

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZEDU PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF
SISWA KELAS 2 SD NEGERI BATURAN 1**

Nita Saputri¹, Mahilda Dea Komalasari, M.Pd²

¹PGSD Universitas PGRI Yogyakarta

²PGSD Universitas PGRI Yogyakarta

¹nitasp31@gmail.com , ²mahildadea@gmail.com

ABSTRACT

The problem of this research is the low level of students' creative thinking skills and the lack of variation and use of engaging learning media in the Indonesian language subject at SD Negeri Baturan 1. This study aims to develop a learning medium called PuzEdu (Educational Puzzle) to determine its feasibility, practicality, and effectiveness in improving the creative thinking skills of second-grade elementary school students.

This research was conducted at SD Negeri Baturan 1 with 30 second-grade students as the research subjects. The type of research used was Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data were collected through observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. The data were analyzed using descriptive quantitative techniques and the paired sample t-test.

The results of research and development show that: (1) the PuzEdu (Educational Puzzle) learning media was successfully developed according to students' needs, (2) the validation results showed that the media obtained a feasibility percentage of 87.9% from media experts and 77.7% from material experts with a very feasible category, (3) the results of the practicality test obtained a percentage of 100% from teachers and 89.5%–96.8% from students with a very practical category, and (4) the results of the effectiveness test of the learning media in the field test on the pretest showed an increase with an average pretest of 76.07 increasing in the average posttest value to 88.46, with a significance value of 0.000 <0.05. Thus, the PuzEdu learning media was declared feasible, practical, and effective for improving students' creative thinking skills in the Indonesian Language subject of class II of Baturan 1 Elementary School.

Keywords: Development, Learning Media, Educational Puzzle, Creative Thinking, Indonesian Language.

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya keterampilan berpikir kreatif siswa serta kurangnya variasi dan penggunaan media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri Baturan 1. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran PuzEdu (Puzzle Edukatif) untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media tersebut dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas II Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Baturan 1 dengan subjek penelitian siswa kelas II sebanyak 30 siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan uji paired sample t-test.

Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran PuzEdu (Puzzle Edukatif) berhasil dikembangkan sesuai kebutuhan siswa, (2) hasil validasi menunjukkan media memperoleh persentase kelayakan 87,9% dari ahli media dan 77,7% dari ahli materi dengan kategori sangat layak, (3) hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 100% dari guru dan 89,5%–96,8% dari siswa dengan kategori sangat praktis, dan (4) hasil uji keefektifan media pembelajaran pada uji lapangan pada pretest menunjukkan adanya peningkatan dengan rata-rata pretest 76,07 meningkat pada rata-rata nilai posttest menjadi 88,46, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, media pembelajaran PuzEdu dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri Baturan 1.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Puzzle Edukatif, Berpikir Kreatif, Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah proses yang bertujuan untuk membantu siswa dalam mencapai hasil belajar secara optimal (Palin et al., 2023). Pembelajaran menurut (Ani et al., 2023) merupakan kegiatan yang berusaha membelajarkan seseorang

maupun sekelompok orang untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan memanfaatkan berbagai hal yang ada di lingkungannya. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat (Nurizka et al., 2023) bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang

melibatkan dua pihak yaitu guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai pembelajaran perantara untuk menyampaikan pesan berupa kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang melibatkan aktivitas siswa dengan bimbingan, arahan, serta motivasi dari guru untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Dalam pasal 1 ayat (1) UU Nomor 20 tahun 2003 dalam jurnal (Abdullah, 2022) pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Departemen Pendidikan Nasional (2006) dalam (Mahrus, 2021) menyatakan jika Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal yang harus dimiliki siswa. Standar ini mencerminkan penguasaan

pengetahuan, keterampilan berbahasa, serta sikap positif terhadap bahasa.

Dalam implementasinya di sekolah, pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang erat kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran (Mustadu, et al., 2021). Kata media berasal dari bahasa latin yang artinya perantara atau pengantar (Kaniawati et al., 2023). Namun faktanya penggunaan masih kurang optimal dalam penggunaannya. Guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran (Novitasari et al., 2024). Sehingga penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang menyatu dari keseluruhan sistem dan proses pembelajaran, yang artinya media pembelajaran menentukan terhadap pembelajaran dan merupakan unsur yang sangat penting dalam pembelajaran (Ani et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran telah banyak terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam berbagai bidang, seperti yang dijelaskan dalam penelitian

(Muhammad, Asna, Konten, dan Komalasari, 2025) yang menunjukkan jika penggunaan media interaktif Canva dapat meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan keaktifan mereka dalam proses belajar. Dengan demikian, pengembangan media interaktif seperti PuzEdu juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat yang membantu proses belajar mengajar, berfungsi sebagai fasilitator sekaligus alat pengajaran.

