



Research Article

Menggunakan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran di SD

Kamiliatus Zahroh¹, Misbahul Khoir², Rifatus Safira³

1. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Sumenep; kamiliatuszahroh@gmail.com
2. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Sumenep; misbahulk235@gmail.com
3. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Sumenep; rsafirazi8@gmail.com

Copyright © 2024 by Authors, Published by **Regulate: Jurnal Ilmu Pendidikan, Hukum dan Bisnis**. This is an open access article under the CC BY License <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Received : October 09, 2024

Revised : November 04, 2024

Accepted : November 23, 2024

Available online : December 20, 2024

How to Cite: Kamiliatus Zahroh, Misbahul Khoir, & Rifatus Safira. (2024). Using Puzzle Games to Increase Student Involvement in Elementary Learning. *Regulate: Jurnal Ilmu Pendidikan, Hukum Dan Bisnis*, 1(2), 115-125. <https://doi.org/10.61166/regulate.v1i2.26>

Using Puzzle Games To Increase Student Involvement In Learning in Elementary School

Abstract. This study aims to increase student involvement in learning, namely IPAS on the material of plant parts using puzzle game in class IV SDN Ponteh 1 Pamekasan. This research used the PTK (Classroom Action Research) method which was conducted on October 26, 2024. The results showed that the puzzle game was effective in increasing students involvement with 100% of students successfully completing the puzzle correctly. The activity of arranging the puzzle according to the instructions given by the researcher makes students more enthusiastic in learning. This shows that an interesting learning strategy can increase student participation and the success of the learning process.

It is expected that this puzzle game can be used sustainably to maintain student involvement, and be considered in learning with different material.

Keywords: Puzzle Game, student involvement

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yaitu IPAS pada materi bagian-bagian tumbuhan menggunakan metode permainan Puzzle di kelas IV SDN Ponteh 1 Pamekasan. Penelitian ini menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilaksanakan pada 26 Oktober 2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan Puzzle efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dengan 100% siswa berhasil menyelesaikan puzzle dengan benar. Aktivitas menyusun puzzle sesuai dengan petunjuk yang diberikan peneliti membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan partisipasi siswa dan keberhasilan proses belajar. Diharapkan permainan puzzle ini dapat digunakan secara berkelanjutan untuk menjaga keterlibatan siswa, serta dipertimbangkan dalam pembelajaran dengan materi yang berbeda.

Kata Kunci: Permainan Puzzle, Keterlibatan Siswa

PENDAHULUAN

Pembelajaran di dalam kelas sering kali dihadapkan pada tantangan untuk menjaga minat dan keterlibatan siswa. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan belajar. Siswa yang terlibat secara aktif cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan, serta memiliki motivasi yang lebih tinggi untuk belajar. Namun, pada kenyataannya, masih banyak siswa yang kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti metode pengajaran yang kurang menarik, atau aktivitas pembelajaran yang kerap kali menggunakan buku majalah atau lembar kerja peserta didik (LKPD) yang mengakibatkan kelas menjadi kurang efektif dikarenakan anak merasa bosan dengan aktivitas pembelajaran sehingga anak lebih memilih kegiatan lain yang mereka senangi dan dianggap lebih menyenangkan (ramai sendiri) (Permata, 2020).

Salah satu cara untuk meningkatkan keterlibatan siswa adalah dengan menggunakan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Metode permainan menjadi salah satu alternatif yang dapat diterapkan, karena permainan cenderung menarik minat siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Dengan kegiatan bermain dapat membantu anak dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dengan situasi yang menyenangkan, aktif, dan tanpa paksaan (Permata, 2020).

