

PENGARUH PENGGUNAAN GAME PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PADA SISWA KELAS III SDIT ABFA PAMEKASAN TAHUN AJARAN 2024/2025

Aliyatil Jannah^{*1}, Prihatin Sulistyowati², Triwahyudianto³

^{1,2,3}Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

aliyatiljannah2@gmail.com

ABSTRAK

Siswa sering kali cepat merasa bosan dan kurang fokus saat belajar, sehingga guru dituntut untuk merancang pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan *game* edukatif dapat menjadi alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game puzzle* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas III SDIT ABFA Pamekasan tahun ajaran 2024/2025. Penilitian ini menggunakan metode kuantitatif *quasi eksperimen (Non-Equivalent Control Group Design)* yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen (IIIA) sebanyak 13 siswa dan kelas kontrol (IIIB) sebanyak 11 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (*pre-test* dan *post-test*) serta lembar observasi. Data dianalisis menggunakan uji *independent sample t-test*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar kognitif antara kelompok eksperimen dan kontrol, dengan rata-rata *post-test* kelas eksperimen sebesar 80,77 dan kelas kontrol sebesar 62,73. Aspek afektif dan psikomotorik juga mengalami peningkatan meskipun secara statistik tidak signifikan. Kesimpulannya, penggunaan *game puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam aspek kognitif, dan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Kata Kunci: Keywords; *Game* Edukatif Keywords; *Puzzle* Keywords; Hasil Belajar Keywords; IPAS.

ABSTRACT

Students often get bored quickly and lack focus while learning, so teachers are required to design interesting and interactive learning. The use of educational games can be an alternative to create an active and enjoyable learning atmosphere. This study aims to determine the effect of using puzzle games on the learning outcomes of science in grade

III students of SDIT ABFA Pamekasan in the 2024/2025 academic year. This study used a quantitative quasi-experimental method (Non-Equivalent Control Group Design) involving two groups, namely the experimental group and the control group. The sample consisted of two classes, namely the experimental class (IIIA) with 13 students and the control class (IIIB) with 11 students. Data collection techniques used tests (pre-test and post-test) and observation sheets. Data were analyzed using an independent sample t-test. The results showed a significant difference in cognitive learning outcomes between the experimental and control groups, with an average post-test of 80.77 for the experimental class and 62.73 for the control class. Affective and psychomotor aspects also increased although statistically insignificant. In conclusion, the use of puzzle games has proven effective in improving student learning outcomes, particularly in cognitive aspects, and can be used as an alternative, fun and interactive learning medium.

Keywords: *Keywords; Educational Games; Puzzles; Learning Outcomes; Science*

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan komponen penting dalam sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan intelektual, sikap dan keterampilan siswa. Aspek dalam pembelajaran yang perlu diajarkan kepada siswa adalah aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dengan begitu guru dapat melihat hasil belajar siswa dari perubahan tingkah lakunya (Karuniawati et al., 2022). Adapun salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya daya serap siswa yaitu konsentrasi belajar yang rendah. Menurut Li, (2023) setiap siswa pada dasarnya mempunyai kemampuan untuk dapat melakukan konsentrasi belajar, Karena apabila siswa memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru didalam kelas, maka siswa akan dapat mengetahui sesuatu yang sebelumnya tidak diketahuinya, dan dapat melakukan sesuatu hal yang sebelumnya tidak pernah dilakukannya, artinya dalam proses belajar yang telah dilalui oleh siswa terjadinya perubahan tingkah laku dan perubahan kompetensi pada dirinya. Namun, guru menghadapi banyak tantangan dalam menjaga fokus siswa selama pembelajaran. Sistem pembelajaran di Indonesia lebih menuntut siswa untuk menguasai keseluruhan bidang pelajaran. Hal ini tidak sesuai dengan hakikat siswa sebagai subjek belajar, maka pembelajaran yang dilaksanakan harus berpusat pada siswa agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran karena hal tersebut bisa berdampak pada hasil belajar siswa (Nurzannah MIN & Serdang, 2022).

Rendahnya hasil belajar dapat disebabkan karena adanya beberapa faktor yang mempengaruhi selama proses pembelajaran berlangsung, salah satunya adalah kurangnya

