PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* SOGAM PADA MATERI PECAHAN MATA PELAJARAN MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS III SDN 4 SUWAWA TIMUR KABUPATEN BONE BOLANGO

Cindri Juliyanti Uduala
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gorontalo
Gorontalo,Indonesia 96212
Email : cindrijuliyantiuduala12@gmail.com

Abstract

CINDRI JULIYANTI UDUALA. Improving Learning Outcomes Through the Use of Sogam Puzzle Media in Fraction Material for Mathematics Subjects for Class III Students at SDN 4 East Suwawa, Bone Bolango Regency. Supervised by H. ABD HAMID ISA as chairman and YANE HARDIYANTI MAHMUD as member.

The aim of this research is to improve student learning outcomes through the application of Puzzle Sogam for Class III students at SDN 4 East Suwawa, Bone Bolango Regency. This research method uses the Classroom Action Research (PTK) method which is carried out in 2 cycles. Data collection techniques in this research include observing teacher activities, student activities, knowledge tests to measure student learning outcomes, and documentation. The results of the research in cycle I, meeting I, 7 students completed (28%), meeting II, 10 students (40%), cycle II, meeting I completed 13 students (52%), cycle II meeting II students who completed as many as 17 people (68%), while in the implementation of cycle III meeting I students who completed 19 people (76%) in the implementation of cycle III meeting II there was a significant increase, namely students who completed it became 23 people (92%) with KKM ≥ 75. During the implementation of the action there was an increase of 24%. Using sogam puzzle media can improve learning outcomes for Class III students at SDN 4 East Suwawa, Bone Bolango Regency.

Keywords: *Learning Outcomes, Sogam Puzzle Media, Mathematics Learning Outcomes*

Abstrak

CINDRI JULIYANTI UDUALA. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penggunaan Media Puzzle Sogam Pada Materi Pecahan Mata Pelajaran Matematika Peserta Didik Kelas III SDN 4 Suwawa Timur Kabupaten Bone Bolango. H. ABD HAMID ISA selaku pembimbing I dan YANE HARDIYANTI MAHMUD selaku Pembimbing II.

Tujuan dari penelitian ini adalah Meningkatkan hasil belajar peserta didik Melalui penerapan medi Puzzle sogam Pada Peserta didik Kelas III SDN 4 Suwawa Timur Kabupaten Bone Bolango. Metode penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi aktivitas pendidik, aktivitas peserta didik, tes pengetahuan untuk mengukur hasil belajar peserta didik, dan dokumentasi. Hasil penelitian pada siklus I pertemuan I peserta didik yang tuntas sebanyak 7 orang (28%), pertemuan II peserta didik yang tuntas sebanyak 10 orang (40%), siklus II pertemuan I peserta didik yang tuntas sebanyak 13 orang (52%), siklus II pertemuan II peserta didik yang tuntas sebanyak 17 orang (68%), sedangkan pada pelaksanaan siklus III pertemuan I peserta didik yang tuntas 19 orang (76%) pada pelaksanaan siklus III pertemuan II terjadi peningkatan yang begitu signifikan yaitu peserta didik yang tuntas menjadi 23 orang (92%) dengan KKM ≥ 75. Pada pelaksanaan tindakan terjadi peningkatan sebanyak 24%. Dengan menggunakan media puzzle sogam dapat Meningkatkan hasil belajar pada peserta didik Kelas III SDN 4 Suwawa Timur Kabupaten Bone Bolango.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Puzzle Sogam, Hasil Belajar Matematika

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dikehidupan masyarakat di era global saat ini dapat memberi dan memfasilitasi bagi tumbuh dan berkembangnya keterampilan intelektual, sosial dan personal. Untuk itu Pendidikan harus menumbuhkan berbagai kompetensi peserta didik, keterampilan intelektual, social dan personal dibangun atau dikembangkan tidak hanya berdasarkan logika dan rasio saja. tetapi juga inspiratif, kreatif, moral, emosional dan spiritual. Sekolah sebagai lembaga pendidikan dan miniatur masyarakat perlu mengembangkan pembelajaran sesuai dengan tuntutan era global. Salah satu upaya yang dapat dilakukan di sekolah adalah memaksimalkan pembelajaran di kelas dengan memuat keterampilan intelektual, sosial dan personal.

