

## ***Systematic Literature Review: Penggunaan Media Puzzle terhadap Pemahaman Konsep IPS pada Siswa Sekolah Dasar***

<sup>1</sup>Bagar Arifin, <sup>2</sup>Dewi Permoni, <sup>3</sup>Mega Ayu Putri Hapsari, <sup>4</sup>Siti Nur Elisa,  
<sup>5</sup>Fina Fakhriyah, <sup>6</sup>Erik Aditia Ismaya  
Universitas Muria Kudus

Alamat: Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kec. Bae, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59327; Telepon: (0291) 438229

Korespondensi penulis: [202133270@std.umk.ac.id](mailto:202133270@std.umk.ac.id)

**Abstract.** *This study aims to conduct a literature review related to the use of puzzle media to understand social studies concepts in elementary school students. This study used the Systematic Literature Review (SLR) Method by searching 200 articles for keyword understanding concepts, social studies, elementary schools in Publish or Perish 8 (POP) with a time span from 2018 – 2023. Furthermore, there were only 15 articles resulting from the selection and deletion of articles that were not appropriate or relevant to the keyword. From the results of this SLR, it shows that the use of media such as puzzles can affect the understanding of social studies concepts of elementary school students. With innovative, interactive learning can generate motivation and stimulation of elementary school students' learning activities so that children understand faster and are excited to participate in learning activities in class.*

**Keywords:** *SLR, Media Puzzle, Social Studies Concept Understanding, Elementary School.*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian *literature review* terkait penggunaan media *puzzle* terhadap pemahaman konsep IPS pada siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan *Metode Systematic Literature Review (SLR)* dengan mencari 200 artikel *keywords* pemahaman konsep, IPS, Sekolah Dasar di Publish or Perish 8 (POP) dengan rentang waktu dari 2018 – 2023. Selanjutnya, hanya terdapat 15 artikel hasil dari pemilihan dan penghapusan artikel yang tidak sesuai atau tidak relevan dengan kata kunci. Dari hasil SLR ini menunjukkan bahwa penggunaan media seperti *puzzle* dapat mempengaruhi pemahaman konsep IPS siswa Sekolah Dasar. Dengan pembelajaran yang inovatif, interaktif dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa Sekolah Dasar sehingga anak lebih cepat paham dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

**Kata kunci:** SLR, Media *Puzzle*, Pemahaman Konsep IPS, Sekolah Dasar

### **LATAR BELAKANG**

Pendidikan adalah suatu aspek utama yang bertujuan untuk membentuk perilaku manusia, baik moral, sosial, maupun spiritual yang sesuai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi seperti saat ini (Wati, 2021). Dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar guru diharapkan mampu menggunakan teknologi untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi kepada siswa, agar suasana kelas menjadi lebih

---

Received April 25, 2023; Revised Mei 22, 2023; Accepted Juni 30, 2023

\* Bagar Arifin, [202133270@std.umk.ac.id](mailto:202133270@std.umk.ac.id)

hidup. Siswa Sekolah Dasar biasanya lebih mudah menerima materi yang diajarkan oleh guru dengan adanya bantuan media pembelajaran. Namun saat ini masih banyaknya sekolah yang kurangnya sarana dan prasarana yang memadai.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, seorang guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan sebuah materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa dengan baik (Wahyuninngtyas & Sulasmono, 2020). Media pembelajaran yang inovatif harus tetap dikembangkan pada jenjang Sekolah Dasar, terutama pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial, dimana mata pelajaran tersebut banyak mengandung hafalan sehingga membuat siswa merasa bosan, maka diharapkan dengan adanya media pembelajaran mampu menarik minat belajar siswa Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPS. *Puzzle* adalah suatu permainan menyusun sebuah gambar atau benda yang dipecah-pecah menjadi beberapa bagian, benda tersebut dapat berupa huruf, angka, ataupun gambar-gambar yang disusun hingga membentuk sebuah kosakata, sehingga siswa tertarik untuk segera menyelesaikannya, (Maulidah & Aslam, 2021). Terdapat beberapa manfaat dalam permainan *puzzle*, diantaranya: 1) Untuk mengasah konsentrasi, 2) Melatih ketelitian serta kesabaran anak, 3) Mengasah kelincahan tangan dan mata, 4) Memperkuat daya ingat anak, 5) Mengenalkan pada anak hubungan konsep, 6) Memilih bentuk dan gambar sehingga bisa melatih anak untuk berpikir (Neteria et al., 2020).

