

**PENERAPAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI ORGAN
PENCERNAAN MANUSIA KELAS Vb SDN DADAPREJO 01
KOTA BATU**

PROPOSAL SKRIPSI



**Oleh
Delta Pramida
NIM. 2018720068**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADEWI MALANG
2023**

RINGKASAN

Tujuan utama penelitian adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media *puzzle* siswa kelas Vb SDN Dadaprejo 01 Kota Batu. Metode penelitian menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, dan bentuk penelitiannya menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas Vb yang berjumlah 25 siswa hanya 8 orang yang diatas kriteria ketuntasan minimal (KKM) dan 17 orang masih dibawah KKM pada materi organ pencernaan manusia. Teknik dan alat pengumpulan data menggunakan observasi, pengukuran/tes, wawancara dan dokumentasi.

Berdasarkan hasil dari penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan bahwa dapat disimpulkan pada materi “Organ Pencernaan Manusia” dengan menggunakan media *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas Vb, dapat dilihat dari siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil dari pra siklus pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 2 muatan IPA tentang organ pencernaan manusia, menunjukkan bahwa siswa kelas Vb yang berjumlah 25 siswa hanya 8 siswa nilainya yang diatas kriteria ketuntasan minimum (KKM), sedangkan 17 siswa lainnya masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM). Adapun kendala dari permasalahan tersebut yaitu sebagian siswa belum memahami materi yang disampaikan oleh guru dikarenakan media pembelajaran yang guru gunakan belum sepenuhnya maksimal dan masih menggunakan media yang seadanya, serta siswa yang kurang fokus pada saat guru menjelaskan, sehingga hal tersebut berpengaruh pada nilai siswa. Hasil dari pengamatan yang dilakukan pada siklus ke I bahwa, pada hasil belajar siswa kelas Vb pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 2 muatan IPA tentang organ pencernaan manusia dengan menggunakan media *Puzzle* pada siklus I pertemuan pertama mencapai persentase 66% di kategori (C) cukup, sedangkan pada siklus I pertemuan kedua mencapai persentase 73% di kategori (B) baik, pada siklus I selisih peningkatan hasil belajar di pertemuan I pertemuan II sebesar 7%. Adapun penerapan media *Puzzle*, pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 2 muatan IPA tentang organ pencernaan manusia dikelas Vb pada siklus I

pertemuan pertama lembar observasi guru mencapai 66,7 kategori (C) cukup lembar observasi siswa mencapai 80,00 (B) baik sedangkan, pada siklus I pertemuan kedua lembar observasi guru mencapai 75,00 (B) baik lembar observasi siswa mencapai 80,00 (B) baik. Peningkatan nilai rata-rata lembar observasi guru siklus I pertemuan I pertemuan II adalah 8,3 dan peningkatan nilai rata-rata lembar observasi siswa siklus I pertemuan I ke pertemuan II adalah 0. Sedangkan hasil belajar siswa kelas Vb pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 2 muatan IPA tentang organ pencernaan manusia dengan menggunakan media *Puzzle* pada siklus II pada pertemuan pertama hasil belajar siswa mencapai persentase 77,2% kategori (B) baik, sedangkan pada siklus II dipertemuan kedua mencapai persentase hasil belajar siswa mencapai 86,6% kategori (SB) sangat baik, pada siklus II selisih peningkatan hasil belajar dipertemuan I ke pertemuan II sebesar 9,4%. Adapun penerapan media *Puzzle*, pada tema 3 subtema 1 pembelajaran 2 muatan IPA tentang organ pencernaan manusia dikelas Vb pada siklus II dipertemuan pertama lembar observasi guru mencapai 91,6 (SB) sangat baik lembar observasi siswa mencapai 90,00 (SB) sangat baik sedangkan pada siklus II dipertemuan kedua lembar observasi guru mencapai 95,8 (SB) sangat baik lembar observasi siswa mencapai 95,00 (SB) sangat baik. Peningkatan nilai rata-rata lembar observasi guru siklus II pada pertemuan I ke pertemuan II adalah 4,2 dan peningkatan nilai rata-rata lembar observasi siswa siklus II pada pertemuan I ke pertemuan II adalah 5.

