendah, 6 siswa atau 37,5% termasuk dalam kategori hasil belajar rendah, dan 1 atau 6,25% termasuk dalam kategori rendah. kategori hasil. Kategori Hasil Belajar Sedang menempatkan siswa pada kategori Sedang dan 8 atau 50 siswa pada kategori Sangat Tinggi. Delapan siswa (50%) mencapai nilai KKM 70 dan delapan siswa (50%) tidak mencapai nilai KKM 70.

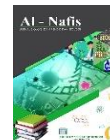
Setelah siklus I dilakukan refleksi. Refleksi dilakukan untuk melakukan refleksi secara menyeluruh terhadap tindakan yang dilakukan berdasarkan data yang terkumpul pada Siklus I proses pembelajaran. Pada akhir siklus I dikumpulkan data rata-rata hasil belajar dari 66 siswa yang tidak memenuhi kriteria KKM yaitu 70. 8 siswa atau 50% siswa mencapai tujuan pembelajaran klasikal. 8 siswa atau 50% siswa yang gagal mencapai hasil belajar dengan klasikal.

Hasil pembelajaran pada siklus I dievaluasi dan dilakukan perbaikan pada siklus II. Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa siklus II berdasarkan hasil penelitian. Hasil belajar siswa dapat dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil belajar siswa kelas IV pada siklus II

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	MNFR	100	Sangat Tinggi
2	MI	60	Sedang
3	ASP	85	Sangat Tinggi
4	MIF	80	Sangat Tinggi
5	M	80	Sangat Tinggi
6	AS	100	Sangat Tinggi
7	D	100	Sangat Tinggi
8	AA	85	Sangat Tinggi
9	MR	90	Sangat Tinggi
10	RB	68	Sedang
11	LT	65	Sedang
12	EJ	95	Sangat Tinggi
13	CNM	95	Sangat Tinggi
14	PN	80	Sangat Tinggi
15	RS	85	Sangat Tinggi
16	JCP	85	Sangat Tinggi
Jumlah		1353	
Nilai Tertinggi		100	
Nilai Terendah		60	
Rata-rata		84	Sangat Tinggi

Sumber: Data primer setelah diolah (2023)



Berdasarkan Tabel 4 di atas menunjukkan nilai hasil belajar siswa pada siklus II, diperoleh rata-rata nilai siswa yaitu 84 (Sangat tinggi). Hasil pada siklus II tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 13 siswa dengan persentase 81,25 telah memperoleh nilai ≥ 70 (tuntas) dan 3 siswa dengan persentase 18,75% memperoleh nilai ≤ 70 (tidak tuntas). Kategori nilai belajar siswa kelas IV pada siklus II dapat dilihat pada Tabel 5 sebagai berikut.

Tabel 5. Kategori nilai belajar siswa kelas IV pada siklus II

Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
0-49	0	0%	Sangat rendah
50-59	0	0%	Rendah
60-69	3	18,75%	Sedang
70-79	0	0%	Tinggi
80-100	13	81,25%	Sangat tinggi
Jumlah	16	100%	
Tidak Tuntas	3	18,75%	
Tuntas	13	81,25%	

Sumber: Data primer setelah diolah (2023)

Berdasarkan tabel 5 di atas menunjukkan bahwa dari 16 subjek penelitian, diperoleh hasil belajar siswa yang berada pada kategori sangat rendah tidak ada (0%), pada kategori rendah tidak ada (0%), terdapat 3 siswa yang berada pada kategori sedang (18,75%), pada kategori tinggi tidak ada (0%) dan terdapat 13 siswa yang berada pada kategori sangat tinggi (81,25%). Jumlah siswa yang memenuhi nilai KKM (70) sebanyak 13 siswa (81,25%) dan yang tidak tuntas nilai KKM (70) ada 3 siswa (18,75%). Berdasarkan data dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan pada Siklus II berhasil baik dari segi proses (aspek/siswa) dan hasil belajar. Dengan demikian, tujuan pembelajaran yang ditetapkan telah tercapai dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

Hasil belajar siswa pada siklus I ini masih pada kategori sedang dimana dari 16 siswa, terdapat 8 siswa (50%) tidak tuntas sehingga belum mencapai indikator keberhasilan yaitu minimal 75%. Hal tersebut disebabkan karena beberapa hal yaitu pada kegiatan penyampaian materi siswa tidak mencatat hal-hal penting yang telah disampaikan guru, siswa masih bercerita dengan teman sebangkunya ketika guru menjelaskan, siswa lebih banyak diam ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami, siswa masih merasa malu-malu, serta kurangnya perhatian siswa terhadap arahan-arahan guru-guru selama proses pembelajaran dan siswa belum percaya diri membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah dipelajari. Kegiatan guru yang dianggap belum maksimal yaitu guru belum bisa sepenuhnya menguasai situasi pembelajaran di dalam kelas, guru juga belum maksimal dalam membimbing siswa dalam proses pembelajaran serta guru kurang memberi semangat kepada siswa.