Menurut Oktapiani et al. (2020), Ilmu pengetahuan sosial adalah mata pelajaran yang harus ada dalam semua jenjang pendidikan, terutama di Sekolah Dasar. Mata pelajaran IPS adalah mata pelajaran yang didalamnya terintegrasi dari mata pelajaran sejarah, ekonomi, geografi dan mata pelajaran ilmu-ilmu sosial lainnya. Mata pelajaran IPS juga mempelajari serta menganalisis masalah yang sedang beredar di masyarakat.

Pentingnya media pembelajaran juga telah dibuktikan oleh penelitian-penelitian terdahulu, seperti yang telah dilakukan oleh Zain & Pratiwi (2021) kedua penelitian ini sama-sama mengkaji mengenai penggunaan media pembelajaran siswa Sekolah Dasar, tetapi lebih berfokus pada pembelajaran tematik dengan menggunakan media *powerpoint*, dalam pembelajaran tematik berisikan mata pelajaran IPS SD. Sedangkan dalam penelitian saat ini media yang digunakan berupa media *puzzle* untuk mengembangkan pemahaman konsep IPS pada siswa Sekolah Dasar.

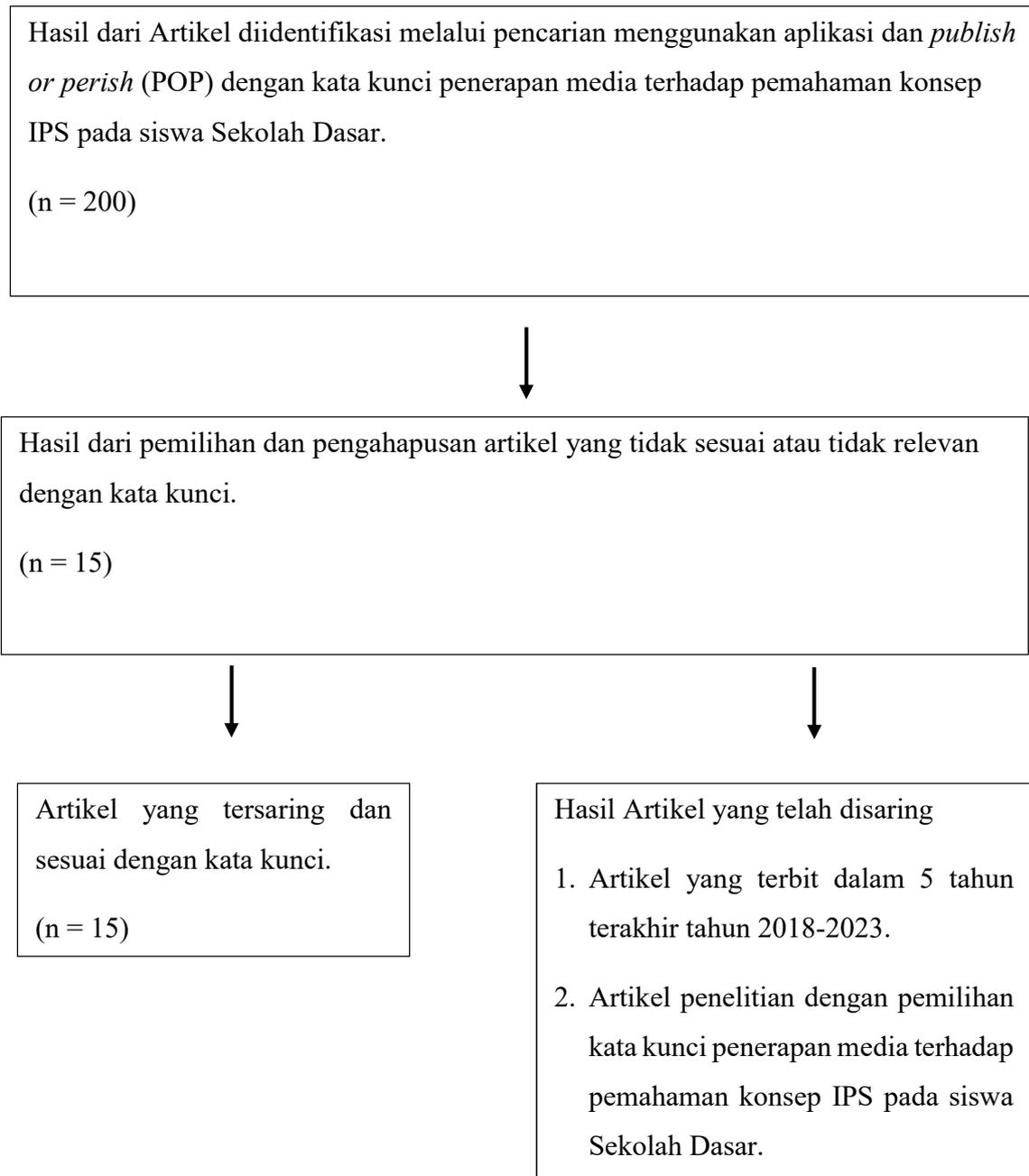
Sama halnya dengan penelitian yang telah diteliti oleh Fatmawati et al. (2021), kedua penelitian ini sama-sama membahas mengenai media pembelajaran IPS, dimana dalam penelitian terdahulu media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa, sedangkan dalam penelitian saat ini media pembelajaran digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap konsep IPS di Sekolah Dasar. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan kajian *literature review* terkait penggunaan media *puzzle* terhadap pemahaman konsep IPS pada siswa Sekolah Dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan Metode *Systematic Literature Review* (SLR) merupakan teknik pengumpulan sistematis, menguji secara kritis, mengintegrasikan dan mengumpulkan penelitian tentang berbagai macam kajian terhadap peneliti atau topik yang menarik. Penelitian ini dimulai dari menemukan artikel yang terkait dengan topik yang akan diteliti. Tujuan dari penelitian SLR mengidentifikasi, mengevaluai, menafsirkan semua bukti dalam penelitian yang tersedia dengan bidang topik fenomena yang menarik, dan memilih artikel yang relevan untuk membalas pertanyaan yang telah ditetapkan menurut (Triandini et al., 2019)