Bahasa Indonesia memungkinkan pembelajaran dapat terlaksana dengan sistem komunikasi yang baik (Narakundi et al., 2025). Namun hal ini tak jarang juga masih mengalami kendala dalam penerapannya. Salah satu sekolah yang masih mengalami kendala dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia adalah SD Negeri Baturan 1.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri Baturan 1, saat ini pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia masih banyak mengalami kendala. Kendala-kendala tersebut nampak pada metode pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah yang berpusat pada guru. Selain itu penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi juga berdampak pada antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan pemahaman individu untuk meningkatkan dan menghasilkan inspirasi baru (Mukaromah et al., 2023). Menurut (Madyani, et al 2019) dalam (Haerunisa et al., 2021) berpikir kreatif merupakan kemampuan untuk memecahkan suatu masalah serta pengembangan yang terstruktur. Untuk kemampuan berpikir kreatif pada siswa tidak dapat didukung dari kemauan dan kemampuan dalam diri siswa saja, tetapi faktor penggunaan metode

pembelajaran yang diterapkan itu juga dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif siswa (Puspita et al., 2022).

Berdasarkan data hasil evaluasi awal keterampilan berpikir kreatif siswa kelas II SD Negeri Baturan 1, sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah rata-rata. Sebanyak 40,7% siswa tergolong memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah, dan 14,8% berada pada kategori sangat rendah. Fakta tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan belum mampu mendorong siswa untuk berpikir orisinal, menemukan ide baru, dan menghubungkan konsep secara mandiri.

Salah satu media pembelajaran yang berpotensi baik untuk diterapkan di sekolah dasar saat ini adalah media puzzle. Media puzzle adalah bentuk media pembelajaran berupa permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotak-kotak, huruf dan angka yang membentuk pola tertentu (Yunita & Supriatna, 2021). Media puzzle adalah permainan menyusun sebuah gambar atau objek yang telah dipecah menjadi beberapa

bagian (Nurpratiwiningsih and Setiyoko, 2018: 251) dalam (Sirait et al., 2023).

SD N Baturan 1 dijadikan sebagai objek penelitian karena terdapat kebutuhan yang signifikan akan media pembelajaran yang bisa membantu dan memfasilitasi siswa agar bisa berpikir dan menyatukan kembali gambar tersebut dengan baik dan benar. Maka dari itu media pembelajaran Puzzle Gambar dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami dan menyatukan serta membentuk gambar yang sesuai dan utuh sangat dibutuhkan oleh siswa kelas II di SD N Baturan 1. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD N Baturan 1.

B. Metode Penelitian

Model penelitian yang digunakan adalah bentuk penelitian dan pengembangan (Research and Development). Research and Development adalah proses atau langkah yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk baru

atau menyempurnakan produk yang sudah ada (Okpatrioka, 2023). Produk terkait pembelajaran dibuat melalui penelitian dan pengembangan. Hasil akhir dari penelitian ini adalah media pembelajaran puzzle terkait Bab 3 Berhati - hati di Mana Saja untuk siswa kelas 2 SD N Baturan 1 atau instrumen penelitian harus dijelaskan dengan baik.

Penelitian dan pengembangan terbagi menjadi empat level (tingkatan) yaitu level pertama dimana peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada dalam suatu objek. Level kedua yaitu penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang tidak membuat rancangan produk melalui penelitian, tetapi hanya validasi dan menguji efektivitas, efisiensi dan kepraktisan penggunaan produk yang sudah ada. Level ketiga peneliti melakukan pengembangan pada produk yang sudah ada dan menguji produk dalam rangka mengembangkan produk yang telah ada. Dan level keempat peneliti akan merencanakan dan membuat sekaligus melakukan pengujian

terhadap produk tersebut yang dapat dilakukan beberapa kali sesuai kebutuhan.

