

# Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas  
Muhammadiyah Jakarta  
Jl. KH. Ahmad Dahlan Cireundeu Ciputat 15419 <sup>1</sup>  
Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas  
Muhammadiyah Jakarta  
Jl. KH. Ahmad Dahlan Cireundeu Ciputat 15419 <sup>2</sup>

Penulis 1	Lulu Alzanah
Email	lalzanah@gmail.com
Penulis 2	Happy Indira Dewi
Email	h.indiradewi@umj.ac.id

## ABSTRAK

Penelitian dilatar belakangi belum dikembangkannya media pembelajaran yang menarik minat dan motivasi belajar peserta didik yang berdampak hasil belajar peserta didik yang masih rendah. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, meliputi *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa *puzzle* kreatif untuk anak sekolah dasar. Pengembangan media pembelajaran *puzzle* kreatif materi Pancasila dilakukan melalui tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi dan uji coba produk (skala kecil), tahap revisi, serta tahap pemakaian produk di kelas. Berdasarkan ahli media dan materi, media pembelajaran *puzzle* kreatif materi Pancasila sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi perbaikan sesuai saran dan komentar ahli. Persentase kelayakan yang diberikan ahli media yaitu 96,67% dan ahli materi sebesar 94,55%. Media pembelajaran *puzzle* kreatif materi Pancasila mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik dan guru, serta efektif untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar tematik tema pengalamanku seperti ditunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar. Rata-rata hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran *puzzle* kreatif 64,08 dan setelah menggunakan media pembelajaran *puzzle* kreatif rata-rata 78,28 dengan peningkatan sebesar 22,16%.

Kata Kunci: Media, *Puzzle* Kreatif, Sekolah Dasar

## ABSTRACT

*The background of the research is that there has not been developed learning media that attracts students' interest and motivation to learn which has an impact on student learning outcomes which are still low. The type of research is research and development (R&D). The development model used is the ADDIE, which includes analysis, design, development, implementation, evaluation. This research develops learning media in the form of creative puzzles for elementary school children. The development of creative puzzle learning media for Pancasila material is carried out through the potential and problem stage, the data collection stage, the product design stage, the product validation and testing stage (small scale), the revision stage, and the product use stage in the classroom. Based on media and material experts, the creative puzzle learning media for Pancasila material is very suitable to be used as a learning medium by making revisions according to expert suggestions and comments. The percentage of eligibility given by media experts is 96.67% and material experts is 94.55%. Creative puzzle learning media for Pancasila material received positive responses from students and teachers, and was effective for use in improving thematic learning outcomes of the theme of my experience as indicated by an increase in the value of learning outcomes. The average learning outcomes before using creative puzzle learning media was 64.08 and after using creative puzzle learning media an average of 78.28 with an increase of 22.16%.*

Keywords: Media, Creative Puzzle, Elementary School

## 1. PENDAHULUAN

Ketersediaan perantara pendidikan, alat peraga dan juga materi ajar menjadi sebuah keniscayaan dalam proses belajar mengajar. Tanpa kehadiran hal-hal di atas, tentu pendidik atau guru akan kesulitan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Kondisi tadi relatif masuk akal, seakan terdapat keterkaitan ketersediaan media materi ajar pada sekolah menggunakan keberhasilan pembelajaran. Keberhasilan pada proses pembelajaran sangat ditentukan oleh adanya materi pembelajaran yang baik, media pembelajaran dan alat peraga. Diyakini bahwa pihak sekolah sebenarnya telah menyadari, namun begitu, keberadaan pembiayaan terkadang menjadi kendala bagi institusi pendidikan untuk memenuhi kebutuhan itu dalam proses belajar mengajar. Oleh lantaran itu, pengajar haruslah mempunyai penemuan dan kreativitas pada mengajarnya. Perancangan sebuah media pembelajaran wajib mempunyai daya tarik tersendiri sebagai akibatnya bisa merangsang siswa pada aktivitas pembelajaran yang menyenangkan.

