

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA MELALUI MEDIA INTERAKTIF DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN PUZZLE

Ruchana Mufathika^{1*}, Danang Budi Setyawan²

¹SMP Muhammadiyah 7 Bayat, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah

²Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Terbuka

email: cn5956486@gmail.com

Abstract: The research objectives were to determine' enthusiasm for learning and student learning outcomes after applying the puzzle game to students at Muhammadiyah 7 Bayat Middle School on Human Excretory System Material. The research method uses Classroom Action Research (PTK), with procedures: planning, action, observation and reflection. The research subjects were teachers and students of class VIII B. Data collection techniques used observation sheets and reflection sheets. Data analysis uses qualitative descriptive statistics. The results of the research conclude: (1) The application of interactive learning media using puzzle games is able to increase students' enthusiasm for learning during learning. Students hold discussions or exchange ideas, and students also look happy and enthusiastic about learning. Learning tends to be student-centered, and teachers play more of a role as motivators and facilitators; (2) The application of interactive learning media using puzzle games can improve student learning outcomes and learning completeness. This is because this learning model can make it easier for students to understand the subject matter. Student learning completeness in the pre-cycle was 5 students (18%), then in cycle I it increased to 18 students (64%), and in cycle II it increased again to 24 students (86%).

Keywords: *puzzle game, Science Learning Results.*

Abstrak: Tujuan penelitian untuk mengetahui semangat belajar dan hasil belajar siswa setelah diterapkan permainan puzzle pada siswa SMP Muhammadiyah 7 Bayat pada Materi Sistem Ekskresi pada Manusia. Metode penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan prosedur: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subyek penelitian adalah guru dan siswa kelas VIII B. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan lembar refleksi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menyimpulkan: (1) Penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan permainan puzzle mampu meningkatkan semangat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa melakukan diskusi atau bertukar pikiran, dan siswa juga terlihat senang dan antusias mengikuti pembelajaran. Pembelajaran cenderung terpusat pada siswa, dan guru lebih banyak berperan sebagai motivator dan fasilitator; (2) Penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan permainan puzzle mampu meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa. Hal ini dikarena model pembelajaran ini dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami materi pelajaran. Ketuntatsan belajar siswa pada pra siklus sebanyak 5 siswa (18%), kemudian pada siklus I meningkat menjadi 18 siswa (64%), dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 24 siswa (86%).

Kata kunci: *permainan puzzle, Hasil Belajar IPA.*

Diterima: 1 September 2023

Disetujui: 17 November 2023

Dipublikasi: 29 Desember 2023



© 2023 FKIP Universitas Terbuka
This is an open access under the CC-BY license

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran memerlukan metode-metode khusus yang jelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Metodologi pembelajaran merupakan segala usaha yang dilakukan oleh seorang guru yang sistematis dan pragmatis untuk mencapai tujuan pendidikan melalui proses pembelajaran dengan berbagai aktivitas baik itu didalam lingkungan sekolah maupun diluar lingkungan sekolah. Pendidik perlu mengetahui dan mempelajari metode pengajaran agar dapat menyampaikan materi yang dapat dimengerti dan mudah dipahami. Metode pengajaran dibuat semenarik mungkin agar siswa mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan. Metode pengajaran yang monoton akan membuat siswa kurang bersemangat dan jenuh dalam proses pembelajaran, karena itu seorang pendidik harus bisa mensiasati metode pengajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Proses belajar mengajar yaitu kegiatan yang bernilai edukatif, karena kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu yang sudah dirumuskan sebelum pengajaran dilaksanakan. Proses belajar mengajar dapat berhasil ditentukan oleh guru, materi, metode, sumber dan alat evaluasi. Tugas guru yang terpenting untuk memperoleh hasil belajar yang optimal dengan membuat persiapan pembelajaran, pemilihan metode pembelajaran, memilih media pembelajaran yang tepat, melaksanakan proses, melakukan penilaian, dan adanya perbaikan pembelajaran jika hasil pembelajaran kurang memuaskan.