Salah satu bentuk permainan yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah puzzle. Media puzzle adalah media permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotak-kotak, huruf, dan angka yang membentuk pola tertentu sehingga siswa ada keinginan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat (Fadliyani, 2024). Puzzle termasuk dalam permainan yang mengandung kegiatan asosiatif menghubungkan atau merangkaikan. Tugas pemain yaitu menyusun kembali atau menata ulang suatu sistem acak (Nurpratiwiningsih, 2019). Puzzle tidak hanya

menantang siswa untuk berpikir secara logis dan kritis, tetapi juga mengajarkan mereka untuk bekerja sama dalam kelompok, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Manfaat utama dari menggunakan permainan puzzle dalam pembelajaran adalah peningkatan keterlibatan siswa. Pembelajaran yang berbasis permainan lebih cenderung menarik minat siswa karena memberikan tantangan yang menyenangkan dan mengurangi rasa bosan. Pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Ketika siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, mereka akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan, karena mereka tidak hanya pasif mendengarkan, tetapi juga berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran (Nugroho et al., 2021).

Selain meningkatkan keterlibatan siswa, permainan puzzle juga dapat membantu pengembangan keterampilan sosial di antara siswa. Puzzle, terutama yang dimainkan dalam kelompok, mendorong kolaborasi dan komunikasi antar siswa. Dalam menyelesaikan puzzle bersama, siswa diharapkan untuk saling berdiskusi, berbagi ide, serta bekerja sama untuk mencapai solusi. Hal ini memperkuat keterampilan sosial mereka, seperti kemampuan bekerja dalam tim, menghargai pendapat orang lain, dan menyelesaikan konflik dengan cara yang positif. Aktivitas kolaboratif dalam permainan puzzle dapat meningkatkan rasa kebersamaan dan saling pengertian antara siswa, yang pada gilirannya memperkuat keterampilan interpersonal mereka (Prasetyo, S., & Indriani, 2023).

Permainan Puzzle mendorong siswa untuk berpikir kritis, menganalisis informasi, serta menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi (Widianingrum, 2023). Dengan demikian, penggunaan puzzle dalam pembelajaran dapat menjadi sarana untuk meningkatkan keterlibatan kognitif siswa, sekaligus mengasah kemampuan berpikir mereka. Selain itu, puzzle juga dapat memberikan tantangan yang menyenangkan bagi siswa, sehingga suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menarik.

Salah satu alasan mengapa permainan puzzle efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa adalah karena sifatnya yang interaktif dan menantang. Permainan ini dapat menumbuhkan efek ketagihan karena memiliki tantangan yang dapat membuat anak ingin mencoba dan terus mencoba hingga berhasil (Kase Adelsi, 2021).. Siswa harus berpikir secara logis dan strategis untuk menyelesaikan puzzle, yang pada akhirnya akan meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah. Selain itu, permainan ini juga mendorong kolaborasi antara siswa, karena banyak puzzle yang bisa diselesaikan dalam kelompok. Hal ini menciptakan dinamika kelas yang lebih hidup dan partisipatif, di mana setiap siswa memiliki kesempatan untuk berkontribusi.

Meskipun demikian, penerapan metode puzzle dalam pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang agar dapat memberikan dampak yang maksimal. Sebagai contoh, guru perlu memilih puzzle yang sesuai dengan topik dan tingkat kesulitan yang sesuai dengan kemampuan siswa. Selain itu, waktu yang diberikan untuk menyelesaikan puzzle juga harus diatur agar siswa dapat bekerja dengan optimal tanpa merasa tertekan. Agar efektivitasnya terjaga, guru perlu

melakukan evaluasi terhadap setiap sesi pembelajaran yang melibatkan permainan puzzle, untuk memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Hal ini sejalan dengan pendapat dari (Setiawan, 2022), yang menekankan pentingnya pengawasan dan evaluasi dalam setiap metode pengajaran yang diterapkan.

Permainan puzzle tidak hanya menguntungkan bagi siswa, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas pengajaran guru. Dengan menggunakan puzzle sebagai alat bantu, guru dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan interaktif. Penggunaan permainan puzzle juga memungkinkan guru untuk beradaptasi dengan gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Siswa yang cenderung lebih visual, misalnya, akan lebih mudah memahami materi melalui puzzle yang melibatkan elemen gambar dan pola. Sedangkan siswa yang lebih suka berpikir logis akan merasa tertantang dengan teka-teki yang membutuhkan pemikiran sistematis. Dengan demikian, puzzle memungkinkan guru untuk memenuhi kebutuhan belajar yang lebih individualistik di dalam kelas.