Media pembelajaran adalah suatu jembatan yang mengantarkan siswa pada pesan pokok bahasan. Hal itu juga mampu menstimulasi anak ketika menerima pelajaran sehingga proses belajar dan mengajar menjadi lebih baik. Sebagai perantara dalam pembelajaran, media dapat berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang keduanya berfungsi mengantarkan pesan. Media pembelajaran bisa mencakup perangkat keras yang mengantarkan pesan dan software yang berisi pesan. Media bukan hanya berupa alat atau bahan semata, namun pula hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan. Media bukan hanya berupa TV, radio, komputer, namun bisa pula mencakup insan menjadi asal belajar, aktivitas dialog, diseminasi, permainan peran dan sebagainya. Suatu hal yang dapat berfungsi menyampaikan pesan, memberikan rangsangan berfikir, perasaan dan kehendak pendidik sehingga tercipta suatu dorongan dalam dirinya bisa disebut sebagai media pembelajaran.

Masih kurangnya ketersediaan media pembelajaran tematik mengakibatkan semangat, motivasi dan kemauan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran menjadi minim. Mereka kurang berkonsentrasi saat mengikuti pelajaran karena media kurang menarik, sebagai akibatnya siswa kurang tertarik buat mengikuti pembelajaran. Pendidik lebih cenderung menggunakan ceramah dan diskusi, peserta didik sering merasa bosan dan mengantuk waktu pembelajaran. Kadangkala, anak didik bercanda, mengobrol dengan teman dan tidak memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi sehingga keadaan kelas tidak kondusif. Ketika guru melakukan evaluasi siswa masih kurang memahami dan banyak pertanyaan tentang pelajaran yang disampaikan, hal ini memicu penurunan prestasi belajar peserta didik.

Melihat karakteristik peserta didik di SD Negeri Siamur 03, penggunaan media pada aktivitas pembelajaran sangatlah dibutuhkan. Hakikatnya usia anak sekolah dasar merupakan tahapan bermain sambil belajar dan membutuhkan hal konkrit yang memudahkan mereka untuk memahami. Paradigma pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered*) di mana guru bertindak sebagai sumber pengetahuan menyebabkan siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Sehingga hal ini membutuhkan suatu media yang dapat memberikan rangsangan kepada siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Media pembelajaran menjadikan siswa semakin meminati materi belajar karena mereka dapat menghubungkan pengalaman yang mereka miliki dengan materi ajar. Pendidik mau tidak mau dituntut berperan aktif dan kreatif mencari dan merancang media pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti hendak melakukan pengembangan media pembelajaran agar dapat memberikan kontribusi positif dengan membantu siswa mengoptimalkan masa belajar sehingga meningkatkan prestasi belajar yang optimal pula. Peneliti berfokus mengembangkan media pembelajar pada tema pengalamanku agar siswa memiliki semangat dan dorongan

ketika mengikuti pembelajaran. Peneliti memilih untuk membuat *puzzle* kreatif sebagai media yang akan dikembangkan.

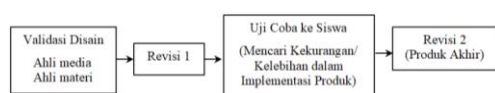
Produk yang diciptakan oleh peneliti ialah berupa perangkat perantara belajar yakni *puzzle* kreatif dan dan juga buku pendamping yang digunakan untuk memandu permainan *puzzle*. *Puzzle* kreatif dikembangkan sesuai materi, di mana perinciannya adalah:

- a. Media pembelajaran *puzzle kreatif* digunakan guru dalam pembelajaran tematik tema pengalamanku. *Puzzle* dapat digunakan untuk pengenalan materi tematik tema pengalamanku, sehingga secara tidak langsung siswa dapat memahami materi.
- b. Media pembelajaran *puzzle* kreatif yang dikembangkan diciptakan dari kayu yang dibentuk agar dapat digeser atau bongkar pasang. Teknis memainkannya mengharuskan peserta didik mencocokkan dan menggabungkan bagian-bagian *puzzle* yang terpisah menjadi gambar yang bermakna.
- c. *Puzzle* kreatif terbuat dari kayu berbentuk persegi panjang dengan ukuran 30x20 cm dan berisi 15 potongan. *Puzzle* berisi gambar yang sesuai tema dan dibuat menarik dengan gambar berwarna supaya siswa tertarik untuk memainkannya.