inovasi dalam pemilihan media pembelajaran. Hal tersebut dapat menyebabkan pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan sehingga berakibat pada kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, yang berdampak pada penurunan hasil belajar (Sukma et al., 2022). Selama ini dalam proses pembelajaran khususnya Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) materi sejarah tradisi di Indonesian guru masih mendesain siswa untuk mengingat dan menghafal seperangkat fakta yang diberikan oleh guru, seolah-olah guru adalah sumber utama pengetahuan dimana pembelajaran berpusat pada guru saja. Teknik pembelajaran seperti itu tentu saja mengakibatkan kurangnya partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar karena pembelajaran bersifat monoton dan siswa cenderung pasif. Pembelajaran yang monoton dan pasif tersebut dapat menimbulkan kebosanan pada siswa dan kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang pada akhirnya dapat berakibat pada menurunnya hasil belajar siswa (Ika, 2020). Berdasarkan hasil penelitian Putri & Nurafni, (2021) yang di lakukan di SD Islam Nurul Hidayah Depok saat pembelajaran mata pelajaran IPS berlangsung, ditemukan beberapa masalah. Walaupun IPS merupakan pelajaran penting dan wajib dipelajari, banyak siswa kurang fokus dan tidak berminat mengikuti pelajaran. Hal ini terjadi karena materi IPS cenderung monoton dan terlalu banyak berisi teks, sehingga dianggap mudah dan membuat siswa kurang aktif. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik dan kurang inovatif karena terbatasnya pengetahuan tentang media yang lebih bervariasi. Akibatnya, siswa cepat merasa bosan dan tidak tertarik selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra-survei dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IIIA dan IIIB SDIT ABFA Pamekasan, ditemukan bahwa masih terdapat siswa yang kurang fokus pada saat pembelajaran IPAS materi sejarah tradisi di Indonesia. Beberapa siswa terlihat berbicara dengan teman, tidak memperhatikan penjelasan guru, serta mengganggu jalannya pembelajaran. Pembelajaran yang kurang menarik dapat membuat siswa cepat merasa bosan dan tidak fokus selama kegiatan pembelajaran di kelas. Akibatnya, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran dapat menjadi kurang optimal, yang berdampak pada menurunnya fokus dan minat belajar mereka. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan agar siswa lebih antusias dalam belajar. Penggunaan *game*

edukatif dapat menjadi alternatif untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih aktif, interaktif, dan tidak membosankan bagi siswa.

Game puzzle adalah salah satu contoh *game* edukatif yang bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi, kemampuan berpikir logis, serta hasil belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Menurut A. V. Putri, (2022) *game* adalah kegiatan terstruktur, biasanya dilakukan untuk kesenangan dan kadang-kadang digunakan sebagai media pendidikan. Permainan menuntut kita untuk berkreatifitas dalam mencapai suatu tujuan dari permainan tersebut. Untuk mencapai tujuan tersebut, pemain harus mencapainya dengan strategi dan keputusan yang akurat. *Puzzle* merupakan permainan atau teka-teki yang dirancang untuk menguji kemampuan seseorang dalam memecahkan masalah, berpikir logis, atau mengasah kreativitas. *Puzzle* biasanya terdiri dari potongan-potongan yang harus disusun untuk membentuk suatu pola, gambar, atau solusi tertentu sehingga dapat membuat siswa tertantang untuk menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat (Fadliyani et al., 2024). Ariyanti, (2021) mengatakan bahwa *puzzle* ini dapat menjadi alat yang efektif untuk mengalihkan perhatian siswa dari hal-hal yang mengganggu, sehingga mereka lebih fokus dalam menyimak materi pembelajaran. Bermain *puzzle* dapat melatih berbagai kemampuan siswa, seperti kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, dan meningkatkan konsentrasi (Sari et al., 2024). Menggunakan media *Puzzel* terdapat banyak interaksi antara pengajar dan murid serta murid dan murid dan juga media ini sangat menarik dan unik, sehingga murid bersemangat mengikuti pembelajaran (Maulana et al., 2025). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nurpratiwiningsih et al., (2019) media pembelajaran *puzzle* berpengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran IPS, khususnya pada materi peta. Selain itu pada penelitian Fadliyani et al., (2024) juga mengungkapkan bahwa penggunaan *game puzzle* efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan fokus pada pendidikan Bahasa Jawa, yang merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal, memberikan wawasan tentang bagaimana media interaktif bisa meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran yang mungkin dianggap sulit atau membosankan oleh siswa.

Hasil beberapa peneliti tersebut yang telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, terdapat beberapa perbedaan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya.

Perbedaan tersebut terletak pada penggunaan metode dan aspek yang diteliti. Penelitian-penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada aspek kognitif. Namun, penelitian ini tidak hanya meneliti aspek kognitif, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik. Selain itu, penelitian ini menggunakan permainan interaktif dalam bentuk *mystery* di mana siswa berkelompok mencari potongan *puzzle*, menyusunnya, dan mempresentasikan hasilnya. *Mystery* dapat diartikan sebagai elemen atau fenomena atau hal yang belum terpecahkan. *Mystery* dirancang untuk membangkitkan rasa ingin tahu, memotivasi individu untuk mencari jawaban, dan seringkali menantang kemampuan berpikir kritis serta logis. Dalam berbagai konteks, misteri menjadi alat untuk mengeksplorasi sesuatu yang tidak diketahui, memunculkan spekulasi, atau memberikan pengalaman emosional yang mendalam kepada individu yang terlibat (Andini & Wijayanti, 2021). Hal ini berbeda dari penelitian sebelumnya yang hanya berfokus pada penggunaan *puzzle* sebagai media pembelajaran secara umum. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengukur pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga mengeksplorasi bagaimana aktivitas interaktif dapat memengaruhi keterlibatan, motivasi, dan keterampilan siswa dalam proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game puzzle* terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas III SDIT ABFA Pamekasan tahun ajaran 2024/2025. Dengan harapan *game puzzle* ini dapat digunakan oleh guru untuk dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif. Menurut Rachman et al., (2023) pengumpulan data kuantitatif merupakan suatu metode sistematis yang digunakan untuk memperoleh data yang dapat diukur secara objektif serta dinyatakan dalam bentuk angka atau statistik. Data kuantitatif biasanya dikumpulkan melalui instrumen penelitian seperti angket, tes, observasi terstruktur, atau wawancara tertutup yang disusun dalam bentuk skala atau pilihan ganda (Fauziyah et al., 2023). Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif karena bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran berupa *game puzzle* terhadap hasil belajar siswa secara objektif dan terukur. Selain itu, aspek yang diteliti meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang

dapat diukur dengan instrumen kuantitatif seperti lembar observasi dan tes hasil belajar, sehingga metode kuantitatif dianggap paling sesuai untuk menjawab rumusan masalah penelitian dan menguji hipotesis yang diajukan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuasi dengan pola nonequivalent control group design (*pre-test* dan *post-test*). Menurut Sugiyono, (2013) kuasi eksperimen adalah desain penelitian yang memiliki kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, namun tidak dilakukan penugasan secara acak (random assignment) terhadap subjek ke dalam kelompok.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Perlakuan		
	Eksperimen	O1	X
Kontrol	O3	-	O4

(Sumber: Sugiyono, (2013))

Keterangan:

O1 = Kondisi *pre-test* kelompok eksperimen

X = Tindakan (*treatment*)

O2 = Kondisi *post-test* kelompok eksperimen

O3 = kondisi *pre-test* kelompok kontrol

O4 = kondisi *post-test* kelompok control

Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa SDIT ABFA Pamekasan. Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas III SDIT ABFA Pamekasan dengan jumlah siswa 24 siswa yang terbagi menjadi 2 kelas yaitu kelas IIIA dengan jumlah siswa 13 siswa dan IIIB dengan jumlah siswa 11 siswa. Populasi mencakup semua individu, kelompok, atau entitas yang memenuhi kriteria tertentu dan menjadi dasar dalam pengambilan kesimpulan guna menjawab permasalahan penelitian (Suryani et al., 2023). Sedangkan sampel adalah sejumlah individu yang dipilih dari populasi penelitian dengan tujuan untuk mewakili karakteristik keseluruhan anggota populasi (Sari et al., 2024).

Tes yang digunakan berbentuk tes objektif yang terdiri dari 10 butir soal, yang sama digunakan untuk *pre-test* maupun *post-test*. Soal-soal tersebut dirancang untuk mengukur

pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, sehingga dapat dianalisis perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan metode pembelajaran berbasis *game*. Oleh karena itu, instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen perlakuan dan instrumen pengukuran. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data secara sistematis. Instrument penelitian dapat berupa tes, angket, lembar observasi, wawancara, atau dokumentasi, tergantung pada jenis data yang ingin dikumpulkan (Fauziyah et al., 2023). Instrumen perlakuan dalam penelitian adalah alat atau metode yang digunakan oleh peneliti untuk memberikan perlakuan kepada subjek penelitian sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian eksperimen, instrumen perlakuan berperan dalam memastikan bahwa perlakuan yang diberikan dapat diukur dan dianalisis dampaknya terhadap variabel yang diteliti (Hastjarjo, 2019). Instrument perlakuan yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu berupa seperangkat modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan *puzzle*. Instrument ini akan dikembangkan dengan metode pembelajaran *game puzzle*. Untuk instrumen pengukuran peneliti menggunakan lembar tes berupa soal pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah pelaksanaan *game puzzle*.

Peneliti juga menggunakan lembar observasi untuk menilai aspek afektif dan psikomotorik keterlibatan siswa saat bermain *game puzzle*. Observasi merupakan suatu metode atau teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung objek penelitian menggunakan panca indra. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk memperoleh informasi secara objektif berdasarkan fakta yang terjadi di lapangan, baik dalam bentuk perilaku, interaksi, maupun kondisi lingkungan yang diamati (Sukendra & Atmaja, 2020)

Teknik analisis data dalam penelitian ini melibatkan beberapa tahapan pengujian statistik, yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t (uji hipotesis). Pengujian dilakukan dengan bantuan aplikasi *SPSS v25 for windows* guna memperoleh hasil yang akurat dan terpercaya. Uji validitas digunakan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan valid atau tidak. Pengujian validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson*. Instrumen di nyatakan valid apabila $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$, jika $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$, maka soal dikatakan tidak valid. Dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ (Anggraini et al., 2022).

Uji reliabilitas digunakan untuk menilai sejauh mana instrumen penelitian mampu menghasilkan data yang konsisten dan dapat diandalkan dalam pengukuran berulang. Instrumen dinyatakan reliabel jika nilai koefisien *Cronbach's Alpha* (α) $> 0,6$, dan tidak reliabel jika $\alpha < 0,6$ (Anggraini et al., 2022). Sebelum instrumen disebarluaskan kepada sampel penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan bahwa instrumen tersebut layak digunakan dalam pengumpulan data penelitian secara ilmiah.

