



**Peningkatan Hasil Belajar Tentang Sistem Pencernaan Manusia Melalui *Puzzle Game* Siswa Kelas V**

**Mei Kurniasih<sup>1</sup>, Ahmad Syawaluddin<sup>2</sup>, Alphian Sahrudin<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
SD Negeri Bulusari 03

Email: [kurniasihmei40@gmail.com](mailto:kurniasihmei40@gmail.com)

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Negeri Makassar

Email: [unmsyawal@unm.ac.id](mailto:unmsyawal@unm.ac.id)

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
SD Negeri Bawakareng 01

Email: [phianshof86@gmail.com](mailto:phianshof86@gmail.com)

(Received: 29-10-2021; Reviewed: 01-11-2021; Revised: 15-11-2021; Accepted: 30-12-2021; Published: 1-03-2022)



©2020 –Pinisi Journal PGSD. This article open access licenci by

CC BY-NC-4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

---

**Abstract**

This research is motivated by the fact that the learning achievement of fifth grade students at SDN Bulusari 03 in the healthy theme of the digestive system material in humans, food is still low. One of the causes of the low science learning achievement of fifth grade students of SDN Bulusari 03 is that students' understanding of the material for the human digestive system is still relatively lacking. The problem in this research is: can puzzle games increase student activity and learning outcomes in science subjects about the digestive system? This study aims to increase the activity and learning outcomes of fifth grade students in science subjects about the human digestive system through a puzzle game. The subjects of this study were fifth grade students of SDN Bulusari 03 Gandrungmangu District who collected 25 students. Data collection techniques through formative tests were carried out. Data analysis was carried out using qualitative and quantitative data analysis, then consulted with the criteria to determine the achievement of the KKM content of science learning. Initial data shows that only 7 students complete (28%). In the first cycle there was an increase of 25 students, 19 children or 76% who had finished studying, in the second cycle there was an increase of 25 students, 23 students scored above 70 and above or 92% had finished studying. Based on the data analysis, it can be concluded that the activeness of students in learning increased before using the puzzle game from 28% to 86% after using the puzzle game for the human digestive system. Means to follow up that puzzle games have been able to increase student activity in learning so that learning outcomes increase. However, it is necessary to pay more attention to the time allocation, for that further research must pay attention to time, for further research it is expected to pay more attention to the problem of time for the application of puzzle games.

**Keywords:** *Puzzle Game; Liveness; Learning Outcomes*

**Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi adanya kenyataan bahwa prestasi belajar siswa kelas V SDN Bulusari 03 dalam tema makanan sehat materi sistem pencernaan pada manusia masih rendah. Salah satu penyebab rendahnya prestasi belajar IPA siswa kelas V SDN Bulusari 03 adalah pemahaman siswa tentang materi alat pencernaan manusia masih relatif kurang. Permasalahan dalam penelitian ini adalah: Bagaimanakah puzzle game dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA tentang sistem pencernaan? Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPA tentang sistem pencernaan manusia melalui puzzle game. Subyek penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Bulusari 03 Kecamatan Gandrungmangu yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data melalui tes formatif yang dilakukan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif, selanjutnya dikonsultasikan dengan kriteria keberhasilan untuk mengetahui ketercapaian

KKM muatan pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil tes formatif dari siklus I dan II didapatkan ketuntasan belajar siswa meningkat. Data awal menunjukkan siswa tuntas hanya 7 siswa ( 28% ). Pada siklus I terjadi peningkatan dari 25 siswa, 19 anak atau 76% yang sudah tuntas belajar, pada siklus II terjadi peningkatan dari 25 siswa, 23 siswa memperoleh nilai diatas 70 ke atas atau 92% sudah tuntas belajar. Berdasarkan hasil analisis data dapat ditarik kesimpulan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran meningkat sebelum menggunakan puzzle game 28% menjadi 86% setelah menggunakan puzzle game system pencernaan manusia. Sarana untuk menindak lanjuti bahwa puzzle game telah mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar meningkat. Namun perlu diperhatikan lagi tentang alokasi waktu, untuk itu penelitian lebih lanjut harus memperhatikan waktu, untuk itu penelitian lebih lanjut diharapkan lebih memperhatikan masalah waktu untuk penerapan puzzle games.