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat pra siklus ditemukan permasalahan yang dihadapi pada saat proses belajar mengajar antara lain: (1) Siswa kurang focus/konsentrasi dalam menerima pelajaran; (2) Siswa kurang tertarik dalam pembelajaran; (3) Hasil belajar siswa pada prasiklus masih rendah.

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi pada pra siklus maka perlu beberapa langkah yang harus dilakukan antara lain: (1) Guru lebih memotivasi siswa agar focus/konsentrasi dalam pembelajaran dengan melibatkan aktif seluruh siswa dalam pembelajaran; (2) Guru mengubah metode pembelajaran dengan cara permainan berupa puzzle agar siswa lebih tertarik dalam pembelajaran; (3) Guru melakukan perbaikan pembelajaran.

Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan permainan edukatif (Novianti, 2017). Salah satu permainan edukatif tersebut adalah permainan puzzle. Darmawan (Alzanah & Dewi, 2022) menjelaskan permainan *puzzle* adalah sebuah permainan yang bertujuan melatih anak untuk lebih berfikir kreatif, seperti merangkai gambar *puzzle* yang sudah disiapkan. Widiana, Rendra & Wulantari (2019) mengembangkan permainan puzzle untuk peserta didik dan menyimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan paparan tersebut diatas penulis akan melakukan penelitian melalui perbaikan pembelajaran, apakah ada peningkatan hasil belajar IPA pada materi “Sistem Ekskresi Pada Manusia” melalui metode permainan dalam bentuk puzzle, disamping itu didukung pula dengan media pembelajaran berupa gambar/charta, pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 7 Bayat pada tahun pelajaran 2022-2023.

METODE

Subjek penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII B SMP Muhammadiyah 7 Bayat, Kenteng Paseban Bayat Kab.Klaten dengan jumlah siswa 28 orang siswa terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Mata pelajaran IPA untuk semester genap tahun pelajaran 2022/2023 tentang materi Sistem Ekskresi Pada Manusia.

Penelitian dilaksanakan selama kurang lebih 2 bulan kegiatan penelitian perbaikan pembelajaran dibantu oleh dosen pembimbing ditugaskan oleh UPBJJ UT untuk membimbing pelaksanaan PKP.

Pengamatan dilakukan bersamaan tindakan dan proses pembelajaran dengan menggunakan instrument yang sudah dipersiapkan, yaitu Lembar Observasi dan Lembar Refleksi. Untuk mengevaluasi hasil belajar yang dicapai, aspek yang diamati berupa hasil post tes pada kegiatan akhir pembelajaran.

Untuk mengetahui keefektifan suatu media dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui prestasi belajar yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal/Pra Siklus

Pada umumnya proses belajar mengajar di SMP Muhammadiyah 7 Bayat, Klaten untuk IPA, banyak dilakukan dengan ceramah dan jarang sekali dilakukan menggunakan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan permainan puzzle. Model pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan peran guru sangat menonjol sebagai sumber belajar.

Sebelum guru memberikan media pembelajaran interaktif dengan permainan puzzle, pada hari Sabtu tanggal 01 April 2023 guru memberikan pelajaran IPA materi sistem ekskresi pada manusia dengan metode ceramah dan tanya jawab. Setelah itu, guru mengadakan tes untuk mengetahui kemampuan siswa. Cara ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan materi sistem ekskresi pada manusia dengan penerapan media pembelajaran interaktif dengan permainan puzzle.

Berdasarkan hasil tes, diketahui bahwa hasil nilai awal siswa VIII B SMP Muhammadiyah 7 Bayat, Klaten pada mata pelajaran IPA materi sistem ekskresi pada manusia diketahui bahwa rata-rata nilai siswa adalah 64,13. Nilai terendah adalah 51,11 dan nilai tertinggi adalah 75,56.