Uji normalitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data hasil penelitian memiliki distribusi normal, yang merupakan salah satu asumsi penting dalam analisis statistik parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas yang digunakan adalah *Shapiro-Wilk Test*, karena uji ini dianggap lebih sesuai untuk jumlah sampel yang relatif kecil. Hasil uji ditinjau dari nilai signifikansi (Sig.) yang dihasilkan. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal (Wulandari, 2024).

Uji homogenitas digunakan untuk memastikan bahwa varians antara kelas eksperimen dan kontrol seragam. Hasil uji homogenitas didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.) yang diperoleh. Jika nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$ maka varians dari kedua kelompok adalah homogen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa varians dari kedua kelompok tidak homogen (Wulandari, 2024).

Uji hipotesis digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kontrol. Untuk menguji hipotesis ini, digunakan uji-t (*Independent Sample T-Test*) (Sugiyono, 2013)

Rumus Hipotesis:

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan *game puzzle* terhadap hasil belajar siswa

H_1 : Ada pengaruh penggunaan *game puzzle* terhadap hasil belajar siswa

Penentuan kriteria penerimaan atau penolakan H_0 atau H_1 pada taraf signifikansi 5%:

Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN**Hasil**

Berdasarkan uji validitas instrumen tes soal *pre-test* dan *post-test* yang dilaksanakan di SDN kebonagung 05 Kab.Malang dengan melibatkan 20 siswa sebagai responden diperoleh data soal yang valid yaitu sebanyak 10 soal. Peneliti menyiapkan sebanyak 20 butir soal untuk soal *pre-test* dan juga *post-test*. Pengujian validitas dilakukan menggunakan bantuan program *SPSS v25 for windows* dengan hasil analisis menggunakan rumus korelasi *Pearson Product Moment* yaitu Jika $r_{\text{hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$, maka soal dikatakan valid dan jika $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$, maka soal dikatakan tidak valid. Dengan demikian, berdasarkan hasil analisis tersebut terdapat 10 soal *pre-test* dan *post-test* yang valid serta 10 soal *pre-test* dan *post-test* yang tidak valid. Dengan begitu, terdapat 10 soal *pre-test* dan *post-test* yang dapat digunakan dalam penelitian ini. Hasil Uji Validitas dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Soal *Pre-test Post-test*

Nomor Soal	Jumlah	Kategori
1, 3, 6, 8, 9, 12, 13, 15, 16, 17	10	Tidak Valid
2, 4, 5, 7, 10, 11, 14, 18, 19, 20	10	Valid

Pada Uji Reliabilitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program *SPSS v25 for windows*. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai *Cronbach's* $> 0,6$. Dengan mengacu pada kriteria interpretasi reliabilitas, maka instrumen dapat dikategorikan sebagai instrumen yang reliabel dan layak digunakan dalam penelitian. Hasil Uji Reliabilitas *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas *Pre-test* dan *Post-test*

Reliability Statistics	
Cronbach's	N of
Alpha	Items
,875	10

Berdasarkan tabel 2, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,875. Karena nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,6$, maka instrumen dikategorikan reliabel. Dengan demikian,

instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat konsistensi yang tinggi dan layak digunakan untuk mengukur keterampilan berpikir kritis peserta didik.

Setelah pelaksanaan penelitian, ditemukan data hasil belajar siswa berdasarkan nilai *Post-test* yang dikelompokkan berdasarkan apakah nilainya melebihi KKM (≥ 70) atau kurang dari KKM (< 70), dengan KKM yang digunakan adalah 70 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa

Kelas	Jumlah	Rata-	Jumlah \geq	Persentase	Jumlah $<$	Persentase
		Siswa	rata	KKM	(%) siswa	KKM
		<i>Post-</i>	(70-100)	yang	(20-60)	yang tidak
		<i>test</i>		tuntas		tuntas
Kelas A (Eksperimen)	13	80,77	11	84,62%	2	15,38%
Kelas B (Kontrol)	11	62,73	7	63,64%	4	36,36%

Pada uji normalitas *pre-test* dan *post-test*, diketahui nilai signifikansi (Sig.) pada data *pre-test* dan *post-test* $> 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, sehingga dapat dianalisis lebih lanjut menggunakan teknik statistik parametrik. Hasil Uji Normalitas *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test*

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
	<i>Pre-test</i>	A ,199	13	,165	,888	13	,092
Hasil (Eksperimen)	<i>Post-test</i>	A ,169	13	,200*	,928	13	,325
	(Eksperimen)						
	<i>Pre-test</i> B (Kontrol)	,202	11	,200*	,931	11	,417
	<i>Post-test</i> B (Kontrol)	,269	11	,025	,887	11	,126

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* yang ditampilkan pada tabel 4, diperoleh nilai signifikansi *pre-test* kelas eksperimen sebesar 0,092 dan *post-test* kelas eksperimen sebesar 0,325. Adapun nilai signifikansi *pre-test* kelas kontrol sebesar 0,417 dan *post-test* kelas kontrol sebesar 0,126. Karena keempat nilai signifikansi tersebut $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Dengan demikian, data telah memenuhi prasyarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik.

