PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Fadillah[1], Munjiatun[2], Zufriady[3]
[1,2,3] PGSD FKIP Universitas Riau
fadillah0939@student.unri.ac.id, munjiatun@lecturer.unri.ac.id,
zufriady@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of PPKn students of grade V of SD Negeri 184 Pekanbaru who have not met the criteria for achieving learning objectives (KKTP). It is known that low learning outcomes are caused by less varied learning in the use of learning models and media so that it reduces student activity and has an impact on student learning outcomes. This study aims to determine and describe the effect of the Problem Based Learning learning model assisted by Puzzle media on students' PPKn learning outcomes. This type of research is quantitative research with an experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design. The sample of this study was 28 students of grade V. The data collection technique used a test with a question instrument in the form of multiple choice questions that had been tested for validity, reliability, level of difficulty and question discrimination. Based on the results of the study, the average pretest score was 57.57 and the average posttest score was 83.00, which showed an increase. The results of the hypothesis test using the Paired Sample T Test obtained a significance value (2-tailed) of 0.000 <0.05 so that H_a was accepted and H_0 was rejected. The N-gain test results obtained a gain score of 0.6103, which is considered moderate, and a gain percentage of 61.03%, which is considered quite effective.

Keywords: Problem-based learning model, puzzle media, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar PPKn siswa kelas V SD Negeri 184 Pekanbaru yang belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Diketahui hasil belajar rendah tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang kurang bervariatif pada penggunaan model dan media pembelajaran sehingga membuat keaktifan siswa berkurang dan berdampak pada hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan

pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Puzzle* terhadap hasil belajar PPKn siswa. Jenis penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dengan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Adapun sampel penelitian ini siswa kelas VD berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dengan instrumen soal berupa soal pilihan ganda yang telah dilakukan pengujian validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda soal. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 57,57 dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 83,00 yang menunjukkan terjadinya peningkatan. Hasil uji hipotesis menggunakan *uji Paired Sample T Test* memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000<0,05 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Pada hasil uji N-gain diperoleh *gain score* sebesar 0,6103 yang termasuk kategori sedang dan *gain persen* sebesar 61,03% termasuk kategori cukup efektif.

Kata Kunci: Model pembelajaran *problem based learning*, media *puzzle*, hasil belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang mengedepankan nilai-nilai luhur yang berakar pada budaya Indonesia untuk menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang tidak hanya terfokus pada pengetahuan, tetapi juga memiliki moral sesuai Pancasila dan Undang-Undang Dasar tahun 1945. Hal ini berperan penting dalam membina generasi penerus bangsa agar menjadi individu yang memiliki kebermanfaatan dan kritis terhadap isu-isu kewarganegaraan. Menurut Nuraisyah & Pratomo (2023), tujuan pembelajaran PPKn tingkat sekolah dasar yaitu agar siswa memiliki kemampuan berpikir kritis, berpartisipasi aktif, bertanggung jawab, dan potensi berkembang secara positif dalam kehidupan masyarakat. Sehingga upaya meningkatkan kualitas pembelajaran PPKn di tingkat sekolah dasar menjadi bagian yang tak kalah penting agar tercapainya tujuan tertentu, sebagaimana yang diamanatkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Silalahi dkk., 2024).

Pada kenyataan, pembelajaran PPKn kurang dikemas dengan model pembelajaran yang berkualitas, hanya menitikberatkan pada pembelajaran konvensional (*teacher centered*) karena dianggap lebih praktis yaitu

hemat waktu dan tidak memerlukan kreatifitas guru. Akibat kurangnya interaksi antara guru dan siswa membuat pembelajaran berjalan pasif dan kondisi ini kurang menstimulus siswa (Indriani, 2022). Guru harus mengatasi tantangan tersebut dengan membuat pembelajaran menjadi lebih konkret, relevan, dan menarik sekaligus memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan siswa setleha mengalami pembelajaran yang ditunjukkan adanya perubahan pada diri siswa ke arah yang lebih baik diperoleh melalui pengukran nilai (Mustazifa P dkk., 2025). Dalam proses pembelajaran, guru tidak sekadar mengajar siswa melainkan juga membantu siswa mencapai keberhasilan yang diajarkan oleh guru dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar. Setelah pembelajaran idealnya aspek kognitif siswa mengalami peningkatan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan bebarapa guru kelas di sekolah dasar, ditemukan permasalahan dalam pembelajaran PPKn yaitu rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh tes awal pembelajaran PPKn yang menunjukkan bahwa dari 28 siswa kelas VD, sebanyak 5 (17,9%) siswa yang tuntas dan 23 (82,1%) siswa yang belum tuntas mencapai KKTP. Diketahui pembelajaran seringkali dilakukan bersifat satu arah yaitu didominasi oleh guru karena dianggap praktis untuk mengkondisikan kelas. Terlihat pelaksanaan pembelajaran menggunakan model dan media pembelajaran yang kurang bervariatif, membuat siswa jenuh dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Penggunaan model dan media pembelajaran yang kreatif sangat dibutuhkan dalam upaya memperbaiki kualitas pembelajaran PPKn di sekolah.