Hasil belajar atau nilai siswa dapat dikelompokkan dalam beberapa kategori, seperti: (1) 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB); (2) 50,01 – 75,00 = Baik (B); (3) 25,01 – 50,00 = Cukup (C); (4) 00,00 – 25,00 = Kurang (K). Dari patokan tersebut, maka setiap nilai siswa dalam peningkatan hasil belajar pada kondisi awal dapat dikategorikan seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa VIII B pada Kondisi Awal

Kategori	Nilai	Jml	%
Sangat baik	75,01-100,00	5	18%
Baik	50,01-75,00	23	82%
Cukup	25,01-50,00	0	0%
Kurang	0,00-25,00	0	0%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 28 siswa terdapat 5 siswa (18%) menunjukkan hasil belajar dengan kategori sangat baik pada materi sistem ekskresi pada manusia, dan ada 23 siswa (82%) menunjukkan hasil belajar dengan kategori baik pada materi sistem ekskresi pada manusia. Dari temuan ini diketahui bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai dengan kategori baik dalam memahami materi pelajaran sistem ekskresi pada manusia.

Ketuntasan belajar siswa atau KKM siswa VIII B pada mata pelajaran IPA adalah 75. Berkaitan dengan hal ini, ketuntasan belajar siswa pada kondisi awal dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Ketuntasan Belajar Siswa pada Kondisi Awal

Kategori	Nilai	Jml	%
KKM	≥ 75	5	18%
Di bawah KKM	< 75	23	82%
Jumlah		28	100%

Pada tabel di atas diketahui bahwa dari 28 siswa yang telah mendapatkan nilai sama atau di atas KKM (75) hanya 5 siswa (18%) dan selebihnya sebanyak 23 siswa (82%) masih di bawah KKM. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran interaktif dengan permainan puzzle dalam pembelajaran IPA materi sistem ekskresi pada manusia, dengan harapan siswa akan memiliki pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran, mendorong siswa untuk lebih bersemangat untuk mengikuti proses belajar mengajar, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan media pembelajaran interaktif dengan permainan puzzle ini diharapkan mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif yang memberikan kesempatan siswa untuk saling berinteraksi satu sama lain.

Siklus I

Perbaikan pembelajaran siklus 1 dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 15 April 2023 dibantu oleh supervisor 2 sebagai penilai satu dengan metode pembelajaran Permainan Puzzle.

Dari hasil pekerjaan siswa, diketahui bahwa nilai tes siswa pada pembelajaran IPA yang dilakukan pada siklus I diketahui bahwa nilai terendah adalah 66,67, nilai tertinggi adalah 82,22, dan rata-rata nilai adalah 74,21. Dengan demikian, rata-rata hasil

belajar siswa pada materi sistem ekskresi pada manusia pada siklus I termasuk dalam kategori baik.

Berdasarkan patokan seperti yang telah dijelaskan di muka, maka nilai siswa pada materi pelajaran IPA pada siklus I ini dapat dikategorikan seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa VIII B pada Siklus I

Kategori	Nilai	Jml	%
Sangat baik	75,01-100,00	18	64%
Baik	50,01-75,00	10	36%
Cukup	25,01-50,00	0	0%
Kurang	0,00-25,00	0	0%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 28 siswa terdapat 18 siswa (64%) menunjukkan hasil belajar dengan kategori sangat baik, dan ada 10 siswa (36%) menunjukkan hasil belajar dengan kategori baik, setelah diberikan pembelajaran interaktif dengan permainan puzzle. Dari temuan ini diketahui bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai dengan kategori sangat baik setelah diberikan pembelajaran dengan media interaktif dengan permainan puzzle.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I telah sesuai dengan rencana semula. Alokasi waktu yang ditetapkan telah sesuai dengan alokasi waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran. Dalam mengajar, guru telah menunjukkan keterampilan mengajar secara cukup baik. Guru telah menguasai bahan atau materi pelajaran. Hal itu ditunjukkan saat memberikan penjelasan dan menjawab pertanyaan siswa. Guru juga telah memahami pembelajaran interaktif dengan permainan puzzle.