Menjawab tantangan tersebut maka pendidik merupakan salah satu factor penting dalam perkembangan dan pembangunan suatu negara. Negara dikatakan maju dari segala bidang baik dalam bidang ekonomi, teknologi, ataupun lainnya tidak lepas dari peran seorang pendidik. Hal ini karena orang cerdas ataupub pintar akan dapat memberikan kontribusi yang positif kepada negara. Akan tetapi yang perlu kita ingat bahwa sorang pendidik akan berhasil dengan manakalah setiap elemen yang ada pada seorang pendidik baik dari bawah sampai atas senantiasa berorientasi pada tujuan pendidik nasional. Adapun tujuan Pendidikan nasional menurut UU No. 20 tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa tujuan Pendidikan nasional ialah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berahklak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan tujuan Pendidikan nasional tersebut maka telah banyak dilaksanakan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan peningkatan mutu pendidik. Hal ini dapat kita lihat dengan banyaknya usaha-usaha perubahan dan perbaikan-perbaikan pada system Pendidikan

Dalam pembelajaran di sekolah, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang masih dianggap sulit dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran matematika diperlukan suatu pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran. Artinya dalam penggunaan media pembelajaran tidak harus sama pada semua materi, sebab dapat terjadi bahwa suatu media tertentu cocok untuk satu materi tetapi tidak untuk materi yang lain. Pentingnya tujuan pembelajaran matematika pada setiap jenjang pendidikan, maka perlu mendapat perhatian sungguh-sungguh untuk meningkatkan kemampuan belajar matematika. Tujuan utama pembelajaran adalah keberhasilan belajar peserta didik. Peserta didik akan dapat berhasil dengan baik apabila mengikuti dan melakukan aktivitas, sebab belajar itu sendiri merupakan suatu aktivitas dilakukan peserta didik yaitu dimulai dengan mengikuti proses pembelajaran dan kemudian mengikuti evaluasi pembelajaran. Peningkatan mutu hasil belajar ditentukan oleh mutu proses pembelajaran matematika.

Pendidik sebagai pengelola proses pembelajaran harus berusaha merancang pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang disampaikan sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik yang akan bermuara pada penguasaaan konsep matematika dan peningkatan mutu hasil belajar pembelajaran. Dengan peserta

didik mengikuti eIIaluasi pembelajaran dapat menentukan tinggi rendahnya hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Hasil belajar matematika yang diharapkan setiap sekolah adalah hasil belajar yang mencapai ketuntasan belajar matematika peserta didik. Peserta didik dikatakan tuntas apabila nilai hasil belajar matematika peserta didik mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah.

Mencapai hasil belajar matematika yang optimal maka penggunaan media pembelajaran yang tepat merupakan faktor penentu. Karena media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang tidak bisa diabaikan dan sudah merupakan bagian kesatuan yang sangat bermanfaat untuk dapat memperjelas tanggapan peserta didik terhadap materi pembelajaran, menambah perhatian peserta didik sehingga memungkinkan timbulnya kegiatan pembelajaran peserta didik. Media bukan hanya sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar melainkan sebagai alat penyalur pesan bagi peserta didik, sebagai pembawa pesan, media tidak hanya oleh pendidik tetapi yang lebih penting lagi dapat digunakan oleh peserta didik sehingga jelas dan menarik bagi peserta didik.

Abdurrahman (2018:56) hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri adalah suatu proses seseorang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan tingkah laku yang relatif permanen. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional, biasanya pendidik menetapkan tujuan pembelajaran. Peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah mereka yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Menurut Soemantri (2018:20) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu indikator dari perubahan peserta didik yang terjadi setelah mengalami proses belajar dimana untuk mengungkapnya biasanya dapat menggunakan suatu alat penilaian yang ditetapkan sekolah oleh pendidik.

