Elementary School Teacher Journal
Volume 8 Nomor 2
p-ISSN: 2354-9580
e-ISSN: 2685-211X

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE LAMBANG NEGARA DALAM MENGOPTIMALKAN HASIL BELAJAR BERBASIS *MULTIPLE INTELLIGENCE* SISWA KELAS II MELALUI MODEL PEMBELAJARAN EXPLICIT INSTRUCTION

[1]Madya Indah Lestari, [2]Erni Suharini, [3]Hamdan Tri Atmaja
[1,2,3] Universitas Negeri Semarang
[1]madyaindahl@students.unnes.ac.id, [2]erni.suharini@mail.unnes.ac.id, [3]hamdanta@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Fokus utama dari penelitian ini adalah mengkaji efektivitas pemanfaatan media puzzle Lambang Negara untuk mengembangkan Multiple Intelligence siswa kelas II melalui model pembelajaran *Explicit Instruction*. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif *quasi-eksperimental* berupa rancangan kelompok kontrol dengan *pretest dan posttest*, Penelitian ini melibatkan 38 siswa yang terbagi menjadi kelompok eksperimen yang menggunakan media puzzle dan kelompok kontrol yang mengikuti metode pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan meliputi tes pretest dan posttest, Penelitian ini menganalisis data dengan menerapkan uji normalitas, uji homogenitas, serta uji-t. Hasil yang diperoleh menyatakan bahwa capaian belajar kelompok eksperimen meningkat secara signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol, dengan rerata nilai posttest sebesar 81,83 dibandingkan 61,84. Fakta yang diperoleh menunjukan *puzzle* bukan sekadar meningkatkan penguasaan materi Lambang Negara, tetapi juga mengoptimalkan kecerdasan spasial, kinestetik, interpersonal, dan linguistik. Model Explicit Instruction terbukti mempermudah siswa memahami konsep secara sistematis dan terstruktur. Dengan demikian, peberapan media puzzle berpotensi menjadi solusi inovatif dan efektif dalam kegiatan pembelajaran untuk mengoptimalkan mutu pendidikan serta mendukung pengembangan kecerdasan majemuk siswa di sekolah dasar.

Kata kunci*: Puzzle, Multiple Intelligence, Explicit Instruction*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di tingkat sekolah dasar harus dirancang agar dapat mengakomodasi berbagai preferensi belajar peserta didik. Konsep kecerdasan majemuk yang dikembangkan Howard Gardner menyatakan setiap orang memiliki beragam jenis daya pikir, antara lain kecerdasan bahasa, kemampuan dalam bidang logika dan matematika, pengolahan visual dan ruang, keterampilan gerak tubuh, serta kepekaan musikal, kemampuan berinteraksi sosial, pemahaman diri , serta kecerdasan dalam memahami alam *(naturalis).* (Marenus 2023). *Multiple Intelligences* memiliki perbedaan mendasar dengan pendekatan psikologi tradisional terhadap kecerdasan. Teori ini tidak hanya berfokus pada alat ukur psikometrik, tetapi juga berasal dari kajian interdisipliner tentang kapasitas dan fakultas manusia. perkembangan media digital dan realitas virtual memberikan peluang baru untuk menerapkan konsep kecerdasan majemuk dalam pembelajaran dan pendidikan (Nadarajan 2021).Model pembelajaran yang tepat diperlukan untuk mengoptimalkan potensi kecerdasan ini pada siswa kelas II sekolah dasar (Jeffrey et al. 2015).

Beberapa penelitian telah mengkaji efektivitas berbagai metode dan model pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep akademik antara lain: Penelitian Marde Christian Stenly et al. (2022) strategi pembelajaran