## 2. METODOLOGI

Model pengembangan yang digunakan mengadopsi model ADDIE, meliputi lima tahapan yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Subjek uji coba produk adalah peserta didik kelas II.B SDN Sriamur 03 Tambun Utara.

Uji coba produk dilakukan untuk melihat apakah produk yang dibuat berkualitas baik, efektif, dan tepat sasaran. Peneliti melakukan pengujian produk sebagai bagian dari penelitian pengembangan.



Gambar 1. Uji Coba Produk

Para ahli menggunakan skala *Likert* untuk menguji desain produk menggunakan analisis data produk. Teknik deskriptif persentase digunakan untuk menganalisis data angket mengenai tanggapan siswa dan instruktur terhadap kelayakan sebagai media pembelajaran. Skala *Likert* digunakan untuk mengumpulkan data untuk kuesioner validasi ahli. Premis utama skala *Likert* adalah untuk menilai posisi seseorang pada skala mulai dari sikap yang sangat negatif hingga sangat positif terhadap objek sikap.

Aspek penilaian validasi ahli media meliputi: prinsip umum media visual dan kelayakan kegrafikan. Aspek validasi ahli materi meliputi: kelayakan isi, desain pembelajaran, dan bahasa. Penentuan apakah perbaikan produk diperlukan atau tidak, data validasi ahli digunakan. Analisis data juga dilakukan secara deskriptif, dengan mempertimbangkan pandangan ahli untuk penyempurnaan hasil akhir.

Produk media pembelajaran *puzzle* yang telah selesai dibuat dan telah dilakukan uji kelayakan kemudian dilakukan uji coba produk dan dilakukan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui keefektifan produk dengan mengukur hasil belajar peserta didik. Efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui dengan uji perbedaan hasil belajar antara *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus uji t.

## 3. LANDASAN TEORI

### Media Pembelajaran

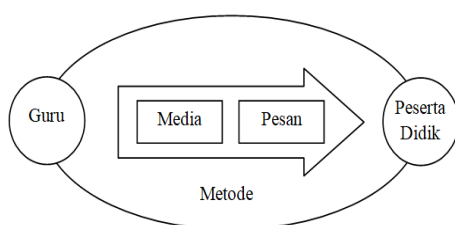
Priansa (2017: 130) mencatat bahwa media adalah versi jamak dari kata medium, yang berasal dari bahasa Latin. Ketika media dianggap secara literal sebagai penghubung atau penghantar, maka digunakan untuk menyampaikan pesan. Sederhananya, media mengacu pada berbagai model atau sarana di mana dapat dipergunakan untuk mengkomunikasikan pesan atau informasi. Menurut *National Education Association* (NEA), media adalah jenis komunikasi yang mencakup materi cetak dan audio visual serta perlengkapannya.

Chotimah dan Fathurrohman (2018: 307) mengutip beberapa pendapat, diantaranya Robert Heinich, Michael

Molenda dan James Russell bahwa *The term channel of communication comes from the latin word between, and refers to anything that transports data between a source and a recipient*. Media pembelajaran, menurut Gagne dan Briggs, terdiri dari buku, tape recorder, kaset, kamera video, perekam video, film, slide, foto, grafik, televisi, dan komputer, serta peralatan yang digunakan secara fisik untuk menyediakan materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah komponen fisik dari sumber belajar atau wahana yang berisi materi pendidikan di lingkungan siswa yang dapat mendorong mereka untuk belajar.

Nurdin dan Adriantoni (2016: 119) menyatakan media pembelajaran merupakan suatu peralatan yang membantu pembelajaran. Media dalam hal ini menjadi suatu alat yang dapat memberikan stimulus terhadap daya berpikir, perhatian, kekuatan perasaan dan kemampuan peserta didik yang menjadi suatu daya pendorong untuk belajar.

Media pembelajaran menurut Priansa (2017:131) berfungsi mengantarkan pesan yang berasal dari sumber, dalam hal ini pendidik, kepada penerima, dalam hal ini peserta didik. Model adalah suatu cara bagi siswa untuk mendapatkan dan mengelola pesan untuk memenuhi tujuan pembelajarannya. Gambar di bawah ini adalah membicarakan fungsi media belajar.