Dalam penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan permainan memiliki dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam belajar. Contohnya dalam penelitian oleh (Valeria s, 2016) menemukan bahwa permainan puzzle efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II B dalam pembelajaran IPAS di SD Negeri Gedongkiwo. Penelitian yang diteliti oleh Valeria ini dilakukan secara kolaboratif, artinya peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, tetapi bekerjasama dengan guru kelas di SD tersebut. Beda halnya dengan penelitian peneliti, peneliti melakukan penelitian sendiri dengan mengajar langsung Siswa di SDN Ponteh 1 kelas 4. Penelitian sebelumnya dengan penelitian peneliti sama-sama menggunakan metode penelitian (*Classroom action research*) atau biasa disebut PTK/penelitian tindakan kelas.

Melalui permainan puzzle, siswa merasa lebih termotivasi karena mereka dihadapkan pada tantangan yang menstimulasi rasa ingin tahu. Ketika mereka berhasil menyelesaikan puzzle, mereka merasa puas dan percaya diri, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi untuk terus belajar. Ini menunjukkan bahwa permainan puzzle tidak hanya menarik secara kognitif, tetapi puzzle dapat meningkatkan keterampilan kognitif, melatih logika, memperluas kesabaran, mengasah otak, melatih nalar, memecahkan masalah, dan sebagainya (Permata, 2020). Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui apakah metode permainan puzzle dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK dipilih karena memungkinkan peneliti untuk melakukan intervensi langsung dan melihat efek dari penggunaan permainan puzzle terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri atas empat tahapan yang dilakukan dalam siklus. Empat tindakan ini yaitu meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Widianingrum, 2023). PTK ini melibatkan guru dan siswa secara langsung. Penelitian ini meneliti bagaimana metode permainan Puzzle dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung

dalam pembelajaran IPAS yaitu materi bagian-bagian tumbuhan.

Penelitian ini hampir sama dengan penelitian Valeria, S. 2016 yaitu meneliti tentang penggunaan media puzzle untuk meningkatkan motivasi belajar ipa siswa kelas II B SD Negeri Gedongkiwo, valeria mengatakan bahwa puzzle dapat membangkitkan semangat belajar siswa, dari hal itu siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik (Valeria s, 2016). Dimana nantinya dengan siswa yang semangat, dan termotivasi, siswa akan terlibat dalam pembelajaran yang dapat berpengaruh terhadap pemahaman siswa pada pelajaran yang disampaikan oleh guru. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri atas empat tahapan yang dilakukan dalam siklus. Empat tindakan ini yaitu meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek dan objek Penelitian

Subjek penelitian yang dilakukan ini adalah siswa kelas IV di SDN Ponteh 1, yang berjumlah 25 siswa. Sedangkan objek dari penelitian adalah untuk mengetahui peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan Puzzle.

Setting Penelitian

Penelitian dilakukan di ruang kelas pada tanggal 26 Oktober 2024 selama proses pembelajaran mata pelajaran yang dipilih (IPAS). Penelitian ini berlangsung selama satu jam pelajaran.

Indikator Keberhasilan

Penelitian ini dianggap berhasil jika keterlibatan siswa dalam pembelajaran meningkat sebesar 80% atau lebih di setiap aspek keterlibatan setelah menggunakan permainan puzzle.

Desain dan Langkah-Langkah Penelitian

Penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Siklus I

Perencanaan.

Peneliti menyiapkan permainan puzzle yang relevan dengan materi pembelajaran, Peneliti juga merancang rencana pembelajaran dengan metode permainan puzzle serta instrumen untuk mengukur keterlibatan siswa (lembar observasi dan catatan lapangan). Peneliti juga menyusun kriteria keberhasilan dalam pembelajaran. Pada penelitian ini, keberhasilan pembelajaran dinyatakan tercapai jika 80% siswa memenuhi ketuntasan belajar dengan nilai minimal 70, sesuai dengan kkm IPAS untuk kelas IV. Untuk mengetahui keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta paham tidaknya dengan materi yang dijelaskan, dilakukan analisis data menggunakan rumus tertentu yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{kelompok berhasil}}{\text{Jumlah Total kelompok}} \times 100$$