Data penelitian ini tersumber dari berbagai jurnal serta pengumpulan data menggunakan *google scholar* dan *publish or perish* (POP). Data jurnal yang sudah terindex dan diberikan data elektronik ISSN (*International Standard Serial Number*) yang dipublikan di internet dengan kode E-ISSN (Latifah & Ritonga, 2020). Populasi data dalam penelitian ini adalah atikel yang berfokus pada penerapan media terhadap pemahaman konsep IPS pada siswa Sekolah Dasar. Kemudian dari berbagai macam artikel peneliti mendata artikel tersebut lalu membuat table. Peneliti mereview artikel secara detail terutama bagian hasil penelitian. Pada bagian terakhir penelitian, penelitian membandingkan hasil dari beberapa artikel tersebut dan membuat kesimpulan (Nasution et al., 2022).

Berikut Tahapan-tahapan dalam Metode *Systematic Literature Review* (SLR) dapat digambarkan dengan Menggunakan Diagram Alur yang diadaptasi dari penelitian sebagai berikut:



**Diagram 1.**

**Diagram alur proses pemilihan artikel tahapan *Systematic Literatur Review***

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini mencari 200 artikel *keywords* pemahaman konsep, IPS, Sekolah Dasar di Publish or Perish 8 (POP) dengan rentang waktu dari 2018 – 2023. Selanjutnya, hanya terdapat

15 artikel hasil dari pemilihan dan penghapusan artikel yang tidak sesuai atau tidak relevan dengan kata kunci. Adapun hasil penelitiannya sebagai berikut pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil penelitian terhadap pemahaman konsep IPS pada Sekolah Dasar**

