

PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE BOX UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF IPAS SISWA KELAS IV SDIT AZZHAHIRIYAH

Ira Restu Kurnia¹, Mahesa Novianti²

kurniarestuira@pelitabangsa.ac.id¹, mahesanovianty@gmail.com²

Universitas Pelita Bangsa

Abstrak

Ilustrasi Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Puzzle Box guna meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDIT Azzhahiriyah yang berjumlah 24 siswa. Instrumen penelitian terdiri dari lembar validasi ahli, tes hasil belajar, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Puzzle Box layak digunakan dengan kategori sangat baik berdasarkan hasil validasi ahli materi, bahasa, dan media. Selain itu, media Puzzle Box efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa yang dibuktikan dengan adanya peningkatan skor pretest dan posttest. Dengan demikian, penggunaan media Puzzle Box dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan efektif dalam pembelajaran IPAS.

Kata Kunci: Puzzle Box, Hasil Belajar, IPAS, Media Pembelajaran.

Abstract

This study aims to develop Puzzle Box learning media to improve cognitive learning outcomes of fourth-grade students in the Integrated Science and Social Studies (IPAS) subject. The research method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were 24 fourth-grade students at SDIT Azzhahiriyah. The research instruments consisted of expert validation sheets, learning outcome tests, and student response questionnaires. The results showed that the Puzzle Box media was feasible to use with an excellent category based on expert validation results in material, language, and media. In addition, Puzzle Box media was effective in improving students' cognitive learning outcomes, as evidenced by an increase in pretest and posttest scores. Thus, the use of Puzzle Box media can be an alternative learning media that is attractive, innovative, and effective in IPAS learning.

Keywords: Puzzle Box, Learning Outcomes, IPAS, Learning Media.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses dasar dalam pengembangan individu dan masyarakat. Dengan adanya pendidikan, individu tidak hanya memiliki pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga karakter, nilai dan sikap yang diperlukan untuk berinteraksi dalam masyarakat. Pendidikan berlangsung di lingkungan yang berbeda dari keluarga, dari sekolah ke masyarakat dalam arti luas dan mencakup berbagai aspek termasuk pendidikan resmi, tidak resmi dan informal (Hakim, 2023). Menurut (Dewey, 1974) Pendidikan adalah proses sosial untuk mempersiapkan individu yang terlibat dalam masyarakat. Dewey menekankan pentingnya pengalaman dalam proses pembelajaran.

Menurut Ki Hajar Dewantara tujuan utama dari pendidikan adalah agar individu dapat menguasai dirinya sendiri. Hal ini sangat penting karena dengan kemampuan ini orang akan lebih manusiawi. Pendidikan tidak hanya berfokus pada pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan karakter. Saat seorang peserta didik bisa mengelola emosi, pikiran, dan perilakunya, ia akan lebih mampu membuat pilihan yang baik untuk dirinya. Kemampuan ini akan mengembangkan sikap mandiri, di mana ia tidak selalu perlu bergantung pada orang lain, serta membawa kedewasaan dalam berpikir dan bertindak. Dengan demikian, pendidikan mendukung individu untuk menjadi pribadi yang bertanggung jawab atas diri sendiri dan bisa memberikan kontribusi positif kepada masyarakat.

Untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan adanya kurikulum. Hal ini didasarkan pada Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 pasal 1 Ayat 19 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Pendidikan dasar merupakan tahap awal dalam sistem pendidikan formal yang memiliki peranan penting dalam membangun dasar pengetahuan, perilaku, dan kemampuan siswa. Di fase ini, pembelajaran bertujuan untuk mengoptimalkan potensi murid secara menyeluruh, meliputi tiga aspek utama: kognitif (berpikir dan memahami), afektif (perilaku dan nilai), dan psikomotorik (kemampuan fisik) (Harahap dkk., 2023). Dengan demikian, pendidikan dasar tidak sekedar memusatkan perhatian pada pencapaian akademis, melainkan juga membangun karakter dan melengkapi siswa dengan keterampilan dasar yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam pelaksanaannya, masih ada masalah terkait pencapaian hasil belajar siswa, terutama di bidang kognitif. Banyak siswa yang mengalami hambatan dalam memahami materi pelajaran sebab metode pengajaran yang diterapkan kurang menarik dan tidak cocok dengan cara mereka belajar, guru lebih sering menggunakan pendekatan tradisional yang bersifat satu arah sehingga siswa menjadi tidak aktif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran.