Menurut Winkel (2017:34) menjelaskan bahwa hasil belajar secara umum, merupakan salah satu bukti yang menunjukkan hasil atau keberhasilan seseorang yang telah melakukan proses belajar sesuai dengan bobot atau nilai yang diperolehnya. Sujana (2019:8) berpandangan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar**.**

Menurut Hamalik (2015:30), memberikan gambaran bahwa hasil belajar yang diperoleh dapat diukur melalui kemajuan yang diperoleh peserta didik setelah belajar dengan sungguh-sungguh. Dengan demikian hasil belajar tampak terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang dapat diamati dan diukur melalui perubahan sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Syafrudin (2018:13) Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh setelah melalui beberapa proses pertemuan. Proses pertemuan adalah terjadinya interaksi antara peserta didik dan pendidik. Dimana proses tersebut akan mengahasilkan suatu perolehan yang telah dilakukannya, hal ini berupa perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku inilah yang akan menjadi tanda sebagai hasil belajar yang telah dilakukan oleh peserta didik. Baik perubahan tersebut berupa perubahan itu baik atau tidaknya yang akan menunjukkan ketuntasan hasil belajarnya. Perubahan yang dialami oleh indIidu melalui proses belajar mengajar merupakan perolehan

yang menjadi hasil belajar. Dimana proses belajar tersebut akan diperoleh dengan melakukan evaluasi pada hasil belajar

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat di tarik benang merahnya bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan diri individu setelah proses belajar yang dapat diukur dengan nilai yang dipeoleh peserta didik setelah mereka melaksanakan atau mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Riyana (2018:6) Media berasal dari kata latin "medius" yang berarti "tengah" yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah medium berarti perantara atau pengantar atau perantara. Dengan demikian, media merupakan wahana untuk menyalurkan informasi pembelajaran atau menyampaikan pesan. Sementara Sugiyono (2017:26) Media berasal dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar. Media adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, atau alat yang dapat memperlancar suatu proses pembelajaran.

Menurut Sanjaya (2017:60) Media pembelajaran adalah sarana komunikasi baik dalam bentuk cetak maupun audio IIisual, termasuk teknologi perangkat keras dan kedudukan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah berbagai komponen yang ada di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang mereka untuk belajar.

Menurut Dewi Saraswati (2018:324) media pembelajaran adalah alat atau media untuk menyalurkan informasi pembelajaran atau menyalurkan pesan yang ingin disampaikan. Sementara menurut Rusdiyah (2019:128) Media yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin disampaikan. Suatu media dapat membawa pesan dan informasi yang bertujuan dan mengandung pembelajaran, sehingga dapat disebut media pembelajaran. Fungsi media adalah untuk menarik perhatian peserta didik, membangkitkan minat peserta didik, mengatasi kendala waktu, dan mengefektifkan kegiatan pembelajaran serta stimulasi peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat perantara yang digunakan oleh Pendidik dalam proses belajar mengajar yang berfungsi untuk menyampaikan pesan materi pada peserta didik pada saat pelaksanaan proses pembelajaran

Menurut Isran (2017:7) Media *Puzzle* adalah media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun menjadi gambar utuh. Pemilihan media *Puzzle* selain menarik dan mampu memusatkan perhatian peserta didik, manfaat media *Puzzle* adalah dapat melatih penalaran atau dapat menggali kreatIitas peserta didik dalam membaca permulaan. Peserta didik akan lebih mudah mengeluarkan ide-idenya sehingga dapat membaca permulaan. Manfaat bagi pendidik dalam menggunakan media *Puzzle* merupakan suatu inoIIasi baru karena dalam penggunaan media gambar disajikan dalam bentuk *Puzzle*.

Menurut Permata (2020:10) Media permainan *Puzzle* merupakan media gambar yang termasuk dalam jenis media IIisual karena dapat dicerna melalui indera penglihatan. Teka-teki adalah permainan yang digunakan dengan menyusun potongan-potongan gambar menjadi satu kesatuan yang utuh. Menurut Dini (2017:281) permainan *Puzzle* adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, berupa barang atau sesuatu yang dapat dimainkan. Permainan adalah kegiatan yang menimbulkan kegairahan, atau kesenangan yang dilakukan secara

sukarela. Permainan merupakan kegiatan yang menyenangkan, permainan dapat membantu mengasah otak, berfikir dan beberapa cara untuk memecahkan suatu masalah.

