

Penerapan Model Pembelajaran *Dick and Carey* dengan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Berteman dalam Keragaman pada Siswa Kelas II

Puji Asih, Suhartono, Ngatman

Universitas Sebelas Maret
asihpuji385@gmail.com

Article History

accepted 30/10/2024

approved 30/11/2024

published 30/12/2024

Abstract

The second grade students of SD Negeri Sitibentar had low learning motivation and Indonesian language learning outcomes since some students did not meet passing grades. The study aimed to improve motivation and Indonesian language learning outcomes about Friends in Diversity to second grade students of SD Negeri Sitibentar in academic year of 2023/2024. Classroom Action Research was conducted in three cycles and five meetings. The results indicated that the percentages of learning motivation were 76.28% in the first cycle, 82.61% in the second cycle, and 91.94% in the third cycle. The passing grades of students were 75% in the first cycle, 85.71% in the second cycle, and 89.29% in the third cycle. It concludes that the application of the *Dick and Carey* learning model using puzzle improves motivation and Indonesian language learning outcomes about Friends in Diversity to second grade students of SD Negeri Sitibentar in academic year of 2023/2024.

Keywords: *Dick and Carey*, puzzle, motivation, learning outcomes

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilatar belakangi motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II SD Negeri Sitibentar yang masih rendah dan hasil belajar Bahasa Indonesia beberapa siswa yang belum mencapai KKTP (Kreteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia materi Berteman dalam Keragaman pada siswa kelas II SD Negeri Sitibentar tahun 2023/2024. Peneliti melaksanakan PTK dalam tiga siklus yang terdiri dari lima pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar pada siklus I sebesar 76,28%, siklus II sebesar 82,61%, dan siklus III sebesar 91,94%. Persentase siswa tuntas pada siklus I sebesar 75%, pada siklus II sebesar 85,71%, dan pada siklus III sebesar 89,29%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Dick and Carey* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia materi Berteman dalam Keragaman pada siswa kelas II SD Negeri Sitibentar tahun 2023/2024.

Kata kunci: *Dick and Carey*, puzzle, motivasi, hasil belajar



PENDAHULUAN

Proses belajar merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan dalam pembelajaran. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar adalah motivasi belajar. Motivasi belajar dapat mengembangkan inisiatif siswa untuk menjaga ketekunan dalam kegiatan pembelajaran. Proses belajar akan berhasil bila ada kemauan, keberanian, dan ketekunan untuk belajar. Selain motivasi belajar, salah satu komponen penting lain dalam pembelajaran adalah kurikulum. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 19 menyatakan bahwa: "Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu". Andriani (2020, hlm. 3) menyatakan bahwa kurikulum adalah suatu perangkat penting guna mencapai tujuan pembelajaran berupa gagasan-gagasan baru yang dirancang secara bersama dengan memikirkan kekurangan serta kelebihan, sehingga dapat menjadi suatu konsep yang tepat dan dapat digunakan pada proses pembelajaran. Penerapan Kurikulum Merdeka pada siswa kelas 2 SD Negeri Sitibentar mewajibkan siswa untuk mempelajari beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD Negeri Sitibentar sudah cukup baik, guru menyampaikan materi secara runtut dan jelas, namun belum menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga masih terdapat beberapa siswa yang ramai dan berbicara dengan teman lainnya yang menyebabkan kelas menjadi kurang kondusif. Miarso (sebagaimana dikutip Nurrita, 2018, hlm. 173) menyatakan bahwa perantara penyampaian informasi dengan tujuan untuk menggugah perasaan, pikiran, perhatian, dan kemauan siswa dalam belajar sehingga dapat mengembangkan pembelajaran yang terkendali, terinformasi, dan terbimbing disebut dengan media pembelajaran.