Di bawah ini adalah langkah-langkah dalam menghitung hasil dari lembar kerja peserta didik dalam bentuk puzzle yang dilakukan secara kelompok untuk siswa kelas 4 yaitu: Total skor maksimal untuk 5 pertanyaan dalam puzzle tersebut adalah 15, kekompakan dan terlibatnya semua siswa dalam kelompok saat mengerjakan puzzle tersebut diberikan skor 25, jadi $5 \times 15 + 25 = 100$.

Hal yang dipertimbangkan dalam penilaian adalah:

Penilaian	Skor
1 benar	15
2 benar	30
3 benar	45
4 benar	60
5 benar	75
Kekompakan/keterlibatan	25
Total	100

Pelaksanaan

Pada saat pelaksanaan penelitian pada tanggal 26 oktober 2024 peneliti melakukan penelitian dengan mengajar langsung di kelas 4 guna mengetahui apakah permainan puzzle dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut peneliti mengawalinya dengan melakukan *ice breaking* agar siswa dapat fokus dan membuat suasana menjadi menyenangkan. Saat memasuki materi (Bagian-bagian tumbuhan) penulis menjelaskan apa yang akan dipelajari pada hari itu, peneliti tidak langsung menjelaskan materi tetapi terlebih dahulu menanyakan kepada siswa, pada saat itu tidak semua siswa dapat menjawab masih banyak yang hanya diam. Kemudian peneliti menjelaskannya secara lebih rinci. Untuk mengetahui apakah siswa paham, peneliti membagikan puzzle yang sudah di siapka sebelumnya ke siswa. Sebelum itu peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok, dan setiap kelompok mendapatkan masing-masing 1 puzzle. Dari pengamatan peneliti saat itu setiap kelompok siswa bersemangat dan saling membantu untuk menyelesaikan puzzle tersebut, untuk menyelesaikan puzzle tersebut siswa harus mengerti fungsi dari masing-masing bagian tumbuhan. Siswa menyelesaikannya tepat waktu dari waktu yang di berikan oleh penulis, bahkan ada kelompok yang menyelesaikan puzzle terlebih dahulu sebelum waktu yang diberikan habis. Kemudian peneliti menyimpulkan tentang apa yang dipelajari saat itu. Diakhir pembelajaran penulis memberikan instrumen penelitian untuk mengetahui pandangan dan perasaan siswa mengenai metode permainan puzzle yang telah dilakukan.

Observasi

Peneliti memperoleh data saat pembelajaran berlangsung mengenai keterlibatan dan kekompakan dari siswa terhadap kelompoknya dalam menyelesaikan puzzle, dan ketepatan penyusunan puzzle. Kemudian dari hasil penyelesaian penyusunan puzzle dan data yang diperoleh dari siklus 1 dapat disimpulkan bahwa hasil pada siklus pertama ini menunjukkan bahwa metode permainan puzzle kelompok di kelas IV SDN Ponteh 1 berhasil diterapkan dengan baik yang dapat dilihat dari persentase yang mencapai 100% yaitu:

Adapun hasil telaah dari penelitian mengenai metode permainan puzzle pada kegiatan pembelajaran di SDN Ponteh 1 yaitu:

kelompok	Skor
1	95
2	75
3	80
4	100

Dari hasil observasi di SDN Ponteh 1, ditemukan data bahwa di kelas IV yang berjumlah 25 siswa, hasil dari penyelesaian puzzle kelompok sebagai berikut :

kelompok	skor
1 (6 siswa)	95
2 (7 siswa)	75
3 (6 siswa)	80
4 (6 siswa)	100

Nilai rata-rata dari setiap kelompok adalah :

kelompok	<i>nilai kelompok banyaknya anggota</i>
1	$\frac{95+95+95+95+95+95}{6} = 95$
2	$\frac{75+75+75+75+75+75+75}{7} = 75$
3	$\frac{80+80+80+80+80+80}{6} = 80$
4	$\frac{100+100+100+100+100+100}{6} = 100$