Gambar 2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran akan didemonstrasikan dalam proses belajar mengajar, dengan media berfungsi sebagai penjelas materi yang ditawarkan oleh guru. Siswa dapat menggunakan media sebagai sumber belajar, dan media sebagai bahan kongkrit memuat informasi yang harus dipelajari siswa. Aspek konkret media akan membantu peran guru dalam kegiatan pembelajaran.

### Media Pembelajaran Puzzle

Media pembelajaran *puzzle* ialah suatu media pembelajaran di mana menekankan pada permainan, kebebasan dan kemandirian belajar peserta didik. Media *puzzle* didasarkan dari konsep Montessori. Gettman (2016: ix) menyoroti gagasan Montessori, yang memfokuskan teorinya pada kebebasan anak, dengan kebebasan yang dimaksud adalah kebebasan dari pihak lain; dan kebebasan siswa untuk mengambil keputusan sendiri dalam mengambil keputusan. Gagasan perkembangan ini membantu perkembangan kemandirian anak. Metode Montessori merupakan pendekatan pengajaran yang menekankan pada kebebasan anak dalam beraktivitas dan memungkinkan mereka untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran.

*Puzzle* menurut Jamil (2012:20), adalah jenis permainan dengan bentuk pengorganisasian bagian-bagian citra menjadi satu kesatuan yang padu. Anak-anak belajar menganalisis masalah melalui permainan *puzzle* dengan menganalisis isyarat dari bagian-bagian gambar seperti warna, bentuk, dan tekstur, dan kemudian menentukan tempat yang tepat.

Elfanany (2011) menjelaskan bahwa permainan *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan anak menyelesaikan masalah.

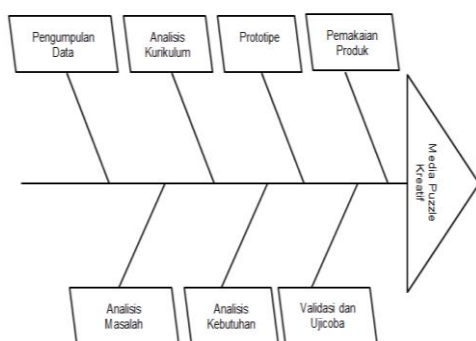
Kandir & Sahin (2011), *Puzzles, which are considered instructional materials, are utilized by children of all ages and contribute to their cognitive, verbal, motor, and social-emotional development.*

Darmawan dkk (2019) menjelaskan permainan *puzzle* adalah sebuah permainan yang bertujuan melatih anak untuk lebih berfikir kreatif, seperti merangkai gambar *puzzle* yang sudah disiapkan.

### Kerangka Berpikir

Guru perlu menguasai kemampuan dalam membawa proses belajar dikelas dengan baik. Pengelolaan kelas perlu memiliki daya tarik dan disesuaikan dengan fase perkembangan anak. Dalam rangka memaksimalkan pembelajaran di kelas, guru perlu melibatkan media pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran di kelas II Sekolah Dasar Negeri Srijamur 03 Tambun Utara masih jarang dilakukan, guru selama ini hanya mengandalkan metode ceramah dan penjelasan menggunakan gambar sederhana di depan kelas. Kondisi tersebut berdampak pada siswa yang kurang aktif, tidak antusias dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang masih rendah. Karena ciri-ciri siswa sekolah dasar cenderung masih ingin bermain meskipun dalam skenario pembelajaran, maka sangat penting untuk membangun perantara yang menjembatani pemahaman siswa dengan materi pelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa dengan memberikan nuansa permainan. Oleh karena itu, pengembangan media puzzle kreatif diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Sebuah permainan puzzle foto digunakan untuk mengintegrasikan media ini. Agar anak-anak dapat berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan menyusun potongan-potongan puzzle sesuai petunjuk.



Gambar 3. Kerangka Berpikir Penelitian

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Unsur-unsur yang menyusun media pembelajaran *puzzle* kreatif meliputi gambar dan teks materi yang sekaligus dapat diaplikasikan saat belajar dan bermain berkelompok. Unsur-unsur itu mempunyai fungsi tersendiri. Komponen pertama yaitu buku pendamping media pembelajaran *puzzle* kreatif yang berisi materi pembelajaran, bentuk media pembelajaran *puzzle*, petunjuk penggunaan (*puzzle* geser, *puzzle* bongkar pasang), dan penutup. Komponen kedua adalah papan menempatkan kepingan *puzzle*. Komponen ketiga yaitu kepingan-kepingan *puzzle*.