**Kata Kunci:** *Puzzle Game*; Keaktifan; Hasil Belajar

---

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan salah satu kegiatan paling penting dalam pencapaian dan peningkatan hasil belajar siswa. Melalui proses belajar mengajar yang baik akan terwujud peningkatan hasil belajar yang signifikan. Pendidikan Nasional mengandung seperangkat konsep, struktur, dan operasi tentang pendidikan yang seharusnya dilaksanakan dengan baik, terkadang antara cita-cita dengan kondisi yang tersedia di dalam kenyataannya tidak selamanya cocok. Dengan demikian, dalam penyelenggaraan Sistem Pendidikan Nasional akan dijumpai berbagai masalah baik yang berkenaan dengan lingkungan pendidikan maupun tata cara pelaksanaannya.

Untuk mencapai cita-cita Pendidikan Nasional, pemerintah selalu berupaya memperbaiki sistem pendidikan, hal tersebut dibuktikan dengan adanya Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dengan pernyataan di atas menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang sangat berkesinambungan, dimana peran pendidik sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan pendidikan dalam mencapai cita-cita Pendidikan Nasional. Untuk mencapai mutu pendidikan yang lebih berkualitas maka dibutuhkan perbaikan mutu dari kinerja guru dan dosen sebagai tenaga pendidik, sebagaimana hal tersebut di amanatkan dalam Undang-undang Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen yang terdapat dalam pasal 1 dan 2, yaitu "Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah pada jalur pendidikan formal (pasal 1), dan Dosen adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat (pasal 2)". Dengan perkataan lain, pendidik merupakan agen pembelajaran, maka guru dan dosen harus menguasai standar pendidik yang meliputi: kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi profesional, dan kompetensi sosial. Agar dalam pelaksanaan dari sistem pendidikan nasional dapat sejalan selaras maka

Pemerintah Republik Indonesia mengeluarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 yang terakhir diubah dengan PP Nomor 32 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan yang terdiri dari delapan standar pendidikan yaitu: standar isi, standar proses, standar lulusan, standar pendidik dan tenaga kependidikan lainnya, standar sarana dan prasarana, standar pembiayaan pendidikan, dan standar penilaian pendidikan. Standar Nasional pendidikan dijadikan sebagai dasar dalam pelaksanaan pengelolaan pendidikan di Sekolah Dasar.

Keadaan di Sekolah menunjukkan bahwa pembelajaran di kelas V dirasakan kualitasnya belum sesuai dengan harapan. Hal tersebut ditunjukkan dengan rendahnya hasil belajar ulangan harian siswa SD Negeri Bulusari 03 terhadap tema makanan sehat tentang sistem pencernaan manusia. Dari 25

siswa hanya 7 siswa ( 28% ) siswa yang mencapai tingkat penguasaan materi dan mencapai ketuntasan. Selebihnya sebanyak 18 siswa ( 72% ) siswa belum mencapai ketuntasan belajar.

Hal tersebut dipengaruhi oleh asumsi siswa yang menyatakan bahwa tema makanan sehat adalah pelajaran yang sulit karena secara umum gambaran dari pembelajaran sering disajikan dalam bentuk teori/ceramah dan dalam penyampaianya guru jarang membuat alat peraga. Hal itu pula yang sering menyebabkan proses pembelajaran tidak efektif, siswa enggan untuk bertanya karena minat siswa rendah, dan dalam proses pembelajaranpun siswa kurang konsentrasi karena penyampaian guru yang hanya mengandalkan metode ceramah, sehingga siswa sering tidak mengerjakan tugas dengan baik. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa yang akan berimbas pada hasil belajar siswa yang rendah. Maka dari itu sebagai guru yang profesional sangat dibutuhkan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran agar suatu tujuan dari pembelajaran itu dapat tercapai.