Kata Kunci: Media puzzle, hasil belajar siswa, IPA

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan berperan penting dalam penyiapan dan pengembangan sumber daya manusia (SDM) terpecah yang tidak hanya mampu bersaing secara efektif tetapi juga merasa semakin terhubung dengan orang lain. Andriany & Antoine (2019) mengatakan bahwa “Sekolah memang sangat berarti dalam keberadaan manusia, hal ini mengandung arti bahwa setiap orang Indonesia memiliki keistimewaan untuk mendapatkannya dan wajar untuk terus dibina. Pendidikan, sekolah (secara formal dikenal dengan pendidikan formal), atau masyarakat (secara formal dikenal dengan pendidikan non formal).

Pengertian pendidikan terdapat dalam UU SISDIKNAS No. 20 (2003), yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan”. Pengertian yang lugas dan universal bahwa pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkembangkan potensi bawaan, baik jasmani maupun rohani, sesuai dengan nilai dan norma masyarakat.

Menurut definisi Nurrita (2018) “Hasil belajar adalah hasil belajar dari seseorang individu yang berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya”. “Belajar adalah siklus yang diselesaikan oleh individu untuk mendapatkan penyesuaian perilaku lainnya secara umum, karena keterlibatannya sendiri dengan komunikasi dengan situasinya saat ini, “Kata Slameto (2015). Guru memainkan peran dalam mendorong pertumbuhan holistik manusia. Pendidikan formal dimulai dari tingkat dasar, dan seorang siswa harus mampu mempelajari berbagai bidang studi mulai dari mata pelajaran yang mudah hingga yang sulit.

“Hasil belajar adalah kemampuan perilaku dan kognitif, Afektif, dan Psikomotorik yang diperoleh siswa setelah belajar” Novita dkk (2019) mendefinisikan istilah ini juga hasil belajar adalah lambang, huruf, atau kalimat yang menggambarkan hasil yang telah dicapai siswa selama kurun waktu tertentu sebagai ukuran penilaian kegiatan atau proses pembelajaran. Oleh karena itu siswa seharusnya mencapai hasil belajar sesuai dengan KKM atau aturan yang telah ditetapkan, namun tidak semua siswa benar-benar dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah penggunaan media belajar yang tidak tepat.

Guru menggunakan media pembelajaran dengan memasukan konten yang mudah dipahami siswa Rasyid (2018) juga berpendapat bahwa : Baik siswa maupun guru dapat memanfaatkan media pembelajaran. Manfaat bagi siswa antara lain karena media pembelajaran memberikan sarana bagi siswa untuk berpikir, dan bertindak. Selain itu, media membantu guru mewujudkan rancangan atau rencana yang dapat mendorong aktivitas siswa.

Jika pembelajaran didukung dengan media pembelajaran maka akan lebih efektif. Sejalan dengan itu instruktur sebagai guru ahli harus mampu dan inovatif membuat, mencipta dan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat lebih mengembangkan hasil belajar siswa. Jika informasi hanya tersedia dalam bentuk buku sebagai sumber belajar, maka kegiatan pembelajaran tidak akan memberikan hasil yang maksimal. Perantara diperlukan dalam kegiatan pembelajaran di kelas untuk mempercepat prose pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat siswa dan membantu mereka memahami materi dengan baik. Menggunakan bahan *puzzle* adalah metode alternatif untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan oleh instruktur atau. Menurut Hidayati (2018) *Puzzle* adalah permainan teka-teki yang menyenangkan untuk orang dewasa dan anak-anak. Permainan teka-teki, disisi lain, memainkan peran penting dalam menginspirasi orang untuk berpikir diluar kebiasaan dan memberikan arahan. Alasannya adalah untuk menghasilkan solusi, orang harus fokus dan kreatif sepenuhnya. Bahkan manusia membutuhkan

tingkat perakitan tertentu untuk memahami teka-teki dimensi (*Puzzle*) dengan jawaban yang benar karena teka-teki telah lebih dari pertanyaan tidak konvensional yang memerlukan pemikiran tidak konvensional dan tidak langsung untuk menjawabnya.

