



# PENUH ASA

## JURNAL MAHASISWA

### Pendidikan Guru Sekolah Dasar

#### Universitas Muhammadiyah Buton



<https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/penuhasa>  
<https://doi.org/10.35326/penuhasa.v1i2.4865>

ISSN: 3025-1478

Volume 2 Nomor 3

## Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media *Puzzle* dalam Pembelajaran IPA Kelas V Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia SD Negeri 26 Buton

Wa Ode Zalfia Irawan<sup>1</sup>, Andi Lely Nurmaya G<sup>1</sup>, Nur Dahniar<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Koresponden: [waodezalqiah@gmail.com](mailto:waodezalqiah@gmail.com)

### ABSTRACT

*This research was carried out with the aim of knowing the learning outcomes of class V students in science learning using puzzle media on theme 1 Animal and Human Movement Organs at SD Negeri 26 Buton. This type of research uses Classroom Action Research. The results of the pre-cycle research showed an average score of 59.38, there were 7 students (43.75%) who had completed their learning, 9 students (56.25%) had not completed their learning. The results of cycle 1 experienced an increase in the average score of 67.18, 10 students (62.25%) had completed their learning, 6 students (37.5%) had not completed it. The results of cycle II obtained an average score increased to 75.93, the percentage of completion was 87.5% (14 students), 12.5% (2 students) had not completed their learning. Based on the results of the second cycle of research, it can be concluded that the use of puzzle media in science learning has been proven to be able to improve student learning outcomes.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Science, Puzzle media*

### ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya hasil belajar pada pembelajaran IPA, hasil ulangan harian siswa kelas V berjumlah 16 siswa, sebanyak 7 siswa (43,75%) yang tuntas pembelajarannya, 9 siswa (56,25%) yang belum tuntas pembelajarannya.

Penelitian ini dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPA menggunakan media *puzzle* Pada tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia SD Negeri 26 Buton. Jenis penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Hasil penelitian pra siklus menunjukkan nilai rata-rata 59,38 terdapat 7 siswa (43,75%) tuntas pembelajarannya, siswa belum tuntas pembelajarannya 9 siswa (56,25%). Hasil siklus 1 mengalami peningkatan nilai rata-rata 67,18, 10 siswa (62,25%) tuntas pembelajarannya, 6 siswa (37,5%) belum tuntas. Hasil siklus II memperoleh nilai rata-rata meningkat menjadi 75,93 persentase ketuntasan 87,5% (14 siswa), 12,5% (2 siswa) belum tuntas pembelajarannya. Berdasarkan nilai hasil penelitian siklus II dapat ditarik kesimpulan penggunaan media *Puzzle* dalam pembelajaran IPA terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, IPA, Media *puzzle*

© 2024 Universitas Muhammadiyah Buton  
Under the license CC BY-SA 4.0



## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya menjadi salah satu sarana yang berpengaruh besar dalam membentuk sumber daya manusia berkualitas. Melalui pendidikan, dapat tercipta generasi berkarakter yang mampu mengaktualisasikan diri menjadi ujung tombak kemajuan peradaban. Pendidikan merupakan kebutuhan yang mendasar bagi setiap individu dimana pendidikan sangat penting bagi perkembangan manusia, menciptakan masyarakat yang cerdas, membentuk generasi mendatang yang diharapkan dapat menghasilkan manusia berkualitas dan bertanggung jawab serta mampu mengantisipasi masa depan.

Pada suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media dalam pembelajaran. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah pembelajaran berlangsung. Pendidikan masa kini lebih menekankan pada peningkatan kemampuan peserta didik agar dapat menghasilkan peserta didik sebagai sumber daya manusia yang berkualitas dan diharapkan dapat mengembangkan kehidupan peserta didik dalam beragama, seni, kreativitas, berkomunikasi, dan berbagai kemampuan yang sesuai dengan diri peserta didik dan diperlukan masyarakat dan bangsa.