Proses pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran yang menarik menyebabkan motivasi belajar siswa rendah, siswa cepat merasa bosan dan ramai saat pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan proses pembelajaran tersebut, berdasarkan wawancara terhadap guru didapatkan hasil bahwa pada pelaksanaan tes formatif 1 mata pelajaran Bahasa Indonesia, didapatkan 7 dari 27 siswa atau sekitar 26% siswa belum tuntas dengan KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas 2 di SD Negeri Sitibentar adalah 73. Penggunaan model dan media pembelajaran adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran *Dick and Carey* mendesain perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan sistematis agar pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien. Model *Dick and Carey* dipilih sebagai pedoman perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran berdasarkan pada aspek-aspek: (1) metode kerja *Dick and Carey* cukup jelas; (2) model pembelajaran yang berkaitan dengan karakteristik siswa, konsisten dengan tujuan, sistematis, dan didorong oleh pelaksanaan evaluasi; (3) menggunakan langkah-langkah yang jelas dalam perancangan dan pelaksanaan pembelajaran; (4) model *Dick and Carey* mengkaji pembelajaran secara holistik atau memperbaiki pembelajaran; dan (5) model *Dick and Carey* dapat digunakan untuk mengembangkan bahan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Anonim, 2023). Media pembelajaran menjadi perantara bagi guru dan siswa sebagai pengirim dan penerima informasi (Asmarani, 2020). *Puzzle* adalah salah satu media menarik yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran berupa permainan edukatif yang dimainkan dengan merangkai potongan-potongan *puzzle* (Gilli dan Dalle, 2019, hlm. 36). Menurut (Maulida & Zulfitria, 2018), media *puzzle* adalah media pembelajaran berupa permainan dengan menggunakan angka, kotak, gambar, dan huruf yang memiliki pola tertentu dan harus diselesaikan dengan tepat dan cepat. Pembelajaran dengan media *puzzle* membantu guru untuk mengetahui seberapa baik siswa menguasai materi yang

diajarkan, praktis, cukup mudah dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran, dapat meningkatkan konsentrasi siswa saat pembelajaran, meningkatkan kerjasama dan solidaritas antar siswa, serta siswa dapat terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran (Rahayu, 2017). Penggunaan model pembelajaran *Dick and Carey* dengan media *puzzle* dapat membantu guru untuk memperjelas langkah-langkah pembelajaran, menentukan metode pembelajaran, serta menciptakan situasi kelas yang baik dan menyenangkan bagi siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia serta menemukan kendala dan solusi penerapan model pembelajaran *Dick and Carey* dengan media *puzzle* pada siswa kelas II SD Negeri Sitibentar tahun 2023/2024. Febyanita dan Wardhani (2020) melakukan penelitian penerapan media pembelajaran *puzzle* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan judul penelitian "Pengembangan Media *Puzzle* Materi Siklus Air untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa". Penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa motivasi belajar siswa meningkat setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Maviro (2017) juga melakukan penelitian dengan menerapkan media *puzzle* dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dengan judul "Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Kelas IV MIN Lambaro Aceh Besar" dan menghasilkan kesimpulan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2015, hlm. 2) berpendapat bahwa PTK adalah jenis penelitian mengenai kegiatan pembelajaran di dalam kelas dengan memaparkan proses dan hasil pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus yang terdiri dari lima pertemuan. Kemmis & Mc Taggart menyatakan bahwa prosedur Penelitian Tindakan Kelas meliputi kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas II SD Negeri Sitibentar tahun 2023/2024. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil belajar Bahasa Indonesia materi Berteman dalam Keragaman dengan menerapkan model pembelajaran *Dick and Carey* dan media *puzzle* pada siswa kelas II SD Negeri Sitibentar. Data kualitatif diperoleh dari wawancara dan observasi berupa informasi penerapan model pembelajaran *Dick and Carey* dengan media *puzzle*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes berupa tes evaluasi tertulis dan teknik nontes yang meliputi teknik observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Teknik uji validitas data yang digunakan adalah triangulasi sumber yang diperoleh dari siswa dan guru dan triangulasi teknik yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan hasil tes evaluasi. Analisis data dilakukan dengan langkah mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Indikator penelitian ini sebesar 85% yang meliputi penerapan model *Dick and Carey* dengan media *puzzle*, motivasi belajar, dan hasil belajar. Indikator yang dicapai pada penelitian ini sebesar 85%, meliputi langkah-langkah model *Dick and Carey* dengan media *puzzle*, motivasi, serta hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas II SD Negeri Sitibentar tahun 2023/2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian penerapan model *Dick and Carey* dengan media *puzzle* dilaksanakan di SD Negeri Sitibentar yang terletak di Desa Sitibentar, Kecamatan Mirit, Kabupaten Kebumen. Peneliti melaksanakan tes kemampuan awal (*pretest*) Bahasa Indonesia materi Berteman dalam Keragaman. Hasil pelaksanaan *pretest* Bahasa Indonesia materi Berteman dalam Keragaman menunjukkan bahwa terdapat 11 siswa yang tuntas dan 17

siswa belum tuntas dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 10. Penelitian tindakan kelas penerapan model pembelajaran *Dick and Carey* dengan media *puzzle* dilaksanakan dengan harapan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia materi Berteman dalam Keragaman pada siswa kelas II SD Negeri Sitibentar tahun 2023/2024.