Kurikulum yang digunakan di SDIT Azzahiriyah ialah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka dalam pendidikan sekolah dasar merupakan pendekatan yang memberikan kebebasan kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan fokus pada pembelajaran yang menyenangkan dan kreatif, kurikulum ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dan mengembangkan potensi diri mereka. Selain itu, kurikulum ini juga mengutamakan pembelajaran berbasis proyek yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat memahami dan menerapkan ilmu yang dipelajari dalam konteks nyata (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022).

Salah satu hal esensial pada Kurikulum Merdeka adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (Zakarina dkk., 2024). Penggabungan ini didasari oleh pandangan bahwa siswa sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan

terpadu. Salah satu mata pelajaran yang dianggap masih rendah tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari yaitu IPS. Hal ini mendorong peneliti untuk menggali lebih dalam mengenai mata pelajaran tersebut, sehingga dalam penelitian ini peneliti hanya memfokuskan pada mata pelajaran IPS.

Materi pelajaran IPS menjadi salah satu komponen integral dari Kurikulum Merdeka. Pentingnya materi IPS dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar adalah sebagai kunci utama untuk meningkatkan pemahaman tentang masyarakat, lingkungan, dan peristiwa sehari-hari dalam konteks sosial dan alamiah. Pendidikan IPS di Sekolah Dasar merupakan bidang studi yang mempelajari manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat (Husnah dkk., 2023).

Beberapa penelitian terdahulu telah membahas efektivitas media pembelajaran puzzle box. Penelitian yang dilakukan oleh (Febyanita & Wardhani, 2020) dengan judul “Pengembangan Media Puzzle Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar” adapun hasil penelitiannya yaitu, Media pembelajaran puzzle siklus air dikatakan valid dengan mendapatkan skor persentase skor 96% dengan kategori sangat layak tidak perlu revisi dan hasil validasi materi mendapat skor 95% dengan kategori sangat layak tidak perlu revisi. Motivasi belajar siswa juga meningkat, hal ini dapat dilihat pada hasil angket motivasi belajar siswa sebelum pembelajaran mendapat skor 36% dengan kategori kurang, sedangkan pada angket motivasi belajar siswa setelah pembelajaran mendapatkan skor 71% dengan kategori baik. Hasil angket respon siswa mendapatkan skor 75% dengan kategori baik. Hasil peningkatan motivasi belajar siswa pada uji coba kelompok utama mendapatkan skor 35%.

Sebuah kajian yang dilakukan oleh (Neteria dkk., 2020) dengan judul “Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Mata Pelajaran IPS bagi Guru di Sekolah Dasar” adapun hasil penelitiannya yaitu, Sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan “puzzle sebagai media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran IPS bagi guru di Sekolah Dasar” pentingnya penggunaan media puzzle dalam pembelajaran serta mendorong tumbuhnya kreativitas guru untuk membuat dan memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan karakter siswa. kurang kreatifitasnya guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran, termasuk dalam membuat dan memanfaatkan media-media. Dalam mulai merancang media dengan prinsip visuals yang berarti media yang dirancang harus mudah dilihat, menarik, sederhana, isinyaberguna/bermanfaat, benar (dapat dipertanggung jawabkan), masuk akal dan tersusun dengan baik. Media pembelajaran tidak hanya mencakup media elektronik melainkan bisa berupa media sederhana yang bisa disiapkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses Pembelajaran IPS oleh guru adalah media puzzle. Media puzzle bersifat sederhana mudah dibuat dan digunakan serta dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Dengan menggunakan media puzzle mempunyai manfaat seperti melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran dan memperkuat daya ingat.