Pada suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media dalam pembelajaran. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah pembelajaran berlangsung. Pendidikan masa kini lebih menekankan pada peningkatan kemampuan peserta didik agar dapat menghasilkan peserta didik sebagai sumber daya manusia yang berkualitas dan diharapkan dapat mengembangkan kehidupan peserta didik dalam beragama, seni, kreativitas, berkomunikasi, dan berbagai kemampuan yang sesuai dengan diri peserta didik dan diperlukan masyarakat dan bangsa.

Saat ini yang menjadi permasalahan saat proses belajar mengajar adalah siswa kurang berperan aktif dalam proses pembelajaran dan mudah bosan atau tidak tertarik dengan suasana yang ada di kelas. Hal tersebut terjadi biasanya dikarenakan proses pembelajaran yang monoton dan kurangnya media dalam pembelajaran yang dapat mengakibatkan siswa merasa jenuh dan cepat bosan untuk belajar. Siswa yang jenuh dalam kegiatan pembelajaran akan mempengaruhi hasil belajarnya.

Berdasarkan kondisi demikian, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu caranya adalah menerapkan media pembelajaran yang lebih inovatif serta mendukung materi pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa adalah media pembelajaran berupa gambar yang

dibuat dalam bentuk *puzzle* untuk pembelajaran IPA di Sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas V pada Selasa, 30 Mei 2023 bahwa siswa kelas V SD Negeri 26 Buton pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 di temukan bahwa pada mata pelajaran IPA tergolong masi rendah, yakni dari 16 siswa yang terdiri dari 7 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan, terdapat 43,75% (7 siswa) yang tuntas pembelajarannya sedangkan yang belum tuntas pembelajarannya 56,25% (9 siswa), target nilai KKM yang harus dicapai oleh siswa pada pembelajaran IPA di SD Negeri 26 Buton yaitu 65.

Berdasarkan uraian masalah tersebut maka untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran dalam bentuk *puzzle*. Model pembelajaran dalam bentuk *puzzle* adalah salah satu strategi yang mendorong siswa agar belajar tidak jenuh dan bosan dari apa yang ada dalam buku yang merupakan pegangan guru. Media *puzzle* pada pembelajaran yang memanfaatkan potongan-potongan gambar sebagai sumber belajarnya. Dalam hal ini, guru dapat mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dengan memperlihatkan langsung melalui gambar sehingga guru dapat mendorong peserta didik membuat hubungan antara organ gerak manusia dan organ gerak pada hewan yang bertujuan agar siswa lebih nyaman, semangat dan aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dalam bentuk *puzzle* ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa yang berdampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan yaitu dapat memperlihatkan langsung bagaimana bentuk organ gerak manusia dan hewan dalam pembelajaran sehingga siswa-siswi belajar dengan menggunakan media real. Media *puzzle* dapat diaplikasikan pada semua mata pelajaran yang diberikan salah satunya pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif salah satu peran guru yang sangat penting yaitu memilih media yang tepat akan membantu tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Jika tujuan pembelajaran tercapai maka akan mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. untuk itu, seorang guru harus mampu memilih dan menentukan berbagai aspek yang dapat menunjang proses pembelajaran agar berjalan dengan baik dan efektif, salah satunya adalah pemilihan media dan metode pembelajaran yang tepat agar siswa mudah menerima pembelajaran dan tidak pasif saat kegiatan belajar mengajar. Ketepatan pemilihan media pembelajaran tertentu didasarkan pada karakteristik materi yang akan disampaikan. Dengan demikian selama proses pembelajaran siswa akan lebih aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* adalah salah satu strategi yang dapat memperlihatkan bagaimana kondisi dan bentuk suatu organ gerak yang dimiliki manusia maupun hewan. Alternatif tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA akan dilakukan dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Atas dasar tersebut, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media *Puzzle* Dalam Pembelajaran IPA Kelas V Tema 1 Ogan Gerak Hewan dan Manusia SD Negeri 26 Buton".