Hasil uji normalitas yang dilakukan pada kemampuan afektif dan psikomotorik kelas eksperimen, diperoleh data sig. Sebesar $0,325 > 0.05$ yang berarti data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas yang dilakukan pada kemampuan afektif dan psikomotorik kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Yang Dilakukan Pada Kemampuan Afektif Dan Psikomotorik Kelas Eksperimen

Hasil	Tests of Normality				Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Kolmogorov-Smirnov ^a	Statistic	df	Sig.
Belajar	,169	13	,200*		,928	13	,325

Pada uji homogenitas *pre-test* dan *post-test*, didapatkan nilai signifikansi (Sig.) *Based on Mean* sebesar 0,232, *Based on Median* sebesar 0,449, *Based on Median and with adjusted df* sebesar 0,452, *Based on trimmed mean* sebesar 0,243. Karena seluruh nilai signifikansi tersebut $> 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, data dari kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol memenuhi syarat homogenitas dan layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan teknik statistik parametrik. Hasil uji homogenitas *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas *Pre-test* dan *Post-test*

Test of Homogeneity of Variance

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil	Based on Mean	1,483	3	44	,232
	Based on Median	,899	3	44	,449
	Based on Median and with adjusted df	,899	3	31,954	,452
	Based on trimmed mean	1,444	3	44	,243

Pada uji homogenitas kemampuan afektif dan psikomotorik, diketahui Semua nilai Sig. (Signifikansi) dari keempat pendekatan (*mean, median, median dengan adjusted df, trimmed mean*) lebih besar dari 0.05, yaitu berkisar antara 0.052 hingga 0.060. Artinya, data dinyatakan homogen. Hasil uji homogenitas kemampuan afektif dan psikomotorik dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil uji homogenitas kemampuan afektif dan psikomotorik

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Hasil	Based on Mean	4,092	1	22	,055
	Based on Median	4,026	1	22	,057
	Based on Median and with adjusted df	4,026	1	17,623	,060
	Based on trimmed mean	4,232	1	22	,052

Hasil uji *independent samples t-test pre-test* dan *post-test*, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) = 0,019 < 0,05. Maka, H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar siswa untuk *post-test* kelas eksperimen yang menggunakan *game puzzle* diperoleh nilai rata-rata (80,77) dengan *post-test* kelas kontrol yang menggunakan media PPT dan video diperoleh nilai rata-rata (62,73).

Maka dapat diinterpretasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari nilai hasil belajar IPAS dengan materi sejarah tradisi di Indonesia siswa kelas III yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *game puzzle* dengan siswa kelas III yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media PPT dan Video. Hasil uji independent samples *t-test* *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji independent samples t-test Pre-test dan Post-test

Kelas	N	Mean	Std.	Std. Error	
				Deviation	Mean
Post-Tes	13	80,77	13,205	3,662	
<hr/>					
Nilai (Eksperimen)					
<i>Post-test</i> (Kontrol)	11	62,73	21,490	6,479	
<hr/>					
<hr/>					

Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
	F	Sig.	t	df	Sig.	Mea	Std.	95%	
					(2-tailed)	n	Err	Confidence	
Nilai Equal variances assumed	2,24	,14	2,52	22	,019	18,0	7,15	3,20	32,8
	2	9	2			42	5	4	80
Equal variances	2,42	16,0	,028	18,0	7,44	2,26	33,8		
	4	45		42	3	7	16		

not
assumed

Hasil uji *independent samples t-test* pada kemampuan afektif dan psikomotorik kelas eksperimen diperoleh nilai nilai signifikansi $Sig. (2-tailed) = 0,220 > 0,05$. Artinya, tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok 1 dan 2 dalam hal kemampuan afektif dan psikomotorik. Meskipun rata-rata kelompok 1 lebih tinggi, secara statistik perbedaannya tidak signifikan. Hasil uji *independent samples t-test* kemampuan afektif dan psikomotorik dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Uji Independent Samples T-Test Kemampuan Afektif Dan Psikomotorik

Independent Samples Test										
	Levene's Test for Equality of Variance			t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Hasi	Equal variances assumed	4,092	,055	1,263	,220	9,860	7,804	-6,324	26,045	
	Equal variances not assumed				1,205	14,859	,2473	-7,596	27,317	

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDIT ABFA Pamekasan. Dikarenakan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif maka analisis dilakukan melalui sejumlah tahapan uji statistik, di antaranya uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan

uji-t (*independent sample t-test*), dengan tujuan memperoleh hasil yang sah, objektif, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Sejalan dengan Firmansyah et al., (2023) yang mengatakan bahwa metode penelitian kuantitatif adalah suatu pendekatan ilmiah yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan secara cermat, objektif, dan sistematis. Pengumpulan data kuantitatif merupakan suatu metode sistematis yang digunakan untuk memperoleh data yang dapat diukur secara objektif serta dinyatakan dalam bentuk angka atau statistik (Rachman et al., 2023). Data kuantitatif biasanya dikumpulkan melalui instrumen penelitian seperti angket, tes, observasi terstruktur, atau wawancara tertutup yang disusun dalam bentuk skala atau pilihan ganda (Fauziyah et al., 2023).