Salah satu model pembelajaran yang dinilai cocok untuk diterapkan pada pembelajaran PPKn kelas V dengan materi Pancasila dalam Kehidupanku adalah *problem based learning.* Model ini menekankan pembelajaran yang dimulai dari adanya permasalahan yang harus dipecahkan dan untuk siswa yang belum berpengalaman, permasalahan yang diajukan sebaiknya konkret (Asrifah dkk., 2020). Pembelajaran berbasis masalah berlandaskan teori

kontruktivisme, siswa belajar bersama kelompok untuk melakukan penyelidikan dan pemecahan masalah yang membuat daya berpikir siswa semakin terasah. Proses ini mendorong siswa untuk mempelajari konsep kewarganegaraan dengan pemahaman yang meningkat dan mengembangkan keterampilan praktis seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi dan kemandirian yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sebagai warga negara yang aktif (Indriani, 2022). Model-model pembelajaran tentu memiliki ciri khas tersendiri, dan dari setiap model pembelajaran pun memiliki kelebihan dan kekurangannya. Dengan itu, sudah kewajiban guru untuk memperbaiki dan mengembangkan model pembelajaran agar dapat memfasilitasi pembelajaran dan siswa tertarik menikmati pembelajarannya (Zufriady & Kurniaman, 2019).

Pembelajaran yang interaktif tak menutup kemungkinan membuat siswa merasa bosan, oleh karena itu guru dapat mengelaborasikan model pembelajaran dengan media pembelajaran yang menarik serta mampu memvisualisakan masalah secara konkret. Penelitian ini akan mengintegrasikan model pembelajaran *problem based learning* dengan berbantuan media *puzzle*. Media *puzzle* sebagai media visual bersifat bongkar pasang ini meningkatkan konsentrasi siswa dalam pemecahan masalah saat menyusun potongan *puzzle* dengan cara menyenangkan (Wulandari & Kurniawan, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *problem based learning* dengan berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 184 Pekanbaru pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yaitu Pre Experimental dengan desain *one group pretest-posttest design* atau melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Kelas eksperimen tersebut adalah kelas VD yang berjumlah 28 siswa terdiri atas 12 siswa perempuan dan 16 siswa laki-

laki. Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu menyiapkan instrumen penelitian yaitu instrumen pengumpulan data berupa soal tes dan perangkat pembelajaran berupa modul ajar, LKPD, media ajar, bahan bacaan. Instrumen tes digunakan sebagai alat penilaian berbentuk tugas yang diberikan dan diselesikan oleh siswa sehinggah memperoleh nilai hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini tes terbagi menjadi dua yaitu pretest atau tes awal sebelum diberikan perlakuan dan posttest atau tes akhir yang diberikan setelah perlakuan dengan tujuan melihat pengaruh atau perbedaan kondisi setelah diberikan perlakuan. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji hipotesis dan uji N-gain.

a). Uji Normalitas adalah uji yang digunakan untuk mengetahui sebaran data yang diamati pada suatu variabel berdistribusi normal atau tidak.

Tabel 1. Kriteria Uji Normalitas

Normalitas	Kriteria
Hasil signifikan > 0,05	Normal
Hasil signifikan < 0,05	Tidak Normal

Sumber: (Pramono dkk., 2021)

b). Uji Hipotesis, digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan antara variabel satu dengan variabel lain. Jika sig < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Kemudian jika sig > 0,05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

c) Uji N-gain atau (*Normalized Gain*), uji yang digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menghitung selisih nilai *pretest* dan nilai *posttest.*

Tabel 2. Kriteria N-gain

Indeks N-Gain	Kategori
N-Gain > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ N-Gain ≤ 0,7	Sedang
N-Gain < 0,3	Rendah

Tabel 3. Kriteria N-gain Persen

Persentase (%)	Kategori
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan sebanyak lima kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan *pretest* dengan memberikan soal objektif berjumlah 25 soal kepada siswa kelas VD dengan tujuan

mengetahui pemahaman awal siswa sebelum perlakuan. Pertemuan kedua, ketiga dan keempat diberikan perlakuan kepada siswa yaitu pelaksanaan pembelajaran PPKn dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle* dengan

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	28	36	84	57.57	12.758
Posttest	28	64	96	83.00	8.119
Valid N (listwise)	28				

materi Pancasila dalam Kehidupanku. Pada pertemuan kelima dilaksanakan *posttest* dengan memberikan soal objektif berjumlah 25 soal, tes akhir ini bertujuan mengetahui pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan. Berikut adalah hasil analisis statistik deskriptif nilai *pretest* dan *posttest*.