Pada penelitian dan pengembangan ini peneliti menggunakan level ke 3 karena sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian di level 3 menjelaskan peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan produk yang telah ada, membuat produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Dimana peneliti mengembangkan media puzzle kemudian membuat media puzzle dan menguji keefektifan media puzzle di SD N Baturan 1.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian pengembangan media PUZEDU (Puzzle Edukatif) dirancang berdasarkan potensi dan permasalahan yang ditemukan di SD N Baturan 1. Pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang layak, praktis, dan efektif untuk membantu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas 2 SD N Baturan 1. Berikut tahap pengembangan

media pembelajaran PUZEDU dengan menggunakan ADDIE adalah sebagai berikut :

- a. Pada tahap analisis, peneliti mengumpulkan informasi mengenai kondisi proses pembelajaran di kelas 2 SD N Baturan 1 yang dilakukan secara langsung. Analisis kondisi pembelajaran dilakukan guna melihat gambaran situasi kondisi di lapangan dengan melakukan pra penelitian dan observasi tanya jawab guru kelas 2 SD N Baturan 1.
- b. Tahap desain merupakan tahap perencanaan media yang meliputi perancangan desain produk berupa penyusunan Puzzle, membuat soal test, Pengumpulan bahan untuk membuat media pembelajaran dan juga menyusun instrumen penilaian produk.
- c. Tahap pengembangan adalah tahap dimana peneliti mulai membuat media pembelajaran yang dikembangkan perlu dilakukan pengujian sampai media dapat dikatakan layak digunakan dalam penelitian.
- d. Uji coba produk merupakan bagian dari langkah implementation (menggunakan produk yang dikembangkan) pada model pengembangan ADDIE. Uji coba produk yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi

uji coba terbatas dan uji coba lapangan. Produk yang diujicobakan merupakan produk yang telah di validasi dan dinyatakan layak di ujicobakan oleh ahli materi dan ahli media.

- e. Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Pada tahapan terakhir ini, peneliti mengkaji produk media pembelajaran PuzEdu kemudian melakukan perbaikan atau revisi dan penyempurnaan media berdasarkan masukan, saran dan komentar dari ahli media, ahli materi, respon guru dan respon siswa.

Hasil Uji Coba Produk

a. Uji Coba Terbatas

Hasil uji coba produk berisi paparan atau perhitungan yang dilaksanakan pada saat uji coba terbatas. Uji coba terbatas memiliki arti terbatas jumlah subyek cobanya dan ruang lingkup uji cobanya. Data hasil penelitian produk uji coba merupakan informasi untuk refleksi dan revisi produk, yang kemudian menghasilkan produk akhir (Buhungo et al., 2021). Pada uji coba terbatas bertujuan untuk

melihat kepraktisan siswa, kepraktisan guru, dan keefektifan media pembelajaran PuzEdu. Angket kepraktisan siswa dan guru berisi pernyataan dengan jawaban skala likert 1,2,3,4,5. Sedangkan keefektifan media pembelajaran PuzEdu digunakan untuk mengukur efektifitas media yang dikembangkan dengan menggunakan pretest dan posttest. peneliti lain yang hampir sama topiknya. Hasil-hasil penelitian dan temuan harus bisa menjawab hipotesis penelitian di bagian pendahuluan.

Hasil angket kepraktisan respon siswa dapat dilihat pada diagram berikut :

Gambar 1. Diagram Kepraktisan Respon Siswa Uji Terbatas

No.	Aspek	Presentase	Kriteria
1.	Kualitas tampilan	95,8%	Sangat Praktis
2.	Kualitas materi interaksi	96,3%	Sangat Praktis
3.	Kemudahan penggunaan	97,5%	Sangat Praktis
4.	Kesesuaian kebutuhan	97,5%	Sangat Praktis

Berdasarkan data pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa aspek kualitas tampilan yang terdiri dari 3 butir penilaian memperoleh

presentase kepraktisan sebesar 95,8%. Aspek kualitas materi interaksi yang terdiri dari 2 butir penilaian memperoleh presentase kepraktisan sebesar 96,3%. Aspek kemudahan penggunaan yang terdiri dari 2 penilaian memperoleh presentase kapraktisan sebesar 97,5%. Aspek kesesuaian dengan kebutuhan yang terdiri dari 3 penilaian memperoleh presentase kepraktisan sebesar 97,5%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PuzEdu dikategorikan sangat praktis digunakan pada uji coba terbatas tanpa revisi.

