

PENGGUNAAN GAMES PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA PADA MATERI SIKLUS HIDUP HEWAN DI SDN IPI

^{1*}Nining Sariyyah, ²Elisabeth Angrani Dhae ³Sri Widiyanti ⁴Maria Iignes Owa

¹²³ Universitas Flores, Ende, Indonesia

Email: Sariyyah@gmail.com

ABSTRACT

This study is motivated by the low understanding of students' concepts regarding animal life cycle material taught in science learning in elementary schools. This study aims to improve science learning outcomes in third-grade students at SDN IPI. The type of research is classroom action research (CAR). The research subjects were third-grade students of SDN IPI, totaling 26 people. Data were collected using tests, notes, and interviews. The data were then analyzed by comparing the presentation results. The research results showed an increase in student learning outcomes after applying the Kemmis and McTaggart model, which consists of four stages: Planning, Acting, Observing, and Reflecting, based on practicum.

Keywords: *gamez puzzle, concept understanding, animal life cycle, learning media, science elementary school.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep siswa terhadap materi siklus hidup hewan yang diajarkan dalam pembelajaran IPAS di SD. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas III di SDN IPI. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subyek penelitian merupakan siswa kelas III SDN IPI yang berjumlah 26 orang. Data dikumpulkan dengan teknik tes, catatan dan wawancara. Data kemudian di analisis dengan membandingkan hasil presentasi, hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan, yaitu Perencanaan (Planning), Pelaksanaan tindakan (Acting), Observasi (Observing), dan Refleksi (Reflecting) berbasis praktikum.

Kata kunci: *gamez puzzle, pemahaman konsep, siklus hidup hewan, media pembelajaran, IPA SD*

Article History:

Submitted	Accepted	Published
March 27 th 2025	June 10 th 2025	June 15 th 2025

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Dalam konteks ini, guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan alam dan kebendaan yang tersusun secara teratur, berlaku umum dan berupa kumpulan dari observasi eksperimen/ sistematis (teratur) artinya pengetahuan yang didapat saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan yang utuh (Mahardi et al, 2019). Pembelajaran IPA dapat mencapai tujuannya didukung dengan adanya peran aktif siswa dan kekreatifannya seorang pendidik sebagai fasilitator dalam proses belajar. Hal ini sesuai dengan dasar teori Brunner yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif saat belajar di kelas (Sukardjo, 2009). Pembelajaran IPA pada prinsipnya, merupakan suatu kegiatan yang utuh untuk membekali siswa agar mempunyai pengetahuan (mengenai berbagai cara) dan keterampilan (cara mengerjakan) yang dapat membantu siswa untuk memahami gejala alam secara mendalam.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk dasar pemahaman siswa terhadap lingkungan dan makhluk hidup di sekitarnya. Salah satu materi yang diajarkan pada jenjang ini adalah siklus hidup hewan, yang mencakup proses-proses biologis penting seperti metamorfosis dan pertumbuhan. Namun, dalam praktiknya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak tersebut, terutama jika metode pembelajaran yang digunakan bersifat monoton dan kurang melibatkan aktivitas yang menyenangkan serta interaktif.

Pembelajaran IPA harus didukung dengan beberapa komponen di antaranya metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar dan suasana kelas yang kondusif agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan (Aeni et al, 2017). Media pembelajaran sangat diperlukan untuk mata pelajaran IPA. Media sebagai alat bantu mengajar seringkali dibicarakan sebagai bagian yang harusnya dimanfaatkan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Materi daur hidup hewan di kelas IV merupakan materi lanjutan yang pernah diperoleh di kelas III semester 1. Berdasarkan kompetensi dasar dan indikator tersebut dapat diketahui bahwa untuk dapat memahami tentang daur hidup hewan siswa diberi kesempatan untuk mengalami pengalaman belajar secara langsung sehingga siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran yang aktif. Penggolongan pengalaman belajar yang dituangkan dalam kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung (Dale, 1969; Dimiyati & Mudjiono, 2013). Siswa tidak hanya sekedar mengamati secara langsung tetapi ia terlibat langsung dalam perbuatannya, dan bertanggung jawab terhadap hasilnya. Media pembelajaran sebagai faktor eksternal harus dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar. Media pembelajaran mempunyai potensi atau kemampuan untuk merangsang terjadinya proses pembelajaran yang akan meningkatkan daya