Media pembelajaran *game* edukasi *puzzle* adalah sebuah media pembelajaran yang menggunakan *game* atau permainan dengan genre *puzzle* untuk membantu memfasilitasi proses pembelajaran. *Game* edukasi *puzzle* ini biasanya dirancang untuk memperkenalkan konsep-konsep tertentu kepada pemain melalui permainan yang menarik dan interaktif.

Hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan dari 16 siswa, terdapat 13 siswa (81,25%) yang tuntas telah mencapai indikator keberhasilan yaitu minimal 75% dari 16 siswa telah mencapai nilai 70 (KKM). Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Artinya melalui *game* edukasi media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV.

Peningkatan hasil belajar siswa dari Siklus I ke Siklus II disebabkan adanya perubahan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Dalam pelajaran ini, peneliti menggunakan teka-teki untuk mendemonstrasikan beberapa contoh siklus hidup hewan dan memungkinkan siswa untuk langsung menempatkan dan memanipulasi media pembelajaran untuk mengidentifikasi siklus hidup di lingkungannya. Siswa juga diberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam diskusi dengan menggunakan bahan-bahan untuk mengidentifikasi siklus pada organisme dan dengan menggunakan media teka-teki untuk menyusun gambar tahapan perkembangan hewan. Penggunaan media pembelajaran *puzzle* membuat siswa terhibur, terlibat, dan fokus pada instruksi guru. Proses pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA dan menjadikan IPA tidak membosankan bagi siswa. Hal ini sesuai dengan pemikiran siswa sekolah dasar yang berada pada tahap konkrit dimana belajar sambil bermain itu menyenangkan.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *game* edukasi *puzzle* ini cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di SDN 2 Pinceppute. Hasil yang diperoleh sejalan dengan teori Herzberg dalam Luthans (2011:210) teori motivasi intrinsik berfokus pada dorongan internal individu untuk mencapai tujuan dan kepuasan pribadi dalam aktivitas belajar. Media *puzzle* yang menantang dan memberikan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik untuk belajar dan mencapai hasil yang lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi, evaluasi dan refleksi pada setiap siklus kegiatan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui media pembelajaran *game* edukasi *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV materi siklus hidup hewan pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 2 Pinceppute. Peningkatan hasil belajar siswa sebesar 50% pada siklus I, pada siklus II hasil belajar siswa mencapai



81,25% yang berarti telah mencapai target yang ditetapkan yaitu nilai KKM sebesar 70% dan mengalami peningkatan sebesar 31,25%.

UCAPAN TERIMA KASIH (Jika ada)

Ucapan terima kasih kepada pihak sekolah yang telah bersedia memberikan ruang untuk pelaksanaan penelitian, memberikan informasi terkait kondisi sekolah dan kondisi siswa di SD Negeri 2 Pinceputte.

REFERENSI

- Alawiyah W. Dkk. (2019). Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6(1), 118-129.
- An, Ahmad Arifuddin Dkk. (2018). Pengaruh Penerapan Alat Peraga *Puzzle* Dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 10-17.
- Arikunto, S. Dkk. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Dakhi S.A. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 2614-6061.
- Darmawan Andi L. Dkk. (2019). Pengembangan Media *Puzzle* Susun Kotak pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 3(1), 14-17.
- Elan Dkk. (2017). Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 66-75.
- Evendi T.M. Dkk. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa menggunakan Pembelajaran Tander berbantuan Media *Puzzle*. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 11(1), 14-25.
- Husna Nurul Dkk. (2017). Pengembangan Media *Puzzle* Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 66-71.
- Jubaedah, Edah. (2014). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Crossword Puzzle di KelaS V SDN Tugu 2 Depok*. Jakarta. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Khomsoh R. (2014). Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1(2), 1-11.
- Khomsoh, Rostiana and Jandur Gregarius. " *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Surabaya.
- Londa H.A. Dkk. (2018). Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1(2), 1-20
- Maulidah N.A. (2021). Penggunaan Media *Puzzle* Secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*. 26(2), 281-286.
- Mulyani, Eva Niko A. (2017). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Tema Keluarga Pada Siswa Sekolah Dasar*. JPGSD, 1(2), 0-216.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media *Game* Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 145-150.



- Nurhayati, S. Dkk. (2023). Penggunaan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 6(2)
- Nurrita T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Haidst, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Nurrohmah P.W.R. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar pada Tema 6 Subtema 2 Materi Daur Hidup Hewan melalui Strategi Card Sort pada Siswa Kelas IV MI Tarbiyatul Islamiyah Panjunansidoarjo*. Surabaya. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Reni Widyastuti, Listia Sari P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Jurnal Informatika dan Komputer*, 22(1), 2579-3500.
- Rianda, Robi. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Melalui Media Puzzle di Kelas V Min 2 Kota Banda Aceh*. Banda Aceh. Universitas Islam Negeri Ae-Raniry Darussalam.
- Ritona, Dkk. (2020). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Siklus Air dengan menggunakan Media Puzzle di Kelas V SD Swasta Waladun Shalih Medan*. Medan. UIN Sumatera Utara
- Sirait N.F. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Pematang*. 8(2)
- Utami Setyo Y. (2020). Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2(1), 104-109.
- Vitianingsih V.A. (2017). *Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini*. *Jurnal INFORM*, 1(1), 2502-3470.