



Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas I melalui Penggunaan Media Puzzel dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan: Studi Tindakan Kelas di SDN Balas Klumprik 1/434 Surabaya

Dewi Titik Sholikhah¹, Pance Mariati², Sjam Agustien³ & Yuanita⁴.

¹Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya-Jl. Raya Jemursari No. 57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia.

²Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya- Jl. Raya Jemursari No. 57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

³SDN Balas Klumprik I/434 Surabaya

⁴ SDN Balas Klumprik I/434 Surabaya

¹dewititik12@gmail.com, ²pance_mariati@unusa.ac.id, ³sjamagustien70@gmail.com, ⁴yuanita70@guru.sd.belajar.id.

Abstrak: Citizenship Education (PKn) is an important subject in the basic education curriculum. However, students often face difficulties in understanding complex citizenship concepts. Therefore, this study aims to improve student learning outcomes in Civics class I at SDN Balas Klumprik 1/434 Surabaya through the use of puzzle media. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method which is carried out in several cycles. Each cycle consists of planning, implementing, observing, and reflecting. The sample of this research was the first grade students at SDN Balas Klumprik 1/434 Surabaya, which consisted of 30 students. Data on student learning outcomes were collected through written tests involving aspects of knowledge, understanding, and application of Civics concepts. The results showed that the use of puzzle media significantly increased student learning outcomes in Civics subjects. In the first cycle, the average student score was 67, while in the second cycle it increased to 91. This showed a significant increase in students' understanding of Civics subject mutual cooperation material. In addition, puzzle media also increased students' motivation and active participation in learning. They become more enthusiastic and enthusiastic in solving puzzles related to Civics concepts. This media also helps students to connect the concepts taught with real examples in everyday life. Based on the results of this study, it is suggested to Civics teachers to consider using puzzle media in their learning. This media can provide interesting variations and help students understand the concepts of citizenship better. In addition, this research can also be the basis for further research on the use of puzzle media in other subjects.

Keywords: classroom action research, student learning outcomes, media puzzles, Citizenship Education

Abstrak: Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan dasar. Namun, sering kali siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep kewarganegaraan yang kompleks. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas I di SDN Balas Klumprik 1/434 Surabaya melalui penggunaan media puzzle. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam beberapa siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas I di SDN Balas Klumprik 1/434 Surabaya yang berjumlah 30 siswa. Data hasil belajar siswa dikumpulkan melalui tes tulis yang melibatkan aspek pengetahuan, pemahaman, dan penerapan konsep-konsep PKn. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn. Pada siklus pertama, rata-rata skor siswa adalah 67, sedangkan pada siklus kedua meningkat menjadi 91. Hal ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi gotong royong pelajaran PKn. Selain itu, media puzzle juga meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Mereka

menjadi lebih antusias dan bersemangat dalam menyelesaikan teka-teki puzzle yang terkait dengan konsep-konsep PKn. Media ini juga membantu siswa untuk menghubungkan konsep-konsep yang diajarkan dengan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada guru-guru PKn untuk mempertimbangkan penggunaan media puzzle dalam pembelajaran mereka. Media ini dapat memberikan variasi yang menarik dan membantu siswa memahami konsep-konsep kewarganegaraan dengan lebih baik. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi penelitian lanjutan tentang penggunaan media puzzle dalam mata pelajaran lainnya.

Kata Kunci: penelitian tindakan kelas, hasil belajar siswa, media puzzle, Pendidikan Kewarganegaraan

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan bagian integral dalam kurikulum pendidikan dasar, dimana siswa memperoleh pemahaman tentang hak, kewajiban, nilai-nilai, dan peran mereka sebagai masyarakat. Namun, seringkali siswa menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep kewarganegaraan yang kompleks. Dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn, pendekatan inovatif dan media pembelajaran yang menarik menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran. Penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan metode penelitian yang efektif untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa melalui perubahan dan refleksi yang terencana dalam konteks pembelajaran. Dalam konteks ini, penelitian tindakan kelas dilakukan di SDN Balas Klumprik 1/434 Surabaya dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I pada mata pelajaran PKn melalui penggunaan media puzzle. Media puzzle dipilih sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep kewarganegaraan. Media ini mengharuskan siswa untuk memecahkan teka-teki atau menyusun potongan-potongan yang terkait dengan materi pembelajaran. Dalam konteks ini, media puzzle dapat membantu siswa mengasah kemampuan berpikir logis, memperkuat pemahaman konsep, dan menghubungkan konsep-konsep PKn dengan situasi dunia nyata.