Berdasarkan proses analisis kebutuhan yang dilakukan oleh peneliti dari hasil observasi dan wawancara, ditemukan fakta bahwa terdapat kendala pada mata pelajaran IPAS yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi, sehingga masih kesulitan dalam memahami materi dan hasil belajarnya masih belum maksimal. Nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDIT Azzahriyah masih terbilang rendah, terbukti dari 24 siswa di kelas IV, 8 siswa (33, 33%) berpredikat B dan 16 siswa (6, 67%) masih berpredikat C. Selain itu, keterbatasan sarana dan prasarana yang disediakan oleh sekolah serta kesulitan yang dialami oleh guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat menarik minat peserta didik dalam upaya meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu,

peneliti memberikan solusi untuk pemecahan masalah dengan mengembangkan media yang kreatif dan inovatif. Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam mata pelajaran IPAS, khususnya pada mata pembelajaran IPS adalah media puzzle box.

Untuk menyelesaikan masalah ini, diperlukan adanya inovasi dalam penerapan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, mendorong pemikiran kritis, serta membuat kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan. Salah satu media yang bisa dikembangkan adalah Puzzle Box, yaitu media pembelajaran yang berbentuk kotak dan berisi teka-teki edukatif yang disusun untuk membantu siswa memahami konsep materi pelajaran dengan cara yang aktif dan interaktif. Media seperti ini dianggap mampu mengintegrasikan elemen bermain dan belajar, yang sangat cocok dengan karakteristik siswa di tingkat sekolah dasar (Wirdiani, 2020).

Media pembelajaran merupakan sarana atau sumber yang dimanfaatkan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa, dengan tujuan untuk memudahkan pemahaman dan meningkatkan efektivitas dalam kegiatan belajar mengajar. Peran media pembelajaran memiliki arti yang signifikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Pemanfaatan media yang sesuai dapat mendukung siswa dalam memahami ide-ide yang kompleks, meningkatkan semangat belajar, serta mengembangkan ketertarikan dan kreativitas mereka. Selain itu, media pembelajaran juga berperan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dengan cara yang efektif dan efisien, serta sebagai alat untuk melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar (Zahwa & Syafi'i, 2022).

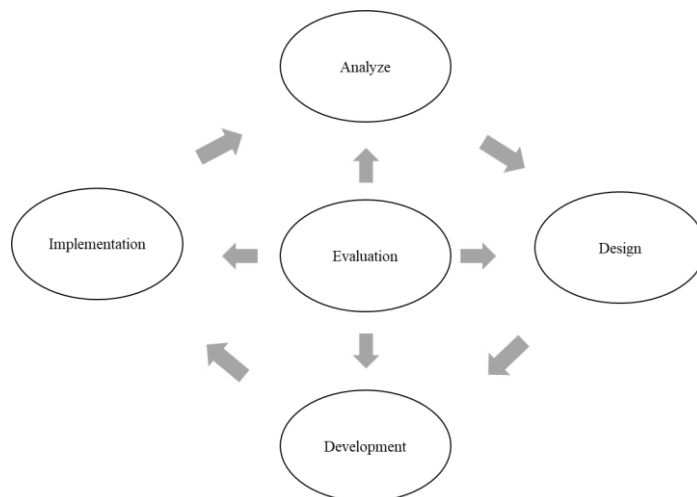
Media Puzzle box adalah salah satu media pembelajaran berbasis permainan edukasi yang berupa potongan gambar, berwarna atau bentuk-bentuk lainnya yang memerlukan pemecahan masalah. Dengan menggunakan media ini, siswa tidak hanya belajar kognitif, tetapi juga melatih keterampilan motorik halus, konsentrasi, dan kerjasama saat bekerja dalam kelompok (Devi, 2020).

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk membantu siswa mencapai pemahaman materi yang maksimal, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Puzzle Box untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif IPAS Siswa Kelas IV SDIT Azzhahiriyah”**.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan, atau yang lebih dikenal dengan Research and Development (R&D). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan pendekatan yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada melalui serangkaian tahapan sistematis. Langkah – langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus (R&D), yang terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini bidang pengujian dalam pengaturan dimana ia akan digunakan akhirnya, dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap mengajukan pengujian.