Media Puzzle dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena media ini dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. Menurut Syafitri dkk (2019). Menggunakan teka-teki dapat membantu siswa belajar lebih interaktif, mengembangkan kesabaran, logika, koordinasi mata-tangan, keterampilan sosial, keterampilan motorik halus, dan kemampuan kognitif, serta meningkatkan keterampilan sosial mereka. Tanggapan, pengetahuan, dan keterampilan siswa semuanya dapat ditingkatkan dengan menggunakan teka-teki. Penyampain materi melibatkan siswa aktif belajar dan bermain, serta bersifat kolaboratif, menjadikan metode belajar sambil bermain yang baik karena meningkatkan respon siswa terhadap pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penelitian pada tanggal 19 September 2022 di kelas Vb SDN Dadaprejo 01 Kota Batu. Pengamatan yang berlangsung selama 4 hari ini menunjukkan bahwa guru di SDN Dadaprejo 01 Kota Batu tidak menggunakan media untuk melibatkan siswa sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif. Agar proses belajar mengajar berhasil, media pembelajaran harus dipilih berdasarkan keadaan siswa dan lingkungan belajar sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif, berinteraksi satu sama lain, dan memunculkan ide-ide baru. Daya cipta seorang guru tercermin dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat, yang memastikan bahwa siswa terlibat dalam pembelajaran mereka dan tidak menjadi terlepas. Pemilihan media pembelajaran yang tepat juga akan membantu siswa memahami konsep yang disampaikan kepada mereka, menggugah mereka untuk berpikir kritis dan berperan aktif. Sementara itu, wali kelas V SDN Dadaprejo 01 Kota Batu memberikan informasi berdasarkan intervensi yang terlihat, menjelaskan itu: “Siswa menghadapi tantangan selama proses belajar mengajar, terutama ketika menggunakan media. Karena guru hanya menggunakan bahan-bahan sederhana yang disediakan sekolah selama proses pembelajaran, saat ini

belum ada penggunaan media untuk menyampaikan isi pembelajaran. Media pembelajaran *puzzle* belum pernah dimanfaatkan dan seperti yang ditunjukkan oleh pengajar dengan penggunaan pemanfaatan media *puzzle* sudah sewajarnya memiliki pilihan untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa. Dalam wawancara dengan wali kelas juga dikemukakan bahwa hasil belajar masih rendah. Hal ini ditunjukkan dengan fakta bahwa dari 25 siswa, hanya 7 yang diatas KKM dan 17 dibawahnya, yang menunjukkan bahwa siswa masih belum mengetahui cara belajar IPA dengan baik. Padahal 75 adalah kriteria ketuntasan maksimal (KKM)”.

Media pembelajaran yang efektif dapat digunakan oleh pendidik untuk mentransfer ilmu secara efektif, baik secara langsung maupun tidak langsung. Sesuai dengan perhitungan target dari segi materi dan waktu serta sesuai dengan yang diharapkan dari segi tujuan. Tujuan pembelajaran yang ditetapkan harus memadu pemilihan bahan ajar.

“Penggunaan media *puzzle* dalam pendidikan IPS berpotensi meningkatkan aktivitas guru dari siklus I ke III yang selanjutnya berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, menggunakan media *puzzle* dalam pendidikan IPS berpotensi meningkatkan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus III dalam soal mengembalikan peran perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia.” Pungkas Khomsoh & Gregorius (2013) Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya. “ mempelajari konsep pecahan dengan media *puzzle* dapat memberikan bagi siswa untuk memahami suatu konsep dan siswa dapat melibatkan siswa/i dalam proses pembelajaran” Prayunita dkk (2017) menyimpulkan sedangkan. Guru sebagai pihak yang terlibat dalam perancangan pembelajaran memperoleh pengalaman berharga dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan perbaikan pembelajaran lebih lanjut melalui kegiatan pembelajaran.

“Metode investigasi kelompok berbantu dengan media papan *puzzle* efektif untuk hasil belajar IPA pada materi saluran cerna manusia pada siswa kelas V di SDN Menur Demak, “Menurut Hanifah dkk (2020). Hasil tabel sebesar 2.080

ditunjukkan oleh hasil analisis pengujian hipotesis dengan uji terhitung yang menunjukkan nilai sebesar 6.723, koefisien signifikansi 5% atau 0,05, dan d.b. nilai 22-1. Jika terhitung > tabel (6,723>2,080), maka H_0 ditolak dan H_a diterima sesuai dengan analisis. Hal ini ditunjukkan bahwa model *group investigation* berbantuan media *puzzle board* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian selanjutnya dari Amin & Prirahayu (2021) sampai pada kesimpulan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar IPA". Pada siklus II terlihat peningkatan yang dibuktikan dengan peningkatan proporsi siswa yang menyelesaikan tugas ini meningkatkan secara signifikan setelah evaluasi pembelajaran perangkat tambahan sebelum perangkat tambahan tersebut. 13 siswa atau 72,22 persen dari 18 tidak memenuhi standar ketuntasan maksimal. Pada siklus peningkatan pembelajaran II jumlah siswa mencapai 16 atau 88,89 persen.