Guru yang diajak kolaborator dalam penelitian ini menjelaskan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran cukup tinggi, siswa aktif mengikuti pembelajaran, dan melakukan diskusi terhadap tugas yang diberikan. Ini membuktikan bahwa pembelajaran cukup efektif meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Pada tabel 4 diketahui bahwa jumlah siswa yang mendapat nilai atau hasil belajar lebih besar atau sama dengan 75 (KKM) sebanyak 18 siswa (64%), dan siswa yang mendapat nilai kurang dari 75 (KKM) sebanyak 10 siswa (36%).

Tabel 4. Ketuntasan Belajar Siswa VIII B pada Siklus I

Kategori	Nilai	Jml	%
KKM	≥ 75	18	64%
Di bawah KKM	< 75	10	36%
Jumlah		28	100%

Dengan demikian, tindakan siklus I belum efektif atau belum berhasil meningkatkan hasil belajar siswa VIII B dalam memahami materi sistem ekskresi pada manusia, karena masih ada 10 siswa (36%) yang mendapat nilai kurang dari 75 (KKM). Dengan demikian, tindakan ini perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Siklus II

Teknik pembelajaran interaktif dengan permainan puzzle yang digunakan dalam siklus II pada dasarnya mirip dengan model yang diterapkan pada siklus I, hanya saja ada beberapa perbaikan, yaitu: (1) Melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui Kompetensi Dasar (KD) yang akan disampaikan kepada siswa dengan menggunakan metode permainan berupa puzzle; (2) Membuat Rencana Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan puzzle; (3) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS); (4) Membuat instrument perbaikan yang digunakan dalam siklus 2; (5) Menyusun alat evaluasi pembelajaran siklus 2. Pada siklus 2 ini perbaikan pembelajaran difokuskan pada: (1) Perbaikan pembelajaran dengan menambah media pembelajaran dan memperbaiki peralatan pendukung yang digunakan pada metode puzzle dengan membuat potongan gambar yang lebih menarik yang mendukung pada siklus 2; (2) Memotivasi agar hasil belajar rata-rata siswa pada siklus 2 ini mengalami peningkatan.

Dari hasil tes yang dilakukan pada siklus II, diketahui bahwa nilai atau hasil siswa VIII B terendah adalah 68,89, nilai tertinggi adalah 84,44, dan rata-rata nilai adalah 78,10. Dengan demikian, rata-rata kemampuan siswa dalam memahami materi sistem ekskresi pada manusia pada siklus II termasuk kategori sangat baik. Rata-rata hasil belajar siswa pada pelajaran IPA tersebut meningkat apabila dibandingkan dengan siklus I.

Berdasarkan patokan seperti yang telah dijelaskan di muka, maka kemampuan siswa dalam memahami materi sistem ekskresi pada manusia pada siklus II ini dapat dikategorikan seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa VIII B pada Siklus II

Kategori	Nilai	Jml	%
Sangat baik	75,01-100,00	24	86%
Baik	50,01-75,00	4	14%
Cukup	25,01-50,00	0	0%
Kurang	0,00-25,00	0	0%
Jumlah		28	100%

Dari tabel di atas diketahui bahwa dari 28 siswa terdapat 24 siswa (86%) menunjukkan kemampuan dengan kategori sangat baik setelah, dan ada 4 siswa (14%) menunjukkan kemampuan dengan kategori baik setelah diberikan pembelajaran dengan media interaktif menggunakan permainan puzzle. Dari temuan ini diketahui bahwa sebagian besar siswa memperoleh hasil belajar dengan kategori sangat baik setelah dilakukan pembelajaran dengan media interaktif menggunakan permainan puzzle.