Penulis menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan penelitian. Berikut ini adalah langkah-langkah penelitian menggunakan model ADDIE yaitu Analysis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation.



Gambar 1. Desain Pengembangan Model ADDIE.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Azzhahiriyah dengan data informasi awal yakni dengan melakukan wawancara dan observasi kepada guru. Pada hasil wawancara dan observasi tersebut ditemukan bahwa pada saat kegiatan pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran hanya menggunakan media buku paket saja. Hal tersebut menjadikan siswa kesulitan dalam memahami materi. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas IV dengan jumlah 24 siswa. Penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan.

Pembahasan Penelitian

1. Pengembangan media puzzle box dilakukan dengan model ADDIE melalui lima tahapan utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Pada tahap analisis ditemukan bahwa pembelajaran IPAS masih berpusat pada guru dan buku teks, sehingga siswa kurang aktif dan mudah bosan. Oleh karena itu, media puzzle box dirancang untuk membantu siswa memahami keberagaman budaya yang ada di Indonesia.

Tahap desain menghasilkan rancangan puzzle box dengan ilustrasi keberagaman budaya di Indonesia, didalam box kecil berisi kepingan puzzle dan gulungan kertas berisi soal dan buku panduan. Rancangan ini diwujudkan pada tahap pengembangan menjadi media fisik, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan media termasuk kategori “sangat valid” dengan revisi kecil, seperti perbaikan warna kotak dan penambahan buku panduan.

Tahap implementasi dilakukan kepada 24 siswa kelas IV SDIT Azzhahiriyah. Siswa dibagi kedalam 6 kelompok dan memainkan puzzle box dengan arahan dari guru. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa lebih antusias, aktif dan lebih mudah memahami materi dibanding dengan pembelajaran konvensional. Pada tahap evaluasi, hasil posttest siswa meningkat signifikan dibanding pretest yang menandakan media efektif meningkatkan hasil belajar kognitif materi Indonesia Kaya Budaya.

2. Kelayakan Media Puzzle Box

Media pembelajaran puzzle box yang dikembangkan oleh para peneliti melalui proses validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa sebelum diterapkan langsung kepada siswa sekolah dasar. Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 12 Agustus

2025 oleh bapak Insanul Kamil, M.Pd. hasil validasi menunjukkan skor 36 dari skor maksimal 40 dengan presentase 90%. Presentase ini termasuk dalam kategori “sangat valid”. Hal ini menunjukkan bahwa konten dalam puzzle jelas, hasil respon siswa terhadap media puzzle juga menunjukkan hasil yang positif.

Dapat disimpulkan secara keseluruhan, berdasarkan respon guru dan siswa media puzzle box dinyatakan “sangat praktis”. Hal ini membuktikan bahwa media tidak hanya mudah digunakan tetapi juga mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

3. Keefektifan Media Puzzle Box

Efektivitas media puzzle Box telah dilakukan dengan beberapa tahapan seperti hasil analisis deskriptif yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest siswa sebesar 67 meningkat menjadi 87 pada posttest. Peningkatan ini menandakan bahwa media puzzle box efektif membantu siswa meningkatkan hasil belajar kognitif. Selain itu, standar deviasi posttest yang lebih kecil dibandingkan pretest menunjukkan distribusi nilai siswa lebih merata setelah penggunaan media. Selain itu, Skor perhitungan N-Gain juga dilakukan dengan menunjukkan rata-rata 0,52 dengan kategori sedang menuju tinggi. Dengan demikian, media puzzle box terbukti efektif C meningkatkan hasil belajar sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif bagi siswa kelas IV

