

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE PADA MATERI KEBERAGAMAN TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR KELAS

Syifa azzahra<sup>1</sup>, Lhutfia wahyu safutri<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>program studi Pendidikan guru sekolah dasar, fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan  
Universitas Samudra

Email : lhutfiawahyus.13@unsam.ac.id<sup>2</sup>

### **Abstract**

*Learning about diversity in Pancasila Education at the elementary school level is often hindered by the abstract nature of the topic and the widespread use of conventional teaching methods. This study aims to examine the effect of utilizing Diversity Puzzle media on improving the learning engagement and outcomes of grade II students at SD Negeri 1 Alue Dua, Langsa City. This research employed a quantitative design with a simple experimental approach. The population consisted of all second-grade students, with a sample of 20 students from class II A selected through a total sampling technique. Data collection was carried out using psychological scale instruments (guided questionnaires) and documentation techniques. The results of the study indicated that the implementation of Diversity Puzzle media exerted a significant positive impact on the instructional process. Through game-based manipulative activities, students became more interested, enthusiastic, and actively involved in classroom tasks. Field findings revealed that the majority of students responded highly positively, as evidenced by enhanced comprehension of sociocultural topics and the reinforcement of five tolerance character dimensions: appreciating differences, group cooperation, respecting peers' habits, caring for others, and social openness. Consequently, the Diversity Puzzle media is proven effective in reducing the egocentric traits of children in the concrete operational stage while accelerating learning outcomes and social participation.*

*Keywords: Puzzle Media, Diversity, Learning Outcomes, Engagement, Tolerance Character.*

### **Abstrak**

Pembelajaran materi keberagaman pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih sering dihadapi oleh kendala sifat materi yang abstrak dan penggunaan metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media Puzzle Keberagaman terhadap peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Alue Dua Kota Langsa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen sederhana. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II, dengan sampel sebanyak 20 siswa kelas II A yang diambil menggunakan teknik sampling jenuh. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen skala psikologi (angket terpandu) dan teknik dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Puzzle Keberagaman memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap proses instruksional. Melalui aktivitas manipulatif berbasis permainan, siswa menjadi lebih tertarik, bersemangat, dan aktif terlibat dalam kegiatan kelas. Temuan lapangan mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons sangat positif yang ditandai dengan peningkatan pemahaman materi sosiokultural serta penguatan lima dimensi karakter toleransi, yaitu menghargai perbedaan, kerja sama kelompok, menghormati kebiasaan teman, rasa peduli, dan keterbukaan sosial. Dengan demikian, media Puzzle Keberagaman terbukti efektif mereduksi sifat egosentris anak fase operasional konkret dan mengeskalasi hasil belajar serta partisipasi sosial siswa.

**Keywords:** Media Puzzle, Keberagaman, Hasil Belajar, Keaktifan, Karakter Toleransi.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir atau mentransfer pengetahuan, tetapi juga memiliki tujuan penting dalam membentuk karakter, menanamkan nilai-nilai, serta membantu siswa memahami emosi terkait dengan norma-norma sosial yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Materi tentang keberagaman dalam pelajaran Pendidikan Pancasila sangat penting untuk menanamkan dasar toleransi, menghargai keberagaman, dan membangun rasa persatuan nasional sejak usia muda. Mengingat pentingnya hal ini, cara pengajaran tentang keberagaman perlu disusun dengan metode yang kreatif dan menarik, sehingga siswa sekolah dasar dapat dengan mudah membangun pemahaman tersebut dan menerapkannya dalam kehidupan sosial mereka sehari-hari. Menurut Sastrawati (2022), partisipasi aktif siswa merupakan wujud motivasi internal dalam mengeksplorasi, mengolah, dan mengintegrasikan pengetahuan secara mandiri maupun kelompok. Penggunaan media pembelajaran yang relevan dan sesuai konteks dapat meningkatkan perhatian, konsentrasi, serta pemahaman siswa terhadap materi. Sastrawati juga menegaskan bahwa keterlibatan siswa secara fisik, mental, dan emosional membuat proses pembelajaran lebih efektif dan bermakna. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di sekolah dasar masih sering menggunakan metode konvensional tanpa media yang inovatif, sehingga suasana kelas menjadi monoton, siswa mudah bosan, dan pemahaman materi berkurang. Kondisi ini juga terlihat pada pembelajaran materi keberagaman, yang masih sulit dipahami siswa kelas rendah karena sifatnya yang abstrak.