Peneliti dan Tahun	Jurnal	Hasil Penelitian
(Rahmawati et al., 2020)	Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Pendidikan dan Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 65,52% dan nilai kelas kontrol sebesar 46,67%. Sehingga, selisih antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 18,76%. Adapun hasil tes kemampuan memecahkan masalah menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen sebesar 77,83 dan perolehan nilai kelas kontrol sebesar 63,46. Sehingga, selisih nilai rata-rata antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol sebesar 14,37.
(Nurpratiwiningsih & Mumpuni, 2019)	Jurnal KONTEKSTUAL	Penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar kognitif peserta didik di Sekolah Dasar. Hasil belajar peserta didik dapat diketahui bahwa nilai $\text{sig} = 0,000 < 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran puzzle ini dapat meningkatkan kemampuan peserta didik terhadap hasil belajar kognitif di SD Negeri Siwungkuk.
(Widyaningrum & Harjono, 2019)	Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)	Hasil analisis menunjukkan bahwa model pembelajaran tipe kooperatif tipe learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa dari yang terendah 9,89% menjadi yang tertinggi 85,56% dan rerata 46,09%
(Yasin, 2022)	Jurnal Muassis Pendidikan Dasar	Hasil analisis uji t dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}(7,141 > 1,689)$ maka $H_0$ diterima dan signifikansi $< 0,05$ ( $0,000 < 0,05$ ) maka $H_a$ diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara media time line chart terhadap hasil belajar IPS Tema Pahlawanku Kelas IV Sekolah Dasar.
(Buana & Anugraheni, 2020)	Nusantara: Jurnal Pengetahuan Sosial	Hasil analisis data penelitian dengan menggunakan Uji-t diperoleh hasil nilai sig (2-tailed) sebesar 0,01, karena nilai Sig (2-tailed) $< 0,05$ maka $H_0$ ditolak dan $H_a$ diterima. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penerapan model pembelajaran Discovery Learning dengan Model pembelajaran Problem Based

**Systematic Literature Review: Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Pemahaman Konsep IPS pada Siswa Sekolah Dasar**

		Learning pada muatan pelajaran IPS Kelas IV SD.
(Hidayah et al., 2021)	Renjana Pendidikan: Prosding Seminar Nasional Pendidikan Dasar	Pengaruh dari model pembelajaran Mind mapping adalah sebesar 56%, sedangkan 44% pemahaman konsep dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti oleh peneliti. Melihat hasil perhitungan data yang telah ditentukan, dapat dilihat bahwa model pembelajaran Mind mapping berpengaruh pada peningkatan pemahaman konsep dari subjek penelitian.
(Idris et al., 2022)	JPD: Jurnal Pendidikan Dasar	Hasil penelitian, uji hipotesis Manova pada Uji multivariate bahwa nilai signifikansi media animasi audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa adalah $0,000 < 0,05$ maka $H_1$ diterima dan $H_0$ di tolak, dan selanjutnya dilakukan uji Tests of Between-Subjects Effects dengan nilai signifikansi pengaruh media animasi audio visual terhadap persepsi dan kemampuan pemahaman konsep IPS siswa sebanyak 0,000 yang berarti nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ , yang berarti bahwa $H_1$ diterima dan $H_0$ di tolak dengan penarikan kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan media animasi audio visual terhadap persepsi dan kemampuan pemahaman konsep IPS materi jenis-jenis dan kegiatan ekonomi masyarakat pada siswa kelas V.
(Farika et al., 2020)	Jurnal Pendidikan IPS	Hasil penyebaran tes presentase pemahaman konsep belajar kelas V menunjukkan bahwa paling banyak siswa dapat mengenal letak dan luas Indonesia, yakni sekitar 34,375 % dan sedikit siswa yang dapat menggambar sebuah peta, sekitar 3,72%. Rendahnya pemahaman konsep belajar siswa bisa mempengaruhi semangat dalam mengikuti pembelajaran. Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap suatu pembelajaran salah satu cara yaitu dengan melakukan pembelajaran yang menyenangkan
(Basit & Maryani, 2020)	Jurnal Pendidikan Dasar	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD N Cikampek Barat 2, diketahui bahwa kemampuan pemahaman konsep peserta didik kelas 4 mengenai materi rumah adat dan pakaian adat Indonesia, bahwa penilaian pretest memiliki rata-rata pada kelas <i>snowball throwing</i> yakni 63,7 dan pada kelas <i>index card match</i> 64,4. Sedangkan penilaian posttest mengalami peningkatan pada kedua kelompoknya, yakni pada kelas