Temuan-temuan tersebut relevan, dalam mendukung proses pembelajaran yang sedang berlangsung, dan tentunya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar, berdasarkan penelitian pendahuluan di lapangan dan penelitian sebelumnya. Maka penelitian bermaksud untuk melakukan penelitian tambahan dengan judul sebagai berikut:” **Penerapan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Organ Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Dasar**”. Untuk menjawab permasalahan yang ada.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan informasi yang disampaikan, maka pertanyaan penelitiannya adalah “Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada materi organ pencernaan manusia melalui penggunaan media *puzzle* di kelas Vb SDN Dadaprejo 01 Kota Batu”. Berikut adalah sub masalah tujuan:

1. Bagaimanakah cara mengguna *puzzle* untuk membantu siswa belajar lebih dalam untuk mengetahui organ pencernaan pada manusia?
2. Bagaimanakah cara mengimplementasikan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar para siswa?

C. Tujuan Penelitian

Mencermati rencana permasalahan diatas, maka secara garis besar kajian ini adalah untuk melihat apakah pemanfaatan media *puzzle* dapat lebih mengembangkan kemampuan membaca siswa kelas Vb di SDN Dadaprejo 01 Kota Batu. Tujuan khusus dari penelitian ini tercantum di bawah ini:

1. Mendeskripsikan cara menggunakan *puzzle* untuk membantu siswa belajar lebih dalam untuk mengetahui organ pencernaan manusia.
2. Mendeskripsikan cara pengimplementasian media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar.

D. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

1. Ruang Lingkup

Penerapan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi organ pencernaan manusia kelas Vb SDN Dadaprejo 01 Kota Batu menjadi ruang lingkup penelitian ini.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan penelitian dengan menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi organ pencernaan manusia kelas Vb SDN Dadaprejo 01 Kota Batu, batasan masalah.

E. Mamfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara hipotesis, eksplorasi ini diharapkan memiliki opsi untuk menambahkan koleksi informasi, khususnya dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi organ-organ yang berhubungan dengan lambung manusia melalui media *puzzle*. Dalam proses pengembangan pendidikan sains yang menarik, kreatif, dan menyenangkan, media teka-teki dapat menjadi salah satu alternatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Diharapkan dengan penerapan media memberikan dorongan untuk meningkatkan motivasi belajar dan mencapai hasil belajar yang optimal. Ditambah lagi, proses pembelajaran tidak akan selalu monoton.

b. Bagi Guru

Penggunaan media Puzzle diharapkan dapat membantu para guru IPA dalam menentukan strategi dan media pembelajaran IPA yang paling Efektif.

c. Bagi Peneliti

Sebagai wahana pengujian bekal teori penulis dari perkuliahan, peneliti bangku ini dapat digunakan untuk memperluas pengetahuan, menambah wawasan, dan mendapatkan pengalaman dalam tahapan pengembangan diri sebagai calon pendidik.

d. Bagi Sekolah

Sekolah tempat penelitian ini dilakukan diharapkan mendapat manfaat dari temuan penelitian ini