p-ISSN: 2354-9580
e-ISSN: 2685-211X

kolaboratif tipe *Number Heads Together* (NHT) secara optimal digunakan relatif terhadap pendekatan *Picture and Picture* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada tingkat pendidikan dasar. Studi I Made Harman Sulaksana, I Made Citra Wibawa (2021) Model pembelajaran *Two Stay Two Stray* terbukti efektif meningkatkan hasil belajar IPA dibandingkan metode biasa. Selain itu, model ini juga membantu siswa lebih percaya diri dan aktif dalam belajar. Penelitian I Putu Windu Pratama, Ign. Wayan Suwatra (2021) metode multisensori dapat meningkatkan keterampilan membaca hingga 60%. Penelitian Sastra Wijaya, Asep Supena (2023) model *Make A Match* dengan media *puzzle* efektif mengoptimalkan pencapaian pembelajaran matematika di SDN 02 Kuanyar Mayong Jepara. Penelitian Manzilul Khaq (2023) kegiatan pembelajaran pada bidang studi pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) menggunakan media *audiovisual* Selama pandemi di Bangka Belitung, metode ini terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi serta meningkatkan hasil belajar. Penelitian Septi Permai Natasya Tambunan, Kezia Erica Agave, Ribka Elstin Sigab et al. (2024) *Permainan peran, media audio, dan visual terbukti efektif* dalam pembelajaran puisi. Metode ini mampu meningkatkan pemahaman, kreativitas, serta keterampilan berpikir kritis siswa. Penelitian Yohanes Vianey Sayangan, Luxcya Martir Wona Una (2024) pendekatan *Discovery Learning* Metode ini telah terbukti berhasil dalam mengembangkan kemampuan berpikir secara logis dan mendalam siswa SDI Rutosoro pada materi perubahan energi. Selain itu, metode ini menstimulasi peserta didik lebih aktif berpartisipasi, eksploratif dan interaktif, dengan demikian, para siswa dapat lebih menguasai pemahaman terhadap konsep ilmiah dibandingkan metode tradisional. Penelitian Erikadika Silfia, Dewi Tryanasari (2024), Variasi model pembelajaran penting untuk memotivasi siswa dan Menjadikan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Satu di antara metode yang terbukti efisien adalah *Mind Mapping* yang membantu siswa menyusun dan memahami materi dalam bentuk peta atau grafik. Penelitian Faricha Ajeng Mega Utami, Itsnayni Aniysah Firdaus, Izni Nurul Ambami Zahire et al. (2023) Media pembelajaran audio-visual berbasis Quizizz terbukti lebih menarik dan efektif, dalam pemahaman kognitif, psikomotorik, dan sikap afektif, sesuai dengan *Taksonomi Bloom* (A1-A5), seperti Menyerap, merespons, dan mendalami materi. Penelitian Riski Rahmadyanty, Susanti Faipri Selegi (2023) strategi pembelajaran berbasis SAVI berhasil dalam meningkatkan capaian belajar peserta didi kelas V SD Dharmajaya Palembang. Penelitian Nur Azifah, Sutoyo (2024) alat edukasi manipulatif seperti *puzzle* pecahan tak sebatas menjadikan pembelajaran menjadi semakin atraktif sekaligus secara signifikan mengoptimalakan kemampuan kognitif siswa. Namun, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran dalam konteks penguatan Multiple Intelligence masih terbatas.

Penelitian ini memiliki urgensi yang lebih tinggi dibandingkan penelitian terdahulu karena mengkombinasikan penggunaan puzzle sebagai alat bantu penerapan pendekatan pembelajaran *Explicit Instruction*. Siti Rahmah, Hilmi Mizani (2025), menyimpulkan keunggulan model pembelajaran *Explicit Instruction* antara lain : (1) bermanfaat baik pada kelas dengan jumlah siswa banyak maupun sedikit. Menyoroti poin penting dan mengatasi kesulitan siswa. (2) Cocok untuk mengajarkan pengetahuan faktual secara terstruktur.(3) Efektif bagi siswa berprestasi rendah dalam memahami konsep eksplisit.(4) Dapat menyampaikan banyak informasi dalam waktu singkat. (5) Meningkatkan ketertarikan siswa melalui presentasi guru yang antusias.(6) Memungkinkan pemantauan ketat terhadap kerja siswa Menekankan pencapaian

p-ISSN: 2354-9580
e-ISSN: 2685-211X

akademik. Model ini dikenal efektif dalam memberikan struktur pembelajaran yang sistematis, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan. Penelitian Suratih Melianni Sibagariang, Asnita Hasibuan (2021) Guru mengontrol isi materi dan urutan informasi untuk menjaga fokus siswa. Dengan mengintegrasikan kedua pendekatan ini, Penelitian ini bertujuan untuk merancang strategi proses belajar yang lebih inovatif dan efektif untuk siswa kelas II. Studi ini meneliti tiga variabel utama, yaitu: (1) Media Puzzle sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. (2) Multiple Intelligence merupakan optimalisasi berbagai kecerdasan siswa dalam pembelajaran. (3) Model pembelajaran Explicit Instruction sebagai strategi pembelajaran yang memberikan instruksi secara langsung dan sistematis.