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 20 butir soal yang dikembangkan untuk *pre-test* dan *post-test*, sebanyak 10 soal dinyatakan valid berdasarkan perhitungan korelasi *Product Moment Pearson* ($r_{hitung} \geq r_{tabel}$). Dengan begitu, terdapat 10 soal untuk *pre-test* dan *post-test* yang digunakan dalam penelitian ini. Validitas soal menjadi syarat utama dalam instrumen pengukuran, karena hanya instrumen yang valid yang mampu mengukur konstruk yang dimaksud (Arikunto, 2021). Temuan ini didukung oleh (Fauziyah et al., 2023), yang menyatakan bahwa validitas instrumen adalah aspek krusial untuk menjamin keakuratan data yang diperoleh dalam penelitian kuantitatif. Suatu instrumen penelitian dianggap memiliki validitas yang baik jika benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur, bukan aspek lain di luar tujuan penelitian (Anggraini et al., 2022).

Selanjutnya, reliabilitas instrumen diuji menggunakan *Cronbach's Alpha*, dan diperoleh nilai sebesar $0,875 > 0,6$, yang menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas tinggi. Menurut Hastjarjo, (2019), reliabilitas yang tinggi menunjukkan konsistensi instrumen dalam menghasilkan data yang stabil dan dapat dipercaya. Temuan ini didukung oleh Anggraini et al., (2022) yang mengatakan bahwa Instrumen yang memiliki reliabilitas tinggi menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh dapat dipercaya karena tidak dipengaruhi oleh faktor kebetulan atau ketidakteraturan dalam pengukuran. Hal ini berarti soal-soal yang digunakan dalam penelitian ini mampu memberikan hasil yang seragam saat diujikan pada populasi serupa dalam waktu yang berbeda. Instrumen yang reliabel menunjukkan bahwa data yang diperoleh memiliki tingkat ketahanan tinggi

terhadap perubahan yang tidak diinginkan, sehingga dapat digunakan sebagai dasar pengambilan kesimpulan yang valid dalam penelitian (Darma, 2021).

Uji normalitas dilakukan dengan *Shapiro-Wilk test*, dan seluruh data pada *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelompok dan juga pada kemampuan afektif dan psikomotorik menunjukkan nilai signifikansi $> 0,05$, yang berarti data berdistribusi normal. Uji normalitas perlu dilakukan terlebih dahulu untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi dasar dalam pengolahan statistik yang valid dan reliabel (Widana & Muliani, 2020). Distribusi normal merupakan prasyarat untuk penggunaan uji statistik parametrik, sebagaimana dijelaskan oleh Ramadhani, (2021), bahwa keberhasilan analisis parametrik sangat tergantung pada distribusi normal data. Dengan demikian, data dalam penelitian ini layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji-t.

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa seluruh pendekatan pengujian (*based on mean, median, trimmed mean*) menghasilkan nilai signifikansi $> 0,05$. Ini menandakan bahwa varians antara kelompok eksperimen dan kontrol homogen. Homogenitas varians penting untuk menjamin bahwa perbandingan antara dua kelompok dalam uji-t tidak bias (Sugiyono, 2013). Data yang homogen memastikan bahwa perbedaan hasil antara kelompok dapat diatribusikan pada perlakuan, bukan pada perbedaan dalam penyebaran data. Uji ini penting agar perbedaan hasil belajar benar-benar disebabkan oleh perlakuan, bukan oleh perbedaan varians (Ramadhani, 2021).

Pada tahap akhir, uji *independent sample t-test* dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol. Uji hipotesis digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kontrol (Sugiyono, 2013). Pada penelitian yang sudah dilakukan, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,019 < 0,05$, ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan *game puzzle* dengan kelompok kontrol yang menggunakan media konvensional (PPT dan video). Rata-rata nilai *post-test* kelompok eksperimen sebesar 80,77, sedangkan kelompok kontrol sebesar 62,73. Peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen diduga kuat karena penggunaan *game puzzle* yang mampu menstimulus keaktifan, pemahaman, dan keterlibatan siswa secara menyeluruh. Menurut Sudiana, (2022) hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa mampu memahami, menginternalisasi, dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan yang diperoleh

selama proses pembelajaran. Setiap siswa memiliki tingkat pencapaian yang berbeda, tergantung pada berbagai faktor seperti metode pembelajaran yang digunakan, lingkungan belajar, serta motivasi individu. Bahar & Risnawati, (2019) menekankan bahwa permainan *puzzle* mendorong siswa untuk berpikir logis dan fokus dalam menyusun bagian-bagian menjadi satu kesatuan. Dalam konteks pembelajaran IPAS, penyajian materi melalui *puzzle* juga memperkaya pengalaman belajar siswa karena melibatkan aspek visual, motorik, dan sosial.

Berdasarkan hasil analisis data *post-test*, terlihat adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam pencapaian hasil belajar. Rata-rata nilai *post-test* siswa di kelas eksperimen adalah 80,77, sedangkan di kelas kontrol hanya mencapai 62,73. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di kelas eksperimen sebanyak 11 dari 13 siswa, atau sekitar 84,62%, sedangkan di kelas kontrol hanya 7 dari 11 siswa, atau sekitar 63,64%. Adapun siswa yang belum mencapai KKM di kelas eksperimen hanya berjumlah 2 orang (15,38%), sedangkan di kelas kontrol terdapat 4 siswa (36,36%). Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan di kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan berbasis *game* edukatif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan penggunaan media PPT dan Video yang digunakan di kelas kontrol. Penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan mampu meningkatkan fokus, partisipasi aktif, serta motivasi siswa dalam memahami materi pelajaran, sehingga berdampak positif terhadap capaian akademik mereka.

