

PENGUNAAN MEDIA EDUKASI *GAME PUZZLE* DIGITAL BERBASIS *BOOKWIDGETS* DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS III SD

Rahmalisa¹, Nurlaila², Rahima Nurviani³

^{1,2,3} UIN Sultanah Nahrasiyah, Lhokseumawe, Indonesia

¹rahmalisa120921@gmail.com

²nurlaila@uinsuna.ac.id

³rahima.nurviani@uinsuna.ac.id

Abstract

This study was motivated by students' low conceptual understanding of Pancasila symbols due to less interactive learning methods. This study aimed to examine the use of a BookWidgets-based digital puzzle game and its effectiveness in improving students' conceptual understanding in elementary PPKn learning. The study employed a Research and Development (R&D) method using the Four-D (4D) model: define, design, develop, and disseminate. The participants were 27 third-grade students. Data were collected through validation questionnaires, response questionnaires, and pretest–posttest. The results showed that the media was highly valid (91.65%), highly practical (92.85%), and effective in improving students' conceptual understanding with an N-Gain score of 0.63 (moderate category). Therefore, the developed media is suitable as an interactive and meaningful learning alternative.

Keywords: *digital learning media, educational puzzle, BookWidgets, PPKn, elementary school*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep siswa pada materi simbol sila-sila Pancasila akibat penggunaan metode pembelajaran yang kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media edukasi *game puzzle* digital berbasis *BookWidgets* serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model *Four-D* (4D) yang meliputi tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Subjek penelitian adalah 27 siswa kelas III sekolah dasar. Data dikumpulkan melalui angket validasi, angket respon, serta tes *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid dengan rata-rata 91,65%, sangat praktis dengan rata-rata 92,85%, serta efektif meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,63 (kategori sedang). Dengan demikian, media yang digunakan layak sebagai alternatif pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

Kata kunci: Media Pembelajaran Digital, *Puzzle* Edukasi, Bookwidgets, PPKn, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran penting pada jenjang sekolah dasar karena berperan dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara yang memiliki sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Pembelajaran PPKn tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pembentukan karakter, moral, dan kesadaran kewarganegaraan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam aspek kognitif (Hidayati, 2018). Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh strategi dan media yang digunakan oleh guru.

Dalam perspektif pembelajaran modern, proses pembelajaran tidak cukup hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga harus mencakup aspek afektif dan psikomotorik. Pembelajaran yang efektif harus mampu mengembangkan kompetensi peserta didik secara menyeluruh (Sanjaya, 2006a). Selain itu, pendidikan berbasis nilai menuntut adanya proses internalisasi melalui pengalaman belajar yang bermakna (Zubaedi, 2011). Oleh karena itu, pembelajaran PPKn perlu dirancang secara kontekstual, interaktif, dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Salah satu materi penting dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar adalah simbol lambang sila-sila Pancasila. Materi ini memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai dasar bangsa sejak dini. Pembelajaran PPKn tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat (Magdalena et al., 2020). Namun demikian, dalam praktiknya pembelajaran sering kali masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Syamtalira Bayu, ditemukan bahwa siswa kelas III kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran PPKn. Hal ini disebabkan oleh penggunaan metode ceramah yang dominan, kurangnya media pembelajaran interaktif, serta minimnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cepat bosan dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep materi yang disampaikan.

Pemilihan media edukasi *puzzle* digital berbasis *BookWidgets* dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep melalui aktivitas visual dan manipulatif. Media *puzzle* memungkinkan siswa belajar sambil bermain melalui proses menyusun, mencocokkan, dan mengenali hubungan antarobjek, sehingga dapat membantu memperkuat pemahaman konsep. Selain itu, *platform BookWidgets* dipilih karena menyediakan fitur pembelajaran interaktif yang mudah diakses, mendukung aktivitas *drag and drop*, memberikan umpan balik langsung, serta memungkinkan guru memantau hasil belajar siswa secara digital. Kombinasi antara media *puzzle* dan teknologi *BookWidgets* diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi aktif siswa, serta membantu mereka

memahami simbol dan makna sila-sila Pancasila secara lebih efektif.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi *puzzle*. Media *puzzle* terbukti mampu meningkatkan aktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan (Radiusman, 2020). Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa media *puzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Suripto, 2023).

Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran juga mengalami transformasi ke arah digital. Penggunaan media digital interaktif memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan fleksibel. Media pembelajaran berbasis digital terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Kartini, 2023). Oleh karena itu, penggunaan media *puzzle* dalam bentuk digital menjadi salah satu inovasi yang relevan dalam pembelajaran PPKn.

Beberapa penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran berbasis *puzzle*. Penggunaan media *e-puzzle* menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan dalam pembelajaran PPKn, namun masih terbatas pada pengenalan simbol (Melliana & Wicaksono, 2022). Penelitian lain mengembangkan media *puzzle* berbasis *Make a Match*, tetapi masih bersifat manual dan belum berbasis digital interaktif (Luthfiyah et al., 2025).

Penelitian lainnya menunjukkan bahwa media *puzzle* layak digunakan dalam pembelajaran, tetapi belum dilengkapi dengan sistem evaluasi berbasis digital dan pengujian *pretest-posttest* (Safitri. et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat celah penelitian dalam penggunaan media *puzzle* digital yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu mengukur efektivitas pembelajaran secara kuantitatif. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penggunaan media edukasi game *puzzle* digital berbasis *BookWidgets* dalam meningkatkan pemahaman siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), namun fokus penelitian ini terletak pada penggunaan media yang telah digunakan untuk melihat efektivitasnya dalam pembelajaran yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* (Okpatrioka, 2023). Model ini dipilih karena sesuai untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa media edukasi game *puzzle* digital berbasis *BookWidgets* pada materi simbol sila-sila Pancasila. Produk yang digunakan kemudian diuji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III sekolah dasar.

Tahap *define* dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, tugas pembelajaran, konsep materi, serta merumuskan tujuan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa kelas III SD masih mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antara simbol dan makna sila-sila Pancasila, sehingga diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, visual, dan interaktif. Tahap *design* dilakukan dengan merancang bentuk media, menyusun instrumen tes, memilih format penyajian, serta membuat rancangan awal media berbasis *BookWidgets*. Tahap *develop* dilakukan melalui validasi ahli materi dan ahli media, revisi produk berdasarkan masukan *validator*, serta uji coba produk pada siswa. Tahap *disseminate* dilakukan secara terbatas dengan menyebarkan produk kepada guru kelas III untuk digunakan dalam pembelajaran.

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III di salah satu sekolah dasar yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian karena jumlahnya relatif kecil. Penelitian ini dilaksanakan pada materi simbol sila-sila Pancasila dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi, angket respon peserta didik, serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Angket validasi digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek isi, tampilan, bahasa, dan kesesuaian penggunaan. Angket respon peserta didik digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media yang digunakan. Tes *pretest* dan *posttest* disusun dalam bentuk pilihan ganda untuk mengukur pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Instrumen tes divalidasi terlebih dahulu oleh ahli agar sesuai dengan indikator pembelajaran dan tingkat perkembangan siswa.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil validasi dihitung menggunakan persentase kelayakan dengan rumus $P \frac{f}{N} \times 100\%$, kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan media. Efektivitas media dianalisis menggunakan *N-Gain* untuk melihat peningkatan pemahaman konsep siswa setelah pembelajaran. Kriteria *N-Gain* digunakan untuk mengklasifikasikan peningkatan hasil belajar menjadi tinggi, sedang, dan rendah (Masliah et al., 2023). Dengan demikian, metode ini memungkinkan peneliti menilai secara sistematis kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media edukasi *game puzzle* digital berbasis *BookWidgets*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian penggunaan ini menghasilkan media edukasi *game puzzle* digital berbasis

BookWidgets pada materi simbol sila-sila Pancasila untuk siswa kelas III SD. Penggunaan dilakukan menggunakan model 4-D yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Media dirancang dengan mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar, yaitu menyukai pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan berbasis permainan. Produk yang dihasilkan memuat aktivitas menyusun *puzzle*, mencocokkan simbol sila, serta memahami makna setiap sila Pancasila.