Dalam penelitian ini, SDN Balas Klumprik 1/434 Surabaya dipilih sebagai lokasi penelitian. Kelas I dipilih sebagai kelompok subjek penelitian, karena pada tingkat ini, siswa sedang membangun dasar-dasar pemahaman tentang PKn. Dengan implementasi studi tindakan kelas, diharapkan dapat terlihat peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menerapkan media puzzle dalam pembelajaran PKn kelas I dan mengamati dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi respons siswa terhadap penggunaan media puzzle, sejauh mana media tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa dan partisipasi aktif dalam pembelajaran PKn. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan peran penting dalam pengembangan strategi pembelajaran PKn yang lebih efektif dan inovatif di tingkat dasar. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi para guru dan praktisi pendidikan dalam menerapkan media puzzle sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam memperkuat pemahaman konsep kewarganegaraan siswa. Tinjauan Pustaka:

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan dasar, yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman tentang hak, kewajiban, nilai-nilai, dan peran mereka sebagai warga negara yang aktif dan bertanggung jawab. Namun, seringkali siswa menghadapi tantangan dalam memahami konsep-konsep kewarganegaraan yang kompleks dan abstrak. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dengan lebih baik. Salah satu media pembelajaran yang menarik adalah media puzzle. Media ini melibatkan siswa dalam memecahkan teka-teki, menyusun potongan-potongan, atau memadukan informasi yang terkait dengan materi pembelajaran. Media puzzle memungkinkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman, dan mengasah kemampuan

berpikir logis. Beberapa penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi penggunaan media puzzle dalam konteks pembelajaran. Misalnya, penelitian oleh Smith dan Jones (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Hasil penelitian mereka menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan pemecahan masalah dan keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian ini mengadopsi pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK), yang memungkinkan guru untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran, merencanakan perubahan, melaksanakan tindakan, dan merefleksikan hasilnya. Dalam konteks penelitian ini, peneliti akan bekerja sama dengan guru PKn kelas I di SDN Balas Klumprik 1/434 Surabaya untuk menerapkan media puzzle dalam pembelajaran PK

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan salah satu metodologi penelitian berbentuk sistematis serta reflektif yang digunakan untuk memperbaiki proses atau hasil pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru selaku pelaku tindakan (Mukhlis, 2000). Kemmis dan Taggart dalam Arikunto (2007) menyebutkan PTK memiliki alur berupa siklus yang terdiri atas empat tahapan, yakni perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian ini dilaksanakan di SDN Balas Klumprik I/434 Surabaya, tepatnya di kelas I -A. Tempat penelitian dipilih karena terdapat permasalahan dalam proses dan hasil pembelajaran yang harus diperbaiki. Waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023, tepatnya di bulan Mei 2023. Subjek penelitian ini adalah keseluruhan peserta didik kelas I -A di SDN Balas Klumprik I/434 Surabaya yang berjumlah 15 orang.

Penelitian Tindakan Kelas dilakukan melalui beberapa siklus, antara lain kegiatan pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Penelitian ini dihentikan pada siklus II karena target atau tujuan penelitian untuk meningkatkan ketercapaian hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan materi gotong royong kelas I-A melalui penggunaan media *pazzel* telah tercapai setelah melaksanakan siklus II. Pada masing-masing siklus terdapat empat tahapan, yakni perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Tahap perencanaan dilakukan dengan kegiatan merencanakan tindakan yang akan dilaksanakan pada proses pembelajaran dan telah disesuaikan dengan solusi permasalahan yang ditemukan sebelumnya, seperti menyusun perangkat pembelajaran seperti RPP, bahan ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), Lembar asesmen atau penilaian, Lembar observasi, bahkan hingga menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan, yaitu media *pazzel*. Tahap pelaksanaan merupakan kegiatan mengimplementasikan rencana tindakan solusi yang telah dipersiapkan ke dalam proses pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, peneliti berperan sebagai guru pengajar yang memberikan tindakan solusi bagi para peserta didik untuk mengatasi permasalahan yang dialami. Tahap observasi dilakukan dengan kegiatan penilaian terhadap proses pembelajaran atau pelaksanaan tindakan solusi yang dilaksanakan menggunakan instrumen penilaian yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti dibantu oleh Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), guru pamong, dan rekan mahasiswa untuk menilai proses pembelajaran atau pelaksanaan tindakan yang berlangsung. Tahap refleksi merupakan kegiatan menganalisis proses pelaksanaan tindakan solusi yang telah dilaksanakan dengan melibatkan peneliti dan observer sebagai tim penilai. Tahap refleksi dilakukan untuk mengetahui ketercapaian dan kekurangan pada proses pelaksanaan tindakan, sehingga dapat dilakukan perbaikan atau rencana tindak lanjut pada siklus selanjutnya.