Fokus utama dari penelitian ini adalah menganalisis seberapa efektif pemanfaatan *puzzle* pada proses pembelajaran Lambang Negara bagi siswa kelas II. Mengkaji peran *puzzle* dalam mengoptimalkan berbagai aspek kecerdasan siswa sesuai dengan teori Multiple Intelligences. Menilai dampak implementasi pendekatan *Explicit Instruction* dalam pembelajaran berbasis puzzle terhadap pemahaman siswa.

Penelitian relevan yang mendukung studi ini antara lain: Penelitian Nia Kania (2017) menunjukkan bahwa baik alat peraga konkret maupun alat peraga maya (virtual) sama-sama efektif dalam meningkatkan kemampuan visual thinking siswa. Penelitian Fransina Thresiana Nomleni (2018) menyimpulkan bahwa alat peraga sistem pencernaan dari bahan bekas dan video pembelajaran bagi siswa kelas VIII telah dinyatakan valid serta memenuhi kriteria kelayakan penggunaan. Media ini terbukti mampu memperdalam penguasaan konsep dan keterampilan penyelesaian kendala oleh siswa. Penelitian (Lailia Kurniawati) permainan monopoli, dapat merancang alur belajar yang atraktif dan menyenangkan. Permainan membantu siswa memiliki pemahaman konsep yang lebih optimal, terutama tentang kondisi geografis Indonesia. Hasil penelitian Sindi Ladya Baharizqi, Sofyan Iskandar (2023) menunjukkan menunjukkan bahwa *Google Sites* memenuhi kelayakan sebagai sarana belajar digunakan sebagai media dalam proses belajar ilmu pengetahuan sosial di kelas V SD mengenai peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Penelitian Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika et al. (2024) Pembelajaran dengan game terbukti bisa meningkatkan semangat belajar siswa SD. Menggabungkan game ke dalam kurikulum bisa menjadi cara belajar yang lebih seru dan inovatif. Penelitian Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi (2021), Media edukatif berupa permainan monopoli untuk pelajaran IPA kelas IV SD mengenai sumber energi membuat belajar membuat suasana belajar lebih menggembirakan serta mendorong keaktifan siswa. Penelitian Muhammad Dekar, Rudi Hermansyah Sitorus (2022) Penggunaan media video Telah terbukti bahwa dalam pembelajaran IPA, metode ini lebih optimal dalam menunjang peningkatan hasil belajar siswa melalui dampak yang signifikan. Febi Aulia Zahra, Neni Nadiroti Muslihah (2024) Pemanfaatan media gambar dan permainan *puzzle* dalam pembelajaran IPS. terbukti lebih efisien untuk memperkuat pemahaman konsep serta antusiasme belajar siswa dibandingkan metode tanpa media uji hipotesis menunjukkan bahwa media ini memberikan pengaruh signifikan, sehingga Dapat dijadikan alternatif dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa kelas V sekolah dasar.(Harniati Saini, Muhamad Abas 2024) Pelaksanaan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) melalui penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran IPS siswa kelas V di UPTD SDN 3 Bone terbukti meningkatkan peran guru serta aktivitas belajar peserta didik dan pemahaman konsep tentang Kondisi Geografis Indonesia. (Siti Rofiarul Azizah, Vera

p-ISSN: 2354-9580
e-ISSN: 2685-211X

Dewi Susanti 2023) Alat peraga memudahkan siswa memvisualisasikan serta menguasai konsep pecahan dengan optimal serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Namun, beberapa siswa masih memerlukan bimbingan tambahan.(Lailia Kurniawati, Nana Ganda 2021) Dengan penerapan yang tepat, monopoli dapat menjadi media edukatif yang bersifat atraktif, interaktif, dan membantu peserta didik memahami materi IPS secara efisien

Studi Widyawati Titik,Budi Rahadjeng (2014) meyimpulkan Penggunaan graf atau *puzzle* Sebagai media pembelajaran, terdapat beberapa keunggulan, di antaranya: (1) Meningkatkan Keterlibatan Siswa, Puzzle menarik minat siswa karena bersifat interaktif dan menyenangkan. (2) Mengembangkan Kecerdasan Spasial dan Kinestetik, siswa menggunakan koordinasi tangan-mata dalam menyusun puzzle. (4) Mendukung Pembelajaran Kolaboratif, Siswa dapat bekerja dalam kelompok, sehingga meningkatkan kecerdasan interpersonal. (3) Memfasilitasi Pemahaman Konsep Secara Visual, Representasi visual dari Lambang Negara membantu siswa memahami makna simbolik dengan lebih baik. (4) Menumbuhkan Kemandirian dan kemampuan menyelesaikan masalah, di mana siswa belajar merancang strategi serta berpikir kritis saat menyelesaikan puzzle. Dengan berbagai keunggulan tersebut, Harapannya, penelitian ini dapat memberi andil dalam inovasi proses belajar di sekolah dasar serta menjadi referensi untuk pendidik dalam mengimplementasikan strategi pengajaran yang lebih efisien dan atraktif untuk siswa kelas II.