		<i>snowball throwing</i> 72,2 dan kelas <i>index card match</i> 78,9.
(Ramadhani, 2019)	Jurnal Pena Karakter	Terdapat perbedaan pengaruh pada pemahaman konsep IPS sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model pembelajaran <i>make a match</i> di kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran ekspositori. Peningkatan nilai pemahaman konsep IPS menggunakan model pembelajaran <i>make a match</i> yakni 48,77 menjadi 90,53. Sedangkan di kelas control, sebelum dan sesudah pemahaman konsep IPS menggunakan model pembelajaran ekspositori yakni 48,77 menjadi 61,73.
(Khoerunnisa et al., 2021)	Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar	Hasil pretest kelas eksperimen dengan rata-rata 66,38 mengalami peningkatan menjadi 80,31 setelah melaksanakan tes posttest.
(Negara et al., 2019)	Media Komunikasi FPIPS	Setiap kenaikan 1 kali satuan disiplin belajar dan interaksi sosial menentukan kenaikan 0,067 dan 0,063 nilai pemahaman konsep IPS pada konstanta 0,009.
(Abidin et al., 2021)	Journal of Elementary Education	Hasil nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas IIIA yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran <i>word square</i> adalah 70,23 lebih tinggi dari nilai rata-rata hasil belajar IPS siswa kelas III-B yang diberi perlakuan dengan pembelajaran konvensional adalah 52,86.
(Sumirat et al., 2018)	Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Diperoleh interval kategori pretest hasil belajar siswa yakni interval kategori pada kelas eksperimen terdapat 3,3% berkategori tinggi, 80% berkategori sedang, 13,3% berkategori rendah, dan 3,3% berkategori sangat rendah. Sedangkan untuk kelas kontrol terdapat 83,3% berkategori sedang dan 16,6% berkategori rendah. Tidak terdapatnya kategori sangat tinggi baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen
(Wardani et al., 2019)	TSCJ: Thinking Skills and Creativity Journal	Dari 213 orang diperoleh 20% siswa dengan kemampuan pemecahan masalah IPS yang sangat kurang baik, 20% siswa dengan kemampuan pemecahan masalah IPS yang kurang baik, 45% siswa dengan kemampuan pemecahan masalah IPS yang cukup baik, 12% siswa dengan kemampuan pemecahan masalah IPS yang baik, 2% siswa dengan kemampuan pemecahan masalah IPS yang sangat baik

Peneliti dan Tahun	Jurnal	Hasil Penggunaan Media
(Nurpratiwiningsih & Mumpuni, 2019)	Jurnal KONTEKSTUAL	Terdapat perbedaan antara kelas eksperimen (menggunakan perlakuan yaitu media <i>puzzle</i> ) dan kelas control (tanpa menggunakan perlakuan). Diketahui bahwa nilai signifikansi uji normalitas antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah $0,230 > 0,05$ . Selain itu, diketahui bahwa nilai signifikansi uji homogenitas antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah $0,403 > 0,05$ . Pada saat uji t, hasil penelitian dapat diketahui bahwa nilai sig = $0,000 < 0,05$ . Maka, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran <i>puzzle</i> dapat berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif di SD Negeri Siwungkuk. Jadi, media tersebut dapat diterima.
(Khoerunnisa et al., 2021)	Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar	Pada penelitian ini, terdapat perbedaan antara kelas eksperimen (menggunakan perlakuan model pembelajaran <i>crossword puzzle</i> ) dan kelas control (pembelajaran secara konvensional). Hasil pretest kelas eksperimen dengan rata-rata 66,38 mengalami peningkatan menjadi 80, 31 setelah melaksanakan tes posttest. Dan hasil pretest pada kelas kontrol dengan rata-rata 70,88 mengalami peningkatan menjadi 71, 38 setelah melaksanakan tes posttest. Pada kelas kontrol terjadi peningkatan kemampuan pemahaman namun kenaikannya tidak terlalu signifikan. Dapat disimpulkan peningkatan kemampuan pemahaman siswa yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran <i>crossword puzzle</i> lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran Konvensional terhadap pembelajaran IPS dengan materi tokoh perjuangan proklamasi pada siswa kelas V SDN 4 Nagri Kaler pada tahun ajaran 2020/2021.