Permadani, R. (2023), menyatakan bahwa implementasi media permainan konstruktif berbasis manipulatif seperti media puzzle memiliki efektivitas yang tinggi untuk menjembatani keterbatasan siswa dalam memahami konsep pembelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret, sekaligus mengeskalisasi motivasi belajar siswa sepanjang proses instruksional berlangsung. Salah satu alternatif media interaktif yang dapat dioptimalisasikan untuk mengurai kompleksitas materi keberagaman adalah media Puzzle Keberagaman.

Media Puzzle Keberagaman ini dirancang secara khusus sebagai media pembelajaran berbentuk potongan-potongan gambar spasial yang merepresentasikan keragaman suku, pakaian adat, rumah adat, serta kebudayaan Nusantara. Media ini diformulasikan secara visual-atraktif dan interaktif agar mampu menciptakan atmosfer pembelajaran yang berbasis bermain (*game-based learning*), yang pada gilirannya dapat menstimulasi siswa kelas rendah untuk lebih aktif, responsif, dan partisipatif dalam mengikuti seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran di kelas. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Putri, R. S. (2024), menunjukkan indikator bahwa pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis visual mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa pada materi-materi yang bermuatan sosial-afektif, sekaligus secara simultan mendongkrak keaktifan dan keterlibatan siswa dalam ekosistem pembelajaran. Stimulus visual yang dihadirkan oleh ragam media interaktif terbukti membuat perhatian siswa lebih bertahan lama (*sustained attention*) dan mempermudah mereka dalam mengasosiasikan materi yang disampaikan oleh guru. Sejalan dengan hal tersebut, Rahayu, P. (2021) menjelaskan bahwa karakteristik perkembangan kognitif anak pada jenjang kelas rendah secara psikologis berada pada fase operasional konkret. Konsekuensinya, penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret dan manipulatif seperti puzzle memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap eskalasi pemahaman siswa karena mereka diberikan ruang untuk menyentuh, mencocokkan, dan mengorganisasikan objek gambar secara langsung berdasarkan struktur kognitif mereka.

Berdasarkan pengamatan awal dan survei yang telah dilakukan di kelas II SD Negeri 1 Alue Dua Kota Langsa, terungkap bahwa sebagian besar siswa menghadapi kesulitan dalam memahami dan menguasai materi tentang keberagaman. Selain itu, tingkat partisipasi siswa selama proses belajar mengajar tercatat masih rendah. Cara komunikasi di kelas lebih bersifat satu arah (berpusat pada guru) karena guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat merangsang motorik serta minat siswa. Oleh karena itu, sangat penting untuk

menciptakan media pembelajaran yang baru dan menyenangkan, namun tetap memiliki nilai pendidikan, seperti menggunakan media puzzle yang diperlukan segera. Melihat latar belakang dan masalah yang ada, peneliti merasa perlu melakukan penelitian ilmiah yang mendalam dengan judul: "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle pada Materi Keberagaman terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 1 Alue Dua Kota Langsa".

## 2. PENELITIAN YANG TERKAIT

Penelitian yang dilakukan oleh Handayani dkk. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran konkret seperti puzzle mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa secara signifikan di sekolah dasar. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa karakteristik media yang manipulatif dapat memicu rasa ingin tahu anak kelas rendah, sehingga mereka menjadi lebih aktif dalam berdiskusi, berani bertanya, dan terlibat langsung dalam memecahkan masalah visual selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Novita dkk. (2024) menunjukkan bahwa penerapan media visual inovatif berbasis permainan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap nilai-nilai keragaman sosial. Melalui aktivitas kelompok yang interaktif, penggunaan media tersebut mampu menyederhanakan penyampaian materi yang bersifat afektif menjadi lebih konkret, sekaligus membangun suasana kelas yang inklusif dan menyenangkan bagi peserta didik.

## 3. METODE PENELITIAN

### A. Jenis dan pendekatan penelitian

Penelitian ini menerapkan jenis penelitian yang bersifat kuantitatif dengan metode eksperimen yang sederhana. Pendekatan kuantitatif dipilih karena tujuan dari penelitian ini adalah untuk secara ilmiah mengevaluasi dampak pemanfaatan media puzzle terhadap hasil belajar mengenai keberagaman pada siswa kelas II. Mengacu pada Sugiyono (2019), metode kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, yang

digunakan untuk melakukan penelitian pada populasi atau sampel tertentu, dan pengumpulan data dilakukan dengan instrumen penelitian serta analisis data yang bersifat statistik untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menggunakan media puzzle dalam pembelajaran tentang keberagaman sosiokultural. Selanjutnya, peneliti mengamati dan menilai pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa dengan menyebarkan instrumen angket yang terstruktur, yang dibantu langsung oleh peneliti.