Gambar 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

Berdasarkan gambar 1 dapat diketahui adanya perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Nilai minimum yang diperoleh untuk *pretest* adalah 36 sedangkan untuk *posttest* adalah 64. Kemudian nilai maksimum yang diperoleh untuk *pretest* adalah 84 dan untuk *posttest* adalah 96. Diperoleh nilai rata-rata (*mean*) dari *pretest* adalah 57,57 dan nilai *mean* yang didapat dari *posttest* adalah 83.00.

No	Data	Jumlah Siswa	KKTP	Ketuntasan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1	*Pretest*	28	75	5	23
2	*Posttest*			24	4

Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan gambar 2 terlihat nilai *posttest* jumlah siswa yang mencapai KKTP adalah 24 atau 85,71% siswa. Dimana sebelumnya pada saat diberikan *pretest* jumlah siswa yang mencapai KKTP hanya 5 atau 17,86% siswa. Oleh karena itu, sudah terlihat adanya peningkatan hasil belajar sebelum dan setelah diterapkannya model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle.* Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan, maka dilakukan uji hipotesis dengan syarat harus dilakukan uji normalitas.

Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui sebaran data berdistribus normal atau tidak, dengan menggunakan rumus *Shapiro wilk*.

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.934	28	.077
Posttest Hasil Belajar	.960	28	.346

Gambar 3. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan gambar 3 dapat dilihat hasil uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi hasil belajar pada *pretest* dan *posttest* pada taraf signifikan >0,05 yang berarti berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan dengan nilai sig *pretest* 0,077 >0,05 dan nilai sig *posttest* 0,346 >0,05 sehingga data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan jika diterapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle,* menggunakan uji-t atau *paired sample t test* dengan taraf signifikan 5%.

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-25.429	7.714	1.458	-28.420	-22.437	-17.442	27	.000

Gambar 4. Hasil Uji Hipotesis

Berdasarkan gambar 4 didapatkan nilai t hitung -17.442 > t tabel yaitu 2,052 yang berarti t hitung lebih besar dari t tabel dan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 <0,05. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara sebelum dan setelah mendapatkan perlakuan, sehingga Ha diterima.

Uji N-Gain

Uji N-gain dilakukan dengan menghitung selisih antara nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga dapat diketahui peningkatan atau efektivitas penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar PPKn siswa.

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_skor	28	.36	.83	.6103	.11544
Ngain_persen	28	36.36	83.33	61.0315	11.54367
Valid N (listwise)	28				

Gambar 5. Hasil Uji N-Gain

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat hasil uji N-gain skor sebesar 0,6103 dan N-gain persen 61,03%. Menurut (Putri dkk., 2025)**.** N-gain skor sebesar 0,6103 termasuk dalam kategori sedang dan N-gain persen sebesar 61,03% menunjukkan tingkat keefektifan pada kategori cukup efektif.

Penelitian eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest design* yang melibatkan satu kelas ini pelaksanaanya diawali dengan pretest, selanjutnya diberikan

perlakuan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle*, serta diakhiri dengan *posttest*. Pada pembelajaran pertama, kedua dan ketiga, siswa dibagi ke sebanyak 5 kelompok heterogen. Setiap kelompok mendapatkan LKPD, bahan bacaan, dan media *puzzle* sebagai alat bantu pembelajaran saat melakukan kegiatan penyelidikan dan pemecahan masalah.

Pada pembelajaran PPKn yang menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle*, siswa didorong untuk lebih aktif memecahkan permasalahan yang disajikan melalui gambar pada setiap potongan *puzzle*. Aktivitas ini mengharuskan siswa untuk menganalisis, mendeskripsikan, serta menghubungkan informasi pada setiap potongan *puzzle* agar menemukan solusi tepat. Hal ini sesuai dengan keunggulan model pembelajaran *problem based learning* yang diungkapkan (Rahayu dkk., 2022) beberapa diantaranya adalah terampil berpikir kritis. Siswa yang dikelompokkan saling bekerja sama menyelesaikan permasalahan dengan berbantuan media puzzle, serta memiliki kesempatan yang sama untuk bertanggung jawab mendayagunakan seluruh pengetahuan yang dimilikinya secara kritis.