Pada tahap *develop*, media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan sebelum dilakukan uji coba kepada siswa. Hasil validasi disajikan pada Tabel di bawah.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1	Kelayakan isi	93,2%	Sangat valid
2	Penyajian materi	91,8%	Sangat valid
3	Bahasa	92,5%	Sangat valid
	Rata-rata ahli materi	92,5%	Sangat valid
4	Tampilan visual	90,4%	Sangat valid
5	Interaktivitas	91,2%	Sangat valid
6	Kemudahan penggunaan	90,8%	Sangat valid
	Rata-rata ahli media	90,8%	Sangat valid

Berdasarkan Tabel 1, validasi ahli materi memperoleh rata-rata 92,5% dan ahli media sebesar 90,8%, yang keduanya berada pada kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa media yang digunakan telah memenuhi standar kelayakan dari segi isi, bahasa, penyajian, dan tampilan.

Uji kepraktisan dilakukan melalui respon guru dan siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Hasilnya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Media

No	Responden	Persentase	Kategori
1	Guru	94,1%	Sangat praktis
2	Siswa	91,6%	Sangat praktis
	Rata-rata	92,85%	Sangat praktis

Berdasarkan Tabel 2, media memperoleh rata-rata kepraktisan sebesar 92,85% dengan

kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, serta mendukung proses pembelajaran yang interaktif.

Efektivitas media dianalisis melalui hasil *pretest* dan *posttest* yang disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest

No	Jenis Tes	Nilai Rata-rata
1	Pretest	58,40
2	Posttest	84,73
	Selisih	26,33

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa setelah penggunaan media. Untuk mengetahui tingkat peningkatan, dilakukan analisis *N-Gain* pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Perhitungan N-Gain

No	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
1	58,40	84,73	0,63	Sedang

Nilai *N-Gain* sebesar 0,63 menunjukkan bahwa media memiliki efektivitas pada kategori sedang, sehingga cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Untuk alur program dari *BookWidgets* dapat di lihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tampilan Guru - Persiapan Awal

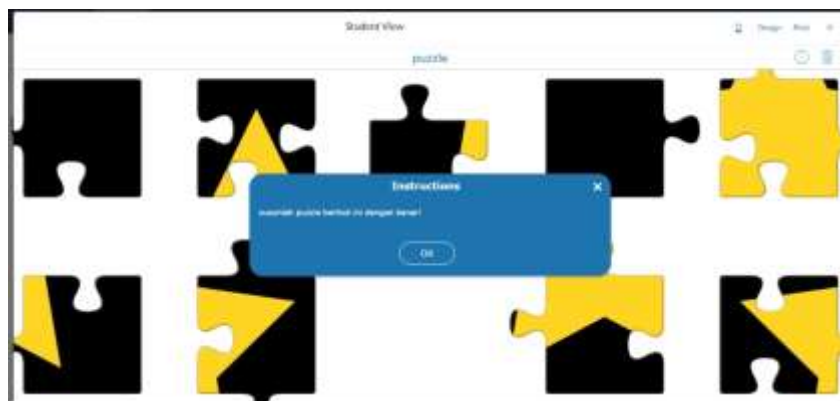
Pada gambar pertama yang merupakan antarmuka pengaturan guru (*Teacher View*), terlihat proses awal pembuatan game di platform *BookWidgets* dengan *title* yang akan di masukkan ke dalam *form* "Jigsaw Puzzle". Di tahap ini, guru sedang mengatur parameter dasar, di mana kolom gambar masih kosong dan pengaturan awal potongan puzzle diatur sebanyak 4 kolom horizontal dan 3 baris vertikal. Selain itu, guru juga telah menyiapkan kata apresiasi berupa kalimat "Congratulations!" pada kolom *Reward Word*, yang nantinya akan berfungsi

sebagai umpan balik otomatis saat siswa berhasil menyelesaikan tugasnya.