METODE PENELITIAN

Pendekatan kuantitatif diterapkan dalam studi ini diterapkan desain quasi eksperimen. Rancangan penelitian yang diterapkan adalah pretest-posttest control group design, dengan kelompok eksperimen memanfaatkan media puzzle dan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran secara konvensional (Marinu Waruwu 2023). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II sekolah dasar. Partisipan dalam penelitian ini terdiri dari 38 siswa yang terbagi menjadi dua kelompok, yaitu 19 siswa dalam kelompok eksperimen dan 19 siswa dalam kelompok kontrol. Prosedur pemilihan sampel dilaksanakan menggunakan metode purposive sampling dengan mempertimbangkan kemiripan ciri-ciri antara kedua kelompok (Deri Firmansyah 2022).

Data dikumpulkan melalui beberapa instrumen yaitu Penilaian terhadap pemahaman siswa dilakukan melalui pretest dan posttest yang dilaksanakan sebelum dan sesudah proses intervensi pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan pengujian statistik yang meliputi: (1) uji normalitas untuk memastikan data memiliki distribusi normal sebelum dilakukan pengujian lebih lanjut (MuhammadIsnaini, Muhammad Win Afgani, Al Haqqi 2025). (2) Uji homogenitas digunakan guna menentukan apakah terdapat kesamaan perbedaan ragam data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. (3) Uji-t digunakan untuk menganalisis perbedaan rerata capaian belajar yang terlihat pada kelompok eksperimen dan kontrol (Nihan 2020; Rektor Sianturi 2022).

Alur penelitian meliputi: (1) Persiapan dengan menentukan populasi, sampel, serta menyusun instrumen penelitian; (2) Pelaksanaan Pretest dilakukan guna mengetahui pemahaman awal siswa pada kedua kelompok sebelum diberikan perlakuan

p-ISSN: 2354-9580
e-ISSN: 2685-211X

pembelajaran; (3) Perlakuan diberikan dengan cara kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan media puzzle, sementara kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional; (4) Pelaksanaan posttest untuk mengukur pemahaman siswa setelah perlakuan diberikan; (5) Analisis data dengan mengolah hasil pretest dan posttest menggunakan teknik statistik; (6) Penarikan kesimpulan dan pembahasan berdasarkan hasil analisis dan perbandingan dengan penelitian sebelumnya (M.Firmansyah,Masrun 2021; Nick Pilcher 2023). Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ditujukan untuk memperoleh informasi yang lebih valid dan mendalam terkait efektivitas media puzzle dalam menunjang pemahaman siswa kelas II terhadap materi Lambang Negara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data menunjukkan adanya kenaikan nilai dari perubahan dari *pretest* ke posttest yang dialami oleh kedua kelompok dengan variasi yang mencerminkan efektivitas masing-masing metode pembelajaran, Disajikan rata-rata skor pretest dan posttest untuk dua kelompok, yaitu kelompok pembanding dan kelompok perlakuan

Tabel 1. Rata-rata *Pre test* dan *Post test*

Kelas	Rata-rata	
	pretest	*Posttest*
Kelompok kontrol	46,32	61,32
Kelompok eksperimen	61,8	82,37

Tabel tersebut menunjukkan perbandingan nilai mean Perbandingan skor *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok yang terdiri atas kontrol dan eksperimen mengindikasikan bahwa kelompok kontrol memiliki rata-rata *pretest* sebesar 46,32 dan meningkat menjadi 61,32 pada *posttest*. Kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata *pretest* sebesar 61,8 dan bertambah menjadi 82,37 pada *posttest*. Situasi ini mengindikasikan adanya peningkatan yang lebih tinggi dalam kelompok eksperimen jika dibandingkan dengan kelompok control setelah intervensi dilakukan.