Penerapan model *Dick and Carey* dengan media *puzzle* dilaksanakan dalam tiga siklus yang terdiri dari lima pertemuan. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan langkah-langkah model *Dick and Carey* dengan media *puzzle*, yaitu: (1) penyampaian tujuan pembelajaran, (2) pelaksanaan *pretest*, (3) penyampaian materi pembelajaran berbantuan media *puzzle*, (4) pengembangan materi pembelajaran, (5) pelaksanaan penilaian formatif. Langkah-langkah tersebut merupakan modifikasi dari langkah model *Dick and Carey* yang disampaikan oleh Kamil (2021), yaitu: (1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran; (2) melakukan analisis pembelajaran; (3) menganalisis karakteristik siswa; (4) menyampaikan tujuan pembelajaran; (5) melaksanakan *pretest*; (6) melaksanakan kegiatan pembelajaran; (7) mengembangkan materi pembelajaran; (8) melaksanakan penilaian formatif; (9) revisi rencana kegiatan pembelajaran; (10) melaksanakan penilaian sumatif.

Hasil observasi terhadap guru pada siklus I penerapan model *Dick and Carey* dengan media *puzzle* menunjukkan bahwa persentase terendah adalah langkah mengembangkan materi pembelajaran yaitu 65,28%. Hal tersebut terjadi karena guru belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami setelah kegiatan pembelajaran berlangsung. Pada langkah memberi motivasi, guru belum mengaitkan kesimpulan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Hasil observasi terhadap siswa pada siklus II penerapan model pembelajaran *Dick and Carey* dengan media *puzzle* menunjukkan bahwa persentase terendah setelah langkah pelaksanaan evaluasi sumatif adalah langkah mengembangkan materi pembelajaran yaitu 76,39%. Hal tersebut terjadi karena tidak ada peserta didik yang bertanya tentang materi yang belum dipahami. Pada siklus I penerapan model pembelajaran *Dick and Carey* dengan media *puzzle* ditemukan kendala: (1) beberapa siswa tidak mengerjakan soal *pretest* secara maksimal karena guru tidak memberitahu batasan waktu pengerjaan sebelumnya; (2) pembentukan kelompok belajar terlalu besar, yaitu 6 siswa dalam setiap kelompok sehingga pelaksanaan kegiatan diskusi menjadi kurang efektif; (3) pada langkah mengembangkan materi pembelajaran siswa cenderung pasif karena guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami. Solusi yang diberikan peneliti untuk perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya yaitu: (1) sebelum mengerjakan soal *pretest*, guru menyampaikan batasan waktu pengerjaan dan langkah pengerjaan dengan jelas; (2) guru membentuk kelompok yang lebih kecil dengan 3 atau 4 siswa dalam setiap kelompok; (3) guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum dipahami. Indikator kinerja penelitian penerapan model pembelajaran *Dick and Carey* dengan media *puzzle*, motivasi, dan hasil belajar siswa siklus I belum tercapai sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Pada siklus II penerapan model pembelajaran *Dick and Carey* dengan media *puzzle*, persentase terendah setelah langkah pelaksanaan penilaian sumatif adalah langkah mengembangkan materi pembelajaran yaitu 79,17%. Hal tersebut terjadi karena guru belum membimbing siswa untuk menyimpulkan kegiatan pembelajaran sehingga pada langkah menyimpulkan materi pembelajaran siswa cenderung pasif dan tidak mengaitkan kesimpulan materi dengan kehidupan sehari-hari. Hasil observasi terhadap siswa pada siklus II penerapan model pembelajaran *Dick and Carey* dengan media *puzzle* menunjukkan bahwa persentase terendah setelah langkah pelaksanaan evaluasi sumatif adalah langkah mengembangkan materi pembelajaran yaitu 81,94%. Hal tersebut terjadi karena siswa tidak menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dan

mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Pada siklus II penerapan model pembelajaran *Dick and Carey* dengan media *puzzle* ditemukan kendala: (1) guru belum membimbing siswa untuk saling berpendapat dalam kegiatan diskusi sehingga terdapat beberapa siswa yang tidak menyampaikan pendapat kepada kelompoknya dalam kegiatan diskusi; (2) guru belum membimbing siswa dalam menyimpulkan materi pembelajaran sehingga dalam langkah menyimpulkan materi siswa cenderung pasif dan tidak mengaitkan kesimpulan materi dengan kehidupan sehari-hari. Solusi yang diberikan peneliti untuk perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya yaitu: (1) guru membimbing siswa untuk saling berpendapat dengan membagi tugas dalam kegiatan diskusi kelompok; (2) guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi pembelajaran dengan metode tanya jawab dan membimbing siswa untuk mengaitkan kesimpulan materi dengan kehidupan sehari-hari. Indikator kinerja penelitian hasil belajar pada siklus II sudah tercapai, namun penerapan model pembelajaran *Dick and Carey* dengan media *puzzle* dan motivasi belajar pada siklus II pertemuan 1 dan 2 belum mencapai indikator kinerja penelitian sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus III.