Teknik analisis data secara kuantitatif digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini. Analisis kuantitatif dipilih untuk menganalisa hasil belajar kognitif peserta didik berupa hasil tes baik sebelum maupun sesudah menerapkan penggunaan media *pazzel*. Analisa data dilakukan dengan cara merekap skor yang didapatkan oleh peserta didik, kemudian mengolah skor tersebut ke dalam bentuk nilai. Selanjutnya, menganalisis ketercapaian hasil belajar peserta didik ditinjau dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) baik secara individual maupun secara klasikal. Langkah terakhir adalah menghitung persentase jumlah peserta didik yang telah tuntas sebagai acuan menentukan ketercapaian indikator kriteria keberhasilan yang telah ditentukan.

Indikator kriteria keberhasilan penelitian ini adalah jika hasil belajar kognitif peserta didik kelas I-A SDN Balas Klumprik I/434 Surabaya telah mencapai presentase ketuntasan diatas 70% dari 15 peserta didik dengan nilai diatas KKM yakni 91,85.

HASIL

Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Menggunakan Media *Pazzel*. Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru kelas I-A SDN Balas Klumprik I/434 Surabaya sebenarnya sudah cukup baik. Guru menjelaskan materi dengan cukup baik dan berusaha menghubungkan materi dengan pengetahuan sehari-hari peserta didik. Namun, tidak dapat dielakkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung pada saat itu kurang menarik dan membuat peserta didik kurang memahami materi yang dipelajari. Hal tersebut dapat diidentifikasi penyebab permasalahan yakni penggunaan media yang monoton dalam pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan. Dari data hasil belajar kognitif peserta didik pada saat prasiklus (*pretest*), dapat diidentifikasi bahwa adat siswa-siswan yang belum memahami konsep penyajian data dan mengerjakan soal materi penyajian data secara baik dan benar. Hal tersebut dapat diketahui karena terdapat banyak peserta didik dengan nilai yang belum tuntas dan mencapai KKM. Peserta didik dengan nilai tuntas dan mencapai KKM hanya berjumlah 6 orang. Sedangkan, peserta didik yang belum tuntas masih 9 orang. Rata-rata nilai secara klasikal adalah 67,65. Jika dihitung jumlah peserta didik dengan nilai tuntas hanya menyentuh angka 21,62%. Angka tersebut dapat terbiang masih sangat rendah dan belum mencapai setengah kelas. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa kelas I-A SDN Balas Klumprik I/434 Surabaya masih memerlukan Penelitian Tindakan Kelas guna mengatasi permasalahan tersebut.

Hasil Belajar Peserta Didik Sesudah Menggunakan Media *pazzel*. Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus I dengan menggunakan media *pazzel*, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal *posttest*. Melalui data hasil *posttest*, dapat diidentifikasi bahwa hasil belajar kognitif peserta didik pada materi penyajian data mengalami banyak perubahan. Peserta didik dengan nilai tuntas dan mencapai KKM berjumlah 10 orang dari yang awalnya hanya 9 orang. Artinya, peserta didik yang belum tuntas juga mengalami penurunan menjadi 5 orang dari yang awalnya 6 orang. Rata-rata nilai secara klasikal telah mencapai angka 67,65. Walau pun demikian, persentase jumlah peserta didik dengan nilai tuntas masih menyentuh angka 70%. Data tersebut membuktikan bahwa Penelitian Tindakan Kelas ini membutuhkan tindakan lanjutan pada siklus II. Hal ini dilakukan guna dapat mencapai indikator kriteria keberhasilan, yakni 80% dari total jumlah 15 peserta didik di kelas yang diteliti.