Tabel 2. Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov[a]			*Shapiro-Wilk*		
	Statistic	*df*	*Sig.*	*Statistic*	*df*	*Sig.*
Pretest kelompok Kontrol	0,184	19	0,089	0,910	19	0,074
Posttest kelompok Kontrol	0,173	19	0,139	0,915	19	0,093
Pretest kelompok Eksperimen	0,184	19	0,089	0,910	19	0,074
Posttest kelompok Eksperimen	0,184	19	0,090	0,914	19	0,089

Tabel 2. Menyajikan Normalitas data diuji menggunakan pendekatan Kolmogorov-Smirnov serta Shapiro-Wilk dilakukan terhadap hasil pretest dan posttest yang diperoleh

p-ISSN: 2354-9580
e-ISSN: 2685-211X

dari kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen. Analisis uji mengindikasikan bahwa tiap-tiap nilai signifikansi (Sig.) bernilai di atas 0,05, yang mengindikasikan bahwa data terdistribusi secara normal dan memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan metode statistik parametrik.

Tabel 3. Uji Homogenitas Varians

		Levene Statistic	*df1*	*df2*	*Sig.*
hasil belajar	*Based on Mean*	0,851	1	35	0,363
	Based on Median	0,597	1	35	0,445
	Based on Median and with adjusted df	0,597	1	32,118	0,445
	Based on trimmed mean	0,860	1	35	0,360

Tabel 3. menyajikan hasil pemeriksaan kesamaan varians dilakukan dengan metode *Levene's Test*. untuk variabel hasil belajar. Nilai Sig. dari semua pendekatan, termasuk Mean, Median, Median dengan penyesuaian df, serta *Trimmed Mean*, menunjukkan angka berada di atas 0,05, yang berarti bahwa varians data pada masing-masing kelompok yang dibandingkan bersifat sama, sehingga memenuhi asumsi untuk analisis statistik parametrik lebih lanjut.

Tabel 4. Statistik Kelompok

Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar	kelas kontrol	19	61,84	6,058	1,390
	kelas eksperimen	18	81,83	5,009	1,181

Tabel 4. menyajikan statistik deskriptif analisis terhadap hasil belajar kedua kelompok, yakni kontrol dan eksperimen menyatakan bahwa rerata hasil belajar siswa di kelas eksperimen (81,83) melebihi rata-rata kelas kontrol (61,84) dengan standar deviasi yang relatif kecil. Fakta tersebut membuktikan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam proses belajar mengajar menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.

p-ISSN: 2354-9580
e-ISSN: 2685-211X

Tabel 5. Uji Sampel Independen

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
								95% Confidence Interval of the Difference	
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Equal variances assumed	0,851	0,363	-10,906	35	0,000	-19,991	1,833	-23,713	-16,270
Equal variances not assumed			-10,963	34,390	0,000	-19,991	1,824	-23,695	-16,287

Tabel 5. menunjukkan temuan dari uji sampel *independen*, yang membandingkan dua kelompok data. Berikut penjelasan singkatnya: (1) *Levene's Test for Equality of Variances* dalam rangka mengidentifikasi apakah kedua kelompok memiliki perbedaan yang sama. Nilai F = 0,851 dan *Sig*. = 0,363 (lebih dari 0,05), artinya varians kedua kelompok dianggap sama. (2) Pengujian menggunakan *t-test for Equality of Means* bertujuan guna mengetahui adanya perbedaan nilai rerata antara kedua kelompok. Diperoleh nilai t = -10,906, df = 35, dan Sig. (2-tailed) = 0,000, sehingga dapat disimpulkan menunjukkan bahwa selisih rerata antara kedua kelompok memiliki signifikansi tinggi. Perbedaan rata-rata = -19,991 menunjukkan bahwa satu kelompok memiliki rata-rata lebih rendah dibanding yang lain. Dapat disimpulkan ada perbedaan nyata yang terukur antara kelompok kontrol dan eksperimen berdasarkan hasil uji *t-test.*

Pembahasan

Temuan kajian ini mengungkapkan pemanfatan media *puzzle* Lambang Negara Memberikan pengaruh positif yang nyata dalam proses pembelajaran untuk pengoptimalan *multiple intelligence* siswa kelas II. Berbeda dengan metode pembelajaran tradisional, peserta didik yang memperoleh pembelajaran melalui media puzzle mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan kognitif yang lebih baik. Berdasarkan hasil uji statistik, kelas eksperimen yang memanfaatkan media *puzzle*. lambang negara meraih skor rata-rata pembelajaran senilai 81,83, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 61,84. Berdasarkan hasil uji-t, perbedaan yang ditemukan terbukti signifikan secara statistik, yang berarti bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pendekatan *Explicit Instruction* berkontribusi secara nyata mengoptimalkan hasil belajar siswa.