e. Bagi Universitas Tribhuwana Tunggadewi Malang

Mahasiswa Universitas Tribhuwana Tunggadewi Malang, khususnya yang berkuliah di Jurusan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, akan mendapatkan manfaat dari temuan penelitian ini sebagai sumber tambahan. Mereka juga akan menambah koleksi perpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. N. H. (2021). Peningkatan Kemampuan Menganalisis Siklus Air Melalui Media Puzzle Berbantuan Kartu Siklus Air Pada Siswa Kelas V SDN Besowo 2 Kecamatan Kepung Kabupaten Kediri. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 1(2), 71–80. <https://doi.org/10.53624/ptk.v1i2.19>
- Afandi, M. (2014). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–19.
- Aftika, S. N. (2020). Penerapan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa pada pembelajaran tematik kelas 1 SDN Ragunan 012. [http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/50121/1/Siti Nur Aftika_11150183000050 %20watermark%29.pdf](http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/50121/1/Siti%20Nur%20Aftika_11150183000050%20watermark%29.pdf)
- Ali, Muhammad. 2014. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Angkasa
- Andriary, M., & Antoine, P. (2019). PENTINGNYA PENDIDIKAN BAGI MANUSIA. 2(1), 89.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dr. Ratna Puspitasari, M. P. (2016). Kerangka Teori Dalam Penelitian. *Revista CENIC. Ciencias Biológicas*, 152(3), 28.
- Ernis, P., & Hazmi, N. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Komponen Ekosistem Melalui Media Puzzle Siswa Kelas V SD Negeri 01 Gunung Malintang Kecamatan Pangkalan Kota Baru. *Journal of Elementary School (JOES) Volume*, 4, 45–56.
- Faradibah, E. N. (2019). Pengembangan Media Puzzle Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Pemahaman Konsep Pada Siswa Kelas 5 SDN Kersikan 1 Bangil Kabupaten Pasuruan. *Carbohydrate Polymers*, 6(1), 5–10.
- Farida Nur Kumala S.Si.,M, P. (2016). Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 8, Issue 9).
- Firmansyah, M. R. (2012). PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE (POTONGAN GAMBAR RUMAH ADAT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS KELAS IV SDN SUMUR WELUT 1 SURABAYA Mokhamad Rizky Firmansyah. 2266–2275.

- Hanifah, A., Mudzanatun, M., & Sukamto, S. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Group Investigation Berbantu Media Puzzle Board Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 443. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.29244>
- Haryati, D. (2016). Efektivitas Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SD INPRES BTN IKIP I MAKASSAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3, 80–96. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v3i2a4.2016>
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(1), 61–88. <https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519>
- Isran Rasyid Karo-karo S, R. (20189). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *News.Ge*, <https://news.ge/anakliis-porti-aris-qveynis-momava>.
- Kasenda, L. M., Sentinuwo, S., & Tulenan, V. (2016). Sistem Monitoring Kognitif, Afektif dan Psikomotorik Siswa Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1). <https://doi.org/10.35793/jti.9.1.2016.14808>
- Kasri, K. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika melalui Media Puzzle Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 2(3), 320. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i3.69
- Khomsoh, R., & Gregorius, J. (2013). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 1–11.
- Mirawati. (2013). *Penerapan Metode Deskriptif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Perkalian Bilangan Di SD*. 27037.
- Muakhirin, B. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* 01, 51–55.
- Narulita, R., Jaya, I., & Taboer, M. A. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berseri untuk Membantu Meningkatkan Kemampuan Menggosok Gigi pada Anak Autis Kelas Dasar. *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, 5(1), 24–35. <https://doi.org/10.24036/jpkk.v5i1.565>

- Nasution. 2014. *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Noviati, P. R. (2017). Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 47–57. <https://doi.org/10.29313/ga.v1i1.2686>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. © 2019-*Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Prayunita, E. B., Hidayanto, E., & Santoso, A. (2017). Pembelajaran Konsep Pecahan Dengan Media Puzzle Pizza Berbasis Lesson Study Pada Kelas IV SDN Sukun 3 Kota Malang. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 1, 197–208.
- Purwanto, R. R. (2015). PENGARUH KECERDASAN TERHADAP KOMPETENSI PEGAWAI YAYASAN PENDIDIKAN SOSIAL MA'ARIF. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(April), 49–58.
- Rujianto Eko Saputro, D. I. S. S. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Teknologi Augmented Reality*. 153–162.
- Saifuddin Amin, A., & Prirahayu A, M. (2021). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas 4 Di Sdit Al Uswah Pamekasan. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 2(2), 217–224. <https://doi.org/10.32806/jkpi.v2i2.89>
- Slameto, S. (2015). Implementasi Penelitian Tindakan Kelas. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(3), 47. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i3.p47-58>
- Supardi. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati, E. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01

Bengkulu Tengah. *Alotrop*, 3(2), 132–138.
<https://doi.org/10.33369/atp.v3i2.9911>

Wicaksana, A. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. <https://Medium.Com/>.

Wicaksono, A., & Irianti, N. P. (2022). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL DASAR LABORATORIUM UM KOTA MALANG*. 5(1), 46–50.

Zahara, N. (2013). Penggunaan Media Puzzle Dengan Model Pembelajaran Picture and Picture Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kata Pada Tema Kegemaranku Kelas I Min 5 Aceh Besar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.