

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV PADA PELAJARAN IPAS

Triana Sari¹, Veryliana Purnamasari², Endang Wuryandini³
^{1,2,3} Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia
¹Trianasari100@gmail.com , Verylianapurnamasari@gmail.com²
endangwuryandini@gmail.com³

ABSTRACT

This study aims to determine the positive effect of the use of puzzle learning media in improving student learning outcomes in class IV lessons IPAS at SDN Rejosari 01 Semarang. This research is quantitative. The research method used is a Pre-Experimental Design type of One-Group Pre-test Post-test Design. The sample in this study amounted to 25 people. The instruments used in this study were tests and documentation. The results of this research classically show that the average post-test score of students increases after using the puzzle learning media compared to the average pre-test score. The data analysis technique used is paired samples t-test analysis with the help of the SPSS program version 22.0. The results of the study showed $\text{sig} = 0.000 \leq 0.05$, so it was said that there was a significant difference between the results of the pre-test and post-test. In addition, the N-Gain test shows that a percentage of 0.66 is included in the quite effective category. So that this proves that the use of puzzle learning media influences improving student learning outcomes in learning IPAS materials for class IV SDN Rejosari 01 Semarang.

Keywords: Puzzle, Learning Outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh positif penggunaan media pembelajaran puzzle dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPAS materi bentang alam kelas IV SDN Rejosari 01 Semarang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* tipe *One-Group Pre-test Post-test Design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 25 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian ini secara klasikal menunjukkan bahwa rata-rata nilai post test peserta didik meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *puzzle* dibandingkan dengan rata-rata nilai pre test. Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan analisis *paired samples t-test* dengan bantuan program SPSS versi 22.0. Hasil penelitian menunjukkan $\text{sig} = 0,000 \leq 0,05$ maka dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil pre test dan post test. Selain itu uji N-Gain menunjukkan presentase sebesar 0,66 termasuk dalam kategori cukup efektif. Sehingga hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle memberikan pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS materi Bentang Alam kelas IV SDN Rejosari 01 Semarang.

Kata Kunci: Puzzle, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Belajar adalah suatu proses memperoleh ilmu pengetahuan serta pengalaman yang diwujudkan dalam bentuk perubahan tingkah laku secara permanen karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya (Festiawa, 2020; Mansur, 2018). Sedangkan menurut Subarkah & Salim, (2021) belajar adalah proses yang memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan pendidik yang berlangsung dalam satu ruang. Sekolah merupakan salah satu sarana yang diberikan pemerintah untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Putra, 2021). Guru mempunyai peran sebagai fasilitator dalam proses transfer ilmu pengetahuan, perbaikan dan pembentukan tingkah laku (Ridho, 2023). Dengan perannya sebagai fasilitator guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta mampu meningkatkan potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik (Nurhamidah, 2018)

Keberhasilan suatu proses pendidikan sangat ditentukan oleh guru, peserta didik dan lingkungan sekolah (Putra, 2021). Ketiga hal ini tidak dapat dipisahkan karena ketiganya saling terkait satu dengan

yang lain. Berhasil atau tidaknya hasil belajar peserta didik tentunya tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar yang sudah dilakukan (Widana; & Diartiani, 2021). Yang mana kegiatan belajar mengajar tersebut merupakan proses transfer ilmu yang dilakukan guru kepada peserta didik (Anissa, F; & Marlina, M, 2019

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada bulan Februari 2021 di SDN Rejosari 01 Semarang khususnya kelas IV D yaitu peserta didik cenderung pasif dan kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan kegiatan belajar mengajar kurang menarik sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik (Nabillah, T., & Abadi, A. P, 2020). Kurangnya minat belajar peserta didik karena pembelajaran yang dilakukan guru cenderung monoton. Serta sumber belajar yang digunakan Guru kurang bervariasi, guru hanya menggunakan buku dan gambar cetak sebagai sumber dan media pembelajaran. Permasalahan ini tidak terlepas dari masih rendahnya kreativitas guru dalam menggunakan serta mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran saat proses belajar

mengajar. Padahal media merupakan substansi yang sangat penting sebagai alat komunikasi antara pendidik dan peserta didik (Ardiansyah, 2021).