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan di SDIT Azhahiriyah pada mata pelajaran IPAS yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas IV dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Berdasarkan proses pengembangan yang dilakukan dengan model ADDIE, media pembelajaran puzzle box telah dirancang dalam bentuk box besar, box kecil, kepingan puzzle, gulungan kertas soal, serta buku panduan. Media ini efektif meningkatkan hasil belajar kognitif IPAS materi Indonesia Kaya Budaya sekaligus mendorong keterlibatan dan antusiasme siswa dalam pembelajaran.
2. Berdasarkan hasil proses validasi, media pembelajaran puzzle box dinyatakan “sangat valid” dengan persentase 95% dari ahli materi, 97% dari ahli bahasa, dan 75% dari ahli media. Media ini dirancang dengan konten yang sesuai kurikulum, penggunaan bahasa yang komunikatif dan mudah dipahami, serta tampilan visual yang menarik dan mudah digunakan.
3. Berdasarkan hasil uji kepraktisan yang melalui angket respon, media pembelajaran puzzle box Indonesia Kaya Budaya dinyatakan “sangat praktis” dengan persentase 96% dari guru dan 87% dari siswa. Media ini terbukti mudah digunakan, memiliki petunjuk yang jelas, tampilan yang menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis perhitungan skor N-Gain, media pembelajaran puzzle box Indonesia Kaya Budaya dinyatakan “efektif” dalam meningkatkan hasil belajar kognitif. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan rata-rata nilai dari 67 pada pretest menjadi 87 pada posttest, hasil uji normalitas yang menunjukkan data berdistribusi normal, skor rata-rata N-Gain sebesar 0,52 dalam kategori sedang menuju tinggi.

Implikasi

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran puzzle box memiliki beberapa implikasi penting dalam dunia pendidikan, yaitu sebagai berikut:

1. Implikasi Teoretis.

Penelitian ini dapat memperkuat teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan

interaksi aktif. Media puzzle box yang dikembangkan mampu menciptakan pembelajaran interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sehingga mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang menekankan pada pemahaman konsep, bukan sekadar hafalan.

2. Implikasi Praktis bagi Guru.

Media puzzle box dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang variatif dan inovatif untuk membantu guru menjelaskan beragam kebudayaan Indonesia. Dengan adanya media ini, guru lebih mudah menciptakan suasana belajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Selain itu, media puzzle box dapat digunakan sebagai sarana evaluasi informal yang membantu guru mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi Indonesia Kaya Budaya.

3. Implikasi bagi Siswa.

Penggunaan media puzzle box dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman konsep siswa. Aktivitas bermain sambil belajar membuat siswa lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam pembelajaran. Hal ini mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah sederhana, serta kerjasama antar siswa.

4. Implikasi bagi Sekolah.

Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Media puzzle box dapat dijadikan salah satu sumber belajar tambahan yang menunjang pembelajaran IPAS sekaligus meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas.

5. Implikasi bagi Peneliti Selanjutnya.

Penelitian ini dapat membuka peluang bagi pengembangan media serupa pada materi atau mata pelajaran lain. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan media monopoli dengan konten berbeda, menambahkan unsur digitalisasi, atau mengujinya pada jenjang pendidikan lain untuk peneliti selanjutnya.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran puzzle box, beberapa rekomendasi yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru.

Guru disarankan untuk menggunakan media puzzle box sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPAS, khususnya pada materi Indonesia Kaya Budaya, karena terbukti mampu meningkatkan hasil belajar kognitif, motivasi, dan keterlibatan siswa. Guru juga dapat memodifikasi aturan permainan atau menambahkan variasi soal agar sesuai dengan kebutuhan kelas.

2. Bagi Siswa.

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media puzzle box tidak hanya sebagai permainan, tetapi juga sebagai sarana belajar aktif. Melalui media ini, siswa dapat lebih berani mengemukakan pendapat, berinteraksi dengan teman, serta melatih keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi.

3. Bagi Sekolah.

Sekolah disarankan mendukung penggunaan media inovatif seperti puzzle box dalam kegiatan pembelajaran. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas, pelatihan guru, maupun integrasi media ini ke dalam program pembelajaran agar tercipta suasana belajar yang lebih variatif dan bermakna.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya.

Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan media puzzle box pada materi lain, mata pelajaran berbeda, atau bahkan dalam bentuk digital/berbasis

aplikasi agar lebih interaktif. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat memperluas subjek uji coba ke jenjang kelas atau sekolah lain untuk memperoleh hasil yang lebih general.