Prototipe desain produk disusun desain pencampuran berbagai komponen dalam media pembelajaran *puzzle* kreatif. Contoh bentuk *puzzle* merupakan titik awal untuk mengembangkan ide-ide baru. Contoh model produk berfungsi sebagai panduan untuk membuat produk akhir, memastikan bahwa itu mematuhi konsep pengembangan produk asli. Prototipe yang dibuat disusun dengan desain media pembelajaran *puzzle* kreatif pada tabel berikut.

Tabel 1. Desain Media Pembelajaran *Puzzle*

Desain	Keterangan
Bentuk fisik - Bahan - Ukuran	Kayu 30 cm x 20 cm
Materi	Pancasila
Bahasa	Indonesia
Konten	Petunjuk, teks materi, gambar berkaitan dengan materi
Fungsi	Media pembelajaran menarik, menyenangkan, melibatkan partisipasi peserta didik, dan efektif meningkatkan hasil belajar tematik tema pengalamanku materi Pancasila.

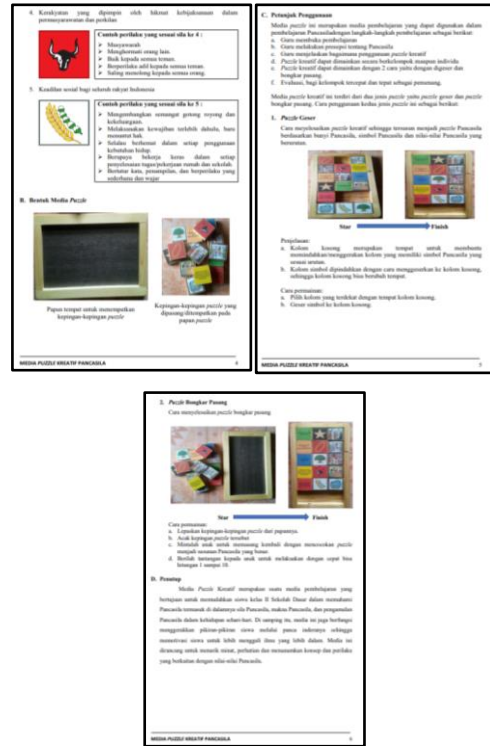
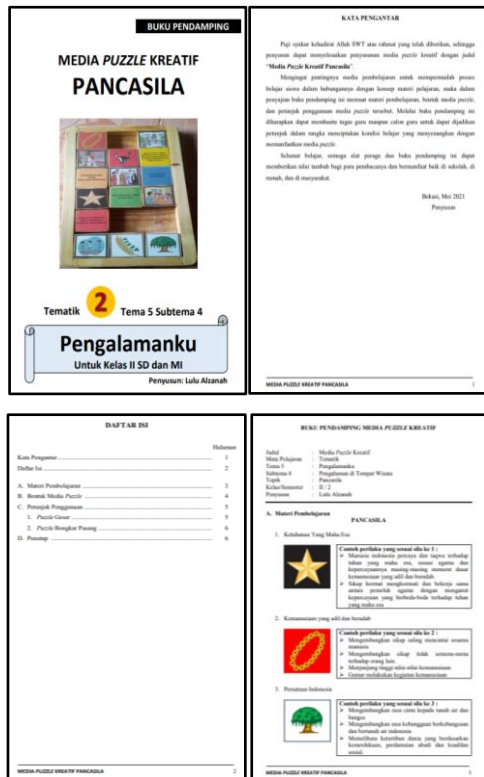
Prototipe desain pengembangan media pembelajaran *puzzle* kreatif dijadikan acuan menciptakan media belajar. Produksi yang telah dijalankan mendapati hasil unsur-unsur media pembelajaran *puzzle* kreatif. Komponen-komponen yang terdapat dalam media pembelajaran *puzzle* kreatif disatukan dalam satu tempat berupa kotak yang terbuat dari kardus.