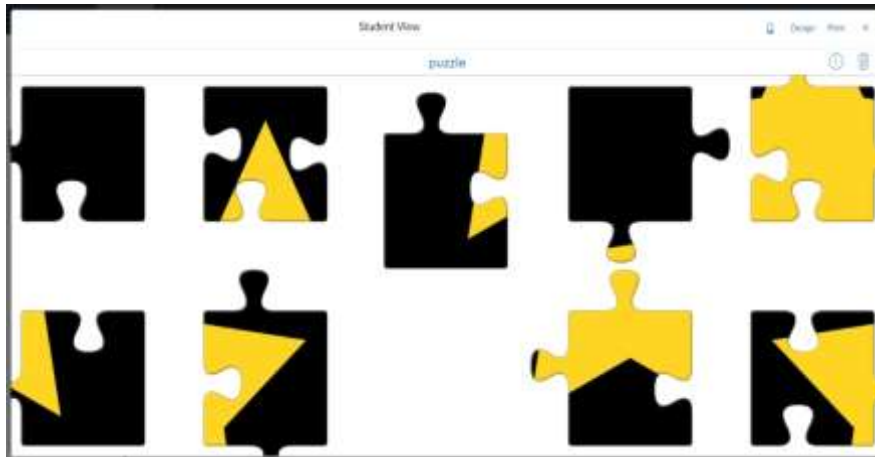
Gambar 2. Tampilan Guru - Penyesuaian Materi

Gambar kedua menunjukkan kelanjutan dari proses perancangan, di mana guru telah memasukkan materi pembelajaran secara spesifik ke dalam sistem. Sebuah gambar bintang dengan latar belakang hitam (bernama "gambar bintang.jpeg"), yang merupakan simbol sila pertama Pancasila, telah berhasil diunggah sebagai objek utama puzzle. Untuk menyesuaikan tingkat kesulitan agar pas dengan kemampuan kognitif siswa kelas III SD, guru mengubah format pemotongan gambar menjadi 3 bagian horizontal dan 3 bagian vertikal (matriks 3x3), menghasilkan total 9 kepingan yang tidak terlalu rumit namun tetap menantang.



Gambar 3. Tampilan Siswa - Munculnya Instruksi

Beralih ke gambar ketiga yang menampilkan sudut pandang siswa (*Student View*), terlihat momen pertama kali saat link atau aplikasi media edukasi dibuka oleh peserta didik. Sistem langsung menampilkan kotak dialog biru di tengah layar yang memuat instruksi tertulis dengan sangat jelas: "susunlah puzzle berikut ini dengan benar!". Kehadiran instruksi pop-up ini sangat krusial untuk memberikan arahan awal kepada siswa agar mereka memahami tujuan dari aktivitas tersebut sebelum menekan tombol "OK" untuk memulai.



Gambar 4. Tampilan Siswa - Kepingan Acak

Pada gambar keempat, kotak instruksi telah ditutup dan layar kini sepenuhnya menampilkan potongan-potongan puzzle lambang bintang yang sudah diacak secara acak oleh sistem. Di tahap ini, siswa dihadapkan pada tantangan visual di mana mereka harus mengamati bentuk pinggiran, sudut, serta pola warna (hitam dan kuning) dari setiap kepingan yang tersebar. Tampilan ini merupakan titik awal dimulainya aktivitas belajar mandiri di mana siswa harus merencanakan strategi untuk menyusun ulang kepingan-kepingan tersebut menjadi sebuah gambar utuh.