Hal ini juga diperkuat oleh daftar nilai peserta didik kelas IV D SDN Rejosari 01 Semarang saat observasi awal yang berjumlah 25 anak, pada pelajaran IPAS materi Bentang Alam nilai rata-rata peserta didik sebesar 59, sedangkan nilai tertingginya adalah 73 dan nilai terendahnya adalah 40. Dari data tersebut menunjukkan bahwa lebih dari setengah jumlah peserta didik yang ada di kelas mendapatkan nilai rendah.

Berhubungan dengan permasalahan diatas, maka diperlukan usaha untuk memperbaiki permasalahan dalam proses pembelajaran. Anak SD berada pada tahap perkembangan operasional konkrit (Marinda, 2020). Tentunya anak SD akan mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran yang disampaikan guru tanpa adanya objek yang konkret. Oleh karena itu guru harus pandai-pandai membuat inovasi pembelajaran yang nantinya diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Bare, *et al.*, 2021). Guru harus

bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan tentunya materi yang disampaikan dapat dengan mudah diterima oleh semua peserta didik, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran (Anggita, 2020). Media ini berfungsi sebagai perantara bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bagi peserta didik (Zahwa, F. A., & Syafi'i, I, 2022).

Menurut Nurrita, T. (2018) media pembelajaran adalah alat bantu atau perantara yang dapat menyampaikan informasi yang dibutuhkan peserta didik serta membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan guru. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan membuat suasana belajar yang semula tidak menarik menjadi menarik dan menyenangkan (Magdalena, *et.al.*, 2021). Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru dapat menggunakan berbagai macam media permainan yang bersifat edukatif. Melalui penggunaan permainan edukatif pengalaman yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran bukan sekedar permainan tetapi dapat memaknai permainan dalam pelajaran yang

menimbulkan rasa senang dan mudah memahami pelajaran (Yunita, S., & Supriatna, U. 2021). Oleh karena itu, penulis merasa media yang berbasis permainan sangat diperlukan dalam menyampaikan materi yang diajarkan terkhusus pada mata pelajaran IPAS. Penulis berinisiatif untuk melakukan sebuah penelitian mengenai media pembelajaran yang akan digunakan saat kegiatan proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dengan materi bentang alam. Media yang akan diteliti yaitu media *Puzzle*.

Puzzle adalah sebuah gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar dan jika digabungkan akan menjadi gambar yang lengkap, yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, konsentrasi, melatih kesabaran, dan mengembangkan motoric halus (Muliani & Makkasau, 2022). Sedangkan menurut Saryanti, (2022) *Puzzle* adalah permainan menyusun atau menjodohkan potongan gambar tertentu yang berbentuk asimetris sehingga akhirnya membentuk sebuah pola atau gambar yang utuh. Permainan *puzzle* bertujuan untuk melatih anak agar berfikir kreatif, melatih kesabaran dan mengembangkan aspek kognitif serta motoric halus pada anak (Jannah,

2018: 121) Media *puzzle* yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa potongan-potongan gambar pekerjaan masyarakat di daerah dataran rendah, dataran tinggi, dan pantai.

Hastuti, W (2017) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa Media *puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPA, hasil analisis data menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,27 > 1.68195$, dengan hasil *pre-test*, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 60 yang tergolong dalam kategori rendah. Sedangkan nilai rata-rata hasil *post-test* adalah 88,59 yang menandakan bahwa hasil setelah diberi perlakuan meningkat dengan rentang yang begitu besar. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019) mendapatkan hasil bahwa ada pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar kognitif peserta didik di Sekolah Dasar. Hasil belajar peserta didik dapat diketahui bahwa nilai $sig = 0,000 < 0,05$. 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.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis melakukan penelitian terkait dengan penggunaan media pembelajaran *puzzle* untuk materi matapencaharian masyarakat berdarkan bentang alam . Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada pelajaran IPAS dengan materi matapencaharian masyarakat berdarkan bentang alam di SDN Rejosari 01 Semarang. Selain itu, melalui penggunaan media *puzzle* ini dipandang mampu menghadirkan suasana kondusif yang berpengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2014) metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang di gunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat: 1) Variabel Bebas adalah variabel yang

mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu media pembelajaran *puzzle*. 2) Variabel Terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Variabel terikat pada penelitian ini adalah hasil belajar pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN Rejosari 01 Semarang.