### B. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Alue Dua, yang terletak di Kota Langsa, Provinsi Aceh, dengan fokus pada siswa kelas II A. Alasan pemilihan lokasi ini adalah karena berdasarkan observasi awal, metode pengajaran mengenai keberagaman di kelas II A masih banyak menggunakan pendekatan verbal tradisional, sehingga pemahaman siswa terhadap konsep tersebut terasa tidak kongret memerlukan alat bantu visual dan manipulatif seperti puzzle untuk membantu mereka memahami simbol dan esensi keberagaman dengan cara yang lebih nyata. Kegiatan penelitian ini di laksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2026/2027. Proses penelitian dimulai dengan tahap persiapan, yang mencakup observasi awal, perencanaan pembelajaran, serta pembuatan angket terpadu. Selanjutnya, dilakukan dengan pelaksanaan tindakan menggunakan media.

### C. Populasi dan sampel penelitian

#### Populasi penelitian

Menurut Sugiyono (2019), populasi merujuk pada area generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang memiliki ciri dan sifat tertentu yang di tentukan oleh peneliti untuk dianalisis dan diambil kesimpulan. Dalam penelitian ini, populasinya adalah seluruh siswa dari kelas II di SD Negeri 1 Alue Dua, Kota Langsa.

#### Sampel penelitian

penjelasan Sugiyono (2019), sampel merupakan sebagian dari jumlah serta karakteristik yang terdapat dalam populasi tersebut. Sampel yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh

siswa dari kelas II A SD Negeri 1 Alue Dua yang jumlahnya adalah 20 siswa. Metode pemilihan sampel yang diterapkan adalah sampling jenuh, yakni teknik di mana semua anggota anggota populasi di gunakan sebagai sampel. pendekatan ini di ambil karena ukuran populasi yang terbilang kecil serta fokus pada satu kelas tersebut.

#### D. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut;

##### Angket

Angket digunakan untuk menilai respons, minat, serta peningkatan pemahaman belajar siswa setelah memanfaatkan media puzzle pada topik keberagaman. Mengingat subjek penelitian terdiri dari siswa kelas II SD yang masih berada pada tahap operasional konkret awal secara kognitif dan memerlukan perhatian khusus, pengisian angket dilakukan dengan metode panduan. Peneliti membacakan setiap pernyataan satu per satu di depan kelas, memberikan penjelasan yang jelas, lalu siswa memilih jawaban yang ada sesuai dengan arahan peneliti. Angket ini disusun dengan menggunakan Skala Likert.

##### Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2019), dokumentasi berfungsi sebagai data tambahan untuk meningkatkan validitas kegiatan penelitian di kelas. Dalam penelitian ini, dokumentasi berupa foto-foto interaksi belajar siswa yang sedang bekerja sama menggunakan kepingan media puzzle, serta proses bimbingan dalam pengisian angket terpandu.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas II A SD Negeri 1 Alue Dua, Kota Langsa, pada semester pertama tahun ajaran 2026/2027. Proses pengumpulan data kuantitatif menggunakan kuesioner terstruktur yang terdiri dari 20 pernyataan. Mengingat karakteristik kognitif siswa kelas II A yang berada pada tahap operasional konkret awal, pengisian kuesioner dilakukan dengan metode yang dipandu, di mana peneliti membacakan dan menjelaskan setiap

pernyataan secara langsung untuk menghindari kata-kata kosong dan kesalahan pemahaman.

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui kuesioner terstruktur dengan skala Likert yang terdiri dari 20 pertanyaan dan 20 dan lima opsi jawaban, yaitu:

Sangat Tidak Setuju (STS),

1. Tidak Setuju (TS),
2. Ragu-ragu (R),
3. Setuju (S), dan
4. Sangat Setuju (SS).

Butir-butir dalam kuesioner skala psikologi ini terdiri dari pernyataan yang positif dan negatif. Berdasarkan data yang diambil dari kuesioner terstruktur yang diisi oleh siswa kelas II A, terlihat bahwa penggunaan media puzzle tentang keberagaman mendapatkan respons yang sangat baik dari para siswa. Sebagian besar siswa memberikan pilihan Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS) untuk setiap indikator yang menilai aspek dan dimensi sikap toleransi mereka di kelas.