Hasil angket kepraktisan respon guru dapat dilihat pada diagram berikut :

Gambar 2. Diagram Kepraktisan Respon Guru Uji Terbatas

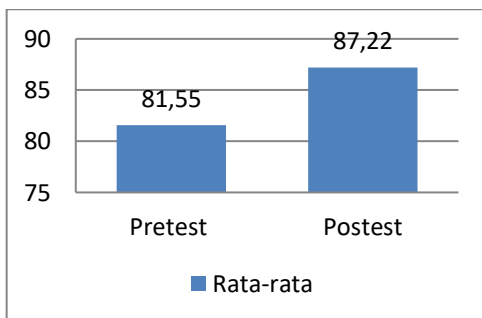
No.	Aspek	Presentase	Kriteria
1.	Aspek capaian pembelajaran	100%	Sangat Praktis
2.	Aspek materi	100%	Sangat Praktis
3.	Aspek desain media	100%	Sangat Praktis
4.	Aspek pembelajaran	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa aspek capaian pembelajaran dinyatakan sangat

praktis dengan presentase 100%, aspek materi dinyatakan sangat praktis dengan presentase 100%, aspek desain media dinyatakan sangat praktis dengan presentase 100%, dan aspek pembelajaran dinyatakan sangat praktis dengan presentase 100%, sehingga media pembelajaran yang dikembangkan memiliki nilai rata-rata keseluruhan pada uji lapangan presentasinya 100% di kategorikan sangat praktis untuk digunakan pada saat proses pembelajaran.

Hasil keefektifan media pembelajaran dapat dilihat pada diagram berikut :

Gambar 3. Diagram Data Tes Uji Terbatas



b. Uji Lapangan

Uji lapangan pada penelitian ini dilaksanakan pada hari Selasa, 07 Oktober dan hari Selasa 14 Oktober 2025 di SD N Baturan 1. Uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan 30 siswa kelas 2. Uji

coba lapangan hari pertama dilakukan dengan cara membagikan soal pretest kepada siswa kelas 2 kemudian peneliti mengajar materi Bahasa Indonesia Berhati-hati di Mana Saja menggunakan media pembelajaran PuzEdu yang telah dikembangkan menggunakan media konkret.

Hasil angket kepraktisan respon siswa dapat dilihat pada diagram berikut :

Gambar 4. Diagram Angket Kepraktisan Respon Guru

No.	Aspek	Presentase	Kriteria
1.	Kualitas tampilan	91,78%	Sangat Praktis
2.	Kualitas materi	87,33%	Sangat Praktis
3.	kualitas interaksi materi	87,33%	Sangat Praktis
4.	Kesesuaian kebutuhan	91,56%	Sangat Praktis

Berdasarkan pada tabel diatas diketahui bahwa presentase dari aspek kualitas tampilan dinyatakan sangat praktis dengan presentase 91,78%, aspek kualitas materi dinyatakan sangat praktis dengan presentase 87,33%, aspek kualitas materi interaksi dinyatakan sangat praktis dengan presentase 87,33%, dan aspek kesesuaian kebutuhan sangat praktis dengan presentase

91,56% sehingga media pembelajaran PuzEdu yang dikembangkan memiliki nilai rata-rata keseluruhan pada uji lapangan presentasinya 89,50% di kategorikan sangat praktis untuk digunakan pada saat proses pembelajaran.

Hasil angket kepraktisan respon guru pada uji lapangan dapat dilihat sebagai berikut :

Gambar 5. Diagram Angket Kepraktisan Respon Guru

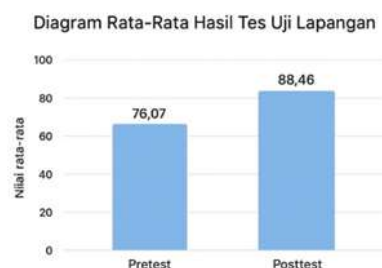
No.	Aspek	Presentase	Kriteria
1.	Aspek capaian pembelajaran	100%	Sangat Praktis
2.	Aspek materi	100%	Sangat Praktis
3.	Aspek desain media	100%	Sangat Praktis
4.	Aspek pembelajaran	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan pada tabel diatas diketahui bahwa presentase dari aspek kualitas aspek capaian pembelajaran dinyatakan sangat praktis dengan presentase 100%, aspek materi dinyatakan sangat praktis dengan presentase 100%, aspek desain media dinyatakan sangat praktis dengan presentase 100%, dan aspek pembelajaran dinyatakan sangat praktis dengan

presentase 100% sehingga media pembelajaran PuzEdu yang dikembangkan memiliki nilai rata-rata keseluruhan pada uji lapangan presentasinya 100% di kategorikan sangat praktis untuk digunakan pada saat proses pembelajaran.