Kasri (2018:3210 mengemukakan bahwa game *Puzzle* juga dikenal sebagai game pembongkaran. Menurut Kasri, kata *Puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang artinya teka-teki, atau bongkar pasang berupa potongan-potongan gambar, *Puzzle* adalah media sederhana yang dimainkan dengan cara dibongkar. *Puzzle* adalah alat permainan deduktif yang dapat merangsang kemampuan anak yang dimainkan dengan cara membongkar kepingan *Puzzle*, manfaat penggunaan *Puzzle* dalam pembelajaran adalah dapat meningkatkan kemampuan kognitif yang berkaitan dengan belajar dan memecahkan suatu masalah.

Sesanti (2018:94) mengemukakan bahwa media *Puzzle* adalah permainan menyusun potongan-potongan gambar untuk membuat gambar yang lengkap. *Puzzle* sebagai alat permainan yang dapat membantu membangun koordinasi tangan-mata untuk mempelajari konsep perakitan dalam bentuk dua atau tiga buah permainan bongkar pasang.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa teka-teki adalah permainan menyusun atau membongkar kepingan-kepingan gambar atau benda yang telah dipecahkan dalam beberapa bagian sehingga tercipta gambaran yang utuh dan akan merangsang kemampuan kognitif anak. *Puzzle* adalah permainan pemecahan masalah yang berisi tantangan. Teka-teki adalah bentuk hiburan, tetapi juga memecahkan masalah logika. Memecahkan masalah dalam teka-teki membutuhkan pengenalan pola dan menyusun pola tertentu.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Menurut Sanjaya (2018:11) bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan tanggung jawab dan kualitas peran guru untuk mengelola pembelajaran dan melakukan reflekasi oleh para partisipan seperti guru, peserta didik, kepala sekolah untuk meningkatkan pembelajaran di dalam kelas. Desain Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas dari Kemmis dan Taggart (dalam Aqib dan Chotibuddin (2018:5). Subyek dalam penelitian ini adalah siswa Kelas III dengan jumlah siswa 25 orang yang terdiri dari siswa laki-laki 13 orang dan perempuan 12 orang.

Adapun prosedur penelitian dalam penelitian ini yaitu dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi sampai pada tahap refleksi. Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas dari Chotibuddin (2018:5) yang tahapannya diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan yaitu : Pada tahap ini peneliti mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan oleh peneliti dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mulaian dari peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), peneliti mempersiapkan lembar pengamatan aktivitas pendidik, lembar pengamatan aktivitas peserta didik, menyiapkan soal evaluasi yang akan dikerjakan oleh peserta didik untuk dapat mengukur hasil belajar peserta didik.
2. Pelaksanaan Tindakan yaitu : Jika tahap persiapan sudah matang, maka tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan, yaitu menerapkan dan melaksanakan tindakan berdasarkan rencana yang telah ditetapkan. Apabila

tidak menunjukkan hasil yang diharapkan, maka diadakan peninjauan kembali terhadap prosedur serta merumuskan rencana perbaikan/penyempurnaan yang akan dilaksanakan pada siklus beriktunya.

3. Pemantauan dan Evaluasi
   Pada tahap ini dilakukan proses pemantauan oleh pendidik mitra selaku observer terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan yaitu: (1) format observasi aktivitas pendidik, (2) format observasi aktivitas peserta didik, (3) format penilaian hasil belajar. Selanjutnya bersama pendidik mitra mengevaluasi hasil pemantauan yang telah dilakukan, dan untuk evaluasi hasil belajar dilakukan pada tahap akhir setiap siklus yang diberikan pada bentuk tulisan.
4. Analisis Data dan refleksi
   Analisis data dilakukan dengan memperhatikan hasil-hasil tes yang diberikan kepada peserta didik dengan tehnik persentase, sehingga pada tahap refleksi pendidik dapat melihat data observasi dan hasil tes, apakah tindakan yang dilaksanakan mencapai hasil yang diharapkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melaksanakan proses pembelajaran dari sebanyak enam kali pertemuan terdiri dari tiga siklus maka dapat diuraikan hasil belajar peserta didik yang diteliti oleh pendidik pada siklus I, siklus II dan siklus III yang dinilai dari aktivitas pendidik, sktivitas peserta didik, serta penilaian hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi pecahan melalui media Puzzle Sogam.