Jumlah kelompok yang berhasil menyelesaikan puzzle dengan baik atau melebihi nilai kkm yaitu 70 adalah 4 kelompok yang bisa dilihat dari tabel diatas.

persentase kelompok yang menyelesaikan puzzle adalah sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{kelompok berhasil}}{\text{Jumlah Total kelompok}} \times 100$$

$$\text{Persentase} = \frac{4}{4} \times 100 = 100\%$$

Kemudian dikuatkan dengan jawaban angket yang diberikan oleh peneliti yang hasilnya yaitu permainan puzzle membantu siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh peneliti. Siswa merasa senang ketika peneliti menggunakan metode permainan puzzle. Permainan puzzle membuat pembelajaran lebih menarik. Rata-rata siswa lebih mudah mengingat materi setelah bermain puzzle, peneliti memberikan instruksi dengan jelas sebelum memulai permainan puzzle. Permainan puzzle mendorong siswa untuk berfikir kritis dan kreatif, waktu yang diberikan peneliti untuk siswa menyelesaikan puzzle cukup, permainan puzzle membuat siswa lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran, dan permainan puzzle membuat kerjasama antar kelompok siswa menjadi lebih baik.

Keterlibatan siswa dalam metode pembelajaran melalui permainan puzzle dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka. Metode ini memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga menciptakan suasana yang menyenangkan dan interaktif. "Permainan puzzle dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan menggabungkan aspek kognitif dan emosional, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar" (Hidayah, N., & Arifin, 2021) Indikator keterlibatan dapat dilihat dari antusiasme siswa saat bermain, frekuensi partisipasi, serta kemampuan mereka untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Dalam konteks pembelajaran, permainan puzzle juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif. Ketika siswa dihadapkan pada tantangan untuk menyusun potongan puzzle, mereka dilatih untuk mengembangkan strategi dan memecahkan masalah. Seperti yang diungkapkan oleh (Sari, R., & Wahyudi, 2022), "kegiatan seperti puzzle tidak hanya melatih kemampuan kognitif siswa, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial melalui kolaborasi dalam kelompok." Dengan demikian, siswa tidak hanya terlibat secara individu, tetapi juga belajar pentingnya kerja tim dan komunikasi.

Keterlibatan siswa dalam permainan puzzle juga dapat diukur melalui feedback yang diberikan oleh mereka. Siswa yang merasa terlibat biasanya akan memberikan tanggapan positif terhadap metode pembelajaran yang digunakan. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh (Nuraini, S., & Rahmawati, 2023) yang menyatakan bahwa "siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran lebih cenderung untuk memberikan umpan balik yang konstruktif dan menunjukkan rasa puas terhadap pengalaman belajar mereka." Dengan demikian, umpan balik siswa menjadi indikator penting dalam mengevaluasi efektivitas metode permainan puzzle.

Terakhir, permainan puzzle memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka pelajari dalam konteks yang lebih

praktis. "Penggunaan permainan puzzle dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan akademik siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna" (Iskandar, M., & Mulyani, 2024). Oleh karena itu, penerapan metode permainan puzzle dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkaya proses belajar mereka secara keseluruhan.

Refleksi :

Tahap ini menggunakan metode PTK dengan pendekatan puzzle memberikan gambaran yang menarik tentang cara mengoptimalkan pemahaman siswa. puzzle memungkinkan siswa belajar dengan cara menyusun dan memecahkan masalah secara berurutan. Dalam konteks PTK, peneliti pertama kali merencanakan penggunaan puzzle yang sesuai dengan materi pembelajaran, melaksanakan kegiatan tersebut di kelas, lalu mengamati respon siswa. misalnya, ketika siswa menyusun potongan-potongan informasi untuk Membentuk pemahaman yang utuh tentang suatu konsep, mereka secara aktif melibatkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama tim.

Permainan puzzle, tidak hanya meningkatkan keterampilan berpikir logis dan analitis, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan melibatkan siswa dalam kegiatan yang menantang namun menghibur, metode ini dapat mendorong mereka untuk berpikir kritis serta bekerja sama dalam menyelesaikan masalah, yang penting untuk perkembangan intelektual mereka.