Tidak hanya aspek kognitif, aspek afektif dan psikomotorik juga menunjukkan peningkatan meskipun tidak signifikan secara statistik ($\text{Sig.} > 0,05$). Hal ini terlihat dari keterlibatan siswa yang lebih aktif dalam berdiskusi, bekerja sama, dan menyelesaikan tugas kelompok. Pendapat ini sejalan dengan hasil penelitian Maulana et al., (2025) yang menyatakan bahwa media *puzzle* mampu membangun kolaborasi dan rasa tanggung jawab siswa. Dalam pembelajaran berbasis permainan, siswa tidak hanya belajar dari materi, tetapi juga dari interaksi sosial yang terbangun selama proses. Siswa dikelompokkan untuk menyelesaikan *puzzle* secara bersama-sama. Hal ini menstimulasi kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab sosial siswa dalam kelompoknya. Interaksi ini secara tidak langsung juga meningkatkan aspek afektif seperti semangat belajar, rasa percaya diri, dan sikap saling menghargai. Menurut Pedagogos et al., (2021) selama

bermain, siswa secara alami belajar tentang pentingnya kesabaran, terutama saat menghadapi tantangan dalam mencari dan menyusun potongan *puzzle* yang membutuhkan waktu dan konsentrasi. Materi IPAS (khususnya sejarah tradisi di Indonesia) yang biasanya dianggap abstrak dan membosankan menjadi lebih menarik karena disajikan dalam bentuk permainan. Siswa menunjukkan ketertarikan yang lebih besar, sebagaimana terlihat dari hasil observasi terhadap aspek afektif. Mereka cenderung lebih antusias, bertanya, menjawab, serta berdiskusi aktif dalam kelompok. Suasana seperti ini mampu mengurangi rasa bosan dan kejemuhan yang sering muncul pada pembelajaran konvensional, terutama dalam materi yang dianggap sulit atau kurang menarik oleh siswa (Bahar & Risnawati, 2019).

Game ini tidak hanya berfokus pada hasil kognitif semata, tetapi juga melibatkan keterampilan motorik siswa, seperti menyusun potongan *puzzle* dan melakukan presentasi. Aktivitas ini meningkatkan koordinasi tangan dan mata, melatih keakuratan gerakan, serta memperkuat kontrol otot-otot kecil pada tangan (Pedagogos et al., 2021). Hal ini penting untuk pengembangan menyeluruh siswa pada jenjang sekolah dasar. Meskipun hasil uji statistik pada aspek psikomotorik dan afektif menunjukkan nilai $sig. > 0,05$, nilai rata-rata aspek ini lebih tinggi pada kelas eksperimen, yang menunjukkan efek positif dari pembelajaran berbasis *game*. Pendekatan pembelajaran yang efektif menjadi kunci keberhasilan pendidikan, karena pendekatan yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna bagi siswa, dengan mempertimbangkan kebutuhan, minat, dan kemampuan mereka pada setiap tahap perkembangannya (Hamzah et al., 2023). Bermain mengajarkan anak untuk lebih teliti, tekun, dan fokus dalam menyelesaikan tugas yang ada dalam permainan (Suarti, 2020).

Hasil ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya oleh Nurpratiwiningsih et al., (2019) dan Fadliyani et al., (2024), yang membuktikan bahwa media *puzzle* berpengaruh positif terhadap hasil belajar di berbagai mata pelajaran. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi lebih melalui pengembangan *game* berbasis *mystery puzzle* yang menekankan aktivitas fisik dan pemecahan masalah secara berkelompok. Pendekatan ini relevan dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang mengedepankan kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan berpikir kritis (Hamzah et al., 2023). Dengan demikian, penggunaan *game puzzle* terbukti menjadi inovasi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh. Pembelajaran tidak hanya menyasar capaian akademik,

tetapi juga penguatan karakter, keterampilan kolaborasi, serta meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas rendah sekolah dasar (Rahman, 2021).

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game puzzle* secara signifikan berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SDIT ABFA Pamekasan, khususnya pada aspek kognitif. Dengan demikian, penggunaan *game puzzle* terbukti menjadi inovasi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh. Walaupun hasil uji-t untuk aspek afektif dan psikomotorik tidak menunjukkan perbedaan signifikan secara statistik, siswa pada kelas eksperimen cenderung menunjukkan peningkatan positif dalam keterlibatan dan keterampilan selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa secara menyeluruh, sekolah diharapkan mendukung penggunaan media inovatif dengan menyediakan pelatihan bagi guru

DAFTAR PUSTAKA

Andini, & Wijayanti. (2021). *Pengaruh Misteri Dalam Aktivitas Belajar Terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa*. *Jurnal Psikologi Pendidikan*. 8(3), 123–137.

Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software Spss Untuk Uji Validitas Dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504. <Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V6i4.3206>

'Arikunto, Suharsimi'. (2021). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3* (R. Damayanti, Ed.; 3rd Ed.). Pt Bumi Aksara.

Ariyanti, N. (2021). Pengaruh Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Puzzle Pada Ppkn Lambang Pancasila Sd. *Jurnal Pendidikan Stkip Bima*, 3 No.2. <Https://Doi.Org/10.33627/Gg.V3i2.498>

Bahar, & Risnawati. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iii Sd Di Kabupaten Gowa*. <Http://Ojs.Unm.Ac.Id/Index.Php/Pubpend>

Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan Spss (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji T, Uji F, R2)*.

Dr. Arif Rachman, Dr. Ir. Andi Ilham Samanlangi, Dr.(Cand)E. Yochanan, & Hery Purnomo. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*.

Fadliyani, N. M., Roshayanti, F., & Suprihatini, G. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Puzzle Terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas 1. In *Ainara Journal* (Vol. 5, Issue 2). <Http://Journal.Ainarapress.Org/Index.Php/Ainj>

Fauziyah, Anisa, Sakina As, Zahro, Mariyanto, & Juansah Erwin, Dase. (2023). Nstrumen Tes Dan Non Tes Pada Penelitian. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 6538–6548.

Firmansyah, I., Pratiwi, S., & Ernawati. (2023). Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Materi Makhluk Hidup Dan Lingkungannya Pada Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6537–6546.

Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <Https://Doi.Org/10.22146/Buletinpsikologi.38619>

Indra Sukma, K., Handayani, T., & Muhammadiyah Hamka, U. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). <Https://Doi.Org/10.31949/Jcp.V8i2.2767>

Karuniawati, Septi, Utomo, Slamet, Setiadi, Gunawan, Pratama, & Hendri. (2022). The Influence Of Puzzle Picture Assisted Guided Inquiry Learning Model On Learning Outcomes Of Natural Sciences. *Uniglobal Journal Of Social Sciences And Humanities*, 1, 37–43. <Https://Doi.Org/10.53797/Ujssh.V1i1.6.2022>

Komang Sukendra, S. Pd. , M. Si. , M. Pd., & Kadek Surya Atmaja. (2020). *Instrumen Penelitian*.

Li, Y. (2023). Analyzing The Influences Of Puzzle Games On Learners' Learning. In *Journal Of Education, Humanities And Social Sciences Retps* (Vol. 2023).

Maulana, I., Zainuddin, & Wahdian, A. (2025). Pengaruh Media Puzzle Wooden Terhadap Hasil Belajar Matematika Bangun Datar Siswa Fase A Di Sd Negeri Polagan 1. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10 Nomor 01, 221–230.

Nurpratiwiningsih, L., Mumpuni, A., Pendidikan Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. In *Jurnal Kontekstual* (Vol. 01, Issue 1).

Nurzannah Min, S., & Serdang, D. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran. In *Alacrity : Journal Of Education* (Vol. 2, Issue 3). <Http://Lppipublishing.Com/Index.Php/Alacrity>

Pedagogos, J., Pendidikan, J., Bima, S., & Ariyanti, N. (2021). Pengaruh Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Puzzle Pada Ppkn Lambang Pancasila Sd. *Jurnal Pendidikan Stkip Bima*, 3(2), 24–32. <Https://Doi.Org/10.33627/Gg.V3i2.498>

Prof.Dr. Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D*.

Putri, A. V. (2022). *Perancangan Game Puzzle Pengenalan Lingkungan Sekolah Pada Anak Tk Berbasis Adobe Flash Cs6*. 10(1), 43–53.

Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538–3543. <Https://Doi.Org/10.31004/Edukatif.V3i6.986>

Rahma Ashari Hamzah, Romi Mesra, & Karmila Br Karo. (2023). *Strategi Pembelajaran Abad 21*.

Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*.

'Ramadhani, R. 'Bina, N. S. (2021). *Satistik Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis Dan Aplikasi Spss*.

Safitri Kumala Sari, D., Purnamasari, V., Kusniati, S., & Miyono, N. (2024). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sdn Karanganyar Gunung 02 Semarang*.

Suarti, Ni Ketut Alit. (2020). *Bermain Puzzle Memupuk Sikap Kemandirian Pada Anak Usia Dini* (Vol. 2). <Https://E-Journal.Undikma.Ac.Id/Index.Php/Pedagogy/Article/View/3044/2076>

Sudiana, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Group Investigation (Gi) Cooperative Learning Model To Improve Ppkn Learning Outcomes. *Jurnal Nalar : Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(1), 26–35.

Suryani, N., Jailani, M. S., & Risnita. (2023). *Konsep Populasi Dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan*. <Http://Ejournal.Yayasanpendidikandzurriyatulquran.Id/Index.Php/Ihsan>

Wayan Widana, I., & Putu Lia Muliani, Mp. (2020). *Uji Persyaratan Analisis*.

Widharningsih Mery Ika. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ika Mery Widharningsih. *Jurnal Praktik Penelitian Tindakan*, 10(1), 1–7.

Wulandari, A. Y. R. (2024). *Analisis Statistik Deskriptif Dan Uji Hipotesis Dengan Spss*.