Tabel 1 merupakan hasil penemuan peneliti yang terdapat pada *Publish or Perish* (POP) terkait dengan Pemahaman Konsep IPS pada Siswa Sekolah Dasar dengan kurun waktu 2018-2023. Namun, hanya terdapat 4 (empat) artikel jurnal yang telah ditetapkan memenuhi kriteria. Maka, adapun keterangan hasil penelitiannya sebagai berikut pada Tabel 2.

**Tabel 2. Penggunaan media terhadap pembelajaran IPS pada siswa Sekolah Dasar**

Peneliti dan Tahun	Jurnal	Media yang Digunakan
(Nurpratiwiningsih & Mumpuni, 2019)	Jurnal KONTEKSTUAL	Media <i>Puzzle</i>
(Yasin, 2022)	Jurnal Muassis Pendidikan Dasar	Media Time Line Chart
(Idris et al., 2022)	JPD: Jurnal Pendidikan Dasar	Media Animasi Audio Visual
(Khoerunnisa et al., 2021)	Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar	Crossword <i>Puzzle</i>

Peneliti menemukan 4 artikel memuat penggunaan media dalam pembelajaran IPS pada siswa Sekolah Dasar. Namun, pada penelitian ini, kami hanya mengambil penggunaan media *puzzle*. Adapun hasil pembelajaran yang diperoleh siswa dalam penggunaan media *puzzle* sebagai berikut pada tabel 3.

**Tabel 3. Hasil belajar siswa dalam penggunaan media *puzzle* pada pelajaran IPS**

Peneliti dan Tahun	Jurnal	Hasil Penggunaan Media
(Nurpratiwiningsih & Mumpuni, 2019)	Jurnal KONTEKSTUAL	Terdapat perbedaan antara kelas eksperimen (menggunakan perlakuan yaitu media <i>puzzle</i> ) dan kelas control (tanpa menggunakan perlakuan). Diketahui bahwa nilai signifikansi uji normalitas antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah $0,230 > 0,05$ . Selain itu, diketahui bahwa nilai signifikansi uji homogenitas antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah $0,403 > 0,05$ . Pada saat uji t, hasil penelitian dapat diketahui bahwa nilai sig = $0,000 < 0,05$ . Maka, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran <i>puzzle</i> dapat berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif di SD Negeri Siwungkuk. Jadi, media tersebut dapat diterima.
(Khoerunnisa et al., 2021)	Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar	Pada penelitian ini, terdapat perbedaan antara kelas eksperimen (menggunakan perlakuan model pembelajaran <i>crossword puzzle</i> ) dan kelas control (pembelajaran secara konvensional). Hasil pretest kelas eksperimen dengan rata-rata 66,38 mengalami peningkatan menjadi 80, 31 setelah melaksanakan tes posttest. Dan hasil pretest pada kelas kontrol dengan rata-rata 70,88 mengalami peningkatan menjadi 71, 38 setelah melaksanakan tes posttest. Pada kelas kontrol terjadi peningkatan kemampuan pemahaman namun kenaikannya tidak terlalu signifikan. Dapat disimpulkan peningkatan kemampuan

---

pemahaman siswa yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran crossword *puzzle* lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran Konvensional terhadap pembelajaran IPS dengan materi tokoh perjuangan proklamasi pada siswa kelas V SDN 4 Nagri Kaler pada tahun ajaran 2020/2021.

---

Penggunaan media dalam pembelajaran IPS lebih efektif daripada tanpa menggunakan perlakuan, seperti ceramah atau hanya menyampaikan materi saja. Penggunaan media dapat membantu tugas guru dan siswa untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan serta agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik, guru perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan- permasalahan yang dihadapi siswa tentang materi yang akan diajarkan (Karo-Karo & Rohani, 2018). Pada saat menggunakan media, siswa lebih tertarik dan lebih fokus pada saat pembelajaran berlangsung karena penggunaan media lebih menarik daripada saat guru hanya menjelaskan menggunakan metode ceramah.