serap siswa atas pembelajaran yang diberikan guru. Karena itu guru sangat berperan dalam merencanakan media apa yang akan digunakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan siswa pada mata pelajaran IPA adalah permainan puzzle yang mana permainan tersebut sering dimainkan oleh anak-anak. Kusuma (2018) mengemukakan bahwa puzzle adalah permainan edukatif dengan menyusun kembali potongan-potongan gambar sehingga terbentuk suatu gambar yang utuh. Media tersebut sangat cocok digunakan karena melalui permainan tersebut siswa dapat menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar, warna dan memperkirakan letak posisi yang tepat (Dewi et al, 2019; Indriyanti et al, 2020; Salimah & Nurwulan, 2021). Beberapa penelitian sebelumnya juga telah membuktikan bahwa media puzzle efektif digunakan dalam pembelajaran IPA, seperti penelitian yang dilakukan oleh Ernis & Hazmi (2021), Londa et al. (2018), Maulidah & Aslam (2021), Widiani et al. (2019), Suwandi (2018). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan media puzzle dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar pada materi daur hidup hewan. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran puzzle materi daur hidup hewan.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas, diketahui bahwa pemahaman siswa terhadap materi siklus hidup hewan masih rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya hasil evaluasi belajar dan minimnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Metode ceramah dan pemberian tugas tertulis yang dominan digunakan kurang mampu menarik minat belajar siswa secara optimal.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satunya adalah melalui penerapan games puzzle.

Games puzzle dapat merangsang rasa ingin tahu, melatih kemampuan berpikir logis, serta meningkatkan konsentrasi dan kerja sama antar siswa. Dalam konteks pembelajaran IPA, games puzzle dapat dimodifikasi sedemikian rupa agar sesuai dengan materi siklus hidup hewan, seperti menyusun potongan gambar siklus hidup katak atau kupu-kupu sesuai urutan yang benar. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan yang menyenangkan, diharapkan penggunaan games puzzle dapat meningkatkan pemahaman konsep mereka terhadap siklus hidup hewan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan games puzzle dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPA khususnya pada materi siklus hidup hewan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi siklus hidup hewan melalui penggunaan games puzzle offline. Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti (guru) dengan rekan sejawat atau observer, yang berperan dalam membantu mengamati jalannya tindakan di kelas. Model PTK yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan, yaitu Perencanaan (Planning), Pelaksanaan tindakan (Acting), Observasi (Observing), dan Refleksi (Reflecting)

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana pelaksanaannya terdiri empat tahapan tersebut. Penelitian ini dilaksanakan pada Jumad 16 Mei 2025 bertempat di SDN Ippi, Jln. Ih Doko, Kelurahan Tetandara, Kecamatan Ende Selatan. Subyek penelitian ini merupakan siswa kelas III SDN Ippi yang berjumlah 26 orang yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 13 orang Perempuan. Data utama dikumpulkan melalui teknik tes. Sedangkan data pendukung lain di ambil melalui hasil diskusi kelompok dan kuis berhadiah. Data kemudian dianalisis dengan membandingkan presentase ketuntasan minimal secara klasikal pada akhir siklus. Apabila 90% siswa telah mencapai KKM, maka Tindakan berhasil dilakukan sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus yaitu siklus I Dan siklus II siklus dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Think pair share* (TPS) dimana model pembelajaran ini melibatkan kerja sama antar siswa dalam memecahkan masalah atau tugas, termasuk saat Menyusun games puzzle. Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk aktif berpikir, berdiskusi, dan menyampaikan pemahamannya, sehingga cocok untuk meningkatkan pemahaman konsep.

Tahap perencanaan dilakukan peneliti dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar dan media games puzzle yang sesuai dengan materi siklus hidup hewan. Setelah persiapan matang, dilakukanlah tahap Tindakan sesuai dengan perencanaan. Dalam penelitian ini peneliti berperan sebagai pengajar untuk melaksanakan penerapan games puzzle untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi siklus hidup hewan. Proses penerapan games ini dilakukan melalui Langkah-langkah sebagai berikut:

1. Peneliti memberikan pertanyaan pemantik seperti: siapa yang pernah melihat kupu kupu, bagaimana kupu kupu bisa menjadi kupu kupu yang cantik seperti itu?