Untuk memecahkan masalah di atas peneliti menggunakan kegiatan interaktif berupa Puzzle Game. Karena dengan mempertimbangkan perkembangan pemahaman siswa usia sekolah dasar yang membutuhkan suatu proses yang efektif dan menyenangkan. Dengan kegiatan berkelompok, berdiskusi dengan teman sebaya siswa mampu mengungkapkan dan menyelesaikan permasalahan yang ada secara bersama-sama sehingga seluruh siswa dalam kelompok tersebut bisa memahami pembelajaran yang sedang dihadapi.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu alternatif solusi dalam memperbaiki kualitas hasil pembelajaran menjadi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan untuk siswa.

Setelah peneliti mempelajari faktor-faktor penyebab timbulnya masalah yang ada dan seiring diberlakukannya Kurikulum 2013 diharapkan guru mampu menciptakan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran tema makanan sehat dengan menggunakan Puzzle Game. Oleh karena itu penulis tertarik melaksanakan penelitian dengan judul: Peningkatan Hasil Belajar tentang Sistem Pencernaan Manusia melalui Puzzle Game pada Siswa Kelas V. Seiring dengan tujuan dalam pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar Tema Makanan Sehat tentang Sistem Pencernaan pada manusia melalui Puzzle Game pada siswa kelas V SDN Bulusari 03 Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap Tahun Pelajaran 2021/2022.

## **METODE**

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Bulusari 03 Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap. Letak SD Negeri Bulusari 03 cukup dekat dengan rumah-rumah penduduk dan jalan raya, hal itu tidak mengganggu proses belajar mengajar.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Bulusari 03 Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap yang berjumlah 25 siswa dengan jumlah siswa laki-laki 12 siswa dan jumlah siswa perempuan 13 siswa. Siswa kelas V SD N Bulusari 03 berusia sekitar 10 sampai 11 tahun. Latar belakang keluarga sebagian putra petani, pedagang, dan pegawai. Jarak dari rumah ke sekolah rata-rata 1 km.

Teknik pengumpulan data yang di gunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan Puzzle Game pada tema makanan sehat, meliputi prosedur yang direncanakan. Semua hal yang terjadi baik yang direncanakan maupun tidak di analisis untuk menentukan perubahan kearah perbaikan disegala aspek pembelajaran. Prosedur pengumpulan data yang direncanakan meliputi obsevasi, dokumentasi, tes hasil belajar.

### **Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data untuk setiap pertemuan atau siklus sebagai berikut:

- 1) Instrumen penilaian pelaksanaan pembelajaran di kelas (penilaian kinerja guru).
- 2) Lembar observasi perilaku siswa.
- 3) Instrumen penilaian (tes)/uji kompetensi.

### **Analisis Data**

Data yang telah terkumpul perlu dianalisis sesuai dengan tujuan penelitian dalam PTK untuk membuktikan kebenaran hipotesis. Benar tidaknya dugaan itu akan dibuktikan melalui data yang diperoleh dari lapangan. Sehingga dapat memberikan manfaat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai dengan kondisi yang terjadi di dalam kelas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan pengamatan dari hasil ulangan harian pembelajaran kelas V, dapat digambarkan bahwa rata-rata siswa hanya mencapai 62,8 dari KKM 70, dari data tersebut diperoleh bahwa dalam proses pembelajaran ternyata belum maksimal, hal tersebut dipengaruhi karena pembelajaran yang selama ini dilakukan masih menggunakan metode atau model pembelajaran yang cenderung membuat anak merasa kurang nyaman terlebih tema makanan sehat merupakan pelajaran yang banyak kompleks lingkup materinya, sehingga siswa berasumsi bahwa pembelajaran tema makanan sehat adalah pelajaran yang sulit yang hanya membuat siswa merasa pusing sehingga tidak ada motivasi tersendiri yang kuat untuk mempelajarinya. Ketercapaian nilai hasil ulangan harian tema makanan sehat kelas V sebagai berikut:

**Tabel 1.** Rekapitulasi Data Hasil Belajar Pra Siklus

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase
1.	Tuntas	7	28 %
2.	Belum Tuntas	18	72 %
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui dari 25 siswa terdapat 7 siswa atau 28% yang sudah mencapai ketuntasan dalam belajar atau telah mencapai nilai KKM 70, sedangkan siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM ada 18 siswa atau 72%. Secara klasikal siswa belum tuntas dalam pembelajaran tema makanan sehat karena nilai hasil belajar pada ulangan harian lebih kecil dari indikator keberhasilan penelitian yang ditentukan sebesar 75%.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan siswa secara individu masih rendah. Sehingga akan dijadikan perbandingan untuk upaya peningkatan prestasi belajar menggunakan puzzle alat pencernaan pada siklus I.

Pada siklus 1 diketahui nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa sebesar 73,72. Nilai rata-rata hasil belajar pada siklus ini lebih besar dari nilai KKM yang telah ditentukan sebesar 70. Bila dibandingkan dengan nilai ulangan harian sebelumnya, nilai rata-rata hasil belajar pada siklus 1 mengalami peningkatan dari nilai ulangan harian sebesar 62,80.

**Tabel 2.** Rekapitulasi Ketuntasan Siklus I

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase
1.	Tuntas	19	76%
2.	Belum Tuntas	6	24%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui dari 25 siswa ada 19 siswa atau 76% yang sudah mencapai ketuntasan dalam belajar atau mencapai nilai KKM sebesar 70. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM ada 6 siswa atau 24%. Secara klasikal siswa belum tuntas dalam pembelajaran karena nilai hasil belajar yang dicapai siswa pada siklus 1 lebih kecil dari indikator keberhasilan penelitian yang ditentukan sebesar 85%.

**Tabel 3.** Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus 2

No	Keterangan	Frekuensi	Presentase
1.	Tuntas	23	92%
2.	Belum Tuntas	2	8%
Jumlah		25	100%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui dari 25 siswa ada 23 siswa atau 92% yang sudah mencapai ketuntasan dalam belajar atau mencapai nilai KKM sebesar 70. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM hanya ada 1 siswa atau 8%.

## Pembahasan

Dari perolehan hasil pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan menerapkan Puzzle Game pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Bulusari 03 Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus 1 dan siklus 2 telah menunjukkan adanya perbaikan tindakan, perilaku siswa sehingga pada adapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengelolaan pembelajaran dengan menerapkan Puzzle Game pada siklus 1 belum sepenuhnya dapat berjalan dengan baik. Pada siklus 1 ini perilaku siswa menunjukkan belum mampu mengkondisikan siswa dengan baik selama pembelajaran berlangsung, terutama saat pembelajaran berkelompok sehingga masih ada beberapa siswa yang belum paham dan terlihat kebingungan dalam pembelajaran tersebut dan pengalokasian waktu selama pembelajaran belum maksimal sehingga belum sesuai dengan waktu yang direncanakan.

Pada siklus 2 ini berusaha meminimalisir kekurangan yang ada berdasarkan hasil dari refleksi 1, pembelajaran pada siklus 2 semakin maksimal karena selain guru bisa lebih mengkondisikan kelas dengan baik dalam pembelajaran kelompok, siswa terlihat semakin antusias sehingga pembelajaran yang berlangsung lebih berjalan efektif dari siklus 1, sehingga berimbas baik pada alokasi waktu yang tepat. Usaha perbaikan yang dilakukan guru pada siklus 2 ini membuahkan hasil, selain pembelajaran yang berlangsung semakin efektif juga hasil belajar yang diperoleh siswa dari siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan.