Ada beberapa langkah dalam produksi media pembelajaran *puzzle* kreatif, diantaranya adalah disebutkan di bawah ini:

- Mengumpulkan referensi tentang pembelajaran tematik.
- Menata letak isi, gambar, petunjuk dengan menggunakan *Microsoft Word*.
- Mencetak gambar dan materi ke dalam bentuk stiker untuk ditempel pada kepingan *puzzle*.
- Memotong kayu disesuaikan dengan media.
- Kayu-kayu yang telah dilekatkan gambar kemudian dipotong membentuk potongan *puzzle*.

- f. Mengecat dan menghaluskan kayu.
- g. Menempelkan stiker *cover* dan menyatukan dalam kotak kardus.

Hasil penilaian ahli media diperoleh persentase penilaian 96,67% dengan kriteria sangat layak. Masukan dan pendapat para ahli media yaitu untuk ukuran tebal media diperkecil karena terlalu tebal dan dasar pada kayu dihaluskan agar lebih mudah untuk digeser. Penilaian ahli materi diperoleh persentase 94,55% dengan kriteria sangat layak. Ahli materi memberi masukan bahwa penjelasan dan pengamalan contoh perilaku diperbaiki sesuai tingkatan dan jenjang kelas agar bahasanya mudah dipahami oleh peserta didik. Masukan dan pendapat para ahli sebagai dasar untuk memperbaiki media yang dikembangkan. Hasil akhir media pembelajaran puzzle kreatif hasil perbaikan.



Gambar 4. Buku Pendamping Media Pembelajaran *Puzzle* Kreatif



Gambar 5. Papan Kepingan *Puzzle*



Gambar 6. Kepingan *Puzzle*





Gambar 7. Papan dan Kepingan *Puzzle*

Media pembelajaran *puzzle* ini didesain untuk kepentingan pembelajaran tematik dengan tema pengalamanku. Untuk dapat mengaplikasikannya di bawah ini adalah langkah-langkah yang dapat ditempuh oleh guru:

- Guru membuka kegiatan pembelajaran.
- Guru melakukan apersepsi tentang Pancasila.
- Guru menjelaskan penggunaan media *puzzle* kreatif.
- Puzzle* kreatif dimainkan secara berkelompok maupun individu
- Puzzle* kreatif dapat dimainkan dengan 2 cara yaitu dengan digeser dan bongkar pasang.
- Evaluasi, bagi kelompok tercepat dan tepat sebagai pemenang.

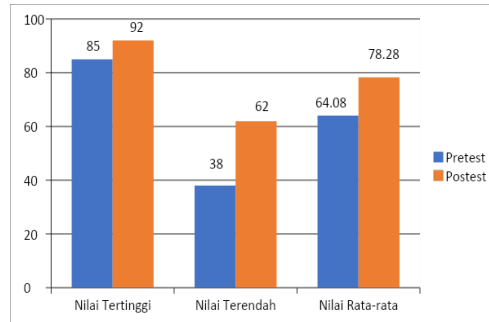
Tujuan evaluasi adalah untuk melihat seberapa efektif produk berupa media pembelajaran *puzzle* kreatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Signifikansi hasil belajar diperoleh melalui pretest dan posttest. Sebagai konsekuensi dari pembelajaran pretest, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 64,08 pada pembelajaran awal tanpa menggunakan media pembelajaran creative *puzzle*. Sebagai konsekuensi dari pembelajaran posttest, pembelajaran kedua menggunakan media pembelajaran creative *puzzle* menghasilkan nilai rata-rata 80,00. Tabel berikut menunjukkan hasil belajar siswa terkait penggunaan media di kelas (eksperimen):

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pemakaian Media di Kelas

Variasi	Media <i>Puzzle</i> Kreatif	
	Sebelum ( <i>Pretest</i> )	Sesudah ( <i>Posttest</i> )
	64,08	80,00

Tertinggi	85	92
Terendah	38	62
Rata-rata	64,08	78,28
Ketuntasan	36,00 %	80,00 %

Nilai hasil belajar peserta didik pada pemakaian media di kelas dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 8. Diagram Nilai Hasil Belajar

Tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran *puzzle* kreatif pada pemakaian di kelas sangat positif, dengan persentase 88,00%. Tanggapan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* kreatif menarik untuk digunakan sebagai alat bantu atau media pembelajaran di kelas. Rasa tertarik peserta didik ini dapat membantu memotivasi peserta didik untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran *puzzle* kreatif dalam pembelajaran kelompok juga menarik perhatian peserta didik. Peserta didik lebih aktif dalam kelompoknya untuk memecahkan masalah yang ada pada media pembelajaran *puzzle* kreatif.