2. Peneliti menjelaskan secara singkat tentang siklus hidup hewan secara bertahap dengan menjukukan media berupa gambar siklus hidup hewan (hewan yang mengalami metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna)
3. Peneliti membagi siswa menjadi 4 kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 5-6 orang sesuai dengan jumlah siswa yang hadir.
4. Setiap kelompok mendapatkan satu set puzzle siklus hidup hewan yang berbeda.
5. Setelah menyelesaikan puzzle, setiap kelompok mendiskusikan tahap siklus hidup hewan yang mereka susun dan mereka mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas.
6. Setelah presentasi, guru dan siswa lain dapat mengajukan pertanyaan untuk memperdalam pemahaman tentang, siklus hidup hewan.
7. Peneliti memberikan post test
8. Peneliti memberikan reward

Selama proses Tindakan berlangsung rekan sejawat peneliti yang lain mengobservasi dan mendokumentasikan proses pembelajaran. Pelaksanaan Tindakan pada pertemuan pertama, meskipun ada peningkatan partisipasi dibandingka dengan pembelajaran sebelumnya, sekitar 60% siswa menunjukkan keterlibatan aktif dalam diskusi aktif sedangkan sisanya cenderung pasif dan mengandalkan teman sekelompok. Sehingga peneliti melanjutkan Tindakan pada siklus ke dua. Pada siklus kedua keterlibatan siswa meningkat pesat. Hhampir seluruh siswa 90% aktif berdiskusi dan berbagi hasil diskusi mereka dengan kelompok lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa games puzzle efektif dalam menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih akktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik sudah mampu memahami konsep materi siklus hidup hewan melalui penerapan games puzzle offline. Peserta didik saling bekerja sama menyusun kartu puzzle menjadi satu bagian utuh dari siklus hidup hewan. Peserta didik bertanggung jawab menyusun serta mengerjakan LKPD yang dibagikan oleh peneliti dan mempresentasikannya didepan kelas. Berdasarkan perkembangan masing-masing kelompok mendapatkan predikat tim hebat. Presentasi ketuntasan klasikal mencapai 95% atau 23 siswa dari 26 siswa telah mencapai KKM. 3 orang siswa tidak tuntas karena tidak hadir (sakit). Hasil observasi data mentah sebelum tindakan PTK dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Dara Mentah Sebelum Tindakan PTK

Jumlah siswa : 26 orang
 Laki-laki : 14 orang

Perampuan : 12 orang

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70

Ketentuan belajar minimal yang diterapkan 95% siswa yang tuntas

No	Nama Siswa	Jenis Klamin	Nilai Awal	Tuntas (Ya/Tidak)
1	A.A.M	L	75	Y
2	A.H	L	75	Y
3	B.Q.J	L	70	Y
4	C.R.A	P	80	Y
5	C.D.N	P	72	Y
6	D.T.M.M	L	85	Y
7	E.P	L	70	Y
8	F.A.F.A	L	75	Y
9	F.L	L	85	Y
10	F.Z.N	L	75	Y
11	F.A.N	P	70	Y
12	G.A.R	P	70	Y
13	H.M.P	P	5	T
14	J.A.T	L	78	Y
15	J.Z.L.K	P	5	T
16	K.B.R	L	75	Y
17	M.D.M	L	73	Y
18	M.R.N	P	70	Y
19	M.S.P.P	L	5	T
20	M.S	L	74	Y
21	N.K.N	P	78	Y
22	N.S	P	85	Y
23	N.F.B	P	85	Y
24	O.F.S	L	90	Y
25	S.Z.H	P	80	Y
26	J.G.G	P	75	Y

Rekapitulasi Data Awal

➤ Jumlah siswa: 26 Orang

- Jumlah siswa belum tuntas : 3 orang
- Jumlah siswa yang tuntas : 26-3: 23 siswa
- Presentasi ketuntasan awal : $23/26 \times 100\% = 88.46\%$
- Nilai rata-rata: $1960/26 = 75,38$

Sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Think pair share* (TPS), kondisi pembelajaran IPA Di SDN IPI Berdasarkan hasil rekapitulasi data awal, diketahui bahwa dari total 26 siswa, hanya 3 siswa (11,54%) yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70. Artinya, sebanyak 23 siswa (88,46%) telah tuntas belajar. Nilai rata-rata kelas juga menunjukkan hasil yang cukup baik, yaitu 75,38, berada di atas batas KKM.

Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah memahami materi pelajaran yang diberikan. Namun demikian, masih terdapat beberapa siswa yang belum tuntas, dan hal ini menjadi perhatian penting. Ketidaktuntasan tersebut kemungkinan disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain:

- Rendahnya motivasi belajar siswa tertentu,
- Gaya belajar yang berbeda-beda,
- Metode pembelajaran yang kurang menarik atau tidak bervariasi,
- Kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Sebelum tindakan perbaikan dilakukan, proses pembelajaran di kelas masih bersifat konvensional, dengan dominasi metode ceramah dan tanya jawab. Metode ini cenderung kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga pemahaman konsep menjadi kurang mendalam bagi beberapa siswa. Oleh karena itu, diperlukan intervensi pembelajaran yang lebih inovatif dan partisipatif, seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui diskusi berpasangan dan berbagi ide dalam kelompok.

Pelaksanaan tindakan pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan Siklus I. Model pembelajaran kooperatif tipe *Think Pair Share* (TPS) mulai berjalan lebih efektif. Siswa terlihat lebih aktif dalam proses pembelajaran, baik saat berpikir secara individu, berdiskusi dengan pasangan, maupun saat berbagi ide dalam kelompok. Antusiasme siswa meningkat secara nyata. Mereka mulai berani mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan guru, dan melakukan tanya jawab antar teman secara lebih aktif. Diskusi yang awalnya pasif dan didominasi oleh beberapa siswa saja kini berubah menjadi kegiatan yang hidup dan melibatkan hampir seluruh siswa. Siswa juga tampak saling melengkapi jawaban dan saling membantu dalam memahami materi, menunjukkan tumbuhnya kerja sama yang baik antar peserta didik.

Dari sisi hasil belajar, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 95, yang berarti jauh di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan. Sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar, bahkan menunjukkan pemahaman konsep yang lebih mendalam dibandingkan sebelumnya. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TPS dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan hasil belajar mereka. Langkah-langkah dalam model TPS yang terstruktur (berpikir – berpasangan – berbagi) terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih kolaboratif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Tabel 2. Hasil Observasi dan Hasil Belajar Penerapan Model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan, yaitu Perencanaan (Planning)

SIKLUS I	SIKLUS II
Siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, khususnya saat berdiskusi bersama teman.	Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dan siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi saat belajar melalui Langkah berpikir individu, berdiskusi, dan berbagi.
Beberapa siswa masih kurang percaya diri saat berbagi di depan kelas.	Siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mengemukakan pendapat dan bertanya balik.
Aktivitas siswa mulai terlihat meningkat, meskipun beberapa pasangan masih canggung dan belum aktif berdiskusi.	Diskusi pasangan menjadi lebih hidup, siswa mulai saling melengkapi jawaban dan belajar dari temannya.
Nilai rata-rata dari hasil tes adalah 70 dengan Sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan	Nilai rata-rata naik menjadi 95 dengan Sebagian besar siswa telah mencapai nilai KKM

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa penggunaan games puzzle dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi siklus hidup hewan melalui media games puzzle. Melalui media games puzzle siswa membangun konsep sendiri serta dapat berinteraksi

secara sosial dalam time. Peserta didik juga aktif dan belajar dari siswa lain yang telah mengerti. Dalam kegiatan belajar tersebut siswa dapat belajar lebih baik dan sungguh-sungguh.

Kusuma (2018) mengemukakan bahwa puzzle adalah permainan edukatif dengan menyusun kembali potongan-potongan gambar sehingga terbentuk suatu gambar yang utuh. Media tersebut sangat cocok digunakan karena melalui permainan tersebut siswa dapat menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar, warna dan memperkirakan letak posisi yang tepat (Dewi et al, 2019; Indriyanti et al, 2020; Salimah & Nurwulan, 2021). Dalam menyusun puzzle Siswa tidak hanya sekedar mengamati secara langsung tetapi ia terlibat langsung dalam perbuatannya, dan bertanggung jawab terhadap hasilnya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game puzzle dalam pembelajaran materi siklus hidup hewan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Hal ini dibuktikan dengan tercapainya indikator keberhasilan yang telah ditetapkan pada siklus pertama, sehingga tidak diperlukan pelaksanaan siklus kedua. Pada siklus pertama, kegiatan pembelajaran dirancang dengan memanfaatkan game puzzle yang menggambarkan tahapan siklus hidup berbagai hewan, seperti kupu-kupu, katak, dan ayam. Siswa diminta untuk menyusun potongan-potongan gambar secara urut berdasarkan tahapan yang benar. Kegiatan ini tidak hanya menarik minat siswa, tetapi juga menstimulasi daya pikir dan logika mereka dalam memahami proses metamorfosis dan pertumbuhan makhluk hidup.