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas atau *classroom Action Research* adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri sebuah upaya untuk

memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan terencana pada situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 26 Buton pada semester ganjil Tahun Ajaran 2023 yang berjumlah 16 siswa, diantaranya 7 siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes membaca, dan dokumentasi. Tes dilakukan untuk pengumpulan informasi tentang pemahaman terhadap model pembelajaran interaktif pada pembelajaran IPA. Tes soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal tes tertulis, bentuk soal yang digunakan adalah soal isian yang diberikan pada akhir pembelajaran. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif. Hasil belajar siswa dianalisis dengan rata-rata nilai, dan kriteria ketuntasan belajar.

Rumus menghitung nilai rata-rata yaitu:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah nilai siswa

N = Jumlah siswa (Sudjana, 2016)

Rumus menghitung presentase ketuntasan belajar secara klasikal

$$Kb = \frac{Ns}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

Kb = presentase ketuntasan belajar klasikal

Ns = jumlah siswa yang mencapai KKM

N = jumlah seluruh siswa (Sudjana, 2016)

**Tabel 1.** Kriteria tingkat keberhasilan belajar siswa

Nilai	kriteria
85-100	Sangat baik
71-84	Baik
65-70	Cukup
40-64	Kurang

Rumus untuk menentukan hasil observasi aktivitas siswa dan meentukan presentasi keterlaksanaan kinerja guru.

$$\text{Nilai aktivitas belajar siswa} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

$$\text{Nilai kinerja guru} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{skor maksimum}} \times 100$$

Indikator keberhasilan pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa setiap siklusnya. Hasil belajar siswa dikatakan tuntas apabila adanya peningkatan rata-rata nilai siswa setiap siklusnya dan secara klasikal dikatakan tuntas apabila nilai siswa sudah memenuhi nilai KKM pada pembelajaran IPA yaitu mencapai nilai 65 (KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah). Secara klasikal kelompok telah mencapai presentase 85% (kategori tinggi) dari jumlah keseluruhan siswa.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas di SD Negeri 26 Buton dengan subjek siswa kelas V yang berjumlah 16 orang yang terdiri dari 7 orang siswa laki-laki dan 9 orang siswa perempuan. Dalam penelitian ini peneliti terlibat secara penuh dalam perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan.

**Tabel 2.** Data Perolehan Nilai Siswa Siklus I

Nomor Urut	Nama	L/P	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Aidil Nurdiansyah	L	75	√	
2.	Amirah	P	80	√	
3.	Ainun Maniya	P	65	√	
4.	Ahmad Fauzi	L	80	√	
5.	Angki Permata Sari	P	70	√	
6.	Faril	L	60		√
7.	Gefin Al Fakih	L	55		√
8.	Ikhyal Saputra	L	60		√
9.	Kurnia Wahyu	L	55		√
10.	Maimunnah	P	70	√	
11.	Muhammad Ikhsan	L	60		√
12.	Muh. Ramadhan Al Farok	P	50		√
13.	Mustian	P	65	√	
14.	Nur Aisyah	P	80	√	
15.	Siti Fatmawati	P	75	√	
16.	Wa Ode Halisa	P	75	√	
Jumlah			1.075	10	6
Jumlah nilai maksimal			1.600		
Jumlah nilai tercapai			1.075		
Presentase ketuntasan belajar			62,5%	62,5%	37,5%

Berdasarkan tabel data nilai tes tindakan siklus I diperoleh jumlah semua nilai adalah 1.075, nilai rata-rata kelas dalam siklus I adalah 67,18. Hasil belajar siswa pada siklus I lebih baik dari tes awal (pra siklus) sebelum tindakan. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata siklus I yaitu 67,18 dengan ketuntasan belajar 62,5% (10 siswa) dan 37,5% (6 siswa) belum tuntas.