Selama mengikuti proses belajar mengajar interaktif dengan permainan puzzle, siswa tetap menunjukkan antusias belajar yang tinggi, suasana belajar mengajar semakin menyenangkan, dan di antara siswa terjalin kekompakan dan kerjasama yang cukup baik.

Hal ini seperti yang dijelaskan oleh guru kolaborator bahwa pelaksanaan pembelajaran pada pelajaran IPA pada siklus II semakin lancar dan baik dibandingkan dengan siklus I. Pada siklus II, sebagian besar siswa sudah terlihat aktif mengikuti pembelajaran, siswa aktif saat diskusi berlangsung, siswa semakin memahami materi pelajaran, dan hasil belajar yang dicapai siswa juga lebih baik jika dibandingkan dengan siklus I.

Pada tabel di bawah diketahui bahwa jumlah siswa yang mendapat nilai lebih besar atau sama dengan 75 (KKM) seluruhnya (86%), dan siswa yang mendapat nilai kurang dari 75 (KKM) tinggal 4 siswa (14%).

Tabel 6. Ketuntasan Belajar Siswa VIII B pada Siklus II

Kategori	Nilai	Jml	%
KKM	≥ 75	24	86%
Di bawah KKM	< 75	4	14%
Jumlah		28	100%

Dengan demikian, tindakan siklus II telah efektif dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa VIII B, karena sebagian besar dari jumlah siswa yang mendapat nilai sama atau lebih dari 75 (KKM) telah mencapai 86% dari jumlah siswa yang ada.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat diketahui bahwa media interaktif dengan permainan puzzle efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan permainan puzzle mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa melakukan diskusi atau bertukar pikiran, dan siswa juga terlihat senang dan antusias mengikuti pembelajaran. Pembelajaran cenderung terpusat pada siswa, dan guru lebih banyak berperan sebagai motivator dan fasilitator. Penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan permainan puzzle mampu meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran ini dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami materi pelajaran. Ketuntasan belajar siswa pada pra siklus sebanyak 5 siswa (18%), kemudian pada siklus I meningkat menjadi 18 siswa (64%), dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 24 siswa (86%).

Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian Widiana, Rendra & Wulantari (2019) yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA di SD. Penelitian Munajah (2020) yang menyimpulkan bahwa penerapan puzzle dengan pendekatan konstruktivistik dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan kemampuan siswa SD dalam memahami konsep Penggolongan makhluk hidup. Penelitian Setiana, F., Rahayu, T. S. & Wasitohadi (2019) menyimpulkan bahwa dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV SD. Penelitian Kasri (2018) menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan dengan media puzzle bagi siswa kelas I SD.

Efektivitas penerapan permainan puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa juga terlihat dari hasil penelitian Alzanah & Dewi (2022) yang menyimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *puzzle* kreatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar tematik tema pengalamanku materi Pancasila siswa SD. Penelitian Noviati (2017) menyimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS pada materi jenis-jenis pekerjaan yang menghasilkan barang dan jasa di kelas III SD dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Riadi (2014) menyimpulkan bahwa hasil

belajar siswa mengalami peningkatan di setiap siklusnya dan telah mencapai indikator keberhasilan siswa kelas II SD. Penelitian Sucahyo. & Supriyono (2013) menyimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran tematik tema pekerjaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 SD. Penelitian Wahid, Y., Nuzulia, N. & Arifin, M.B.U.B (2020) menyimpulkan bahwa media pembelajarn PENA (*puzzle* nusantara) ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI.

Media dalam pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam menghantar materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Media pembelajaran juga sebagai jembatan bagi siswa untuk memahami konsep dari suatu objek dalam belajar. Oleh karena itu media pembelajaran perlu digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Smaldino menjelaskan bahwa media kata jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin berarti antara yaitu segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber informasi dan penerima (Suherman, 2011: 29).