Peningkatan Capaian belajar yang lebih tinggi secara signifikan di kelas eksperimen membuktikan bahwa pemanfaatan media *puzzle* lambang negara dalam model pembelajaran Explicit Instruction memberikan pengaruh positif terhadap pengembangan *multiple intelligence* siswa. Model pembelajaran ini menekankan tahapan instruksional yang jelas dan sistematis, sehingga membantu siswa memahami konsep secara bertahap melalui bimbingan guru yang terstruktur. Dari perspektif konsep kecerdasan majemuk yang diperkenalkan oleh Howard Gardner (Marenus 2023), media *puzzle* lambang negara mampu mengoptimalkan beberapa aspek kecerdasan siswa,

p-ISSN: 2354-9580
e-ISSN: 2685-211X

seperti: (1) Kecerdasan Linguistik yaitu mengembangkan kemampuan bahasa melalui diskusi, instruksi, dan deskripsi simbol yang terdapat dalam lambang negara (Dinda Berliana 2023) . (2) Kecerdasan *Visual Spasial* dalam proses menyusun *puzzle* membantu siswa memahami hubungan antar elemen dalam lambang negara, meningkatkan kemampuan berpikir *visual* dan analitis. Kecerdasan Logis Matematis pada aktivitas pemecahan puzzle melatih keterampilan berpikir logis dan pemecahan masalah, karena siswa harus menyusun bagian puzzle dengan pola yang benar (Nurdiono et al. 2023). (3) Kecerdasan Interpersonal membantu siswa bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi, dan berbagi pemahaman, yang memperkuat keterampilan sosial mereka (Alia Rohani, Nurhalizah 2022). (4) Kecerdasan Kinestetik terdapat pada aktivitas menyusun *puzzle* secara langsung melibatkan koordinasi tangan dan mata, yang mendukung perkembangan motorik halus siswa (Maria Indriani Sesfao, Tenris Tabun, Beldina Ludji, Sefriana Kebkole, Mace Pinis et al. 2025). (5) Kecerdasan Naturalis melalui simbol-simbol yang terdapat dalam lambang negara, siswa dapat lebih memahami hubungan dengan lingkungan dan nilai-nilai budaya bangsa (Fadlillah 2023). Selain itu, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan media *puzzle* lambang negara membantu meningkatkan semangat belajar siswa. Pembelajaran berbasis *puzzle* membuat siswa lebih aktif, terlibat, serta terdorong untuk menyelesaikan tugas secara optimal.

Pernyataan ini selaras prinsip *Explicit Instruction* yang mengutamakan penyampaian materi secara sistematis dan eksplisit. Dengan demikian, siswa dapat mengikuti pembelajaran secara lebih terstruktur. Pernyataan ini juga selaras dengan hasil penelitian Robiatul Munajah (2021) serta Zharifah Zahwa Daulay dan Amanda Halimatus Sa'dia (2024) mengenai stimulasi kecerdasan bahasa anak dengan menggunakan media *puzzle* huruf (Robiatul Munajah 2021; Zharifah Zahwa Daulay, Amanda Halimatus Sa'Dia 2024).

Kontribusi terhadap Pembelajaran dan Pengembangan *Multiple Intelligence.* Penelitian ini memberikan kontribusi dalam memahami hubungan antara penggunaan media *puzzle* dan pengoptimalan *multiple intelligence* siswa. Penggunaan media *puzzle* lambang negara tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tentang simbol-simbol negara, namun, juga mengasah keterampilan berpikir kritis, kemampuan menyelesaikan masalah, serta kerja sama tim. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran yang inovatif dapat mendukung perkembangan intelegensi siswa secara menyeluruh.

Hasil studi ini menyumbangkan kontribusi penting bagi bidang pendidikan, khususnya dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Penggunaan media *puzzle* dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran sebagai alat bantu untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memaksimalkan potensi multiple intelligence mereka. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat pentingnya pemilihan sarana pembelajaran yang efektif untuk mendukung peningkatan kualitas pendidikan di jenjang sekolah dasa.