Menurut Kemp & Dayton (dalam Junaidi, 2019) terdapat beberapa manfaat media dalam pembelajaran, yaitu (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar pebelajar, (6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif pebelajar terhadap materi dan proses belajar, (8) Media dapat menumbuhkan sikap positif pebelajar terhadap materi dan proses belajar, (9) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit, (10) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu, (11) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia. Jadi, dapat disimpulkan bahwa menggunakan media pada pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dari hasil penggunaan media *puzzle* pada artikel pada tabel 4 kita bisa menyimpulkan penggunaan media *puzzle* terhadap pemahaman konsep IPS pada siswa Sekolah Dasar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif di SD. Media *puzzle* membantu mengembangkan keterampilan kognitif anak-anak seperti pemecahan masalah, pemikiran logis, pengamatan, dan pemecahan teka-teki. Mereka perlu menganalisis informasi yang diberikan,

mengidentifikasi pola, dan mencari solusi yang tepat. Hal ini dapat merangsang kemampuan berpikir kritis dan analitis anak-anak. Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran juga dapat mendorong kerja sama dan interaksi sosial antara anak-anak. Ketika mereka bekerja dalam kelompok atau berpasangan untuk menyelesaikan *puzzle*, mereka perlu berkomunikasi, berbagi ide, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Ini membantu meningkatkan keterampilan sosial mereka, seperti kerjasama, kepercayaan diri, dan kemampuan berkomunikasi dengan baik. Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran di Sekolah Dasar dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi anak-anak, sambil memperkuat berbagai keterampilan kognitif dan motorik mereka.

Media pembelajaran *puzzle* adalah jenis media yang digunakan dalam konteks pendidikan untuk membantu siswa belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Media ini biasanya berbentuk teka-teki atau permainan yang dirancang untuk mengajarkan konsep-konsep atau keterampilan tertentu. *Puzzle* dalam media pembelajaran dapat berupa teka-teki silang, sudoku, teka-teki logika, teka-teki angka, atau jenis-jenis *puzzle* lainnya. Tujuannya adalah untuk mengajak siswa berpikir kritis, melatih keterampilan pemecahan masalah, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Ada perbedaan antara media *Puzzle* dan media *crossword puzzle* pada tabel 4, yaitu Media *puzzle* adalah istilah yang lebih umum yang mencakup berbagai jenis teka-teki dan permainan yang dimuat dalam media cetak atau digunakan dalam konteks pembelajaran. Termasuk di dalamnya adalah *crossword puzzle*, Sudoku, teka-teki logika, dan sebagainya. Sedangkan *Crossword puzzle* adalah salah satu jenis media *puzzle* yang spesifik. Ini adalah teka-teki di mana pemain harus mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf yang membentuk kata-kata yang sesuai dengan petunjuk yang diberikan. *Crossword puzzle* biasanya terdiri dari kotak-kotak putih dan kotak-kotak hitam yang membagi grid menjadi bagian-bagian yang terpisah. Jadi, perbedaan antara media *puzzle* secara umum dan *crossword puzzle* adalah bahwa *crossword puzzle* adalah salah satu jenis teka-teki yang termasuk dalam kategori media *puzzle* secara keseluruhan. Media *puzzle* mencakup berbagai jenis teka-teki dan permainan lainnya, sedangkan *crossword puzzle* adalah jenis spesifik dari teka-teki tersebut

## KESIMPULAN DAN SARAN

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media seperti *puzzle* dapat mempengaruhi pemahaman konsep IPS siswa Sekolah Dasar. Dengan pembelajaran yang inovatif, interaktif

dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa Sekolah Dasar sehingga anak lebih cepat paham dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