Peningkatan pemahaman siswa terlihat dari hasil evaluasi setelah pembelajaran, di mana sebagian besar siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tampak lebih aktif, antusias, dan terlibat selama proses pembelajaran. Mereka menunjukkan kerja sama dalam kelompok, saling berdiskusi, dan mampu menjelaskan tahapan siklus hidup hewan dengan lebih baik setelah menyelesaikan game puzzle.

Pencapaian target pada siklus pertama ini mengindikasikan bahwa game puzzle merupakan media pembelajaran yang efektif, terutama untuk materi yang bersifat visual dan berurutan seperti siklus hidup hewan. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, kontekstual, dan mempermudah siswa dalam mengaitkan antara teori dan praktik secara langsung. Hal ini sejalan dengan teori belajar Piaget yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, di mana pembelajaran akan lebih bermakna jika disajikan melalui aktivitas konkret dan manipulatif. Game puzzle menyediakan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa.

Dengan demikian, penggunaan game puzzle dalam pembelajaran bukan hanya meningkatkan pemahaman konsep siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam proses belajar. Guru sebagai fasilitator sebaiknya terus mengeksplorasi dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di kelas.

PEMBAHASAN

Hasil observasi pada Siklus I menunjukkan bahwa siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran, terutama saat berdiskusi dengan teman. Sebagian siswa terlihat kurang percaya diri untuk menyampaikan pendapat di depan kelas, dan interaksi antar siswa dalam diskusi masih bersifat terbatas. Meskipun aktivitas mulai meningkat, beberapa siswa masih tampak canggung dan belum terbiasa berdiskusi secara aktif. Dari sisi hasil belajar, nilai rata-rata hanya mencapai 70, dan sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan.

Sebaliknya, pada Siklus II terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Siswa mulai lebih aktif dalam proses pembelajaran dan menunjukkan antusiasme lebih tinggi, terutama saat mengikuti langkah-langkah model Think Pair Share (TPS) seperti berpikir individu, berdiskusi berpasangan, dan berbagi dalam kelompok. Siswa juga mengalami peningkatan dalam hal kemampuan mengemukakan pendapat dan bertanya balik. Diskusi menjadi lebih hidup, dan siswa mulai saling melengkapi jawaban dan belajar dari teman-temannya.

Peningkatan keaktifan ini berdampak langsung pada hasil belajar. Nilai rata-rata meningkat menjadi 95, dan sebagian besar siswa telah mencapai KKM, menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TPS mampu meningkatkan pemahaman konsep serta hasil belajar siswa secara keseluruhan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian games puzzle offline terbukti efektif dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi siklus hidup hewan. Setelah penerapan games tersebut ditemukan peningkatan pemahaman siswa sebesar 95% yang dilihat melalui hasil diskusi peserta didik dan tes evaluasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game puzzle dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada materi siklus hidup hewan di kelas 3 SDN IPI.

DAFTAR PUSTAKA

- Safrina Junita, Haris Munandar. (2019). *penerapan media puzzle untuk pemahaman materi daur hidup hewan di sekolah dasar dengan pendekatan sains - edutainment*. STKIP Bangsa Getsempena.. Jurnal Tunas Bangsa. Vol. 6, No. 1.
- Andi Wibowo, Istiqomatul Mufidah. (2022). *media puzzle daur hidup hewan untuk menstimulasi peningkatan hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar*. FKIP UNMA. Jurnal educatio. Vol. 8i2. No.1848.
- Agus Saifudin Amin, Murnie Prirahayu A (2021). *penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas 4 di SDI USMAH PAMEKASAN*. Institut Dirosat Islamiyah (IDIA). Jurnal Konseling Pendidikan Islam. Vol. 2 No. 2.
- Nurasia, N., Indah, O. D., Ismayanti, I., Misbah, A. M. N. (2021). *Peningkatan hasil belajar siswa dalam peningkatan belajar IPA pada materi siklus hidup hewan menggunakan game edukasi media puzzle*. Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi, 3(1), 1-10. <https://doi.org/10.46339/al-nafis.v3i1.1009>
- Junita, S., & Munandar, H. (2019). *penerapan media puzzle untuk pemahaman materi daur hidup hewan di sekolah dasar dengan pendekatan Sains-Edutainment*. Jurnal Tunas Bangsa, 6(1), 76-81. <https://ejoernal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/922>
- Rahman, T. M. N., & Martadi, M. (2023). *Perancangan Puzzle Board Game tentang Metamorfosis Serangga Untuk Anak SD Kelas 3*. Jurnal Desgrafis, 5(2), 45-52. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/desgrafia/article/view/640077>