SIMPULAN

Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* menjadi alat pembelajaran yang mampu meningkatkan capaian belajar siswa secara efektif. Dari segi teori, pendekatan pembelajaran berbasis permainan seperti media *puzzle* selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan pembelajaran aktif dan berbasis pengalaman. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa murid yang

p-ISSN: 2354-9580
e-ISSN: 2685-211X

memperoleh materi pelajaran melalui media *puzzle* memiliki pemahaman konsep yang lebih baik, serta keterlibatan yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Dari segi hasil statistik, perbedaan rerata capaian belajar antara kelas eksperimen memperoleh skor rerata 81,83, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 61,8, memperlihatkan kenaikan yang signifikan. Hasil uji-t yang dilakukan mengonfirmasi bahwa perbedaan ini signifikan secara statistik, sehingga dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *puzzle* berdampak positif pada capaian belajar. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa media *puzzle* dapat digunakan sebagai pendekatan pembelajaran yang kreatif dan efisien dalam meningkatkan hasil belajar serta mendukung pengembangan intelegensi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Alia Rohani, Nurhalizah. 2022. "Perkembangan Kecerdasan Majemuk Pada Peserta Didik." *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol. 2, No:221–29.

Azizah Dwi Ardhani, Mohammad Liwa Ilhamdi. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) KELAS IV SD." *Journal Pijar MIPA* Vol. 16 No(Maret):170–75.

Deri Firmansyah. 2022. "Teknik Pengambilan Sampel Umum Dalam Metodologi Penelitian: Literature Review." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik* Vol.1, No.:85–114.

Dinda Berliana. 2023. "Teori Multiple Intelligences Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." *Jurnal Citra Pendidikan* Volume 3 N(Juli):1108–17.

Erikadika Silfia, Dewi Tryanasari. 2024. "Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Pada Mata Pelajaran IPAS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV MIN 2 Kota Madiun." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* Vol. 5(Juli).

Fadlillah. 2023. "Analisis Teori Kecerdasan Majemuk Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar." *Innovative Education Journal* Vol. 5, No(March).

Faricha Ajeng Mega Utami, Itsnayni Aniysah Firdaus, Izni Nurul Ambami Zahire et al. 2023. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III MI/SD." *Prosiding Konferensi Nasional Pendidikan Inovatif* Vol. 1, No(Juni).

Febi Aulia Zahra, Neni Nadiroti Muslihah. 2024. "Pengaruh Media Gambar Dan Permainan Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep Dan Minat Belajar Peserta Didik." *Bale Aksara: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* Vol. 5, No(Maret):26–35.

Fransina Thresiana Nomleni. 2018. "Pengembangan Media Audio Visual Dan Alat Peraga Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Pemecahan Masalah." *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* Vol. 8 No.(September):219–30.

Harniati Saini, Muhamad Abas. 2024. "Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Meningkatkan Pemahaman Konsep Ips Siswa Kelas V." *Journal of Basication (JOB) : Jurnal Pendidikan Dasar* Vol 8 No 1.

I Made Harman Sulaksana, I Made Citra Wibawa. 2021. "Perbandingan Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Picture and Picture Dan NHT Dalam Pembelajaran IPS Tingkat SD." *Mimbar PGSD Undiksha* Volume 9,:64–73.

I Putu Windu Pratama, Ign. Wayan Suwatra. 2021. "Efektivitas Model Pembelajaran TSTS (Two Stay Two Stray) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* Volume 4 N:32–39.

Jeffrey et al. 2015. "Analisis Penerapan Gaya Mengajar Kepemimpinan

p-ISSN: 2354-9580
e-ISSN: 2685-211X

Situasionalterhadap Efektifitas Mengajar (Studi Kasus Di SMA Negeri 85 Jakarta Barat).” *Tepak Manajemen Bisnis* VII(3):455–67.

Lailia Kurniawati, Nana Ganda. 2021. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli Pada Pelajaran IPS SD.” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* Vol. 8, No:860–65.

M.Firmansyah,Masrun. 2021. “EsensiPerbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif.” *Jurnal Ekonomi Pembangunan* Vol3.No.2(September).

Manzilul Khaq. 2023. “Efektifitas Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Numerasi Materi Pecahan Siswa Kelas 3 Sdn 02 Kuanyar Mayong Jepara.” *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* Vol 09 No(Desember).

Marde Christian Stenly et al. 2022. “Model-Model Pembelajaran.” *Journal of Chistian Education and Leadership* 03.

Marenus. 2023. “*The Theory of Multiple Intelligences*.” *English and Literature Journal* Volume 10(December2023):143–58.

Maria Indriani Sesfao, Tenris Tabun, Beldina Ludji, Sefriana Kebkole, Mace Pinis et al. 2025. “Teori Kecerdasan Majemuk Dan Relevansinya Dalam Pendidikan.” *Integrative Perspectives of Social and Science Journal* Volume 2 N.

Marinu Waruwu. 2023. “Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method).” *Pendidikan Tambusai* Volume 7 N(April).