Setelah peneliti menampilkan nilai hasil belajar siswa kelas I pada siklus I dalam bentuk tabel, selanjutnya peneliti akan menampilkan hasil belajar siswa dalam bentuk grafik. Adapun grafik dapat dilihat dibawah ini:



Gambar 1. Nilai Tes Siklus I

Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan yang di tetapkan yaitu 85% dari jumlah sluruh siswa yang memperoleh nilai KKM yaitu 65. Berdasarkan hasil tes siklus I peneliti memutuskan untuk melanjutkan ke siklus II.

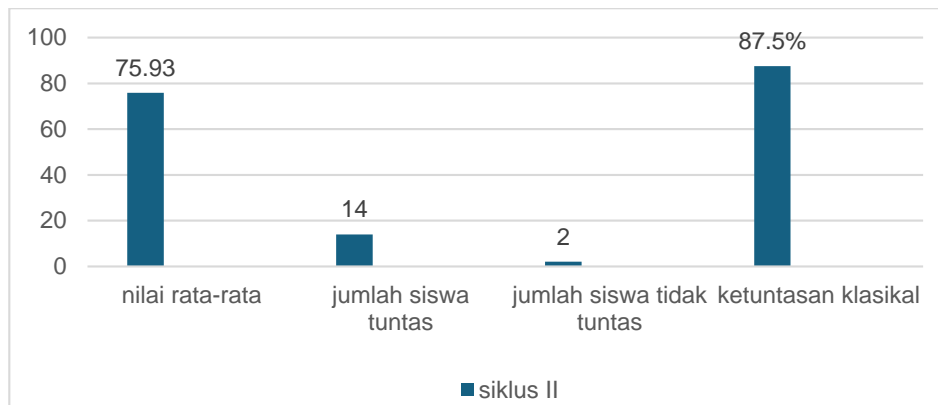
Tabel 3. Hasil Tes Siklus II

Nomor Urut	Nama	L/P	Nilai	Keterangan	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Aidil Nurdiansyah	L	80	√	
2.	Amirah	P	80	√	
3.	Ainun Maniya	P	85	√	
4.	Ahmaf Fauzi	L	90	√	
5.	Angki Permata Sari	P	70	√	
6.	Faril	L	70	√	
7.	Gefin Al Fakih	L	60		√
8.	Ikhyal Saputra	L	70	√	
9.	Kurnia Wahyu	L	60		√
10.	Maimunnah	P	70	√	

11.	Muhammad Ikhsan	L	90	√	
12.	Muh. Ramadhan Al Farok	P	80	√	
13.	Mustia	P	80	√	
14.	Nur Aisyah	P	70	√	
15.	Siti Fatmawati	P	80	√	
16.	Wa Ode Halisa	P	80	√	
Jumlah			1.215	14	2
Jumlah nilai maksimal			1.600		
Jumlah nilai tercapai			1.215		
Presentase ketuntasan belajar			87,5%	87,5%	12,5%

Berdasarkan tabel diketahui hasil belajar siswa pada siklus II lebih baik dari siklus I dimana diketahui rata-rata kelas 75,93 dengan presentase ketuntasan 87,5%. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus telah mencapai indikator keberhasilan, sebagaimana nilai KKM 65 dan ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 85%.

Setelah peneliti menampilkan nilai hasil belajar siswa kelas I pada siklus I dalam bentuk tabel, selanjutnya peneliti akan menampilkan hasil belajar siswa dalam bentuk grafik. Adapun grafik dapat dilihat dibawah ini