Gambar 5. Tampilan Siswa - Keberhasilan dan Apresiasi

Gambar 5 menunjukkan hasil akhir ketika siswa berhasil menyelesaikan permainan dengan sempurna. Saat kepingan terakhir diletakkan dan lambang bintang terbentuk utuh, sistem secara seketika memunculkan tulisan "Congratulations!" berukuran besar yang melintang tepat di tengah gambar. Umpan balik langsung ini berfungsi sebagai bentuk *reward* atau apresiasi visual yang sangat efektif untuk meningkatkan motivasi, rasa bangga, dan rasa pencapaian belajar pada anak usia sekolah dasar.

Rangkaian alur penggunaan media pada *platform BookWidgets* tersebut secara jelas memvisualisasikan bagaimana interaksi dan pengalaman belajar siswa difasilitasi dengan baik, dari tahap persiapan hingga penyelesaian tugas. Keberhasilan desain media yang interaktif,

mudah dipahami, serta mampu memberikan motivasi melalui umpan balik langsung ini, pada akhirnya berdampak signifikan ketika diimplementasikan dalam uji coba lapangan secara nyata. Berbagai fitur visual dan alur permainan yang terstruktur inilah yang kemudian berkontribusi langsung terhadap penilaian kuantitatif yang diperoleh pada tahap pengujian.

Tingginya nilai kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan oleh guru dan siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian dalam jurnal pendidikan yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan digital mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sanjaya, (2006) menegaskan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penggunaan media yang tepat dan mampu menciptakan interaksi aktif antara siswa dan materi pembelajaran.

Efektivitas media edukasi game *puzzle* digital berbasis *BookWidgets* dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dapat dijelaskan melalui karakteristik media yang mengintegrasikan unsur visual, interaktif, dan aktivitas pemecahan masalah dalam proses pembelajaran. Melalui kegiatan menyusun dan mencocokkan potongan *puzzle*, siswa secara aktif terlibat dalam mengidentifikasi, menghubungkan, dan mengonstruksi pemahaman mengenai simbol sila-sila Pancasila. Proses tersebut membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dibandingkan pembelajaran yang hanya berpusat pada penjelasan guru. Selain itu, fitur interaktif pada *BookWidgets* seperti *drag and drop* dan umpan balik langsung mampu meningkatkan fokus, motivasi, serta keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini memungkinkan informasi yang diterima siswa diproses secara lebih mendalam sehingga berdampak pada peningkatan pemahaman konsep yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata posttest dan perolehan *N-Gain* kategori sedang. Dengan demikian, media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu siswa membangun pemahaman konsep secara aktif dan bermakna. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui keterlibatan aktif peserta didik dalam pengalaman belajar, sehingga penggunaan media yang memungkinkan interaksi langsung dengan materi pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep secara lebih optimal (Alfadhilah, 2025).

Peningkatan nilai dari pretest ke posttest menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal ini didukung oleh nilai *N-Gain* sebesar 0,63 yang berada pada kategori sedang. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dipublikasikan dalam jurnal pendidikan dasar yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis *game* dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep siswa secara signifikan karena melibatkan aktivitas kognitif yang lebih tinggi (Retno et al., 2025).

Secara teoritis, temuan ini mendukung teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui aktivitas dan pengalaman belajar (Alfadhilah, 2025). Lev Vygotsky menekankan pentingnya interaksi dalam proses belajar. Dalam konteks penelitian ini, aktivitas menyusun *puzzle* digital memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa membangun pemahaman konsep secara mandiri dan bermakna (Azis et al., 2025).