Setelah kegiatan dilakukan, peneliti dapat merefleksikan efektivitas metode ini, seperti melihat apakah siswa merasa lebih tertantang dan termotivasi, serta seberapa jauh peningkatan pemahaman mereka tentang materi yang disampaikan oleh peneliti. Selain dari manfaat permainan puzzle yang sudah dipaparkan, dalam menggunakan permainan puzzle menuntut kreativitas dari seorang guru. Guru dituntut untuk membuat permainan puzzle lebih menarik, juga dapat dengan mudah dipahami oleh siswa. Sehingga proses pembelajaran bisa berjalan dengan lancar dan menyenangkan.

Dari data yang dihasilkan, dapat disimpulkan bahwa menggunakan permainan puzzle untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sudah sesuai dengan yang diharapkan, karena dapat dilihat dari hasil persentase yaitu berhasil 100%. Jadi penelitian ini tidak perlu dilanjutkan cukup satu siklus saja.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan permainan puzzle dalam pembelajaran IPAS khususnya materi bagian-bagian tumbuhan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran di kelas IV SDN Ponteh 1 Pamekasan. Proses kegiatan itu dilakukan dengan siswa menyusun puzzle menjadi sebuah gambar yang utuh sesuai dengan petunjuk yang ada.

Penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian tindakan kelas yang berlangsung dalam satu siklus saja. Karena dalam siklus pertama penggunaan

permainan puzzle terbukti berhasil dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sehingga penelitian ini berhenti di siklus pertama.

Dari hasil puzzle yang diselesaikan oleh siswa semuanya benar dan tepat. Dan persentase siswa yang berhasil adalah mencapai 100% Ini membuktikan bahwa permainan puzzle efektif digunakan dalam pembelajaran guna dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Siswa akan lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran apabila siswa tertarik dengan bagaimana cara guru menyampaikan materi pelajaran. Jadi strategi atau metode yang guru gunakan berpengaruh terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadliyani, et al; (2024). Pengaruh Penggunaan Game Puzzle terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas 1. A. *Ainara Jurnal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5, 106–107.
- Hidayah, N., & Arifin, Z. (2021). "Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 145–156.
- Iskandar, M., & Mulyani, T. (2024). "Efektivitas Permainan Puzzle dalam Meningkatkan Keterampilan Akademik Siswa." *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 60–65.
- Kase Adelsi, et al; (2021). Pengaruh Penggunaan Permainan Puzzle dalam Pendidikan Agama Kristen untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Indonesia Journal of Religius*, 4(2), 38–39.
- Nugroho, C. Y. R., Hariyatmi, H., & Supriyanto, S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA dengan Menggunakan Metode Eksperimen pada Siswa Kelas IV Semester Genap SDN 01 Tawangmangu Tahun 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*. <https://doi.org/10.36654/educatif.v3i4.80>
- Nuraini, S., & Rahmawati, L. (2023). "Feedback Siswa sebagai Indikator Keterlibatan dalam Pembelajaran Berbasis Permainan." *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(3), 223–236.
- Nurpratiwiningsih, et al; (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kontekstual*, 1(1), 2–3.
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *Pinus*.
- Prasetyo, S., & Indriani, R. (2023). Peningkatan motivasi dan partisipasi siswa melalui pembelajaran berbasis permainan puzzle. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 14(3), 210–223.
- Sari, R., & Wahyudi, E. (2022). "Pengembangan Keterampilan Sosial melalui Permainan Puzzle dalam Pembelajaran. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(4), 200–210.
- Setiawan, E. (2022). Penerapan metode pembelajaran berbasis puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 13(2), 88–100.

Valeria s. (2016). *penggunaan media puzzle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ipa siswa kelas II B SD Negeri Gedongkiwo.*

Widianingrum, et al; (2023). Penggunaan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Pada Siswa Kelas 3 SDN 1 Selur. *Jurnal Pendidikan Guru*, 4(3), 263-264.