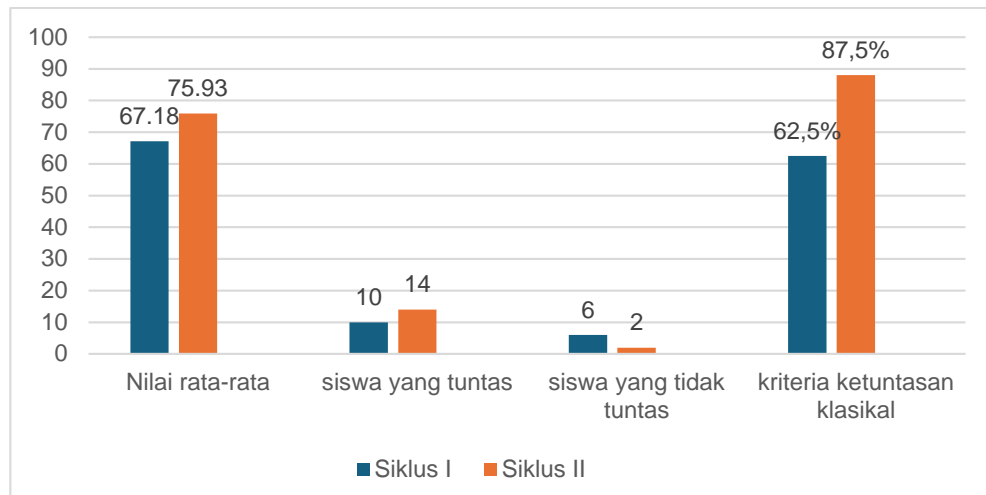


**Gambar 2.** Nilai Tes Siklus II

Berdasarkan gambar tersebut dapat diperoleh adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dengan kriteria ketuntasan belajar pada seluruh peserta didik. Meskipun masih terdapat 2 peserta didik yang belum tuntas belajar, namun karena peningkatan keterampilan membaca permulaan sudah signifikan maka penelitian tidak dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya. Bagi peserta didik yang belum tuntas belajar diremedial dan di beri bimbingan khusus.

### 3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tindakan siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik seperti yang terdapat pada grafik 4.1 diatas, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan pencapaian nilai ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 87,5% dari hasil tersebut telah mencapai indikator keberhasilan dari nilai yang telah ditetapkan yaitu 85% maka penelitian dihentikan pada siklus II.



Gambar 3. Data hasil siklus I dan siklus II

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tindakan siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik seperti yang terdapat pada grafik diatas, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan pencapaian nilai ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 87,5% dari hasil tersebut telah mencapai indikator keberhasilan dari nilai yang telah ditetapkan yaitu 85% maka penelitian dihentikan pada siklus II.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bawa keterampilan membaca permulaan peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan media kartu hasil keterampilan membaca permulaan pada siswa ke Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran IPA kelas V pada tema 1 organ gerak hewan dan manusia dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD Negeri 26 Buton.

Hal ini dapat dibuktikan dengan meningkatnya hasil belajar siswa dari hasil tes pra siklus, siklus I dan siklus II. Hasil tes prasiklus yang mencapai nilai KKM ada 7 orang siswa (43,75%) dan siswa yang tidak mencapai nilai KKM 9 (56,25%) dengan nilai rata-rata 59,38. Hasil tes siklus I siswa yang mencapai nilai KKM ada 10 orang siswa (62,5%) dan siswa yang tidak mencapai nilai KKM ada 6 orang siswa (37,5%) dengan nilai rata-rata 67,18. Sedangkan hasil tes siklus II yang mencapai nilai KKM ada 14 orang (87,5%) dan yang tidak mencapai nilai KKM ada 2 orang siswa (12,5%) dengan nilai rata-rata 75,93. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan sudah memenuhi target yang telah ditetapkan pada indikator keberhasilan sebesar 85%.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al Munawarah, S. (2021). *Penerapan Permainan Spelling Puzzle Sebagai Media Stimulus Untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Siswa MTsN 2 Lueng Bata-Banda Aceh* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Rainry).
- Agustini, I. P., Tomi, A., & Sudjana, I. N. (2016). Peningkatan Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor Menggunakan Metode Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas III C SDN Krian 3 Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 26(2).

- Ariyanti, M. Y. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD 5 Pasuruhan Lor* (Doctoral dissertation, IAIN Kudus).
- Asmawati A, A. A. (2021). *Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe example terhadap minat belajar siswa padamata pelajaran ipa kelas V SDN No. 160 Bontolebang Takalar* (Doctoral dissertation, Unoversitas Negeri Makasar).
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan minat belajar terhadap prestasi belajar fisika. *SPEJ (Science and Physic Education Journal)*, 2(2), 52-60.
- Ernis, P., & Hazmi, N. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Komponen Ekosistem melalui Media Puzzle Siswa Kelas V SD Negeri 01 Gunuang Malintang Kecamatan Pangkalan Koto Baru*. *Journal Of Elementary School (JOES)*, 4(1), 45-56.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11.
- Hasriani, H. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Islamiah, R. (2017). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Explicit Instruction Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPA di Madrasah Ibtidaiyah Tarbiyah Islamiyah Cempaka Palembang* ( Doctoral dissertation UIN Raden Fatah Palembang)
- Imelda, I., & Anzelina, D. (2019). Respon siswa terhadap pembelajaran problembased learning dalam meningkatkan higher order thinking skills. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, 5(1), 11-19.
- Kasri, K. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika melalui Media Puzzle Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 2(3), 320-325.
- Kudsiyah, M., & Alwi, M. (2020). *Pengembangan Media Puzzle Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar*. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 102-106.
- Maulidah, A. N., & Aslam, A. A. (2021). *Penggunaan Media Puzzle secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD*. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 281-286.
- Maviro, A. L. T. (2017). *Using Puzzle Media to Improve Student Learning Outcomes in Social Studies Learning in Class IV Min Lambaro Aceh Besar* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Muqtadir, A. (2022). *Pola Pembinaan Santri dalam Mengubah Mindset Memanfaatkan Smartphone Android untuk Menanamkan Nilai Religius Amanah di Pondok Pesantren Tassbeh Baitul Quran Kab. Pinrang* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Nasution, J. S. (2022). Hubungan antara motivasi belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar bahasa arab pada siswa kelasa V SD Fajar ilahi bataam. *Jurnal As-Said*, 2(1), 100-115.
- Nisa, E. D., & Bachri, H. B. S. (2016). *Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Mengenal Jenis-Jenis Pekerjaan Pada Mata Pelajaran Bahasa*

- Inggris Untuk Siswa Kelas III SDN Gesikan 1 Grabagan Tuban*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 1, 1-8.
- Nurwita, S. (2019). *Pemanfaatan Media Puzzle dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang*. Jurnal Pendidikan Tambusai, 3(2), 803-810.
- Perangin-Angin, J. E. P. R. I. M. S. A. (2020). *Hubungan Motivasi Orang Tua Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 040554 Lingga Muda Kec. Lau Baleng TA 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Quality).
- Rusman, U. (2016). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Metro. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(2).
- Safirudin. (2020) *penerapan alat peraga puzzle dalam pembelajaran matematika materi bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dikelas V SD Negeri 1 Tuangila kecamatan kapontori Kabupaten Buton*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton: Baubau
- Salsabila, A., & Puspitasari, P. (2020). *Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa Sekolah Dasar*. Pandawa, 2(2), 278-288.
- Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644-2652.
- Setiawan, M. A., & Riadin, A. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Dengan Bimbingan Teman Sebaya Berbasis Nilai-Nilai Huma Betang. *JBKI (Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia)*, 6(1), 27-31.
- Solekha, I. (2020). Peningkatan hasil belajar IPA melalui model pembelajaran contextual teaching and learning (CTL) pada siswa kelas V MI raden intan wonodadi kecamatan gadingrejo kabupaten pringsewu tahun pelajaran 2015/2016. *Terampil : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 3(1), 103-120.
- Sunarti. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournamnet dengan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN 28 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 603-608.
- Tarigan, L. S. E. B. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV UPT SD Negeri 060903 Medan Helvetia TA 2022/2023* (Doctoral dissertation, Universitas Quality).