Hasil keefektifan media pembelajaran pada uji lapangan dapat dilihat pada diagram berikut :

Gambar 6. Hasil Tes Siswa



UJI Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah data dari penelitian memiliki distribusi normal atau tidak. Adapun hasil dari uji normalitas shapiro wilk untuk nilai pretest dan posttest adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
Kelo mpo k	Kolmogorov- Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Stat istic	df	Sig.	Sta tisti c	df	Sig.

Hasil Belajar	Pret est	,131	30	,200	,965	30	,415
	Post est	,166	30	,035	,920	30	,027

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance

Correction

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa hasil pretest siswa berdistribusi normal, dibuktikan bahwa hasil pretest dengan nilai Sig. 0,415 yang menunjukkan nilai lebih dari 0,05 atau $(0,415 > 0,05)$. Selanjutnya diketahui juga bahwa hasil posttest berdistribusi normal, dibuktikan dengan nilai Sig. 0,27 yang menunjukkan nilai lebih dari 0,05 atau $(0,27 > 0,05)$. Dengan demikian hasil pretest dan posttest berdistribusi normal.

Uji Paired Sample T-Test

Uji paired sample t-test digunakan untuk mengetahui signifikansi koefisien. Uji ini dilakukan dengan dua sampel berpasangan atau berasal dari subjek yang sama untuk data pretest dan posttest. Adapaun hasil dari uji paired sampel t-test sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Test

Paired Differences

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
Pair 1: Pretest - Posttest	-12,3900	8,1194	1,4824	-15,4218	-9,3582

Paired Samples Test

	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1: Pretest - Posttest	-8,358	29	,000

Dari tabel di atas diketahui bahwa setelah diberi perlakuan menggunakan produk media pembelajaran PuzEdu diperoleh nilai Sig. (2 tailed) 0,000 yang menunjukkan nilai lebih kecil dari 0,05 atau $(0,000 < 0,05)$. Karena nilai Sig. Lebih kecil dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran PuzEdu dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa pada kelas 2 sekolah dasar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media PuzEdu berpengaruh positif terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa kelas 2 SD. Hal ini terlihat dari

adanya peningkatan nilai rata-rata hasil posttest dibandingkan dengan pretest. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif sejak dini.

Pendapat ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget, yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui pengalaman langsung.

Di samping itu, hasil ini juga merujuk pada hasil penelitian yang dilakukan oleh (Komalasari & Wihaskoro, 2018) yang menyebutkan mengembangkan multimedia interaktif bermuatan nilai budaya untuk pembelajaran tematik di sekolah dasar. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa media interaktif mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Temuan ini mendukung pentingnya pengembangan media pembelajaran seperti PuzEdu yang dirancang untuk mendorong keterampilan berpikir kreatif siswa.

Hasil penelitian lain yang sesuai dengan penelitian ini juga tercantum dalam penelitian yang dilakukan oleh (Nuraini & Komalasari, 2022). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berdiferensiasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian pengembangan media PuzEdu yang bertujuan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa kelas II SD.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran PuzEdu (Puzzle Edukatif) disimpulkan sebagai berikut :

- a. Hasil kelayakan diperoleh dari validasi ahli materi dan ahli media. Penilaian ahli media secara keseluruhan memperoleh skor 84,5% sehingga dinyatakan "Sangat Layak.". Penilaian dari ahli materi secara keseluruhan memperoleh skor 82,1% sehingga dinyatakan "Sangat Layak".
- b. Hasil kepraktisan media PUZEDU diperoleh dari angket kepraktisan respon guru dan angket kepraktisan respon siswa. Penilaian angket kepraktisan respon guru secara keseluruhan memperoleh skor 100%