Pada siklus III penerapan model pembelajaran *Dick and Carey* dengan media *puzzle*, persentase yang didapat dari hasil observasi penerapan model pembelajaran *Dick and Carey* dengan media *puzzle* terhadap adalah sebesar 90,74% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Persentase tersebut sudah mencapai indikator kinerja penelitian, yaitu 85%. Hasil observasi penerapan model pembelajaran *Dick and Carey* dengan media *puzzle* terhadap siswa pada siklus III, didapatkan persentase sebesar 90,01% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Persentase tersebut sudah mencapai indikator kinerja penelitian, yaitu 85%. Pada siklus III penerapan model pembelajaran *Dick and Carey* dengan media *puzzle* ditemukan kendala, yaitu siswa yang masih kurang aktif menjawab pertanyaan guru pada kegiatan tanya jawab, siswa menjawab pertanyaan guru saat ditunjuk untuk menjawab. Berdasarkan kendala tersebut, peneliti memberikan solusi, yaitu pemberian *reward*/penghargaan kepada siswa yang aktif dan berani menjawab pertanyaan guru tanpa ditunjuk terlebih dahulu. Indikator kinerja penelitian penerapan model pembelajaran *Dick and Carey* dengan media *puzzle*, motivasi, dan hasil belajar pada siklus III sudah tercapai. Pada pelaksanaan siklus III sudah tidak ditemukan kendala yang berarti sehingga penelitian dapat dihentikan.

Hasil observasi penerapan model *Dick and Carey* dengan media *puzzle* mengalami peningkatan setiap siklusnya. Hasil observasi terhadap guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 8,78% dan dari siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sebesar 14,28%. Hasil observasi terhadap siswa menunjukkan terjadinya peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 4,19% dan dari siklus II ke siklus III sebesar 11,84%. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan langkah-langkah model *Dick and Carey* dengan media *puzzle*, yaitu: (1) penyampaian tujuan pembelajaran, (2) pelaksanaan *pretest*, (3) penyampaian materi pembelajaran berbantuan media *puzzle*, (4) pengembangan materi pembelajaran, (5) pelaksanaan penilaian formatif. Langkah-langkah tersebut merupakan modifikasi dari langkah model *Dick and Carey* yang disampaikan oleh Kamil (2021, hlm. 102), yaitu: (1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran; (2) melakukan analisis pembelajaran; (3) menganalisis karakteristik siswa; (4) menyampaikan tujuan pembelajaran; (5) melaksanakan *pretest*; (6) melaksanakan kegiatan pembelajaran; (7) mengembangkan materi pembelajaran; (8) melaksanakan penilaian formatif; (9) revisi rencana kegiatan pembelajaran; (10) melaksanakan penilaian sumatif. Nugraha, dkk (2024, hlm. 123) menyampaikan bahwa model *Dick and Carey* menekankan langkah-langkah sistematis, termasuk identifikasi tujuan pembelajaran, analisis audiens, pengembangan materi, serta evaluasi. Model *Dick and Carey* sangat tepat diaplikasikan dalam pengajaran bahasa dan sastra Indonesia karena mengacu pada

tahapan umum sistem pengembangan pembelajaran, sehingga model ini tepat diaplikasikan dalam mata pelajaran yang berbasis keterampilan (Aji, 2016, hlm. 125).

Tabel 1. Hasil Observasi Penerapan Model *Dick and Carey* dengan Media *Puzzle*

Sumber Data	Siklus		
	I	II	III
Guru	67,68%	76,46%	90,74%
Siswa	73,98%	78,17%	90,01%

Hasil observasi terhadap siswa menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar yang diperoleh pada siklus I sebesar 76,28%, siklus II sebesar 82,61%, dan siklus III sebesar 91,94%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Dick and Carey* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan Saubbaishagu (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan pemahaman dan semangat belajar siswa. Penerapan model *Dick and Carey* sejalan dengan minat siswa sekolah dasar dalam bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk mengikutinya (Magdalena, 2023, hlm. 363).