Media pembelajaran bermain *puzzle* kreatif merupakan media yang digunakan. Siswa menyukai belajar melalui bermain karena lebih mudah dipelajari dan materi menjadi lebih mudah diingat. Menurut Fadhil (2010), anak mengalami rasa bahagia melalui aktivitas permainan, dan dengan perasaan senang, saraf-saraf otak akan terhubung satu sama lain untuk mengembangkan ingatan baru, sehingga memungkinkan anak dengan mudah mempelajari sesuatu melalui permainan. Menerapkan media pembelajaran *puzzle* kreatif pada pembelajaran tematik tema pengalamanku materi Pancasila juga dapat mengembangkan pengetahuan tentang lambang Pancasila serta sikap dan perilaku

yang mencerminkan sila Pancasila. Tanggapan dari guru diperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran *puzzle* kreatif efektif digunakan sebagai media pembelajaran, karena menarik perhatian peserta didik, belajar sambil bermain dan pembelajaran lebih bermakna dan membekas

Media pembelajaran *puzzle* kreatif digunakan secara langsung oleh peserta didik dengan cara berkelompok. Pembelajaran melalui media pembelajaran *puzzle* kreatif terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar siswa dalam uji coba produk dan penggunaan di kelas keduanya meningkat secara signifikan. Hasil belajar siswa pada uji coba produk memiliki nilai rata-rata klasikal 60,67 sebelum penggunaan media pembelajaran *puzzle* kreatif dan nilai rata-rata 78,00 setelah penerapan media pembelajaran *puzzle* kreatif. Hasil belajar siswa juga meningkat di kelas, nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *puzzle* kreatif adalah 64,08, dan nilai rata-rata setelah memanfaatkan media pembelajaran *puzzle* kreatif adalah 78,28. Hasil uji *t-test* menggunakan SPSS 24, diperoleh hasil signifikansi antara hasil pembelajaran *pretest* dan *posttest* yaitu  $0,000 < 0,05$ . Peningkatan nilai hasil belajar peserta didik bahwa media pembelajaran *puzzle* kreatif efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar tematik tema pengalamanku.

Beberapa faktor yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar, salah satunya adalah siswa lebih tertarik untuk mempelajari dan mempelajari materi. Siswa ditantang untuk belajar agar dapat menyelesaikan permainan pada media pembelajaran *puzzle* kreatif yang menggunakan games. Kapasitas siswa untuk memecahkan masalah dapat ditingkatkan dengan menggunakan materi pembelajaran *puzzle* yang kreatif untuk pembelajaran dan kesenangan. Fungsi guru sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran sangat dibutuhkan dalam pembelajaran tematik dengan tema pengalaman saya menggunakan media pembelajaran *puzzle* kreatif. Peserta didik diajarkan bagaimana berkolaborasi, bersosialisasi, belajar mandiri, dan memecahkan masalah. Guru membantu siswa

dalam menggunakan media dan membimbing mereka melalui kegiatan pembelajaran.

## 5. KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran *puzzle* kreatif efektif dalam meningkatkan hasil belajar tematik tema pengalamanku materi Pancasila. Hasil evaluasi pembelajaran sebelum menggunakan media *puzzle* kreatif, rata-rata hasil belajar 64,08 dan setelah menggunakan media pembelajaran *puzzle* kreatif 78,28, adanya peningkatan 22,16%. Hasil uji perbedaan menggunakan uji *t-test* dengan bantuan SPSS 24, diperoleh hasil signifikansi antara hasil pembelajaran *pretest* dan *posttest* yaitu  $0,000 < 0,05$ .