Penelitian ini merupakan penelitian Eksperimen dengan jenis *Pre-Experimental Design* tipe *One-Group Pre-test Post-test Design* . Penelitian ini difokuskan pada hasil belajar peserta didik kelas IV terhadap pembelajaran IPAS, khususnya pada materi bentang alam dengan menggunakan media *puzzle*. Desain ini menggunakan *pre-test* sebelum diberi perlakuan. Menurut Sugiyono, (2016: 110-111) dengan pemberian *pre-test* hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Menurut Sugiyono (2016: 117), populasi adalah wilayah yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dijadikan penelitian dan ditarik

kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Rejosari 01 Semarang.

Teknik sampling adalah teknik yang dilakukan dalam pengambilan sampel (Sugiyono, 2016: 118). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik Sampling jenuh adalah teknik pengambilan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Niswara, *et.al.*, 2019). Sehingga yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV yang berjumlah 25 orang, terdiri dari 12 peserta didik laki-laki dan 13 peserta didik perempuan. Tehnik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Adapun instrumen untuk pengumpulan data adalah lembar evaluasi peserta didik.

Tehnik analisis datanya terdiri dari analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil belajar kognitif peserta didik antara *pretest* dan *posttest* (Iswara, *et.al.*, 2018). Adapun analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis. Teknik pengujian yang digunakan menggunakan *uji paired sampel t test* dengan bantuan SPSS

versi 22.0, namun sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dengan kriteria pengujian yaitu jika nilai *pre-test* dan *post-test* $> 0,05$ maka data dikatakan berdistribusi normal dan jika nilai *pre-test* dan *post-test* $< 0,05$ maka data dikatakan tidak berdistribusi normal. (Dewi, R. K., & Wardani, K. W, 2020). Sedangkan untuk menguji efektifitas dari media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik, peneliti menggunakan uji N-Gain. Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

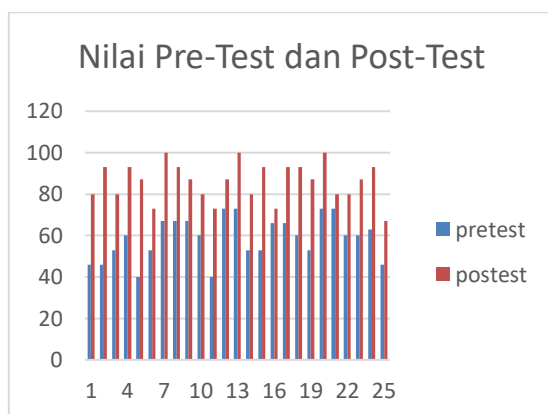
C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN Rejosari 01 Semarang. Pada tahap awal penelitian, peneliti memberikan tes awal (*pre-test*) terhadap peserta didik dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik. Kemudian pada tahap akhir penelitian, peneliti memberikan tes akhir (*Post-test*) terhadap kelas eksperimen yang dilaksanakan setelah memberikan perlakuan

(treatment) yang bertujuan untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan analisis data pada penelitian ini sebelum ditentukan apakah media puzzle memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN Rejosari dilakukan perhitungan analisis data dengan menggunakan Uji Normalitas Data, Uji Hipotesis dan Uji N – Gain.

Berikut adalah data hasil belajar peserta didik di SDN Rejosari 01 Semarang setelah mengikuti *pre-test* dan *post-test*



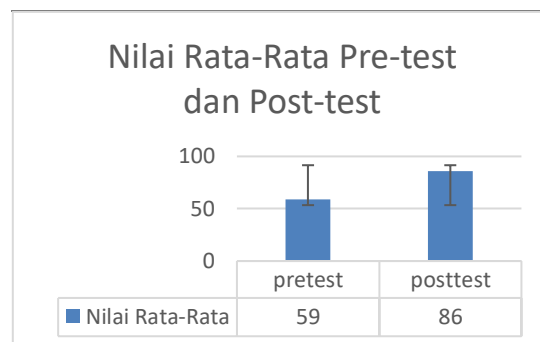
Grafik 1. Hasil Pre-test dan Post-Test

Grafik1 adalah hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik kelas IV D yang berjumlah 25 anak. Untuk rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* dijelaskan pada table di bawah ini.

Tabel 1. Hasil pre-test dan post-test peserta didik kelas IV D

Keterangan	Pretest	Posttest
------------	---------	----------

Nilai Tertinggi	73	100
Nilai Terendah	40	73
Rata-Rata	59	86



Grafik 2 Nilai Rata-Rata *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan tabel 1 dan grafik 2 dapat dijelaskan bahwa dari 25 orang sampel penelitian rata-rata nilai pretest sebesar 59 dan rata-rata hasil nilai posttest adalah 86. Nilai terendah hasil pre test adalah 40 dan nilai tertinggi 73. Hasil post test terendah 73 dan tertinggi 100. Dengan demikian menunjukkan bahwa kelas saat diberi perlakuan Media *Puzzle* mendapatkan nilai rata-rata lebih tinggi daripada sebelum diberi perlakuan.

Selanjutnya sebagai syarat uji parametrik dilakukan uji normalitas. Hasil normalitas dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistik	Df	Sig.	Statistik	Df	Sig.
Pretest	,123	25	,200 [*]	,966	25	,548
Posttest	,175	25	,048	,933	25	,105

Berdasarkan jumlah sampel dalam penelitian yaitu sebanyak 25

anak atau < 50 , maka analisis yang digunakan adalah pada table Shapiro Wilk (Sintia, I., et al., 2022). Berdasarkan tabel 2 diperoleh hasil signifikansi pretest 0,548 dan signifikansi posttest 0,105. Hasil tersebut menunjukkan bahwa signifikansi pretest maupun posttest $> 0,05$, artinya hasil tes berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan uji parametrik.

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan program SPSS versi 22.0 dengan menggunakan *paired sample t test*. Menurut Nuryadi, et.al (2017: 101) *paired t test* merupakan salah satu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak bebas (berpasangan) artinya satu individu atau objek penelitian dikenai 2 perlakuan yang berbeda yaitu perlakuan sebelum dan sesudah. Hasil uji perbedaan (uji t) sampel berpasangan *paired sampel t test* dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Uji Perbedaan Sempel Berpasangan

		Paired Samples Test						T	Df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences				95%				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pa	pret	-	10,30	2,060	-	-	-	24	,000	
ir 1	est	26,52	016	03	30,77	22,26	12,87			
-	-	000			170	830	4			
pos	tes									
t										

Setelah melakukan analisis uji *paired sampel t test* berdasarkan tabel 3 diatas, langkah selanjutnya

adalah uji hipotesis penelitian. Langkah-langkah pengujian hipotesis bertujuan untuk menentukan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Hasil uji hipotesis menggunakan uji paired sample t – test dengan SPSS versi 22.0 diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Jika nilai Sig.(2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima, namun jika Sig.(2-tailed) $\leq 0,05$ maka H_0 ditolak, karena nilai hasil signifikan lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV. Penelitian ini juga menggunakan uji N-Gain. Uji N-Gain ini dilakukan untuk mengetahui seberapa kuat keefektifan dari media *puzzle*.

Tabel 4 Uji N-Gain

	N	Mini mum	Maxi mum	Mean
ngain _skor	25	,21	1,00	,6650
ngain _pers en	25	20,59	100,00	66,5050
Valid N (listwise)	25			

Table 5 Kategori Perolehan Skor N-Gain

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Hasil rata-rata uji N-Gain skor sebesar 0,66 yang berarti dalam kategori sedang, karena $0,3 < 0,66 \leq 0,7$. Sedangkan jika dibuat persen skor N-Gain persen sebesar 66,5. Dari data diatas menunjukkan bahwa perolehan skor N-Gain dalam kategori sedang yang artinya penggunaan media *puzzle* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPAS kelas IV di SDN Rejosari 01 Semarang.

Data awal penelitian menggunakan data dari nilai *Pretest* peserta didik. Rata-rata nilai *Pretest* yaitu sebesar 59 dan *Posttest* sebesar 86. Berdasarkan uji normalitas, data awal penelitian yang berasal dari nilai *Pretest* peserta didik adalah berdistribusi normal. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil signifikansi $0,54 > 0,05$ artinya data berdistribusi normal. Sedangkan nilai *Post test* juga berdistribusi normal, dibuktikan dengan hasil $0,105 > 0,05$. Setelah data berdistribusi normal maka selanjutnya dilakukan uji t dengan menggunakan SPSS versi 22.0. Dari uji *paired sampel t test* yang sudah dilakukan mendapatkan hasil nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, artinya terdapat perbedaan nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat dikatakan penggunaan media *puzzle* dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun analisis uji N-Gain diperoleh 0,66 dapat dikatakan bahwa penggunaan media *puzzle* ini berada pada kategori sedang dan cukup efektif untuk digunakan dalam kegiatan belajar dan pembelajaran.

Hasil tersebut juga diperkuat dengan hasil penelitian sebelumnya bahwa Penggunaan media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan analisis hasil uji t sampel berpasangan terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* siswa menghasilkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ (Yunita, S., & Supriatna, U. 2021). Hasil penelitian lain oleh Veni, Aries, & Kiswoyo, (2019) penelitian tersebut mendapatkan hasil t-hitung $> t$ -tabel yaitu $14,175 > 2,042$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Number Head Together* berbantu media *Puzzle* efektif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 01 Damarjati Jepara.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SDN Rejosari 01 Semarang mata pelajaran IPAS tentang pengaruh penggunaan media *puzzle*, rata-rata hasil belajar peserta

didik meningkat setelah diberi perlakuan. Berdasarkan hasil analisis data sampel berpasangan terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik menghasilkan nilai signifikasi $0,000 < 0,05$, yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar dan diperkuat dengan hasil analisis N-Gain diperoleh 0,66 menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggita, Z. (2020). Penggunaan powtoon sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 44-52.
- Annisa, F., & Marlina, M. (2019). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe index card match terhadap aktivitas dan hasil belajar matematika peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1047-1054.
- Ardiansyah, M. A. M. (2021, January). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif. In *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi)* (Vol. 5, No. 1).
- Bare, Y., Hadi, S., Putra, J., & Bunga, Y. N. (2021). Implementasi Biology Club I Di Sma Karitas Watuneso, Kecamatan Lio Timur, Kabupaten Ende. *Jurnal*
- Abdinus : *Jurnal Pengabdian Nusantara*, 4(2), 321–328.
- Dewi, R. K., & Wardani, K. W. (2020). Pengaruh model pembelajaran picture and picture ditinjau dari kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1066-1073.
- Fitrianti, L. (2018). Prinsip kontinuitas dalam evaluasi proses pembelajaran. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 10(1), 89-102
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1-17.
- Hastuti, W. (2017). *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ipa Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng* (Doctoral dissertation, Muhammadiyah University Makassar).
- Iswara, W., Gunawan, A., & Dalifa, D. (2018). Pengaruh Bahan Ajar Muatan Lokal Mengenal Potensi Bengkulu Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 1-7.
- Jannah, A. I. L. (2018). *Asyiknya bermain*. Yogyakarta: Lontar Mediatama
- Kurnia, V. T., Damayani, A. T., & Kiswoyo, K. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 192-201.

- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *EDISI*, 3(2), 312-325.
- Mansur, R. (2018). Lingkungan Yang Mendidik Sebagai Wahana Pembentukan Karakter Anak. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 33–46. Retrieved from <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/730>.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.
- Muliani, D.S., & Makkasau, A.S. D. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Pada Siswa Kelas V Sdn 23 Takku Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep. *Global Journal Teaching Professional*, 1(1), 24–29.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Niswara, R., Muhajir, M., & Untari, M. F. A. (2019). Pengaruh model project based learning terhadap high order thinking skill. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(2).
- Nurhamidah, I. (2018). Problematika kompetensi pedagogi guru terhadap karakteristik peserta didik. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 27-38.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(01), 1-6.
- Nuryadi, et.all. (2017). Dasar-Dasar Statistik Penelian. Yogyakarta: Sibuku Media
- Pagarra, H., & Idrus, N. A. (2018). Pengaruh penggunaan video pembelajaran ipa terhadap minat belajar siswa kelas III SD Inpres Lanraki 2 Kecamatan Tamalanrea Kota Makassar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 8(1), 30-40.
- Putra, S. H. J. (2021). Pendekatan Jelajah Alam Sekitar (Jas): Dampaknya Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Smp. *Journal Of Natural Science And Integration*, 4(2), 204.
<https://doi.org/10.24014/jnsi.v4i2.10030>
- Ridho, D. A. A. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Perbaikan Moral dan Etika Siswa. *Journal on Education*, 5(3), 9574-9585.
- Saryanti, E. (2022). Penggunaan Media Puzzle Pecahan Biasa Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman

Siswa Pada Materi Pecahan.
Conference.Ut.Ac.Id.

Subarkah, M. A., & Salim, A. (2021). Analisis kesulitan belajar peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) di tengah pandemi covid-19. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 17(1).

Sugiyono (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung:Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Susanto Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di SD*. Jakarta. Kencana

Widana, I. W., & Diartiani, P. A. (2021). Model pembelajaran problem based learning berbasis etnomatematika untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 10(1), 88-98.

Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999-2006.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.