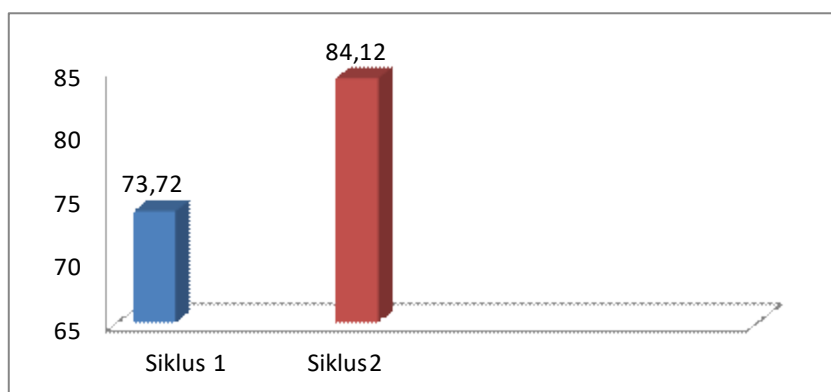
Selanjutnya untuk mengetahui nilai rata-rata hasil belajar yang dicapai siswa pada tiap siklus dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.** Perbandingan Rata-Rata Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Siklus	Nilai Rata- Rata Hasil Belajar
1.	1	73,72
2.	2	84,12

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus 1 sebesar 73,72 dan mengalami peningkatan pada siklus 2 yaitu sebesar 84,12. Untuk lebih jelasnya dapat digambarkan dalam grafik berikut ini:

**Grafik 1.** Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Siklus I dan II



Grafik di atas menggambarkan nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa pada siklus 1 sebesar 73,72 dan pada siklus 2 sebesar 84,12.

Berdasarkan pembahasan di atas, maka hipotesis yang berbunyi: “Peningkatan Hasil Belajar Tentang Sistem Pencernaan Manusia melalui Puzzle Game Siswa Kelas V” dapat tercapai.

*Puzzle* merupakan media permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak dengan cara bongkar pasang, merangkai, dan menggabungkan beberapa potongan-potongan gambar menjadi suatu bentuk gambar yang utuh dan sempurna (Suraji, 2014: 203). Sedangkan menurut Putra (2013: 50) pengertian puzzle adalah salah satu permainan yang dapat mengasah kemampuan rekonstruksi (menyusun dan merangkai kembali) pada diri anak.

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pengertian puzzle adalah salah satu media pembelajaran edukatif jenis permainan yang mencerdaskan sehingga dapat merangsang dan

mengasah kemampuan siswa dengan cara menyusun beberapa potongan-potongan pasangan gambar menjadi suatu bentuk sempurna dan utuh.

1. Manfaat *Puzzle*

- a. Mengasah otak. Dengan puzzle, kecerdasan otak kanan anak akan terlatih karena melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.
- b. Melatih koordinasi mata dan tangan. Hal itu dikarenakan anak harus mencocokkan potongan-potongan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh.
- c. Melatih nalar. Puzzle dalam bentuk gambar akan melatih nalar karena anak menyimpulkan di mana letak bagian-bagian yang sesuai dengan logika.
- d. Melatih kesabaran. Kesabaran akan terlatih karena saat menyusun puzzle dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.
- e. Menambah pengetahuan. Puzzle ini, anak-anak akan mengenal warna dan bentuk. Anak juga akan belajar tentang bagian-bagian manusia, alam sekitar dan lain-lain (Iskandar, 2009: 43).

2. Kelebihan dan Kekurangan *Puzzle*

Kegiatan yang dimainkan dalam pembelajaran ini yaitu siswa akan menyusun dan merangkai potongan-potongan puzzle yang sudah disiapkan. Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dalam menggunakan puzzle sebagai salah satu media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

a. Kelebihan dari puzzle, antara lain:

- 1) Melatih konsentrasi siswa, ketelitian, dan kesabaran.
- 2) Melatih berimajinasi dan menyimpulkan.
- 3) Melatih daya ingat siswa.
- 4) Meningkatkan semangat belajar siswa.
- 5) Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berfikir matematis (menggunakan otak kiri).
- 6) Menumbuhkan interaksi dan kerjasama antar siswa.
- 7) Mengembangkan kapasitas anak dalam mengamati dan melakukan percobaan.
- 8) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.

