

Pengaruh Penggunaan Game Puzzle terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas 1

*Nur Maulida Fadliyani¹, Fenny Roshayanti², Ganis Suprihatini³

^{1,2}Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia

³Sekolah Dasar Negeri Gajahmungkur 04 Semarang, Indonesia

Email: nurmaulidafadliyani@gmail.com, fennyroshayanti@upgris.ac.id, ganissuprihatini7@gmail.com

Article History: Submission: 2024-03-28 || Accepted: 2024-05-28 || Published: 2024-06-05

Sejarah Artikel: Penyerahan: 2024-03-28 || Diterima: 2024-05-28 || Dipublikasi: 2024-06-05

Abstract

This research aims to provide the influence of puzzle game media on Javanese language learning outcomes for grade 1 students at SD N Gajahmungkur 04 Semarang. This was motivated by students' difficulties in understanding material about fairy tales, especially in identifying characters and their characters, which was reflected in the low pretest scores which only reached 37% of students above the KKM. In this context, it is important for teachers to use media that can arouse students' interest in learning, which will ultimately influence their learning outcomes. This research was conducted with a quantitative approach using a one-group pretest-posttest design. Data were analyzed using normality tests and Paired Sample T Tests. The research results showed a significant difference between pretest and posttest learning outcomes after learning using puzzle media, with a significance value of $0.001 < 0.05$. From these results, it is concluded that the use of puzzle media has an effect on improving student learning outcomes in understanding fairy tale material in Javanese language learning.

Keywords: Gaming Media; Puzzles; Learning Results; Fairy Tales; Javanese.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh media game puzzle terhadap hasil belajar Bahasa Jawa pada siswa kelas 1 di SD N Gajahmungkur 04 Semarang. Dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa dalam memahami materi tentang dongeng, terutama dalam mengidentifikasi tokoh dan wataknya, yang tercermin dari rendahnya nilai pretest yang hanya mencapai 37% siswa di atas KKM. Dalam konteks ini, penting bagi guru untuk menggunakan media yang dapat membangkitkan minat belajar siswa, yang pada akhirnya akan memengaruhi hasil belajar mereka. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif menggunakan desain one-group pretest-posttest. Data dianalisis melalui uji normalitas dan uji paired sample t tes. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pretest dan posttest setelah pembelajaran menggunakan media puzzle, dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Dari hasil ini, disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam memahami materi cerita dongeng dalam pembelajaran Bahasa Jawa.

Kata kunci: Media Game; Puzzle; Hasil Belajar; Cerita Dongeng; Bahasa Jawa.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. (Aspi, M., & Syahrani. 2022; Indy, et.al. 2019; Ulfah & Arifudin. 2020). Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara". Belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam

kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. (Ekayani. 2017; Ardiansah & Miftakhi 2019; Chityadewi, 2019). Keberhasilan proses pembelajaran siswa dapat dilihat dari hasil belajarnya (Narestuti, et.al. 2021). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran (Nabillah & Abadi. 2020).

Bahasa Jawa merupakan salah satu pelajaran yang terdapat di SD sebagai pelajaran muatan lokal (Verrysaputro & Subekti. 2023). Salah satu materi dalam mata pelajaran Bahasa Jawa di kelas 1 SD yaitu mengenal tokoh dongeng. Siswa sering kali mengalami kesulitan pada pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pada siswa kelas I, pada pembelajaran ini mengalami kendala pada mengartikan bahasa. (Ajizah, et.al. 2023). Kesulitan pada siswa menyebabkan hasil belajar menjadi rendah (Rafika., et.al. 2020). Hasil belajar merupakan komponen dalam pendidikan yang merupakan indikator pencapaian tujuan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran melalui proses belajar mengajar. (Yunita & Supriatna. 2021; Nuriyah. 2016). Berdasarkan pengamatan peneliti di SDN Gajahmungkur 04, rata-rata hasil belajar peserta didik masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) khususnya pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa. Permasalahan ini tidak terlepas dari pengaruh kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan media, padahal media dapat membantu guru menggairahkan belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajar siswa (Alfan & Sulistiyo, 2015).

Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru dapat menggunakan berbagai macam media permainan yang bersifat edukatif agar memberikan motivasi kepada siswa sehingga menghasilkan tanggapan yang baik sehingga pengalaman yang diperoleh siswa dalam pembelajaran bukan sekedar permainan tetapi dapat memaknai permainan dalam pelajaran yang menimbulkan rasa senang dan mudah memahami pelajaran (Yunita & Supriatna. 2021; Sumiharsono & Hasanah. 2017). Media berperan sebagai perantara antara pemberi pesan dan informasi, dalam hal ini adalah guru kepada penerima pesan yaitu siswa (Asmariyani, 2016). Dalam proses pembelajaran, informasi disampaikan oleh guru melalui media yang dapat berfungsi sebagai stimulus, yang kemudian disampaikan kepada siswa (Novitasari, et.al. 2020; Zahwa & Syafi'i. 2022; Magdalena., et.al. 2021). Dengan adanya stimulus dan saling merespon akan terjadi interaksi antara guru, siswa dan lingkungan sekitarnya termasuk media pembelajaran (Gusnarib & Rosnawati. 2021).

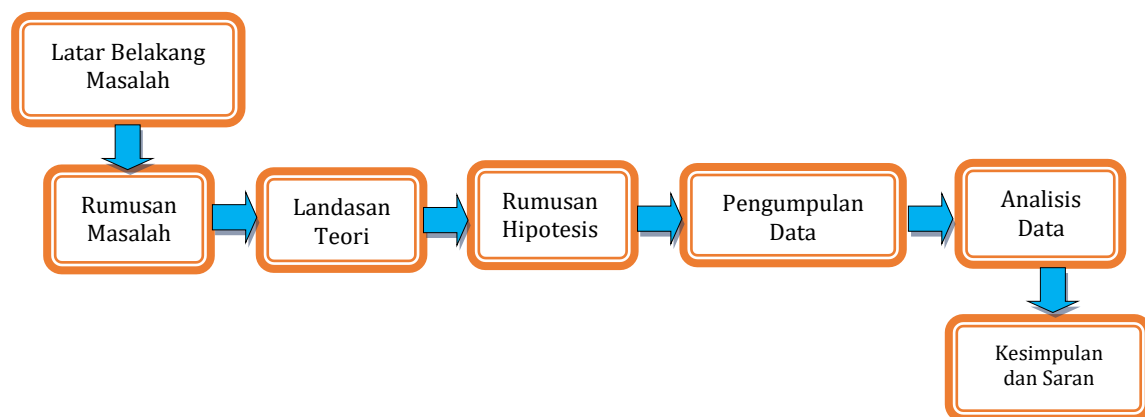
Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu game puzzle (Zain, et.al. 2023). Puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, dimainkan dengan cara membongkar pasangan kepingan puzzle (Gilli & Dalle, 2019). Media puzzle adalah media permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotak-kotak, huruf, dan angka yang membentuk pola tertentu sehingga siswa ada keinginan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat (Maulida, et .al, 2018). Bermain puzzle merupakan hal yang sangat menarik yang membutuhkan kesabaran dalam merangsang anak untuk berpikir dan berimajinasi untuk menyusun potongan-potongan puzzle sehingga menjadi bentuk yang utuh (Mu'min & Yultas. 2020; Wini. 2021; Yunita & Supriatna. 2021). Dalam menyusun puzzle peserta didik harus memahami materi yang sudah diberikan agar dapat menjawab pertanyaan yang ada dan konsentrasi dalam mengikuti permainan (Husna, et.al. 2017).

Penelitian sebelumnya dilakukan oleh Widiana, dkk. (2019) dengan judul "Media pembelajaran puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA". Hasil dari penelitian menunjukkan media pembelajaran puzzle berkualifikasi sangat baik (97,14%), media pembelajaran puzzle berkualifikasi baik (88%), hasil uji coba perorangan menunjukkan media pembelajaran puzzle berkualifikasi sangat baik (94%), uji coba kelompok kecil menunjukkan media pembelajaran puzzle berkualifikasi sangat baik (93%), dan uji coba lapangan berkualifikasi baik (87,33%). Ini berarti media pembelajaran puzzle efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA di SD Negeri 2 Bengkala, Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng tahun Pelajaran 2018/2019. Selain itu, Penelitian serupa juga dilakukan oleh Yunita dan Supriatna (2021) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa". Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada rata-rata nilai pretest adalah 68,23 dan rata-rata nilai posttest adalah 85,55. Nilai terendah hasil pretest adalah 56 dan nilai tertinggi 77. Hasil posttest terendah 80 dan tertinggi 90. Pada hasil uji t sampel

berpasangan menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, dapat ditafsirkan ada perbedaan antara hasil pretest dan posttest. Angela, dkk (2018) mengungkap adanya peningkatan nilai pada mata pelajaran IPA materi Manfaat Makhluh Hidup yang dibuktikan dengan ketuntasan dari pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Persentase ketuntasan masing-masing 37,5%, 62,5%, dan 100% dengan rata-rata 90, 31. Simpulan penggunaan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA. Dengan demikian judul penelitian yang diajukan yaitu "Pengaruh Penggunaan Game Puzzle Pada Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas 1". Dengan harapan ada pengaruh pada penggunaan game puzzle terhadap hasil belajar Bahasa Jawa siswa kelas 1.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one group pretest posttest, yang bertujuan untuk mengukur perubahan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Populasi penelitian terdiri dari 27 siswa kelas 1 SDN Gajahmungkur 04, di mana seluruh populasi tersebut dijadikan sampel. Data dikumpulkan melalui pretest dan posttest, yang kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas dan uji t-test dengan bantuan perangkat lunak statistik SPSS.



Gambar 1. Model penelitian kuantitatif

Dalam alur penelitian kuantitatif, langkah-langkah yang diambil seringkali dimulai dengan merancang kerangka teoritis dan hipotesis yang akan diuji. Dalam kasus ini, penelitian didasarkan pada teori-teori pembelajaran yang relevan untuk mengembangkan suatu intervensi atau perlakuan yang diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa. Setelah itu, peneliti mengidentifikasi populasi dan sampel yang sesuai untuk penelitian mereka, yang dalam kasus ini adalah seluruh kelas 1 SDN Gajahmungkur 04. Kemudian, peneliti mengumpulkan data melalui pretest dan posttest untuk mengukur perubahan sebelum dan sesudah perlakuan. Penggunaan uji normalitas menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan harus memenuhi asumsi statistik tertentu sebelum dilakukan analisis lebih lanjut. Uji t-test digunakan untuk membandingkan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Analisis statistik ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS, yang umum digunakan dalam penelitian kuantitatif untuk menganalisis data.

Waktu pelaksanaan penelitian, yaitu pada bulan November pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024, juga merupakan bagian penting dari alur penelitian kuantitatif. Waktu pelaksanaan ini harus dipilih dengan cermat agar dapat meminimalkan faktor-faktor eksternal yang dapat memengaruhi hasil penelitian. Dengan demikian, alur penelitian kuantitatif memungkinkan peneliti untuk menguji hipotesis mereka secara sistematis dengan menggunakan metode-metode statistik yang tepat dan menghasilkan temuan yang dapat diandalkan.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil analisis statistik deskriptif dari penelitian yang dilakukan digambarkan dengan spesifik dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Hasil Pre-Test	27	40	85	64.44	11.87
Hasil Post-Test	27	70	100	82.40	9.03
Valid N (listwise)	27				

Berdasarkan tabel 1 dapat dijelaskan bahwa dari 27 orang sampel penelitian memiliki rata-rata nilai pretest 64,44 dan rata-rata nilai posttest 82.40. Nilai terendah pretest 40 dan nilai tertinggi 85. Nilai terendah posttest 70 dan nilai tertinggi 100. Selanjutnya sebagai syarat uji parametrik dilakukan uji normalitas. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest	27	,069	,936	27	,096
Hasil Posttest	27	,200*	,933	27	,081

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

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan analisis pada tabel 2, nilai signifikansi hasil pretest dan posttest yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data hasil tes memiliki distribusi yang mendekati normal. Hal ini memungkinkan untuk dilakukannya uji parametrik, yang mana merupakan metode statistik yang tepat untuk analisis data dengan asumsi distribusi normal. Kemudian, hasil uji perbedaan menggunakan uji t untuk sampel berpasangan, yang dapat ditemukan dalam tabel 3, memberikan informasi tentang signifikansi perbedaan antara nilai pretest dan posttest dalam kelompok yang sama. Dengan demikian, dari hasil uji tersebut, kita dapat menarik kesimpulan tentang efektivitas intervensi atau perlakuan yang diberikan terhadap kelompok tersebut dalam meningkatkan hasil belajar mereka. Dalam konteks penelitian ini, temuan dari tabel 3 akan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang apakah ada perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, serta sejauh mana intervensi yang diberikan telah berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 3. Hasil *paired samples test*

Paired t	t	df	Sig. (2-tailed)
Pretest-posttest	-14,954	26	<.001

Analisis dari tabel 3 menunjukkan bahwa hasil uji t untuk sampel berpasangan menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umumnya digunakan yaitu 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest dalam penelitian ini. Artinya, intervensi atau perlakuan yang diberikan pada kelompok tersebut memiliki pengaruh yang nyata dalam meningkatkan hasil belajar siswa dari sebelumnya. Hasil ini memberikan dukungan empiris terhadap efektivitas dari intervensi yang telah dilakukan, serta menunjukkan bahwa ada perubahan yang berarti dalam pemahaman atau keterampilan siswa sebagai akibat dari perlakuan tersebut. Oleh karena itu, temuan ini memiliki implikasi penting dalam konteks pendidikan, memberikan bukti empiris tentang keberhasilan suatu pendekatan atau strategi dalam meningkatkan pencapaian akademik siswa.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pretest dan posttest setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media puzzle, dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media game puzzle memiliki dampak yang positif terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media puzzle dalam

pembelajaran Bahasa Jawa pada siswa kelas 1 di SD N Gajahmungkur 04 Semarang berhasil meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi cerita dongeng. Hasil belajar yang signifikan ini menunjukkan bahwa media puzzle efektif dalam mengatasi kesulitan siswa dalam memahami tokoh dan watak dalam dongeng, yang awalnya menjadi tantangan dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan sejumlah penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Contohnya, penelitian oleh Widiani, dkk. (2019) menemukan bahwa media puzzle efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. Begitu pula, penelitian oleh Yunita dan Supriyatna (2019) serta Angela, dkk. (2018) juga menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran IPA. Temuan ini memberikan dukungan tambahan terhadap keefektifan penggunaan media puzzle dalam konteks pembelajaran, menggarisbawahi potensinya sebagai alat bantu yang berharga dalam meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Pentingnya penggunaan media puzzle juga terkait dengan pentingnya memperhatikan kebutuhan dan minat siswa dalam pembelajaran. Dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang interaktif dan menarik, seperti melalui media puzzle, guru dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan. Selain itu, penting juga untuk terus mengembangkan dan mengevaluasi berbagai jenis media pembelajaran, termasuk media puzzle, agar dapat mengakomodasi kebutuhan dan perkembangan peserta didik serta memastikan bahwa pembelajaran tetap relevan dan efektif. Dengan terus memperbarui strategi dan teknik pembelajaran berbasis teknologi, guru dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa, serta membantu mereka mencapai hasil belajar yang optimal.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penggunaan media pembelajaran game puzzle telah terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, seperti yang terlihat dari analisis hasil uji t test sampel berpasangan yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa media game puzzle mampu secara efektif meningkatkan pemahaman dan pencapaian hasil belajar siswa, khususnya dalam konteks pembelajaran Bahasa Jawa di SD N Gajahmungkur 04 Semarang. Implikasinya, pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan dan tantangan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan memikat bagi siswa, meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian lebih lanjut tetap diperlukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang efektivitas media ini dalam berbagai konteks pembelajaran, sehingga dapat terus meningkatkan kualitas pendidikan di masa mendatang.

B. Saran

Berdasarkan simpulan tersebut diharapkan pihak satuan pendidikan dapat memberikan pembelajaran yang kreatif dengan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran. Karena penggunaan media pembelajaran merupakan hal yang penting untuk menjadi perhatian guru dalam proses pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Guru dapat menggunakan media pembelajaran/ beberapa permainan yang variatif dalam pembelajaran untuk menarik perhatian siswa supaya siswa lebih semangat dan antusias mengikuti pembelajaran. Salah satunya dapat menggunakan game puzzle. Saat melakukan game puzzle, guru harus mampu mengkondisikan siswa supaya dapat bermain dengan tertib dan sesuai alur yang disepakati.

DAFTAR RUJUKAN

- Ajizah, S. N., Fitri, R. M., & Toharudin, M. (2023). Analisis Penguatan Budi Pekerti Pada Kurikulum Merdeka Melalui Pembelajaran Bahasa Jawa Di SD Negeri Sawojajar 1. *Concept: Journal of Social Humanities and Education*, 2(3), 138-144.

- Alfan, Moch, & Sulistiyo, Edy. (2015). Perbandingan Media Pembelajaran (Autoplay Media Studio) sebagai Alat Bantu Pembelajaran Memperbaiki CD Player Siswa Kelas XI Di SMK Negeri Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(1).
- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. (2019). Training On Making Powerpoint-Based Interactive Learning Media For Paud Himpaudi Educators In Gabek District, Pangkalpinang City. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Bangka Belitung*, 6(1), 16-24.
- Asmariyani, Asmariyani. (2016). Konsep media pembelajaran PAUD. *Al-Afkar*, V(1).
- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional guru dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64-73.
- Chityadewi, K. (2019). Meningkatkan hasil belajar matematika pada materi operasi hitung penjumlahan pecahan dengan pendekatan ctl (contextual teaching and learning). *Journal of Education Technology*, 3(3), 196-202.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1-11.
- Gilli, Yatri, & Dalle, Ambo. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berseri dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 3(1).
- Gusnarib, G., & Rosnawati, R. (2021). Teori-teori belajar dan pembelajaran.
- Husna, Nurul, Sari, Adelila, & Halim, Dan A. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. In *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* (Vol. 05).
- Indy, R., Waani, F. J., & Kandowanko, N. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumuluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *Edisi*, 3(2), 312-325.
- Maulida, Achlisha, Maulida, Achlisha, & Zulfritia, Zulfritia. (2018). Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Autis Melalui Pemanfaatan Media Puzzle Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 1(2).
- Mu'min, S. A., & Yultas, N. S. (2020). Efektifitas Penerapan Metode Bermain dengan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 12(2), 226-239.
- N., Kartikasari, M., & Lestari, S. (2020). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 301-306.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305-317.
- Novitasari, A. T., Sari, I. P., & Miftah, Z. (2020). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 4(1), 66-73.
- Nuriyah, N. (2016). Evaluasi pembelajaran: sebuah kajian teori. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 3(1).
- Rafika, Ulfah, U., & Arifudin, O. (2020). Implementasi Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Tahsinia*, 1(2), 138-146.

- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Verrysaputro, E. A., & Subekti, P. A. (2023). Kontribusi Mata pelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *Vilvatikta: Jurnal Pengembangan Bahasa dan Sastra Daerah*, 1(1), 22-31.
- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media pembelajaran puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 354-362.
- Wini, A. (2021). *Penerapan permainan puzzle dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun di Ra perwanida ii Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999-2006.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.
- Zain, F. W., Syamsuyurnita, S., Sari, S. P., & Nasution, I. S. (2023). Analisis Penggunaan Media Pipa Puzzle dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa PAUD Sanggar Bimbingan Muhammadiyah Kepong Malaysia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 25237-25245.