##### Ketertarikan siswa pada media puzzle keberagaman

Dari Dari hasil studi, tampak bahwa siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan media Puzzle Keberagaman dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh respons siswa pada beberapa pertanyaan dalam kuesioner, seperti "Saya senang belajar tentang keberagaman" (item 10) dan "Saya merasa senang belajar materi keberagaman" (item 18) yang sebagian besar mendapat jawaban Setuju dan Sangat Setuju. Siswa menunjukkan semangat yang lebih tinggi selama aktivitas belajar dilaksanakan. Ketika media Puzzle Keberagaman digunakan, siswa menjadi lebih terlibat dalam memperhatikan penjelasan dari guru dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Media ini berupa kepingan gambar yang berkaitan dengan keberagaman membuat siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan dengan metode tradisional yang hanya mencakup ceramah. Selain itu, berdasarkan hasil observasi selama penelitian, siswa tampak lebih bersemangat ketika diberikan kesempatan menggunakan media Puzzle Keberagaman secara

langsung. Mereka juga menunjukkan kepercayaan diri lebih tinggi saat menyusun potongan gambar yang diberikan oleh guru selama pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti mata pelajaran Pendidikan Pancasila, terutama pada topik keberagaman.

#### **Kemudahan Penggunaan Media puzzle**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat belajar Puzzle Keberagaman mudah dipakai dan dimengerti oleh siswa kelas II A SD. Alat ini dirancang dengan tampilan yang sederhana, menggunakan warna-warna menarik, dengan tulisan yang jelas dan gambar pendukung, sehingga siswa lebih mudah menangkap materi yang disampaikan. Menggunakan media tersebut secara langsung juga membantu siswa memahami langkah-langkah menyusun alat ini dengan cepat. Pada pernyataan negatif seperti “Saya tidak suka bermain dengan teman dari daerah yang berbeda” (item 16) atau saat mengamati kesulitan dalam menyusun gambar, sebagian besar siswa memilih untuk tidak setuju. Hal ini menunjukkan bahwa alat belajar Puzzle Keberagaman tidak menimbulkan kesulitan bagi siswa dalam proses belajar. Kemudahan dalam menggunakan media menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Media yang dapat digunakan dengan mudah membantu siswa untuk lebih fokus pada pemahaman materi dan menyusun gambar, tanpa perlu bingung memikirkan cara penggunaan alat tersebut.

#### **Peningkatan hasil belajar (pemahaman materi keberagaman)**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, pemanfaatan media Puzzle Keberagaman berperan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai topik keberagaman. Hal ini terlihat dari reaksi siswa terhadap pertanyaan dalam kuesioner yang sebagian besar menjawab dengan Setuju dan Sangat Setuju. Selain itu, mereka juga mengungkapkan bahwa mereka lebih mudah mengerti materi setelah belajar menggunakan media Puzzle Keberagaman. Media Puzzle Keberagaman membantu siswa untuk mengenali berbagai macam keberagaman

yang ada di Indonesia lewat contoh gambar sederhana yang berkaitan dengan kehidupannya sehari-hari. Dengan adanya gambar dan aktivitas dalam media ini, siswa menjadi lebih mudah mengingat informasi yang sudah dipelajari. Pada pertanyaan negatif “Saya tidak peduli dengan perbedaan teman” (item 20), mayoritas siswa memilih jawaban Tidak Setuju. Ini menunjukkan bahwa media Puzzle Keberagaman efektif dalam membantu siswa memahami dan menghargai perbedaan dengan lebih baik. Dengan demikian, pemakaian media Puzzle Keberagaman memberikan dampak positif bagi pemahaman materi keberagaman di kalangan siswa kelas II A SD Negeri 1 Alue Dua.