Tabel 2. Hasil Observasi Motivasi Belajar Bahasa Indonesia

Sumber Data	Siklus		
	I	II	III
Siswa	76,28%	82,61%	91,94%

Hasil belajar Bahasa Indonesia mengalami peningkatan pada setiap siklus. Persentase siswa tuntas pada siklus I sebesar 75%, pada siklus II sebesar 85,71%, dan pada siklus III sebesar 89,29%. Hasil penelitian ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan Londa, Mete, & Sadipun (2018) yang menyatakan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran memberikan dampak positif dan meningkatkan hasil belajar. Hayati & Yamin (2023, hlm. 440) menyatakan bahwa hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia lebih baik dibandingkan siswa pada kelas yang tidak menggunakan media *puzzle*. Setiyawan & Soewardini (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan, kerja sama, dan hasil belajar siswa.

Tabel 3. Hasil Belajar Bahasa Indonesia

Sumber Data	Siklus		
	I	II	III
Tes Kognitif	75%	85,71%	89,29%

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Dick and Carey* dengan media *puzzle* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia materi Berteman dalam Keragaman pada siswa kelas II SD Negeri Sitibentar tahun 2023/2024. Data peningkatan tersebut diperoleh berdasarkan persentase observasi motivasi belajar dan ketuntasan hasil belajar setiap siklus. Hasil observasi terhadap siswa menunjukkan bahwa persentase motivasi belajar yang diperoleh pada siklus I sebesar 76,28%, siklus II sebesar 82,61%, dan siklus III sebesar 91,94%. Persentase siswa tuntas pada siklus I sebesar 75%, pada siklus II sebesar 85,71%, dan pada siklus III sebesar 89,29%. Pada

pelaksanaan pembelajaran ditemukan beberapa kendala dan solusi, dan siklus III sudah tidak ditemukan kendala yang berarti sehingga penelitian dihentikan. Berdasarkan simpulan tersebut, guru disarankan untuk menggunakan model *Dick and Carey* dengan media *puzzle* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia. Peneliti merekomendasikan penelitian lebih lanjut tentang model *Dick and Carey* dengan media *puzzle* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dan mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, W. N. (2016). Model pembelajaran Dick and Carey dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 1(2), 119-126.
- Andriani, W. (2020). Pentingnya Perkembangan Pembaharuan Kurikulum dan Permasalahannya.
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Bumi Aksara.
- Desain Pembelajaran Model Dick and Carey. (2023). Diakses dari <https://educhannel.id/blog/artikel/desain-pembelajaran-model-dick-and-carey.html>
- Febyanita, I., & Wardhani, D. A. P. (2020). Pengembangan Media Puzzle Materi Siklus Air untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal inovasi penelitian*, 1(6), 1205-1210.
- Gilli, Y., & Dalle, A. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Gambar Berseri dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing Dan Sastra*, 3(1), 36-40.
- Hayati, I. A., & Yamin, Y. (2023). Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cerita Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 440-444.
- Kamil, G. (2021). Penerapan Model Desain Instruksional Dick and Carey dalam Pembelajaran Matematika Kelas VIII Semester Genap SMP pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Perspektif*, 1(1), 100-111.
- Londa, A. H., Mete, Y. Y., & Sadipun, B. (2018). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 113-120
- Magdalena, I., Apriliani, A., & Qur'ani, F. C. (2023). Implementasi Model Disain Pembelajaran Dick and Carry dalam Mengembangkan Bahan Ajar Materi Bahasa Indonesia Kelas 3 SDN Kemiri 3. *TSAQOFAH*, 3(3), 374-385.
- Maulida, A., & Zulfitriya, Z. (2018). Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Autis Melalui Pemanfaatan Media Puzzle Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(2).
- Maviro, A. L. T. (2017). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV Min Lambaro Aceh Besar* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Nugraha, S. A., Sudiatmi, T., & Suswandari, M. (2020). Studi pengaruh daring learning terhadap hasil belajar matematika kelas iv. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 265-276.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.

- Rahayu, A. N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Contextual Puzzle Digital Untuk Memfasilitasi Pembelajaran Biologi pada Siswa SMA Kelas X di Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Saubbaisagu, V. (2016). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Siswa Kelas II B SD Negeri Gedongkiwo. *BASIC EDUCATION*, 5(38),
- Setiyawan & Soewardini. (2023). Integrating Puzzles and STAD Model in Teaching Angle Measurement to Elementary School Third Graders: An Action Research Study. *Education and Human Development Journal*.