Aktivitas pendidik pada siklus I pertemuan I dari 24 aspek yang diamati pada kategori baik 12 aspek atau mencapai 50%, kategori cukup 12 atau mencapai 50%. Pertemuan II dari 24 aspek yang amati kategori sangat baik 2 aspek atau mencapai 8%, kategori baik 12 aspek atau mencapai 50%, kategori cukup 10 aspek atau mencapai 42%. Siklus II Pertemuan I dari 24 aspek yang diamati kategori sangat baik 4 aspek atau mencapai 17%, pada kategori baik 12 aspek atau mencapai 50%, kategori cukup 8 aspek atau mencapai 33%. Siklus II pertemuan II kategori sangat baik 4 aspek atau mencapai 17%, kategori baik 14 aspek atau mencapai 58%, kategori cukup 6 aspek atau mencapai 25%. Siklus III pertemuan I kategori sangat baik 4 aspek atau mencapai 17%, kategori baik 15 aspek atau mencapai 62%, kategori cukup 5 aspek atau mencapai 21%, siklus III pertemuan II kategori sangat baik 4 aspek atau 17%, kategori baik 18 aspek atau mencapai 75%, kategori cukup 2 aspek atau mencapai 8%.

Aktivitas peserta didik pada siklus I pertemuan I dari 22 aspek yang diamati kategori baik 11 aspek atau mencapai 50%, kategori cukup 9 aspek atau 41%, kategori kurang 2 aspek atau mencapai 9%. Pertemuan II kategori kategori baik 13 aspek atau mencapai 59%, kategori cukup 7 aspek atau mencapai 32%. Kategori kurang 2 aspek atau mencapai 9%. Siklus II Pertemuan I kategori baik 15 aspek atau mencapai 68%, kategori cukup 7 aspek atau mencapai 32%. Siklus II pertemuan II kategori baik 16 aspek atau mencapai 73%, kategori cukup 6 aspek atau mencapai 27%. Siklus III pertemuan I kategori baik 17 aspek atau mencapai 77%, kategori cukup 5 atau mencapai 23%. Siklus III pertemuan II, kategori sangat baik 4 aspek atau mencapai 18%, kategori baik 16 aspek

atau mencapai 73%, kategori cukup 2 aspek atau mencapai 9%.

Hasil belajar peserta didik siklus I, siklus II dan siklus III dapat diuraikan sebagai berikut: siklus I pertemuan I dari 25 peserta didik yang tuntas 7 peserta didik atau 28% sedangkan yang tidak tuntas 18 peserta didik atau 72%. Sedangkan pada siklus I pertemuan II dari 25 jumlah peserta didik terdapat 10 peserta didik yang tuntas atau mencapai 40% sedangkan yang tidak tuntas 15 peserta didik atau mencapai 60%. Siklus II pertemuan I dari 25 peserta didik keseluruhan jumlah peserta didik, terdapat 13 peserta didik yang tuntas atau mencapai 52%. Sedangkan yang tidak tuntas berjumlah 12 peserta didik atau mencapai 48%. Siklus II pertemuan II dari 25 peserta didik terdapat 17 peserta didik yang tuntas atau 68%, yang tidak tuntas terdapat 8 peserta didik atau 32%. Siklus III peretmuan I dari 25 peserta didik terdapat 19 peserta didik yang tuntas atau mencapai 76%, tidak tuntas terdapat 6 peserta didik atau mencapai 24%. Siklus III pertemuan II dari 25 peserta didik terdapat 23 peserta didik yang tuntas atau 92%, tidak tuntas terdapat 2 peserta didik atau 8%.

Berdasarkan hasil tersebut didik terdapat 2 peserta didik yang yang tidak tuntas pada materi pecahan melalau penggunaan media Puzzle Sogam di SD Laboratorium UNG masih terdapat 2 peserta didik atau mencapai 8% sehingga pendidik dan pendidik mitra menyusun kembali rencana tindakan yang akan dilaksanakan oleh pendidik sebagai tindakan untuk mengatasi 2 peserta didik yang tidak tidak tuntas.