#### **keaktifan dan kerja sama sifat (social efektif)**

Penggunaan media Puzzle Keberagaman juga memiliki dampak positif terhadap partisipasi dan semangat kolaborasi siswa selama kegiatan belajar mengajar. Hal ini terlihat dari reaksi siswa terhadap pernyataan “Saya ingin bekerja sama dengan semua teman di kelas” (item 2) dan “Saya lebih termotivasi belajar bersama teman yang berbeda” (item 22), yang sebagian besar dijawab dengan Setuju dan Sangat Setuju. Siswa menunjukkan tingkat aktif yang lebih tinggi dalam bertanya, berdiskusi dengan rekan kelompok, serta saling membantu ketika menggunakan media Puzzle Keberagaman. Selain itu, siswa juga lebih antusias dalam berkolaborasi dengan teman saat menyusun potongan gambar menggunakan media tersebut. Pada pernyataan positif “Saya merasa pembelajaran keberagaman lebih menyenangkan” (item 24), sebagian besar siswa memberikan pilihan jawaban Sangat Setuju. Ini mengindikasikan bahwa siswa merasa puas dan tertarik untuk memanfaatkan media Puzzle Keberagaman dalam proses pembelajaran berikutnya. Suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa tidak cepat merasa bosan selama aktivitas pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, media Puzzle Keberagaman tidak hanya berkontribusi pada peningkatan pemahaman siswa tentang materi keberagaman, tetapi juga berfungsi untuk meningkatkan motivasi kerja sama dan semangat belajar mereka di dalam kelas.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas II A SD Negeri 1 Alue Dua, Kota Langsa, ditemukan bahwa penggunaan media Puzzle Keberagaman sangat bermanfaat bagi siswa dalam memahami konsep dan nilai-nilai karakter toleransi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media yang dirancang secara menarik dan interaktif menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, sehingga siswa menjadi lebih aktif, bersemangat, dan tidak cepat merasa bosan selama proses belajar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa mayoritas siswa kelas II A memberikan tanggapan yang sangat positif terhadap pemakaian media Puzzle Keberagaman. Media ini terbukti efektif dalam memperkuat karakter toleransi melalui permainan yang mendidik dan melibatkan aktivitas fisik serta pancaindra siswa secara langsung. Dengan berpartisipasi dalam permainan dan menyusun puzzle, pembelajaran mengenai keragaman budaya bangsa menjadi lebih berarti dan mudah dipahami. Selain itu, media Puzzle Keberagaman membantu siswa untuk mengenali, menerima, dan membedakan berbagai jenis keberagaman sosiokultural yang ada di Indonesia, seperti rumah adat dan busana tradisional. Melalui tampilan visual yang menarik, siswa dapat lebih memahami materi, yang terlihat dari meningkatnya lima dimensi toleransi, di antaranya menghargai perbedaan, bekerja sama, menghormati kebiasaan teman, peduli kepada orang lain, dan terbuka terhadap keanekaragaman dalam lingkungan sekolah. Pemakaian media ini juga memberikan dampak positif terhadap semangat, keaktifan, serta partisipasi sosial siswa. Siswa menjadi lebih percaya diri, aktif berkolaborasi dalam kelompok, serta tidak memilah-milah teman saat bermain dan belajar. Suasana belajar yang menyenangkan memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan antusias dan berkeinginan untuk terus menggunakan media tersebut dalam kegiatan belajar selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sastrawati, N. (2022). Strategi Guru dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4125-4133.
- [2] Putri, R. S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Cognoscere: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(1).
- [3] Permadani, R. (2023). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(4), 325-335.
- [4] Rahayu, P. (2021). Penerapan Teori Piaget dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Berdasarkan Karakteristik Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 201-212.
- [5] Handayani, T., Utami, S. R., & Setiawan, D. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Puzzle dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 115-124.
- [6] Novita, R., Rahayu, P., & Siregar, M. (2024). Pemanfaatan Media Visual Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai Keragaman di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 432-441.
- [7] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [8] Hasanah, U., & Tarsono, T. (2021). Pengaruh Media Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Kognitif dan Pemecahan Masalah Anak. *Jurnal Educhild: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 15-22.
- [9] Ramadhani, P., Lubis, A. S., & Siregar, N. (2023). Urgensi Pembelajaran Keberagaman Budaya Berbasis Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1145-1153.
- [10] Maulana, A., & Hermawan, R. (2023). Implementasi Media Permainan Konstruktif Puzzle dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 185-197.
- [11] Marfilinda, R., Akhiyar, M., & Wahyuni, S. (2024). *Studi Pustaka Penerapan Media*

- Puzzle pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(4), 4763-4776.
- [12] Siregar, H., & Handayani, T. (2023). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(2), 114-126.
- [13] Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [14] Thobroni, M. (2016). *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- [15] Kemendikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka Jenjang SD*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan.
- [16] Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Jurnal Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2), 126-134.