- sehingga dinyatakan “sangat Praktis” dan penilaian angket kepraktisan respon siswa secara keseluruhan memperoleh skor 89,50% dan 96,8% sehingga dinyatakan “Sangat Praktis”.
- c. Hasil keefektifan diperoleh dari pengerjaan soal pretest dan posttest. Hasil keefektifan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari hasil pretest dengan rata-rata 76,07 ke hasil posttest dengan rata-rata 88,46 Pada hasil uji paired sample t-test memperoleh nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Dengan demikian menunjukkan bahwa media pembelajaran PuzEdu ini efektif dan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa.
- Student Research, 1(1), 282–294.
<https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Buhungo, T. J., Mustapa, D. A., & Arbie, A. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Team Based Learning- Inquiry Pada Pembelajaran Daring Berbantuan WhatsApp Dan Zoom Meeting Pada Materi Gerak Lurus. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi (JPFT)*, 7(2), 147–152.
- Haerunisa, rasetyaningsih, & Leksono, S. M. (2021). ANALISIS KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MENYELESAIKAN SOAL HOTS TEMA AIR DAN PELESTARIAN LINGKUNGAN. *EDUMASPUL : JURNAL PENDIDIKAN*, 5(1), 299–308.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2022). LEMBAGA PENDIDIKAN SEBAGAI SUATU SISTEM SOSIAL (Studi tentang Peran Lembaga Pendidikan di Indonesia dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). *Mamba’ul ‘Ulum*, 18(1), 38–48.
- Ani, D., Ismy, B. S., Ricken, W., Sit, A. S., & Usep, S. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of*
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32.
- Komalasari, M. D., & Wihaskoro, A. M. (2018). MULTIMEDIA INTERAKTIF BERMUATAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN

- RASA CINTA TANAH AIR
SISWA SEKOLAH DASAR.
Elementary School, 5(1),
130–137.
- Mahrus. (2021). Manajemen kurikulum dan pembelajaran dalam sistem pendidikan nasional. *JIEMAN: Journal of Islamic Educational Management*, 3(1), 41–80. <https://doi.org/10.35719/jieman.v3i1.59>
- Mukaromah, L., Ningsih, E. F., & Sekaryanti, R. (2023). Eksperimentasi Model Pembelajaran Problem Posing Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Pada Materi Lingkaran Berbantu Video Animasi. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(1), 46–52.
- Mustadi, A., Amelia, R., Budiharti, W. N., Anggraini, D., Amalia, E., & Susandi, A. (2021). Strategi pembelajaran keterampilan berbahasa dan bersastra yang efektif di Sekolah Dasar. UNY Press.
- Narakundi, D. P., & Susanto, B. H. (2025). UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA NYARING MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE DALAM MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING SISWA KELAS III SDN PULUHAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 258-268.
- Nuraini, & Komalasari, M. D. (2022). Penerapan pembelajaran berdiferensiasi terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 33–40.
- Nurizka, R., Komalasari, M. D., & Fauziah, M. (2023). PROGRAM PENGEMBANGAN KAPASITAS GURU ABAD 21 MELALUI WORKSHOP IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA BERBASIS DIGITAL SKILL. *Indonesian Journal Of Community Service*, 3(4), 8-12.
- Novitasari, D. A., & Kurniawati, W. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN POP UP BOOK DENGAN TEKNIK V FOLDING DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(3), 221-232.
- Okpatrioka, O. (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>

Palin, S., Sari, R., & Bakar, R. M. (2023). Belajar & pembelajaran.

Puspita, A. M., Utomo, E., & Purwanto, A. (2022). MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK MATA PELAJARAN IPA KELAS III DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA Learning Model Based On Ipa Class III Subject In Improving Students' Creative Thinking Ability. TUNAS: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR, 7(2), 55–65.

Sirait, F. N. S., Panjaitan, M. B., & Thesalonika, E. (2023). Pengaruh media pembelajaran Puzzle terhadap Matematika. SUKMA: JURNAL PENDIDIKAN, 6(1), 17–40.

Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. Syntax Idea, 3(8).

Muhammad, M., Asna, H., Konten, M., & Komalasari, M. D. (2025). Penggunaan media interaktif Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD. Jurnal ARAH: Analisis Riset, Aplikasi Pendidikan dan Humanistik, 1(1), 29–34.