Media *puzzle* memberikan kontribusi positif pada pembelajaran yaitu memvisualisasikan masalah secara konkret sekaligus memperkaya aktivitas pembelajaran karena proses pembelajaran dilaksanakan dengan cara bermain menyusun potongan gambar menjadi utuh yang membuatnya aktif menstimulus keingintahuan, menantang daya ingat dan menghindari kejenuhan. Hal ini sesuai dengan kelebihan media *puzzle* yang diungkapkan oleh (Wulandari & Kurniawan, 2023), beberapa di antaranya adalah pembelajaran lebih interaktif dan inovatif serta dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pemecahan masalah. Sejalan dengan yang diungkapkan oleh Permana, (2019) bahwa penggunaan teks dan gambar pada media *puzzle*, terutama penggunaan gambar dapat memengaruhi suasana hati siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan selama penelitian, siswa pada kelas

eksperimen terlihat lebih aktif dan fokus selama proses pembelajaran. Visualisasi dalam media tersebut tidak sekadar memudahkan siswa memahami konsep pembelajaran, melainkan juga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V Sekolah Dasar. Pernyataan ini didasarkan pada hasil nilai rata-rata *pretest* 57,57 dan rata-rata *posttest* 83,00. Pada pelaksanaan *pretest* hanya 5 (17,86%) siswa dari 28 siswa yang mencapai KKTP, ini menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi masih terbatas. Setelah diberikan perlakuan, mengalami peningkatan ketuntasan menjadi 24 (85,71%) siswa. Penerapan tersebut merupakan strategi pembelajaran yang efektif karena siswa saling bekerjasama dengan kelompok untuk mencapai ketuntasan belajar, ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah berpusat pada siswa (*student center*). Hasil penelitian ini sejalan dengan teori kontruktivisme dikemukakan Jean Piaget dan Lev Vygotsky, dimana siswa membangun pengetahuannya secara aktif melalui interaksi dan pengalaman belajar (Azzahra dkk., 2025).

Untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest,* maka dilakukan uji hipotesis dengan analisis uji *paired sample t test* dengan bantuan SPSS versi 26*.* Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai sig (2-tailed) = 0,000 < 0,05 berarti H_a diterima H_0 ditolak yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan setelah diterapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle*.

Peningkatan nilai yang signifikan pada kelas eksperimen telah mengindikasikan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya pada pembelajaran PPKn materi Pancasila dalam Kehidupanku. Dengan begitu hipotesis dalam penelitian ini diterima. Selanjutnya untuk melihat efektivitas perlakuan model pembelajaran problem based

learning berbantuan media puzzle, diperoleh uji N-gain skor sebesar 0,6103 yang termasuk dalam kategori sedang dan N-gain persen 61,03% yang termasuk dalam kategori cukup efektif meningkatkan hasil belajar PPKn.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis dan perolehan hasil data penelitian yaitu hasil belajar dari rata-rata *pretest* sebesar 57,57. Kemudian setelah diberikan perlakuan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle* diperoleh rata-rata nilai *posttest* sebesar 83.00. Pada hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t test*, hasil sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang berarti kecil dari 0,05 sehingga Ha diterima dan H0 ditolak. Berdasarkan uji N-gain skor sebesar 0,6103 termasuk dalam kategori sedang dan N-gain persen 61,03% yang termasuk dalam kategori cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn Sekolah Dasar. Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan dan pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *puzzle* terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas V SD Negeri 184 Pekanbaru tahun ajaran 2025/2026, sehingga hipotesis penelitian ini diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Asrifah, S., Solihatin, E., Arif, A., Rusmono, & Iasha, V. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Siswa Kelas V SD N Pondok Pinang 05. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, *16*(30), 183–193. https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2719

Indriani, V. L. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn. *Lentera : Jurnal Kajian Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran*, *2*(1), 25–30. https://doi.org/10.56393/lentera.v2i1.1155

Mustazifa P, U., Aziz, A., & Said, T. G. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Kelas IV SD Inpres Kakaskasen Tiga. *DIKSI: JurnalKajianPendidikandanSosial*, *6*(1), 9–20. https://doi.org/https://doi.org/10.53299/diksi.v6i1.1307

Nuraisyah, & Pratomo, W. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaran. *Paidea: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, *3*(1), 16–25.

Permana, D. (2019). Using Stereoscopic 3D Images for Effective Learning in Primary School. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, *1*(5), 411–415. https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i5.1369

Putri, D. M. A., Mitarlis, & Rohmah, J. (2025). Penerapan Pembelajaran PBL Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati Indonesia. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, *7*(1), 127–135.

Rahayu, U., Harmoko, & Bagus K, R. A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri Telkom Musi Rawas Utara. *LJESE Linggau Jurnal of Elementary School Education*, *1*(1), 65–70.

Silalahi, J., Panjaitan, M. B., & Bernando Simamora, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN 096776 Tiga Dolok 1. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research Volume*, *4*, 2713–2725.

Wulandari, D., & Kurniawan, M. I. (2023). Pengaruh Model Value Clarification Technique (VCT) Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, *4*(2), 578–585. https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1037

Zufriady, Z., & Kurniaman, O. (2019). The Effectiveness of Learning Basic Concepts of Art for Primary Teacher Education Students Using Nomor Acak Learning Model. *Mimbar Sekolah Dasar*, *6*(1), 32. https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v6i1.15241