#### **DAFTAR REFERENSI**

- Abidin, Z., Ramadhan, G. M., & Kusniawati, R. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Word Square terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 4(5), 804–811.
- Basit, R. A., & Maryani, E. (2020). Model Pembelajaran Active Learning Tipe Snowball Throwing dan Tipe Index Card Match (ICM) terhadap Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 118–125. <https://doi.org/doi.org/10.21009/JPD.011.13>
- Buana, F. S., & Anugraheni, I. (2020). Perbedaan Discovery Learning dengan Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 7(1), 79–90. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31604/jips.v7i1.2020.79-90>
- Farika, A., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2020). Identifikasi Pemahaman Konsep Siswa dalam Muatan IPS Kelas V SDN Mlajah 1 Bangkalan. *Jurnal Pendidikan IPS*, 10(1), 16–19. <https://doi.org/10.37630/jpi.v10i1.302>
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 134. <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v11i2.28862>
- Hidayah, R. A., Caturiasari, J., & Mulyani, S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping terhadap Keterampilan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran IPS. *Renjana Pendidikan 1: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar PGSD Kampus UPI Di Purwakarta 2021*, 1612–1621. <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk/article/view/2143%0Ahttp://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspgsdpwk/article/download/2143/1979>
- Idris, F., Nursalam, & Madani, M. (2022). Pengaruh Media Animasi Audio Visual terhadap Persepsi dan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa pada Pelajaran IPS Kelas V. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(2), 26–36.
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Khoerunnisa, N. R., Mulyani, S., & Wahyudin, D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Crossword Puzzle terhadap Kemampuan Pemahaman Tokoh Perjuangan Proklamasi Siswa Sekolah Dasar. *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1), 1688–1694. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Latifah, L., & Ritonga, I. (2020). Systematic Literature Review (SLR): Kompetensi Sumber Daya Insani Bagi Perkembangan Perbankan Syariah Di Indonesia. *Al Maal: Journal of Islamic Economics and Banking*, 2(1), 63. <https://doi.org/10.31000/almaal.v2i1.2763>
- Maulidah, A. N., & Aslam, A. A. (2021). Penggunaan Media Puzzle secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 281.

<https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.37488>

- Nasution, M. R., Rodiyah, S., Hutabarat, H., Sabila, S., & Nasution, W. A. (2022). Systematic Literature Review: Media Pembelajaran Berbasis Web Pada Mata Pelajaran Biologi. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 13(2), 237. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v13i2.6353>
- Negara, I. P. B. J. A., Suniasih, N. W., & Sujana, I. W. (2019). Determinasi Disiplin Belajar dan Interaksi Sosial terhadap Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V. *Media Komunikasi FPIPS*, 18(2), 87–96. <https://doi.org/10.23887/mkfis.v18i2.22243>
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82–90. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.25809>
- Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(01), 1–6. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i01.52>
- Rahmawati, R., Kasdi, A., & Riyanto, Y. (2020). Pengaruh Model Arias Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Memecahkan Masalah Dalam Pembelajaran Ips Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n1.p1-10>
- Raina Oktapiani, A. I., Sumardi, S., & Giyartini, R. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga tentang Lahirnya Pancasila untuk IPS Kelas V SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 56–68. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.24185>
- Ramadhani, M. I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match terhadap Pemahaman Konsep IPS SD. *Jurnal Pena Karakter*, 02(01).
- Sumirat, R., Ws, R., & Halimah, M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Literasi Geografi terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 296–307.
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>
- Wahyuninngtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.
- Wardani, N. M. A., Suniasih, N. W., & Sujana, N. W. (2019). Korelasi Antara Konsep Diri dengan Kemampuan Pemecahan Masalah IPS. *TSCJ: Thinking Skills and Creativity Journal*, 2(1), 37–46. <https://doi.org/10.23887/tscj.v2i1.18382>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Widyaningrum, M. D., & Harjono, N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 57–60. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i2.1446>
- Yasin, F. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Time Line Chart terhadap Hasil Belajar IPS Tema Pahlawanku Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 40–53. <https://doi.org/https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.11>

***Systematic Literature Review: Penggunaan Media Puzzle terhadap Pemahaman Konsep IPS pada Siswa Sekolah Dasar***

Zain, A. A., & Pratiwi, W. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Powerpoint Interaktif sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Elementary School*, 8(1), 75–81. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.1205>