

Jurnal Educatio_Andi & Istiqomatul

by pgsd@uniramalang.ac.id 1

Submission date: 07-Sep-2022 07:25PM (UTC-0700)

Submission ID: 1885814137

File name: Jurnal_Educatio_Andi_Istiqomatul_Juni_2022.pdf (1,013.83K)

Word count: 3649

Character count: 21663

Media Puzzle Daur Hidup Hewan Untuk Menstimulasi Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar

Andi Wibowo¹, Istiqomatul Mufidah²

¹Universitas Islam Raden Rahmat Malang, Indonesia

²RA Miftahul Huda, Malang, Indonesia

*Corresponding Author: andi21harto@gmail.com

Abstract

The purpose of this research and development is to develop puzzle media on animal life cycle materials, determine the feasibility level of animal life cycle puzzle media and to determine the effectiveness of puzzle media used in improving students' cognitive learning outcomes. The research method used in this research is Research and Development (R&D) with the Brog and Gall development model. The results of the development research show that, (1) The feasibility level of the test results of media puzzle development from media experts obtained an average of 98.9% in the very valid/very good category while from material experts an average of 93.2% was obtained in the very category, good. (2) The level of effectiveness of the animal life cycle puzzle media is seen from the student learning outcomes test. Student learning outcomes before using puzzle media obtained results with an average of 66.75 while learning outcomes after using puzzle media obtained learning outcomes with an average of 84.4375. The conclusion of this study is that the animal life cycle puzzle learning media is feasible and effective in improving students' cognitive learning outcomes.

Keywords: puzzle media; animal life cycle; learning outcomes

Abstrak

Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan media puzzle pada materi daur hidup hewan, mengetahui tingkat kelayakan media puzzle daur hidup hewan dan untuk mengetahui tingkat keefektivan media puzzle yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Brog and Gall. Hasil penelitian pengembangan menunjukkan bahwa, (1) Tingkat kelayakan hasil uji coba pengembangan media puzzle dari ahli media diperoleh rata-rata 98,9% dengan kategori sangat valid/sangat baik sedangkan dari ahli materi diperoleh rata-rata 93,2% dengan kategori sangat baik. (2) Tingkat keefektivan dari media puzzle daur hidup hewan dilihat dari tes hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media puzzle memperoleh hasil dengan rata-rata 66,75 sedangkan hasil belajar setelah menggunakan media puzzle memperoleh hasil belajar dengan rata-rata 84,4375. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran puzzle daur hidup hewan layak digunakan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Kata Kunci: media puzzle; daur hidup hewan; hasil belajar

Article History:

Received 2021-12-29

Revised 2022-06-07

Accepted 2022-06-17

DOI:

10.31949/educatio.v8i2.1848

PENDAHULUAN

IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan alam dan kebendaan yang tersusun secara teratur, berlaku umum dan berupa kumpulan dari observasi eksperimen/ sistematis (teratur) artinya pengetahuan yang didapat saling berkaitan dan membentuk satu kesatuan yang utuh (Mahardi et al, 2019). Pembelajaran IPA dapat mencapai tujuannya didukung dengan adanya peran aktif siswa dan kekreatifannya seorang pendidik sebagai fasilitator dalam proses belajar. Hal ini sesuai dengan dasar teori Brunner yang menyatakan bahwa anak harus berperan aktif saat belajar di kelas (Sukardjo, 2009).

Pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 02 Rejoyoso terdapat permasalahan terkait pada proses pembelajaran materi daur hidup hewan yaitu kondisi kelas yang tidak kondusif karena siswa kurang berean aktif dalam pembelajaran. Siswa tampak bosan saat proses belajar khususnya pada pembelajaran IPA yang hanya menggunakan media gambar, sehingga membuat proses pembelajaran berjalan tidak maksimal.

Pembelajaran IPA harus didukung dengan beberapa komponen di antaranya metode pembelajaran, media pembelajaran, sumber belajar dan suasana kelas yang kondusif agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan (Aeni et al, 2017). Media pembelajaran sangat diperlukan untuk mata pelajaran IPA. Media sebagai alat bantu mengajar seringkali dibicarakan sebagai bagian yang harusnya dimanfaatkan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Materi daur hidup hewan di kelas IV merupakan materi lanjutan yang pernah diperoleh di kelas III semester 1. Berdasarkan kompetensi dasar dan indikator tersebut dapat diketahui bahwa untuk dapat memahami tentang daur hidup hewan siswa diberi kesempatan untuk mengalami pengalaman belajar secara langsung sehingga siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran yang aktif. Penggolongan pengalaman belajar yang dituangkan dalam kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa belajar yang paling baik adalah belajar melalui pengalaman langsung (Dale, 1969; Dimiyati & Mudjiono, 2013). Siswa tidak hanya sekedar mengamati secara langsung tetapi ia terlibat langsung dalam perbuatannya, dan bertanggung jawab terhadap hasilnya. Media pembelajaran sebagai faktor eksternal harus dimanfaatkan untuk meningkatkan efisiensi belajar. Media pembelajaran mempunyai potensi atau kemampuan untuk merangsang terjadinya proses pembelajaran yang akan meningkatkan daya serap siswa atas pembelajaran yang diberikan guru. Karena itu guru sangat berperan dalam merencanakan media apa yang akan digunakan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan siswa pada mata pelajaran IPA adalah permainan *puzzle* yang mana permainan tersebut sering dimainkan oleh anak-anak. Kusuma (2018) mengemukakan bahwa *puzzle* adalah permainan edukatif dengan menyusun kembali potongan-potongan gambar sehingga terbentuk suatu gambar yang utuh. Media tersebut sangat cocok digunakan karena melalui permainan tersebut siswa dapat menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar, warna dan memperkirakan letak posisi yang tepat (Dewi et al, 2019; Indriyanti et al, 2020; Salimah & Nurwulan, 2021). Beberapa penelitian sebelumnya juga telah membuktikan bahwa media *puzzle* efektif digunakan dalam pembelajaran IPA, seperti penelitian yang dilakukan oleh Ernis & Hazmi (2021), Londa et al. (2018), Maulidah & Aslam (2021), Widiani et al. (2019), Suwandi (2018). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar pada materi daur hidup hewan. Penelitian yang dilakukan adalah penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *puzzle* materi daur hidup hewan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah melakukan pengembangan media pembelajaran *puzzle* untuk siswa kelas IV pada materi daur hidup hewan. Media tersebut diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan efektif sehingga siswa akan lebih mudah mempelajari dan memahami pembelajaran IPA, selain itu juga dapat memberikan inspirasi bagi pendidik sebagai fasilitator agar lebih kreatif dalam penggunaan media.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (1989) terdiri dari 10 tahapan, namun peneliti hanya menggunakan 8 tahap penelitian dan pengembangan di antaranya penelitian dan pengumpulan informasi awal, perencanaan, pengembangan format produk awal, uji coba awal, revisi produk, uji coba lapangan terbatas, revisi produk kedua, uji lapangan utama. penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Rejoyoso. Subyek dari penelitian tersebut adalah siswa kelas IV SDN 02 Rejoyoso. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes berupa lembar soal *pretest* dan *posttest* hasil belajar kognitif siswa, dan menggunakan lembar validasi untuk menguji kevalidan dari media yang telah dikembangkan melalui penilaian oleh ahli media dan ahli materi.

Teknik analisis data yang digunakan ada dua. Teknik pertama digunakan untuk mengetahui kevalidan dari produk yang telah dikembangkan. Adapun pedoman kualitas kevalidan menggunakan klasifikasi interpretasi penilaian kevalidan seperti pada tabel 1. Media *puzzle* daur hidup hewan dikatakan valid jika rata-rata dari validator minimal dalam kategori "baik". Untuk menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian digunakan langkah-langkah sebagai berikut.

Menentukan skor persentase kevalidan produk dengan menggunakan rumus persentase.

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

(Arikunto, 2013: 313)

Hasil perhitungan persentase kevalidan produk penelitian selanjutnya diinterpretasikan dengan ketentuan kualifikasi pada tabel 1.

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan dari Presentase Rata-rata

Persentase (%)	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
90-100	Sangat baik	Sangat layak, tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Layak, tidak perlu revisi
65-74	Cukup	Cukup layak, perlu revisi
55-64	Kurang	Kurang layak, perlu revisi
0-54	Sangat kurang	Tidak layak. Revisi total

1 (Arifin, 2016: 236)

Teknik analisis data kedua digunakan untuk mengetahui keefektifan dari suatu produk yang dikembangkan yaitu dengan menggunakan eksperimen *One-Group Pretest-Posttest Design*. Teknik analisis yang digunakan adalah menghitung *gain score*. Adapun pedoman kriteria peningkatan hasil belajar dari *gain score* seperti pada tabel 2. Setelah mengetahui peningkatan hasil belajar siswa peneliti juga menggunakan presentase hasil belajar siswa melalui aspek kognitif. Untuk menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian digunakan langkah-langkah sebagai berikut.

Langkah pertama adalah menghitung rata-rata skor *pretest-posttest*:

$$Me = \frac{\sum x}{n}$$

(Sugiyono, 2015:49)

Langkah kedua menghitung uji *gain-score*:

$$Gain\ score = \frac{skor\ postes - skor\ pretes}{skor\ maksimum - skor\ pretes}$$

Hasil perhitungan *Gain Score* dari hasil belajar siswa diinterpretasikan ke dalam nilai kualitatif berdasarkan rentang nilai yang disajikan pada tabel 2.

Tabel 2 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar dari *Gain Score*

Nilai Kuantitatif	Nilai kualitatif
$(<g>) > 0,7$	Tinggi
$0,7 \geq (<g>) \geq 0,3$	Sedang
$(<g>) < 0,3$	Rendah

(Agustina, 2013)

Langkah ketiga adalah menghitung presentase hasil belajar aspek kognitif:

$$P = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil perhitungan persentase hasil belajar siswa diinterpretasikan ke dalam kriteria peningkatan berdasarkan rentang nilai yang disajikan pada tabel 2.

Tabel 3 Kriteria Peningkatan Hasil Belajar dari Aspek Kognitif

Nilai (%)	Kriteria Peningkatan
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
21-40	Kurang
0-20	Sangat Kurang

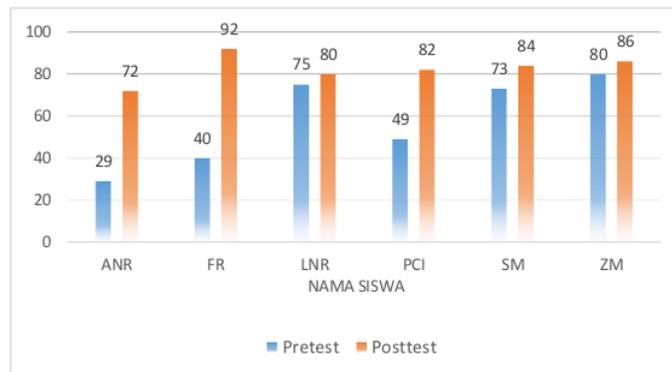
(Riduwan, 2013)

HASIL DAN PEMBAHASAN

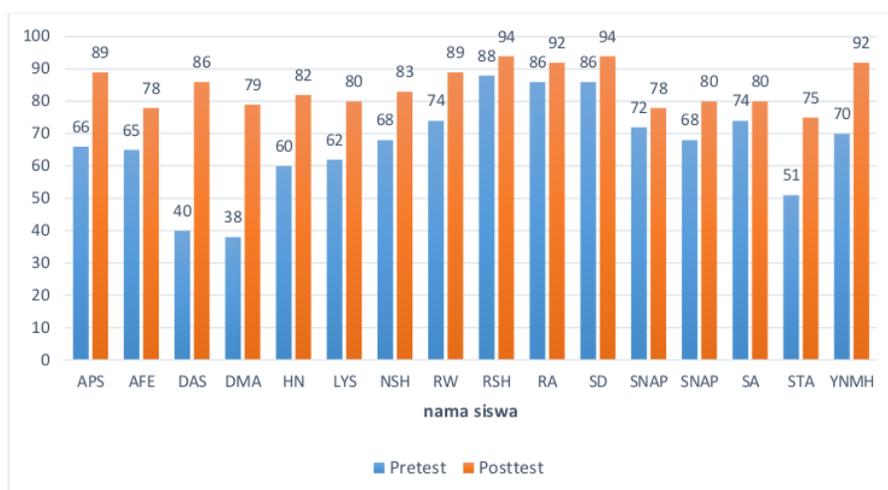
Penilaian uji validasi produk untuk ahli materi dilakukan oleh seseorang yang ahli dalam bidang Pendidikan Biologi yaitu Ibu Adzimatnur Muslihasari, S.Si., M.Pd. hasil dari validasi ahli materi berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif hasil validasi ahli materi. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa presentase hitung tingkat pencapaian media pembelajaran yang berupa media *puzzle* daur hidup hewan belalang dan kupu-kupu diperoleh 93,2%. Angka tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala, tingkat pencapaian 93,2% berada pada kualifikasi sangat baik sesuai dengan Tabel 1. Dengan demikian media *puzzle* tidak perlu ada revisi. Sedangkan data kualitatif dihimpun dari kritik dan saran ahli materi matapelajaran IPA dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media *puzzle* daur hidup hewan terdapat beberapa poin yang perlu diperbaiki.

Penilaian uji validitas produk untuk ahli media dilakukan oleh seseorang yang ahli dalam hal media dan desainnya yaitu dosen dari prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan yaitu Ibu Diana Kusumaningrum, M.Pd. Hasil dari validasi ahli media berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif hasil validasi ahli media. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa presentase hitung tingkat pencapaian media pembelajaran yang berupa media *puzzle* daur hidup hewan belalang dan kupu-kupu diperoleh 98,9%. Angka tersebut dikonversikan dengan tabel konversi skala tingkat kelayakan sesuai dengan Tabel 1, tingkat pencapaian 98,9% berada pada kualifikasi sangat baik. Dengan demikian media *puzzle* tidak perlu ada revisi. Sedangkan data kualitatif dihimpun dari kritik dan saran ahli media dalam pernyataan terbuka yang berkenaan dengan media *puzzle* daur hidup hewan akan tetapi validator ahli media tidak menuliskan pernyataan terbuka dikolom saran dan kritik.

Uji coba produk dilakukan dengan menggunakan tes berupa soal *pre-test* dan *post-test* dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif dari implementasi media *puzzle* yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil *pre-test* dan *post-test* siswa terdapat pada Gambar 1 dan Gambar 2.



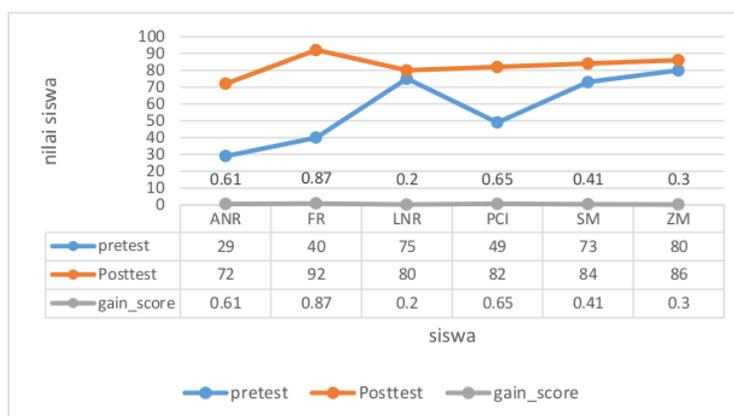
Gambar 1. Hasil *pre-test* dan *post-test* siswa uji lapangan terbatas



Gambar 2. Hasil *pre-test* dan *post-test* siswa uji lapangan utama

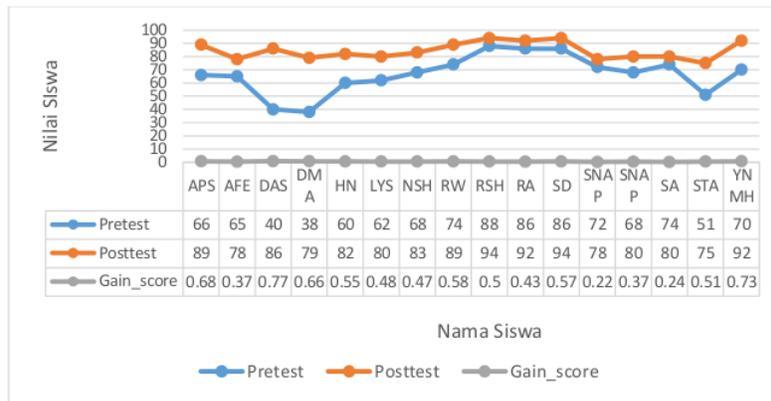
Berdasarkan Gambar 1 dan 2 tersebut diketahui bahwa rata-rata nilai *pre-test* pada kelompok kecil adalah 57,67 sedangkan rata-rata nilai *pre-test* pada kelompok besar adalah 66,75. Rata-rata nilai *post-test* pada kelompok kecil adalah 82,67 sedangkan rata-rata nilai *post-test* pada kelompok besar adalah 84,4375. Hasil rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa nilai *post-test* lebih tinggi daripada rata-rata nilai *pre-test*. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah menggunakan media *puzzle* daur hidup hewan. Selain itu, sesuai dengan Tabel 3, dapat diketahui bahwa nilai *post-test* berada pada kualifikasi sangat baik.

Selain itu, untuk membuktikan bahwa media yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan uji *gain score*. Penelitian ini menggunakan uji *gain score* bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektivan penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun hasil uji *gain-score* disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil uji *gain-score* pada kelompok kecil

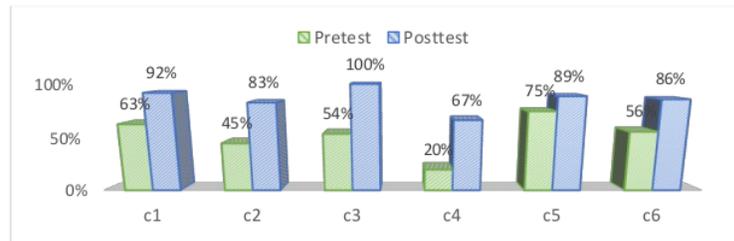
Berdasarkan pada Gambar 3 tersebut dapat disimpulkan hasil uji *gain-score* kelompok kecil menunjukkan bahwa 1 dari 6 siswa mendapatkan nilai < 0,3 dengan kriteria hasil belajar termasuk kualifikasi rendah sesuai dengan Tabel 2.



Gambar 4. Hasil uji *gain-score* pada kelompok besar

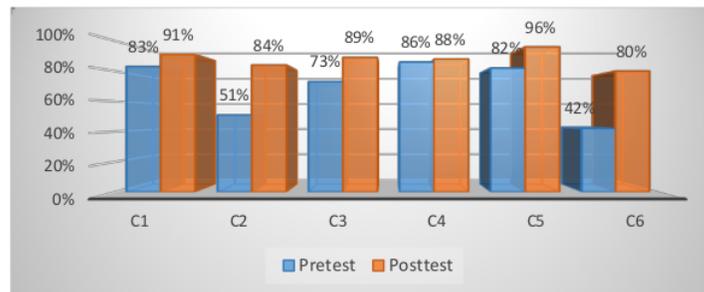
Sedangkan hasil uji *gain-score* kelompok besar (Gambar 4) menunjukkan bahwa hanya terdapat 2 siswa dari 16 siswa yang mendapatkan nilai < 0,3 dengan kriteria hasil belajar termasuk kualifikasi rendah sesuai dengan Tabel 2. Jadi berdasarkan hasil uji *gain-score* media *puzzle* efektif digunakan dalam pembelajaran.

Setelah diketahui tingkat efektivitas produk, maka untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif diukur dengan aspek kognitif yang meliputi soal C1, C2, C3, C4, C5, dan C6. Adapun peningkatan hasil belajar melalui indikator hasil belajar dari aspek kognitif disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Rerata peningkatan hasil belajar kognitif kelompok kecil

Berdasarkan Gambar 5. tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata hasil *pretest* siswa pada aspek kognitif (C1-C6) kelompok kecil mendapatkan rerata 52%. Sedangkan hasil *post-test* siswa pada aspek kognitif (C1-C6) mendapatkan rerata 86%. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif (C1-C6) sebesar 34%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media *puzzle* secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 6. Rerata peningkatan hasil belajar kognitif kelompok besar

Berdasarkan Gambar 6. tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata hasil *pretest* siswa pada aspek kognitif (C1-C6) kelompok besar mendapatkan rerata 69%. Sedangkan hasil *post-test* siswa pada aspek kognitif (C1-C6) mendapatkan rerata 88%. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada aspek kognitif (C1-C6) sebesar 19%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media *puzzle* secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Media yang dikembangkan adalah media *puzzle* daur hidup hewan. Media *puzzle* merupakan permainan edukatif yang dapat mengasah ketajaman otak dan mempertajam daya ingatan siswa khususnya kelas IV pada matapelajaran IPA. Permainan *puzzle* banyak digunakan pada anak-anak yang berusia 4-5 tahun, tetapi peneliti menggunakan media *puzzle* untuk anak SD untuk pembelajaran IPA materi daur hidup hewan dengan tujuan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut ini akan disajikan hasil akhir produk yang dikembangkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Hasil produk akhir

Ciri khas produk pengembangan adalah media *puzzle* terbuat dari sebangkah papan kayu dengan ukuran 25 cm x 25 cm x 1 cm. Media *puzzle* terdiri atas media *puzzle* daur hidup hewan kupu-kupu dan media *puzzle* daur hidup hewan belalang. Jenis potongan pada *puzzle* daur hidup hewan kupu-kupu adalah jenis potongan geometris sedangkan pada *puzzle* daur hidup hewan belalang adalah jenis potongan melengkung. Media *puzzle* terbagi menjadi dua yaitu media *puzzle* tingkat medium dengan daur hidup hewan belalang dan media *puzzle* tingkat rumit dengan daur hidup hewan kupu-kupu. Design gambar pada media *puzzle* menggunakan aplikasi *Photoshop*. Validasi media dilakukan sebanyak dua kali yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Validasi ini dilakukan untuk menilai produk yang dikembangkan sekaligus memberikan kritik dan saran agar produk yang dikembangkan valid/layak dan efektif digunakan. Setelah produk divalidasi, kemudian dilakukan analisis data kuantitatif dan kualitatif yang diberikan oleh validator. Hasil angket tersebut dijadikan patokan valid untuk media yang dikembangkan. Artinya, media *puzzle* pada materi daur hidup hewan kupu-kupu dan belalang sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *puzzle* yang dikembangkan memenuhi kriteria layak dan efektif dalam pembelajaran IPA. Temuan ini juga sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Emis & Hazmi (2021), Londa et al. (2018), Maulidah & Aslam (2021), Widiana et al. (2019), Suwandi (2018) yang menyatakan bahwa media *puzzle* efektif digunakan dalam pembelajaran IPA dan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, media *puzzle* efektif digunakan dalam pembelajaran IPA, khususnya materi daur hidup hewan. Media *puzzle* efektif digunakan karena pembelajaran dilakukan dengan media permainan. Permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh keterampilan dengan cara yang mengembirakan (Mardiah, 2015). Aktivitas permainan dapat menstimulasi kemampuan pemecahan anak. Muhrim (2019) membuktikan bahwa metode bermain dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran puzzle yang dikembangkan memenuhi kriteria layak dan efektif. Kelayakan dari media puzzle daur hidup hewan dapat dilihat dari hasil penilaian oleh para ahli media dan ahli materi dengan kualifikasi sangat baik. Sehingga media puzzle daur hidup hewan sudah layak digunakan. Keefektifan dari media puzzle daur hidup hewan dilihat dari hasil belajar kognitif siswa yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media puzzle. Jadi dapat dikatakan bahwa media puzzle secara signifikan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, P., Fadiawati, N., Diawati, C., & Kadaritna, N. (2013). Efektivitas Model Pembelajaran POE Pada Materi Termokimia Dalam Meningkatkan Keterampilan Inferensi Dan Penguasaan Konsep. *Jurnal pendidikan kimia dan pembedaan kimia Universitas lampung*, 4(3), 68-74.
- Aeni, N. N., Sujana, A., & Sunaengsih, C. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Gaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 471-480.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Borg, W.R., & Gall, M.D. (1989). *Educational Research: An Introduction*. New York: Longman.
- Dale, E. (1969) *Audio Visual Methods in Teaching*. New York: The Dryden Press.
- Dewi, A. L., Wahyuningsih, E. D., & Oktaviani, D. N. (2019). Deskripsi kemampuan pemahaman konsep matematika peserta didik dengan model pembelajaran murder berbantuan puzzle math. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 5(01), 59-69.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- 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 Koto Baru. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(1), 45-56.
- Indriyanti, L., Gani, A. A., & Muhandini, S. (2020). Pengembangan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN 38 Mataram. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(2), 108-118.
- Kusuma, I. A. (2018). *Pengembangan media Puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV di SDN 2 Sukomulyo Pujon Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). <http://etheses.uin-malang.ac.id/13385/1/14140022.pdf> diakses pada 01/09/2021.
- Londa, A. H., Mete, Y. Y., & Sadipun, B. (2018). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA. *Journal of Elementary School (JOES)*, 1(2), 113-120.
- Mahardi, I. P. Y. S., Murda, I. N., & Astawan, I. G. (2019). Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Kearifan Lokal Trikaya Parisudha Terhadap Pendidikan Karakter Gotong Royong Dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 2(2), 98-107.
- Mardiah. (2015). Metode Permainan Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Mitra PGMI*, 1 (1): 61-77.
- Maulidah, A. N., & Aslam, A. A. (2021). Penggunaan Media Puzzle secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 282.
- Muhrim, R. (2019). Efektivitas Penerapan Metode Permainan terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Lamasi. *Jurnal Konsepsi*, 8 (3): 128-131.
- Riduwan. (2013). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Salimah, I. N., & Nurwulan, R. R. L. (2021). Penggunaan Media Puzzle Pada Materi Persebaran Fauna Di

Dunia Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik: Penelitian Eksperimen Kelas XI IPS di SMA Bina Dharma 2 dan SMA Muhammadiyah 2 Bandung. *GEOAREA | Jurnal Geografi*, 4(1), 9-18.

Sugiyono. (2015). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

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

Sukardjo & Ukim, K. (2009). *Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Suwandi, W. (2018). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement division (STAD) berbantuan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 186-193.

Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media pembelajaran puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 354-362.

Jurnal Educatio_Andi & Istiqomatul

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

journal.stkipsubang.ac.id

Internet Source

15%

Exclude quotes On

Exclude matches < 10%

Exclude bibliography On