DAFTAR PUSTAKA

- al Habsyih, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 3 Dimensi Untuk Peningkatan Keterampilan Sholat Di Sdn Pesanggrahan 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(4), 2106–2129.
- Anderson, L. W. (2020). Taxonomies Of Educational Objectives As Bases For Curriculum Planning. Dalam *Oxford Research Encyclopedia Of Education*.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy For Learning, Teaching, And Assessing: A Revision Of Bloom's Taxonomy Of Educational Objectives: Complete Edition*. Addison Wesley Longman, Inc.
- Ansyah, Y. A., & Salsabila, T. (2024). Model Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Cahaya Ghani Recovery*.
- Asrulla, R., Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi Dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) Dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Assyauqi, M. I. (2020). Model Pengembangan Borg And Gall. *Researchgate*, No. December.
- Bloom, B. S. (1956). Cognitive Domain. *Taxonomy Of Educational Objectives*. Dalam *Handbook* (Vol. 1). David McKay New York Ny.
- Dan Gall, B. (1983). *Educational Research, An Introduction*. New York And London: Longman Inc.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(1), 282–294.
- Devi, N. M. I. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416–426.
- Dewey, J. (1974). *John Dewey On Education: Selected Writings*.
- Enjelita, E., Oktaviana, D., & Ardiawan, Y. (2023). Pengembangan Game Edukasi Matematika Berbasis Android Menggunakan Software Construct 2 Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis. *Jagomipa: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 3(1), 1–12.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33–54.
- Febyanita, I., & Wardhani, D. A. P. (2020). Pengembangan Media Puzzle Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1205–1210.
- Futihah, S., Wibowo, E. W., & Mastroh, I. (2020). Pengembangan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(02), 135–148.
- Gee, E., & Harefa, D. (2021). Analysis Of Students' Mathematic Analisis Kemampuan Koneksi Dan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Musamus Journal Of Primary Education*, 4(1), 1–11.
- Guntara, Y. (2021). Normalized Gain Ukuran Keefektifan Treatment. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 1–3.
- Hakim, A. R. (2023). Konsep Landasan Dasar Pendidikan Karakter Di Indonesia. *Journal On Education*, 6(1), 2361–2373.
- Harahap, A. A. S., Salsabila, Y., & Fitria, N. (2023). Pengaruh Perkembangan Kemampuan Pada Aspek Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Terhadap Hasil Belajar. *Algebra: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Sains*, 3(1).
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sdn Kemangsen Ii Krian. *Indonesian Journal Of Islamic Education Studies (Ijies)*, 1(1), 61–88.
- Husnah, A., Fitriani, A., Patricya, F., Handayani, T. P., & Marini, A. (2023). Analisis Materi Ips Dalam Pembelajaran Ips Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57–64.

- Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9.
- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23.
- Juliani, T. (2025). Pengembangan Model Pembelajaran Ipa Berbasis Steam Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kreatif Dan Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 01 Sajad. *Pijar: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 3(2), 234–240.
- Kusumawati, N. (2022). Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Cv. Ae Media Grafika*.
- Lestari, W. M., & Salsabila, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle Digital Materi Lingkaran Kelas Vi Sd Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. *Nusantara Educational Review*, 1(1), 7–14.
- Makbul, M. (2021). Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian.
- Maslihah, K. S., & Kurnia, I. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make A Match Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ppkn Kelas Ii Sd. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(2).
- Mesra, R. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan.
- Mulyanto, A., & Setiawan, W. (2020). Penerapan Metode Web Engineering Menggunakan Laravel 5 Dalam Pengembangan Penjualan Toko Online Hijapedia Berbasis Website Di Cikarang Bekasi. *Jurnal Informatika Simantik*, 5(2), 69–74.
- Nadia, N. (2023). Analisis Butir Soal Hots (High Order Thinking Skill) Pada Soal Ulangan Kelas X Mata Pelajaran Fisika.
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Mata Pelajaran Ips Bagi Guru Di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82–90.
- Nikmawati, N., Bintoro, H. S., & Santoso, S. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 254–259.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media Pembelajaran.
- Pakpahan, A. F., Prasetyo, A., Negara, E. S., Gurning, K., Situmorang, R. F. R., Tasnim, T., Sipayung, P. D., Sesilia, A. P., Rahayu, P. P., & Purba, B. (2021). Metodologi Penelitian Ilmiah.
- Parni, P. (2020). Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Cross-Border*, 3(2), 96–105.
- Prawismo, S. A., Sajida, A. H., Habibah, P. J. M., Zainuddin, M., & Mas' Ula, S. (2022). Pengembangan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Materi Pecahan Bagi Siswa Kelas Rendah Sd Negeri Jatinom 03. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(2), 102–110.
- Putri, A. M. (2021). Pengembangan Media Kopasuka Pada Pembelajaran Tematik Tema Keluargaku Kelas 1 Di Mi Al-Khairiyah Dan Sd Negeri Raja Basa Lampung Selatan.
- Putri, M., Giatman, M., & Ernawati, E. (2021). Manajemen Kesiswaan Terhadap Hasil Belajar. *Jrti (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(2), 119–125.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187.
- Rahman, M., Nursyabilah, I., Astuti, P., Syam, M. I., Mukramin, S., & Kurnawati, W. O. I. (2023). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran. *Journal On Education*, 5(3), 10646–10653.
- Ramadhan, M. (2021). Metode Penelitian. *Cipta Media Nusantara*.
- Rivaldi, A., Feriawan, F. U., & Nur, M. (2023). Metode Pengumpulan Data Melalui Wawancara. *Metode Pengumpulan Data Melalui Wawancara*.
- Rusmayana, T. (2021). Model Pembelajaran Addie Integrasi Pedati Di Smk Pgri Karisma Bangsa Sebagai Pengganti Praktek Kerja Lapangan Dimasa Pandemi Covid-19.
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di Smpn 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57–60.
- Sari, L., Pratama, R. A., & Permatasari, B. I. (2020). Media Pembelajaran Puzzle Angka Dan Corong Angka (Pancoran) Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (Abk). *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 88–100.
- Sholihah, E., Supardi, A., & Hilmi, I. (2022). Teknologi Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-*

- Urwatul Wutsqo: Jurnal Ilmu Keislaman Dan Pendidikan, 3(1), 33–42.
- Sirait, F. N. S., Panjaitan, M. B., & Thesalonika, E. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Matematika. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 17–40.
- Slamet, F. A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R N D). Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalojogo Malang.
- Sugiyono, F. (2017). Neraca Pembayaran: Konsep, Metodologi Dan Penerapan (Vol. 4). Pusat Pendidikan Dan Studi Kebanksentralan (Ppsk) Bank Indonesia.
- Sugiyono, P. (2019). Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*, 67, 18.
- Surya, V. M. K., & Barokah, A. (2024). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Ipa Kelas V. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1).
- Susanti, A., Kurniawan, D., Pangesti, O. D., & Setiawan, M. (2024). Modifikasi Cara Bermain Board Game Puzzle Sebagai Media Edukasi Ipa Flora Bagi Siswa Sdit Mta Juwiring. 2, 1056–1068.
- Vira Fransiska, S. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berbantu Powerpoint Pada Materi Pecahan Di Sd. *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 38–43.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian Dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan Dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Wijayanti, I., & Ekantini, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Ipa Mi/Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2100–2112.
- Wirdiani, V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Explosion Puzzle Box Pada Materi Hubungan Makhluh Hidup Dalam Ekosistem Untuk Kelas V Sd.
- Yuananda, R. H., Musyadad, F., & Utaminingtyas, S. (2024). Manfaat Media Cerita Bergambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Sekolah Dasar: Manfaat Media Cerita Bergambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Sekolah Dasar. *Dikdastika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-Sd-An*, 10(1).
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999–2006.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R N D). Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.
- Zakarina, U., Ramadya, A. D., Sudai, R., & Pattipeillohi, A. (2024). Integrasi Mata Pelajaran Ipa Dan Ips Dalam Kurikulum Merdeka Dalam Upaya Penguatan Literasi Sains Dan Sosial Di Sekolah Dasar. *Damhil Education Journal*, 4(1), 50–56.