Penggunaan *BookWidgets* sebagai media digital juga berkontribusi terhadap efektivitas pembelajaran. Fitur interaktif seperti *drag and drop*, *puzzle*, dan umpan balik langsung memungkinkan siswa belajar secara aktif dan mandiri. Penelitian dalam jurnal teknologi pendidikan menunjukkan bahwa media interaktif berbasis digital dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak monoton (Rejeki et al., 2025).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media edukasi game *puzzle* digital berbasis *BookWidgets* memiliki potensi yang tinggi untuk digunakan dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Media ini tidak hanya valid dan praktis, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media edukasi game *puzzle* digital berbasis *BookWidgets* memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan penggunaan yang telah dilakukan, media edukasi game *puzzle* digital berbasis *BookWidgets* pada materi simbol sila-sila Pancasila untuk siswa kelas III sekolah dasar terbukti cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi dan ahli media yang berada pada kategori sangat valid, hasil uji kepraktisan dari guru dan siswa yang berada pada kategori sangat praktis, serta peningkatan hasil belajar siswa dari *pretest* ke *posttest* dengan nilai *N-Gain* 0,63 yang termasuk kategori sedang. Dengan demikian, media yang digunakan layak digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran PPKn yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media edukasi game *puzzle* digital berbasis *BookWidgets* pada materi PPKn yang lain serta menambahkan fitur evaluasi yang lebih variatif agar pembelajaran menjadi lebih optimal. Guru juga disarankan untuk memanfaatkan media ini sebagai variasi pembelajaran di kelas agar siswa lebih aktif,

termotivasi, dan mudah memahami materi yang diajarkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfadhilah, J. (2025). Filsafat Pendidikan Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Alzam: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 5(1), 94–111. <https://doi.org/10.51675/alzam.v5i1.1092>
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran* (6th ed.). Rajagrafindo Persada. <https://opac.ut.ac.id/detail-opac?id=28239>
- Azis, A., Hilmy, M., & Erawati, D. (2025). Integrasi Media dalam Pembelajaran: Pendekatan Konstruktivisme Vygotsky. *Anterior Jurnal*, 24(3), 1–7. <https://doi.org/10.33084/anterior.v24i3.9726>
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsren II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(1), 61–88. <https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519>
- Kartini, I. A. K. P. (2023). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Tema Kegemaranku. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 303–309. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.67292>
- Luthfiah, A., Subkhan, Moh., & Susi, S. (2025). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Simbol dan Lambang Negara. *Jurnal Citizenship Virtues*, 5(2), 199–207. <https://doi.org/10.37640/JCV.V5I2.2486>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *BINTANG*, 2(3), 418–430. <https://doi.org/10.36088/BINTANG.V2I3.995>
- Masliah, L., Nirmala, S. D., & Sugilar, S. (2023). Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4106>
- Melliana, S. G., & Wicaksono, V. D. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA E-PUZZLE PADA MATERI LAMBANG NEGARA “GARUDA PANCASILA” KELAS III SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(9). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/49447>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Prenada media. http://lib.unib.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D20660%26keywords%3D
- Radiusman, R. (2020). STUDI LITERASI: PEMAHAMAN KONSEP ANAK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Rejeki, A. S., Rukhiyati, I., Listiani, M., Nurhayati, N., & Syamsiah, S. (2025). Pengembangan Literasi Digital untuk Anak Usia Dini melalui Media Interaktif. *CENDEKIA : Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmiah*, 2(11), 1990–2001. <https://doi.org/10.62335/cendekia.v2i11.2038>
- Retno, S., Agusniar, C., Meiyanti, R., & Fitria, R. (2025). Mathematics Adventure: Game Edukasi Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 4(1), 125–132. <https://doi.org/10.29103/jmm.v4i1.22233>

- Safitri., I., Su'ad, & Rondhi, W. S. (2024). Development of Puzzle Media in Project Based Learning Models to Improve Learning Outcomes of Pkn Class V Gugus Diponegoro Kaliwungu Kudus. *ICCCM Journal of Social Sciences and Humanities*, 3(3), 73–80. <https://doi.org/10.53797/icccmjssh.v3i3.12.2024>
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan* (1st ed.). Prenada media. http://lib.unib.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D20660%26keywords%3D
- Suripto. (2023). Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Bangun Datar. *Indonesian Journal of Action Research*, 2(2), 227–235. <https://doi.org/10.14421/ijar.2023.22-09>