Muhammad Dekar, Rudi Hermansyah Sitorus. 2022. “Meta Analisis Efektifitas Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Pada Mata Pelajaran IPA.” *Journal On Teacher Education* Vol.4 No.:1324–31.

MuhammadIsnaini, Muhammad Win Afgani, Al Haqqi. 2025. “Teknik Analisis Data Uji Normalitas.” *Jurnal Cendekia Ilmiah* Vol.4, No.(Februari):1377–84.

Nadarajan. 2021. “Incorporating Active Learning into Moral Education to Develop Multiple Intelligences: A Qualitative Approach.” *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education* Vol. 3:17–29.

Nia Kania. 2017. “Efektivitas Alat Peraga Konkret Terhadap Peningkatan Visual Thinking Siswa.” *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)* Vol. 1 No.:64–71.

Nick Pilcher. 2023. “Qualitative and Quantitative Methods and Approaches across Subject Fields: Implications for Research Values, Assumptions, and Practices.” *Spinger* 58(30 September):2357–2387.

Nihan. 2020. “Karl Pearsons Chi-Square Tests.” *Educational Research and Reviews* 15(9):575–80. doi: 10.5897/err2019.3817.

Nur Azifah, Sutoyo. 2024. “Optimalisasi Hasil Belajar Materi Pecahan Biasa Melalui Implementasi Alat Edukasi Manipulatif Puzzle Pecahan.” *Indonesian Journal of Islamic Elemtary Education* Vol 4 No 1.

Nurdiono et al. 2023. “Pengaruh Kecerdasan Visual Spasial Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa.”

Rektor Sianturi. 2022. “Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis.” *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama* Volume 8 N(Juli).

Riski Rahmadyanty, Susanti Faipri Selegi. 2023. “Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Somatic Auditory Visual Intelektual (Savi) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD.” *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar* Volume 7,(Januari-Juni 2023).

p-ISSN: 2354-9580
e-ISSN: 2685-211X

Robiatul Munajah. 2021. "Strategi Guru Dalam Mengoptimalkan Kecerdasan Majemuk Di Sekolah Dasar." *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* Vol. 7, No(Oktober):15–32.

SASTRA WIJAYA, ASEP SUPENA. 2023. "Efektifitas Metode Multisensori Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Disleksia Di Sekolah Dasar." *Sastra Wijaya, Asep Supena, Yufiarti* Vol. 15, N(Januari-Juni).

Septi Permai Natasya Tambunan, Kezia Erica Agave, Ribka Elstin Sigab et al. 2024. "Efektivitas Model Pembelajaran Role Play, Audio, Dan Visual Dalam Peningkatan Pemahaman Puisi Pada Siswa Smp Negeri 37 Medan." *Jurnal Multidisiplin Inovatif* Vol 8 No.

Sindi Ladya Baharizqi, Sofyan Iskandar. 2023. "Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Dalam Pembelajaran Abad 21 Di Sekolah Dasar." *Jurnal Lensa Pendas* Vol 8 No 1(Februari):9–16.

Siti Rahmah, Hilmi Mizani. 2025. "Model-Model Pembelajaran Bruce Joyce Dan Marsha Weil Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Al-Manba, Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan* Vol.10 No.(Januari-Juni).

Siti Rofiarul Azizah, Vera Dewi Susanti. 2023. "Peningkatan Pemahaman Konsep Pecahan Melalui Penggunaan Alat Peraga Puzzle Pecahan Siswa Kelas 3." *FIBONACCI : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika* Vol. 9 No.(Desember).

Suci Hanifah Nahampun, Prissy Patrisia Gurning, Rahmad Nexandika et al. 2024. "Efektivitas Metode Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan* Vol.3, No.

Suratih Melianni Sibagariang, Asnita Hasibuan. 2021. "Penerapan Model Pembelajaran Explicit Instruction Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *JURNAL BASICEDU* Vol. 5 No.:2189–98.

Widyawati Titik,Budi Rahadjeng. 2014. "Pelabelan Cordial Dan E-Cordial Pada Graf Komplit, Graf Sikel, Graf Bintang, Dan Graf Roda." *MATHunesa* Volume 3 N.

Yohanes Vianey Sayangan, Luxcya Martir Wona Una. 2024. "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPAS." *Jurnal Pendidikan MIPA* Vol 14. No(September).

Zharifah Zahwa Daulay, Amanda Halimatus Sa'Dia. 2024. "Pengembangan Kecerdasan Linguistik Anak Melalui Media Puzzle Huruf." *Jurnal Paud Agapedia* Vol. 8 No.(Juni):97–102.