Media permainan puzzle sebagai pembelajaran interaktif dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karenam menurut (Nisak 2011:110) permainan puzzle memiliki tujuan sebagai berikut: 1) Membentuk jiwa bekerja sama dengan pada peserta karena dimainkan secara berkelompok, 2) Peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang dikerjakan 3). Melatih kecerdasan logis matematis, 4). Menumbuhkan rasa solidaritas sesama peserta, 5). Menumbuhkan rasa kekeluargaan sesama peserta, 6). melatih strategi dalam bekerjasama antar siswa. 7) menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa. 8) menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa. 9) Menghibur para siswa di dalam kelas.

Permianan puzzle dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar anak, karena menurut Pannen (2015: 35), manfaat dari permainan ini sebagai berikut: 1) Mengasah otak. Puzzle adalah cara yang bagus untuk mengasah otak si kecil, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah. 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. Puzzle dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak. Mereka harus mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar. Permainan ini membantu anak mengenal bentuk dan merupakan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca. 3) Melatih nalar. Puzzle dalambentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika. 4) Melatih kesabaran. Puzzle juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan. 4) Pengetahuan. Daripuzzle anak akan belajar. Misalnya, puzzle tentang warna dan bentuk maka anak dapat belajar tentang warna-warna dan bentuk yang ada. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi anak dibanding dengan pengetahuan yang dihafalkan. Anak juga dapatbelajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, jenis buah, alphabet, dan lain-lain. Tetapi dalam permainan initentunya harus dengan bantuan ibu atau orang lain yang dapat mendampinginya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan permainan puzzle mampu meningkatkan semangat belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa melakukan diskusi atau bertukar pikiran, dan siswa juga terlihat senang dan antusias mengikuti pembelajaran. Pembelajaran cenderung terpusat pada siswa, dan guru lebih banyak berperan sebagai motivator dan fasilitator. Penerapan media pembelajaran

interaktif menggunakan permainan puzzle mampu meningkatkan hasil belajar dan ketuntasan belajar siswa. Hal ini dikarenakan model pembelajaran ini dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk memahami materi pelajaran. Ketuntasan belajar siswa pada pra siklus sebanyak 5 siswa (18%), kemudian pada siklus I meningkat menjadi 18 siswa (64%), dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 24 siswa (86%).

DAFTAR PUSTAKA

- Alzanah, L. & Dewi, H.I. (2022). Pengembangan Puzzle Kreatif untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Ikraith-Humaniora*, 6 (2), 126-135.
- Kasri (2018). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika melalui Media *Puzzle* Siswa Kelas I SD, *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, 2 (3), 320-325.
- Munajah, R. (2020). Penerapan Media Belajar *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Materi Penggolongan Makhluk Hidup Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Mandalasari 2 Pandeglang, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4 (1), 45-56.
- Nisak, R. (2011). *Lebih dari 50 Game Kreatif untuk Aktivitas Belajar-Mengajar*, Jogjakarta: Diva press.
- Noviati, P.R. (2017). Penerapan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang, *Golden Age*, 1 (1), 47-57.
- Pannen, P. (2015), *Modul Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Riadi, M.E. (2014). Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tema Lingkungan Kelas II SDN Jajartunggal III Surabaya, *JPGSD*, 2 (2), 1-11.
- Setiana, F., Rahayu, T. S. & Wasitohadi (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Puzzle* Siswa Kelas IV SD, *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 6 (1), 8-14.
- Sucahyo, D. & Supriyono (2013). Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar, *JPGSD*, 1 (2), 1-10.
- Suherman. (2011). *Strategi Pembelajaran matematika Kontemporer*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung: JICA.
- Wahid, Y., Nuzulia, N. & Arifin, M.B.U.B (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pena (*Puzzle Nusantara*) Materi Keberagaman Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di MIS Al-Falah Lemahabang, Madrosatuna: *Journal of Islamic Elementary School*, 4 (2), 101-111
- 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.