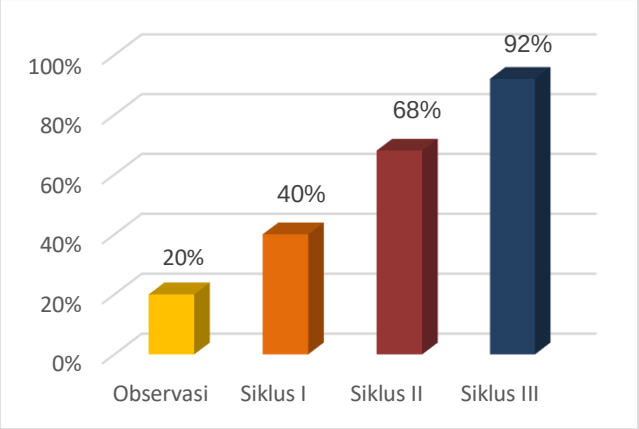


Diagram 1. Grafik Capaian Hasil Belajar Peserta didik Siklus I, Siklus II dan Siklus III

Sehubungan dengan perolehan hasil belajar peserta didik tentang pembelajaran matematika pada materi pecahan melalui media puzzle sogam di kelas 3 SDN 4 Suwawa Timur dari siklus I, siklus II sampai siklus III yang dilaksanakan oleh pendidik maka hipotesis yang menyatakan bahwa ” Jika pendidik menggunakan media *Puzzle Sogam* maka hasil belajar matematika peserta didik kelas III SDN 4 Suwawa Timur Kabupaten Bone Bbolango meningkat. Dengan demikian Penelitian Tindakan ini hanya dilakukan tiga siklus saja setiap siklus masing-masing duakali pertemuan tidak menutup kemungkinan penelitian ini memiliki kelamahan baik dari segi proses penelitian maupun hasil yang dicapai

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembehasan tentang materi pecahan melalui media *Puzzle Sogam* maka hasil belajar matematika peserta didik kelas III SDN 4 Suwawa Timur Kabupaten Bone Bbolango. Siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 28%. Sedangkan siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 24%.

Peningkatan tersebut dibuktikan dengan Hasil pelaksanaan siklus I peserta didik yang tuntas mencapai 40%. Siklus II peserta didik yang tuntas mencapai 68%. Siklus III 92%. Sedangkan yang belum tuntas terdapat 2 peserta didik atau 8%. Dengan demikian maka penelitian dapat diterima karena melebihi hipotesis yag ditetapkan.

5. DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, 2018. *Evaluasi Hasil Belajar.* Pustaka Belajar Kasri

Aqib, Zaenal Dan Chotibuddin, M. 2018. *Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas: Untuk Guru/Kepala dan Pengawas Sekolah/Dosen dan Mahapeserta didik/Peneliti*. Yogyakarta: Deepublish

Dewi Saraswati. 2018. *The DeIIeloping Of Tematik Teaching Media Magic Puzzle Theme Of "Berbagi Pekerjaan" In Fourth Grade Of Primary School*. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, (4) 1 ISSN 2460-6324. Diakses tgl, 9 juni 2023

Dini. 2017. "*Perencanaan Game Puzzle Untuk Pembelajaran Metodelogi Multimedia"*. Jurnal Algoritma, IIol. 14 No. 2. Diakses tgl 5 juni 2023

Hamalik. 2015. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Jakarta PT. Bumi Aksara

Isran. 2017. *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. Jakarta. Alfabet

Permata. 2020. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun*. Jurnal Pendidikan InoIlasi Pembelajaran. Diakses tgl 9 juni 2023

Riyana. 2018. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CII. Wacana Prima

Rusydiyah. 2019. *Desain Pembelajaran IINOIIATIF Dari Teri ke Parak*tik. Depok: PT RajaGrafindo Persada

Sanjaya. 2017. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Sesanti 2018. *Desain Pembelajaran IINOIIATIF Dari Teri ke Parak*tik. Depok: PT RajaGrafindo Persada

Soemantri.2018. *Belajar dan Pertemuan.*Jogjakarta:PT. AR-Ruzz Media

Sugiyono.2017. *Model Pembelajaran & Pengembangan Research and DeIIelopment* Yogyakarta: Alfabeta

Syafrudin.2018. *Evaluasi Hasil Belajar.* Pustaka Belajar

Winkel. 2017.*Strategi Belajar Mengajar.* Jakarta: Rineka Cipta