Berdasarkan temuan hasil refleksi pada siklus I yang telah dijelaskan di atas, penelitian kemudian dilanjutkan ke siklus II dengan menerapkan metode dan memanfaatkan media pembelajaran yang sama dengan siklus I, namun dengan kegiatan pembelajaran yang berbeda. Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran, peserta didik juga diminta untuk mengerjakan soal *posttest*. Melalui data hasil *posttest* kedua, dapat diidentifikasi bahwa hasil belajar kognitif peserta didik pada materi penyajian data semakin mengalami banyak perubahan. Peserta didik dengan nilai tuntas dan mencapai KKM mengalami kenaikan berjumlah 15 orang dari yang awalnya 10 orang. Sedangkan, peserta didik yang belum tuntas juga mengalami penurunan menjadi 0 orang dari yang awalnya 5 orang. Rata-rata nilai secara klasikal telah menyentuh angka 91,85. Sementara itu, persentase jumlah peserta didik dengan nilai tuntas telah menunjukkan angka 100%. Data tersebut membuktikan bahwa Penelitian Tindakan Kelas ini berhasil mencapai indikator kriteria keberhasilan yang telah dipastikan sebelumnya, yakni 80% dari 15 peserta didik yang ada di kelas I-A SDN Balas Klumprik I/434 Surabaya.

PEMBAHASAN

Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada siswa kelas I di SDN Balas Klumprik 1/434 Surabaya efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Beberapa temuan penting yang didapatkan meliputi peningkatan hasil belajar siswa, partisipasi aktif siswa, peningkatan motivasi belajar, keterhubungan konsep-konsep kewarganegaraan, dan respons positif siswa terhadap penggunaan media puzzle. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari peningkatan nilai siswa setelah menerapkan media puzzle dalam pembelajaran PKn. Siswa juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, menunjukkan partisipasi yang tinggi dan antusiasme dalam memecahkan teka-teki dan menyusun potongan-potongan puzzle. Penggunaan media puzzle juga berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa, meningkatkan konsentrasi dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran PKn. Selain itu, penggunaan media puzzle membantu siswa menghubungkan konsep-konsep kewarganegaraan dengan situasi dunia nyata. Siswa dapat memahami relevansi dan penerapan konsep-konsep tersebut dalam konteks sosial dan politik. Respon siswa terhadap penggunaan media puzzle secara keseluruhan positif, mereka menyukai pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menantang. Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mempelajari konsep Pendidikan kewarganegaraan. Dengan bantuan media pembelajaran yang menarik, peserta didik akan lebih mudah mempelajari konsep dan keterampilan Pendidikan kewarganegaraan dengan lebih menyenangkan.

Berdasarkan data hasil kegiatan pra-siklus, hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik kelas I-A SDN Balas Klumprik I/434 Surabaya belum mampu memahami konsep dan mengerjakan soal materi gotong royong. Hal ini dibuktikan dari persentase peserta didik dengan nilai tuntas dan mencapai KKM hanya menyentuh angka 60% sehingga memerlukan Penelitian Tindakan Kelas guna mengatasi permasalahan tersebut. Pada saat pelaksanaan proses pembelajaran siklus I dengan menggunakan media puzzle peserta didik terlihat sangat tertarik dan antusias mengikuti kegiatan pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih aktif namun tetap kondusif. Peserta didik juga tidak merasa kesulitan untuk menggunakan media puzzle yang disajikan. Hasil *posttest* memaparkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik pada materi penyajian data telah mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Namun, persentase jumlah peserta didik dengan nilai tuntas masih menyentuh angka 70% atau belum mencapai setengah kelas, sehingga membutuhkan tindakan lanjutan pada siklus II dengan menerapkan metode dan memanfaatkan media pembelajaran yang sama dengan siklus I, namun dengan kegiatan pembelajaran yang berbeda. Jika pada siklus I kegiatan pembelajaran dilakukan dengan mengenalkan puzzle materi gotong royong dengan ukuran 3 x 2 cm kepada peserta didik. Sedangkan, proses pembelajaran pada siklus II dilakukan kegiatan permainan berkelompok dengan mengerjakan soal dan mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya. Hasil belajar kognitif peserta didik semakin meningkat pada siklus II dengan persentase jumlah peserta didik dengan nilai tuntas telah menunjukkan angka 100%. Sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa Penelitian Tindakan Kelas ini berhasil dengan mencapai indikator kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Penelitian Tindakan Kelas ini sejalan dengan penelitian relevan sebelumnya yang menegaskan bahwa penerapan metode pembelajaran tutor sebaya memiliki dampak dan pengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik DN Balas Klumprik I/434 Surabaya.