Siswa dan guru merespon dengan baik media pembelajaran kreatif *puzzle*, dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar tematik tema pengalaman saya, terbukti dengan adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa. Media *puzzle* yang dikembangkan terbuat dari bahan kayu. Pemilihan bahan kayu dikarenakan bahan kayu memiliki kelebihan yaitu lebih awet dan tidak mudah rusak karena kayu memiliki sifat yang kuat sehingga dapat digunakan berulang kali tanpa khawatir akan rusak.

Beberapa saran yang dapat diajukan adalah guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran *puzzle* kreatif ini dalam kegiatan pembelajaran materi Pancasila dan dapat dikembangkan pada materi lainnya. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *puzzle* kreatif diperlukan pemahaman peserta didik terhadap petunjuk penggunaan media, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Penggunaan media pembelajaran *puzzle* kreatif dalam pembelajaran membutuhkan alokasi waktu yang lama, sehingga pengelolaan waktu yang baik dalam kegiatan pembelajaran turut menentukan ketercapaian keefektifan pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andi, Prastowo. (2019). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, Yogyakarta: Diva Press.
- Aral, Neriman, Figen Gursoy, Munevver Can Yasar. (2012). *An Investigation of The Effect of Puzzle Design on*



- Children's Development Areas, Procedia Journal – Social and Behavioral Sciences* 51.
- Chotimah, Chusnul dan Muhammad Fathurrohman. (2018). *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran dari Teori, Metode, Model, Media, Hingga Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Arruz Media.
- Chumdari, Sri Anitah, Budiyo, Nunuk Suryani. (2018). *Implementation of Thematic Instruction Model in Elementary School, International Journal of Educational Research Review (IJERE)*, 3(4).
- Darmawan, Lutfi Andi, dkk. (2019). *Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem*, Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Volume 3 (1).
- Elfanany, Burhan. (2011). *Strategi Jitu Meningkatkan Skor Tes IQ Anak Prasekolah*, Jakarta: Republika.
- Faisal dan Stelly Martha Lova. (2018). *Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*, Medan: Harapan Cerdas.
- Fogarty, R. (2001). *How to Integrate the Curricula*, Palatine Illinois: IRI/Skylight Publishing Inc.
- Gandasari, Maharani Fatima. (2019). *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Vol.15 No.1.
- Gettman, David. (2016). *Metode Pengajaran Montessori Tingkat Dasar, Aktivitas Belajar Untuk Anak Balita, (Basic Montessori, Learning Activities for Under-Fives)*, Penerjemah: Annisa Nuriowandani. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Harmon, A.D. & T.S. Jones. (2005). *Elementary Education A Reference*. California: Abc-Clio, Inc.
- Hartadiyati, Eny. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik*, Jurnal Seminar Nasional Pendidikan Sains V (SNPS V), 2407-4659.
- Heinich, R. et al. (2006). *Instructional Media and Technologies for Learning*, New Jersey: Prentice Hall Inc.
- Hidayah, Nurul. (2015). *Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar*, Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Volume 2 Nomor 1.
- Husna, Nurul. (2017). *Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh*, Jurnal Pendidikan Sains Indonesia, Volume 05 Nomor 01.
- Jamil, Sya'ban. (2012). *56 Games untuk Keluarga*, Jakarta: Republika.
- Kandir, A. & Tezel Sahin. (2011). *Okul Oncesi Dönemde Oyuncak ve Oyun Materyalleri: Egitici oyuncaklar (Toys and Play Materials in Early Childhood Period: Educational Toys)*. Istanbul: Morpa Kultur Publishing.
- Karli, Hilda. (2015). *Implementasi KTSP dalam Model-model Pembelajaran*, Jakarta: Generasi Info Media.
- Naz, Ahsan Akhtar & Rafaqat Ali Akbar. (2014) *Use of Media for Effective Instruction Its Importance: Some Considerations*, Journal of Elementary Education A Publication of Dept. of Elementary Education IER, University of the Punjab, Lahore-Pakistan, Vol.18(1-2) 35-40.
- Nisak, Raisatun. (2011). *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nur, Rumakhit. (2017). *Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar*, Jurnal Simki-Pedagogia, Volume 01, Nomor 02.

- Nurdin, Syafruddin dan Adriantoni. (2016). *Kurikulum dan Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Priansa, Donni Juni. (2017). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*. Bandung: Pustaka Setia.