b. Kekurangan dari puzzle, antara lain:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama.
  - 2) Media ini membuat siswa hanya ingin bermain-main karena asik dengan susun menyusun puzzle.
  - 3) Media puzzle lebih menekankan indera penglihatan (visual).
  - 4) Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk pembelajaran.
  - 5) Gambar kurang maksimal diterapkan dalam kelompok besar.
  - 6) Menuntut kreativitas pengajar.
  - 7) Kelas menjadi kurang terkendali.
3. Aspek yang Dikembangkan Melalui Penyusunan Puzzle

Aspek yang dapat dikembangkan melalui penyusunan puzzle adalah sebagai berikut:

- a. Menanamkan jiwa kompetisi sehat. Dengan mengemas permainan ini maka siswa akan berusaha merangkai puzzle dengan prosedur tertib dan dalam waktu yang cepat. Prosedur yang tertib dan disepakati maka inilah yang membuat jiwa sportif tumbuh.
- b. Mengembangkan gerak motorik halus. Dengan sering merangkai puzzle ini, tangan anak akan berkembang motorik halus. Terlebih lagi jika siswa diajarkan membuat puzzle dari kardus. Siswa akan mendapatkan banyak pelajaran untuk mengembangkan motorik halus, seperti melepas dan merangkai kembali.
- c. Meningkatkan kecerdasan visual. Dengan mengamati secara detail rangkaian potongan puzzle dan merangkainya, maka anak akan terlatih ketajaman visualnya.
- d. Meningkatkan kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain. Melalui menyusun puzzle hubungan antar anak akan terbangun semakin erat (Suyadi, 2010: 320-321).

Menurut Patmonodewo (Misbach, Muzamil, 2010) kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Berdasarkan pengertian tentang media puzzle, maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang diperoleh dinyatakan bahwa penerapan Puzzle Game dapat meningkatkan hasil belajar tema makanan sehat tentang sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Bulusari 03 Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap. Hal ini ditunjukkan dengan adanya keberhasilan dari kemajuan yang bermakna pada setiap siklusnya. Rata-rata hasil belajar prasiklus adalah 62,8 dengan ketercapaian ketuntasan hasil belajar 50% dari jumlah siswa yang mencapai KKM 70, kemudian terjadi peningkatan pada siklus 1 rata-rata hasil belajar adalah 73,72 dengan ketercapaian ketuntasan hasil belajar 76% dari jumlah siswa yang mencapai KKM 70, dan kembali mengalami peningkatan pada siklus 2 rata-rata hasil belajar adalah 84,12 dengan ketercapaian ketuntasan hasil belajar 92% dari jumlah siswa yang mencapai KKM 70. Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian telah berhasil meningkatkan hasil belajar..

Dengan demikian penerapan Puzzle Game dapat meningkatkan hasil belajar tema makanan sehat tentang sistem pencernaan manusia pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Bulusari 03 Kecamatan Gandrungmangu Kabupaten Cilacap.

### Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diuraikan di atas, maka dapat dikemukakan beberapa saran dalam rangka peningkatan mutu pendidikan sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebaiknya dalam setiap pembelajaran mampu menciptakan situasi yang kondusif, misalnya dengan mengatur strategi dengan pendekatan model kooperatif, penggunaan media dan alat peraga yang menarik, ataupun pendukung pembelajaran lainnya agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan.
2. Bagi sekolah, sebaiknya selalu melakukan perubahan inovasi dalam pembelajaran seperti menerapkan pembelajaran dengan Puzzle Game atau model-model pembelajaran kooperatif lainnya, karena hal tersebut dapat di implementasikan dalam meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi peneliti selanjutnya, hendaknya dapat mengembangkan penelitian yang lebih luas lagi sehingga dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Sri. W. dkk. (2009). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Dimiyati dan Mujiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. (2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iskandar, R.Y. (2009). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modren & Tradisional*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Iskandar, R.Y. (2009). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak Modren & Tradisional*. Jakarta: Laskar Aksara
- Kusnandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Press
- Lukmanul, Hakim. (2009). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Prahana Pruna.
- Mayke Sugianto. (1995), *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Dikbud.
- Mulyani Sumantri, Johar Pramana.(2001). *Strategi Belajar Mengajar* . Bandung: CV Maulan
- Nasution, S. (2009). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta