PENGARUH PENERAPAN MEDIA *PUZZLE* KATA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS I SDN 124386 PEMATANGSIANTAR

Mia Naftalia Napitupulu[1], Desi Sijabat[2], Sukardo Sitohang[3]
[1,2,3]PGSD Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar
[1]mianapitupulu05@gmail.com , [2]desisijabat9@gmail.com
[3]sukardositohang123@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by the low learning outcomes of first-grade students in Indonesian language at SDN 124386 Pematangsiantar, which were caused by teacher-centered instruction and the limited use of engaging learning media. The study aimed to determine the effect of word puzzle media on students' Indonesian language learning outcomes. This research employed a quantitative approach using an experimental method with a One Group Pretest–Posttest Design. The sample consisted of 22 first-grade students selected through total sampling. Learning achievement tests were administered before and after the treatment. The collected data were analyzed using normality, homogeneity, and t-tests. The results indicated that students' average learning outcomes improved after the implementation of the word puzzle media. The hypothesis testing showed that the calculated t-value (15.54) was higher than the t-table value (2.08) at a significance level of 0.05, indicating that the alternative hypothesis was accepted. These findings demonstrate that the use of word puzzle media has a significant positive effect on Indonesian language learning outcomes among first-grade students at SDN 124386 Pematangsiantar. The implementation of word puzzle media enhanced students' engagement, motivation, and participation during the learning process, leading to improved academic achievement.

Keywords: word puzzle media, learning outcomes, Indonesian language

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SDN 124386 Pematangsiantar yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle kata terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain One Group Pretest-Posttest Design. Sampel penelitian berjumlah 22 siswa yang dipilih menggunakan teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Data dianalisis

menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah penerapan media puzzle kata. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t_{hitung} = 15,54 lebih besar daripada t_{tabel} = 2,08 pada taraf signifikansi 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle kata memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SDN 124386 Pematangsiantar. Media puzzle kata mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Kata Kunci: media puzzle kata, hasil belajar, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta menjadi fondasi utama dalam pembangunan bangsa. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter yang dibutuhkan dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun demikian, kualitas pendidikan di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan data yang dipublikasikan oleh **World Population Review**, kualitas pendidikan Indonesia masih berada pada peringkat yang relatif rendah dibandingkan beberapa negara di kawasan Asia Tenggara. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peningkatan mutu pendidikan masih menjadi perhatian utama dalam penyelenggaraan pendidikan nasional (Larasati, 2022).

Berbagai kebijakan telah dilakukan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan, salah satunya melalui implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (*student-centered learning*) dan mendorong guru untuk lebih kreatif serta inovatif dalam memilih strategi, model, maupun media pembelajaran yang mampu menciptakan proses belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Inovasi pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, sehingga guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi,

tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik (Panjaitan et al., 2025; Nadhiro & Anshiro, 2023).

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan dasar adalah Bahasa Indonesia. Mata pelajaran ini tidak hanya bertujuan mengembangkan kemampuan berkomunikasi, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir peserta didik melalui keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Penguasaan keterampilan berbahasa sejak sekolah dasar menjadi fondasi bagi keberhasilan peserta didik dalam mempelajari berbagai mata pelajaran lainnya. Oleh karena itu, proses pembelajaran Bahasa Indonesia harus dirancang secara efektif agar mampu meningkatkan kemampuan literasi peserta didik sejak dini.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang dicapai peserta didik. Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar tidak hanya menunjukkan tingkat penguasaan materi pembelajaran, tetapi juga menjadi indikator keberhasilan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar menjadi salah satu tujuan utama yang harus dicapai dalam setiap kegiatan pembelajaran (Manurung et al., 2022; Sitohang et al., 2023).

Dalam praktiknya, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Salah satu faktor eksternal yang memiliki pengaruh besar adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih konkret, meningkatkan perhatian siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Sebaliknya, pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah cenderung membuat siswa pasif sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SDN 124386 Pematangsiantar, ditemukan

bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan interaksi antara guru dan siswa belum berlangsung secara optimal sehingga sebagian besar siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan mengenal huruf, membaca kata sederhana, serta memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Dampak dari kondisi tersebut terlihat pada hasil belajar siswa yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sekolah, yaitu 70.

Data hasil ujian bulanan menunjukkan bahwa dari 21 siswa kelas I, hanya sembilan siswa yang memperoleh nilai sesuai atau di atas KKTP, sedangkan dua belas siswa lainnya masih memperoleh nilai di bawah standar ketuntasan. Persentase siswa yang belum mencapai KKTP mencapai lebih dari separuh jumlah peserta didik, sehingga menunjukkan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia masih memerlukan upaya perbaikan melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Upaya meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan melalui penerapan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu media yang dinilai mampu meningkatkan aktivitas belajar adalah media puzzle kata. Media ini merupakan permainan edukatif yang dirancang dengan cara menyusun potongan-potongan huruf menjadi kata atau kalimat yang bermakna. Selain melatih kemampuan membaca permulaan, media puzzle kata juga mampu mengembangkan kemampuan berpikir logis, konsentrasi, daya ingat, kemampuan memecahkan masalah, serta kerja sama antarsiswa. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi mengikuti proses pembelajaran (Fadhilah & Rifayanti, 2024; Febyarum, 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle memberikan dampak positif terhadap proses maupun hasil pembelajaran. Penelitian Raudhatul (2023) menunjukkan bahwa penerapan media puzzle mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang ditandai dengan meningkatnya persentase ketuntasan belajar dari siklus I ke siklus II. Penelitian Hardika dan Heru (2023) juga membuktikan bahwa penggunaan puzzle huruf meningkatkan kemampuan membaca permulaan serta minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Selanjutnya, Hayati dan Yamin (2023) menemukan bahwa media puzzle berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi cerita dongeng di sekolah dasar. Sementara itu, Putri dan Dafit (2023) menyatakan bahwa media puzzle suku kata memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian Ardiyanti et al. (2021) juga memperlihatkan bahwa penerapan model pembelajaran STAD berbantuan media puzzle mampu meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa secara signifikan.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih memiliki beberapa keterbatasan. Sebagian besar penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang lebih berfokus pada perbaikan proses pembelajaran secara bertahap, sedangkan penelitian pengembangan lebih menitikberatkan pada validitas media yang dihasilkan. Selain itu, sebagian penelitian dilakukan pada materi pembelajaran dan jenjang kelas yang berbeda sehingga hasilnya belum sepenuhnya menggambarkan efektivitas media puzzle kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas I, khususnya materi *Aku Ingin*. Dengan demikian, masih diperlukan penelitian eksperimen yang mampu memberikan bukti empiris mengenai pengaruh penggunaan media puzzle kata terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian ini memiliki kebaruan (*novelty*) pada penggunaan media puzzle kata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi *Aku Ingin* pada siswa kelas I SDN 124386

Pematangsiantar dengan menggunakan pendekatan kuantitatif melalui desain *One Group Pretest–Posttest Design*. Fokus penelitian tidak hanya mengamati peningkatan aktivitas belajar, tetapi juga menguji secara statistik pengaruh penggunaan media puzzle kata terhadap hasil belajar siswa. Pendekatan ini memberikan bukti empiris mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis permainan sebagai alternatif inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia pada fase awal sekolah dasar.

Media puzzle kata dipilih karena sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas rendah yang masih berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, peserta didik lebih mudah memahami materi apabila disajikan melalui benda nyata atau media yang dapat dimanipulasi secara langsung. Aktivitas menyusun huruf menjadi kata melalui puzzle memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, berkolaborasi, sekaligus mengembangkan kemampuan mengenal huruf, membaca kata, serta memahami makna kosakata dalam suasana belajar yang menyenangkan. Kondisi tersebut diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar sekaligus memperbaiki hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan media puzzle kata terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I SDN 124386 Pematangsiantar. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru sekolah dasar dalam memilih media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengetahui pengaruh penerapan media puzzle kata terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SDN 124386 Pematangsiantar. Desain penelitian yang digunakan adalah

One Group Pretest–Posttest Design, yaitu desain eksperimen yang melibatkan satu kelompok penelitian tanpa kelompok kontrol. Pada desain ini, peserta didik diberikan tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) setelah pembelajaran menggunakan media puzzle kata sehingga perubahan hasil belajar dapat diketahui secara objektif.

Penelitian dilaksanakan di SDN 124386 Pematangsiantar pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas I yang berjumlah 22 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan **total sampling**, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Pemilihan teknik ini dilakukan karena jumlah populasi relatif kecil sehingga seluruh siswa dapat dilibatkan sebagai subjek penelitian untuk memperoleh gambaran hasil yang lebih representatif.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah **media puzzle kata**, sedangkan variabel terikat adalah **hasil belajar Bahasa Indonesia** siswa kelas I pada materi *Aku Ingin*. Penerapan media puzzle kata dilakukan melalui kegiatan menyusun huruf menjadi kata yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Adapun hasil belajar diukur pada ranah kognitif melalui tes yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan.

Instrumen penelitian berupa tes objektif yang telah melalui uji kualitas instrumen meliputi uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda. Pengujian tersebut dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan memenuhi persyaratan sebagai alat ukur yang valid dan reliabel sehingga mampu mengukur hasil belajar siswa secara tepat.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi. Tes digunakan untuk memperoleh data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media puzzle kata, sedangkan dokumentasi digunakan untuk memperoleh data pendukung selama pelaksanaan penelitian,

seperti data peserta didik dan proses pembelajaran.

Data penelitian dianalisis secara kuantitatif menggunakan statistik inferensial. Tahap analisis diawali dengan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan **uji-*t*** pada taraf signifikansi 5% (α = 0,05). Hipotesis penelitian diterima apabila nilai **t**_{hitung} lebih besar daripada **t**_{tabel}, yang menunjukkan bahwa penerapan media puzzle kata memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SDN 124386 Pematangsiantar.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media puzzle kata terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SDN 124386 Pematangsiantar. Sebelum diberikan perlakuan, siswa terlebih dahulu mengikuti **pretest** untuk mengetahui kemampuan awal. Selanjutnya, proses pembelajaran dilaksanakan dengan menggunakan media puzzle kata pada materi *Aku Ingin*. Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai, siswa diberikan **posttest** untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah penerapan media pembelajaran tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media puzzle kata. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata posttest dibandingkan nilai rata-rata pretest. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle kata mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih baik dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data penelitian terlebih dahulu dianalisis melalui uji prasyarat, yaitu uji normalitas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik menggunakan uji-*t*.

Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji-*t* pada taraf signifikansi 5%. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai **t**_{hitung} sebesar **15,54**, sedangkan nilai **t**_{tabel} sebesar **2,08**. Karena nilai **t**_{hitung} lebih besar daripada **t**_{tabel} (**15,54 > 2,08**), maka hipotesis alternatif ($\mathbf{H_a}$) diterima dan hipotesis nol ($\mathbf{H_0}$) ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan media puzzle kata memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SDN 124386 Pematangsiantar.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media puzzle kata memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SDN 124386 Pematangsiantar. Peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa media puzzle kata mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Selama pembelajaran berlangsung, siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam menyusun huruf menjadi kata sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna. Aktivitas tersebut membantu siswa memahami materi melalui pengalaman konkret yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar.

Media puzzle kata juga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Pada awal pembelajaran, sebagian siswa masih mengalami kesulitan mengenal huruf dan membaca kata sederhana. Namun, setelah menggunakan media puzzle kata, siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran karena proses belajar dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Kondisi tersebut membuat siswa lebih aktif berdiskusi, bekerja sama, dan berani mencoba menyusun huruf menjadi kata yang benar. Dengan meningkatnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, pemahaman terhadap materi juga mengalami peningkatan sehingga berdampak pada hasil belajar yang lebih baik.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pendapat **Fadhilah dan**

Rifayanti (2024) yang menyatakan bahwa media puzzle dapat membantu siswa mengingat materi pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir logis, serta mengembangkan kemampuan memecahkan masalah. Selain itu, **Febyarum (2021)** menjelaskan bahwa media puzzle kata mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan melalui aktivitas mengenal huruf, menyusun suku kata, hingga membentuk kata dan kalimat sederhana. Dengan demikian, media puzzle tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai media yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik.

Hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian **Raudhatul (2023)** yang menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. Penelitian **Hardika dan Heru (2023)** juga menemukan adanya peningkatan kemampuan membaca setelah penggunaan media puzzle huruf. Selanjutnya, penelitian **Hayati dan Yamin (2023)** membuktikan bahwa media puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada sekolah dasar. Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada peserta didik kelas rendah.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada satu kelas dengan jumlah sampel yang relatif kecil serta menggunakan desain **One Group Pretest–Posttest Design** tanpa kelompok kontrol. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol dan jumlah sampel yang lebih besar agar efektivitas media puzzle kata dapat dibandingkan secara lebih komprehensif pada berbagai karakteristik peserta didik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle kata merupakan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong keaktifan, motivasi, kerja

sama, serta keterampilan membaca permulaan siswa. Temuan ini memberikan implikasi praktis bagi guru sekolah dasar untuk lebih memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media puzzle kata memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas I SDN 124386 Pematangsiantar pada materi *Aku Ingin*. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis yang menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar 15,54 lebih besar daripada t_{tabel} sebesar 2,08 pada taraf signifikansi 5%, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle kata mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Penerapan media puzzle kata menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih mudah mengenal huruf, menyusun kata, memahami materi pembelajaran, serta berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Selain meningkatkan hasil belajar, media ini juga mendorong motivasi, konsentrasi, kerja sama, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa media puzzle kata dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif bagi guru sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar

DAFTAR PUSTAKA

Hayati, A., Yamin 2023 “Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cerita Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”. *Jurnal Education.* Vol 9(2) : pp 440-444

Larasati M., 2022. "Kualitas Pendidikan Di Indonesia". *Journal Of Educational and Language Research.* Vol. 2 (5): hal 1

Panjaitan, E., Sitohang, S., Thesalonika, E. 2025 "Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas II SD Negeri 098166 Perumnas Batu VI". *Journal Of Science Research.* Vol. 5(4) : hal 2-3

Nadhiroh, S., Anshori, I. 2023 "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam". *Fitrah: Journal Of Islamic Education.* Vol 4(1): hal 57

Sitohang, C, R., Thesalonika, E., Sijabat, D. 2023 "Pengaruh Media Kartu *Truth Or Dare* Terhadap Hasil Belajar Matematika Di Kelas IV SD Negeri 122357 Pematangsiantar". *Jurnal Riset Ilmiah*. Vol 2(10):

Fadhilah, I, N., Rifayanti, Z, E, T., 2024. "Penggunaan Media *Puzzle* Materi IPAS Pada Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Nurul Huda I Kepatihan". *Journal Of Primary and Children's Education*. Vol 7(1): hal 54

Febyarum, L 2021. Pengaruh Media Permainan *Puzzle* Huruf Terhadap Kemampuan Literasi Pada Anak Usia Dini Di TK IT Mekarsari Natar. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.