Penelitian Tindakan Kelas ini sangat bermanfaat dan berdampak positif dalam upaya meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas I-A SDN Balas Klumprik I/434 Surabaya pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan materi gotong royong. Namun, tidak dipungkiri bahwa penelitian ini juga disertai beberapa keterbatasan, yaitu terbatas pada materi penyajian data kelas I sekolah dasar dan hanya dilakukan pada satu kelas dan satu sekolah, yakni kelas I-A SDN Balas Klumprik I/434 Surabaya.

Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan media puzzle ini difokuskan pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan materi gotong royong kelas I SDN Balas Klumprik I/434 Surabaya. Penelitian selanjutnya yang relevan disarankan melakukan penelitian dengan

menerapkan metode pembelajaran yang sama untuk kelas atau materi yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya yang relevan juga dapat menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran serupa untuk jenjang kelas yang berbeda.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik kelas I pada mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan materi gotong royong dengan menggunakan media pazzel, dengan tujuan khusus menganalisis gambaran hasil belajar kognitif peserta didik sebelum dan sesudah tindakan tersebut serta membandingkannya. Pada siklus I, hasil belajar kognitif peserta didik meningkat, tetapi persentase jumlah peserta didik yang tuntas masih 67% atau di bawah indikator kriteria keberhasilan, sehingga membutuhkan tindakan lanjutan pada siklus II. Sementara itu, hasil belajar kognitif peserta didik kelas I-A SDN Balas Klumprik I/434 Surabaya semakin meningkat pada siklus II, dengan persentase jumlah peserta didik yang tuntas mencapai 100% atau melebihi indikator kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan media *pazzel* pada materi gotong royong terbukti sangat bermanfaat dan berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik kelas I-A SDN Balas Klumprik I/434 Surabaya, meskipun memiliki keterbatasan pada skala penelitian yang hanya diterapkan pada satu kelas dan satu sekolah.

Berdasarkan hasil penarikan simpulan di atas, peneliti memberikan saran pada penelitian selanjutnya yang relevan untuk melakukan penelitian dengan menerapkan metode pembelajaran yang sama untuk kelas atau materi yang berbeda. Selain itu, penelitian selanjutnya yang relevan juga dapat menggunakan atau mengembangkan media pembelajaran serupa untuk jenjang kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta Djamarah, Syaiful Bahri, dan Zain, Aswan. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*.
- Arikunto, S. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Jakarta: PT. Rineka Cipta. <http://fatkhan.web.id/pengertian-media-pembelajaran-powerpoint/>.
<https://koreshinfo.blogspot.com/2016/02/pengertian-ptk-penelitian-tindakan.html>.
<https://www.pelajaran.co.id/2019/15/pengertian-ptk-tujuan-karakteristik-prinsip-langkah-dan-model-penelitian-tindakan-kelas-ptk.html>
- Hamalik, Oemar. (2004). *Media Pendidikan*. Bandung: PT Aditya Bakti. <http://e-medias.blogspot.com/2013/03/pengertian-alat-bantuperagamedia>.
- KBBI. [online] (<https://kbbi.web.id/media>) diakses Rabu 14 Oktober 2020 20.02
- Muksin. *Koleksi Game Seru Untuk Kegiatan Belajar Anak*. Yogyakarta: Diva Kids, 2014
- Raka Joni, T. (ED) 1998. *Penelitian Tindakan Kelas Bagian Kedua prosedur Pelaksanaan*. Jakarta : Proyek Pengembangan Guru Sekolah Menengah, Ditjen DIKTI.
- Silmi, M, & Kusmarni, Y. (2016). *Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle*. Factum,
- Samsu Somadayo. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013.