



Yati Rivani<sup>1</sup>  
 Siti Halidjah<sup>2</sup>  
 Rio Pranata<sup>3</sup>

## PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV DI SDN 30 PONTIANAK UTARA

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 30 Pontianak Utara pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Eksperimen, format studi desain kuasi eksperimental, dan desain eksperimental dengan menggunakan *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian yaitu adalah seluruh siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 30 Pontianak Utara. Sampel penelitian ini terdiri dari kelas IV A (24 siswa) sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B (24 siswa) sebagai kelas kontrol . Data dihimpun berupa hasil belajar siswa di kedua kelas yang diberikan secara langsung oleh siswa. pendekatan yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu teknik pengukuran melalui instrumen pengumpulan data berbentuk soal tes pilihan ganda. Selain itu uji-t akan digunakan untuk melakukan analisis. Adapun hasil analisis, ( $t_{hitung} 4,063$ ) > ( $t_{tabel} 1,678$ ), hal ini menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak. Berdasarkan hal tersebut terdapat perbedaan hasil belajar siswa di berikan media pembelajaran *puzzle* saat diajarkan dan tidak menggunakan media *puzzle* saat diajarkan. Dari perbedaan ini lalu kemudian dilakukan uji menggunakan *effect size*, diperoleh ES sebesar 1,17 dengan kriteria sangat tinggi. Pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri 30 Pontianak Utara, media pembelajaran *puzzle* mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

**Kata Kunci:** Pengaruh, *Puzzle*, Hasil Belajar

### Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of puzzle learning media on the learning outcomes of fourth grade students of State Elementary School 30 Pontianak Utara in the subject of Pancasila Education. Experiment, quasi-experimental design study format, and experimental design using non-equivalent control group design. The research population was all students of class IV of State Elementary School 30 North Pontianak. The sample of this study consisted of class IV A (24 students) as the experimental class and class IV B (24 students) as the control class. Data was collected in the form of student learning outcomes in both classes given directly by students. the approach used in data collection is measurement techniques through data collection instruments in the form of multiple choice test questions. In addition, the t-test will be used to conduct the analysis. As for the results of the analysis, ( $t_{count} 4.063$ ) > ( $t_{table} 1.678$ ), this indicates that  $H_0$  is rejected. Based on this, there is a difference in student learning outcomes given puzzle learning media when taught and not using puzzle media when taught. From this difference then then tested using effect size, obtained ES of 1.17 with very high criteria. In class IV of North Pontianak 30 State Elementary School, puzzle learning media affects student learning outcomes in Pancasila education subjects.

**Keywords:** Content, Formatting, Article.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu interaksi yang mana di dalamnya terdapat interaksi antara guru dan siswa dan juga terdapat unsur lain yaitu adanya sumber belajar. Dalam membantu siswa

<sup>1, 2, 3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura  
 email : yatirivani@gmail.com

memperoleh pengetahuan, membentuk karakter siswa agar menjadi lebih baik merupakan tujuan dari pembelajaran. Hal ini dapat diartikan bahwa proses dari pembelajaran adalah untuk membentuk kemajuan siswa. Menurut (Kokasih, 2014) proses pembelajaran dapat diartikan yaitu sebagai kegiatan dari implementasi kurikulum untuk mendapatkan kemampuan serta karakter siswa. kurikulum ini berakaitan erat dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan disekolah. Pada saat ini terapkannya kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka belajar. (Hasim, 2020) bahwa merdeka belajar kedepannya akan dapat menjadi cara untuk menghasilkan perubahan yang bersifat signifikan untuk berbagai tantangan yang akan terjadi di abad 21 ini.

Merdeka belajar ini adalah cerminan dari kondisi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Tujuan dari penerapan merdeka belajar adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan mampu beradaptasi dengan perkembangan yang cukup massif pada saat ini. Menurut (Aina, 2020) merdeka belajar diharapkan mampu memberikan suasana yang senang bagi siswa dan guru. Kurikulum merdeka belajar ini juga menyediakan kesempatan bagi guru dan siswa agar mampu berinovasi serta berkreasi pada saat pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan merdeka belajar yaitu menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran digunakan untuk menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran harus berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran sebagai suatu alat pendukung dalam penyampaian informasi (Mustamiin & Muzakir, 2022). Berkaitan dengan hal tersebut, guru diuntut agar lebih mengembangkan kreativitas dan lebih inovatif di dalam merancang serta menggunakan media pembelajaran agar tercipta suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas di kelas dengan menarik, sehingga siswa akan mudah memahami materi yang disampaikan dan menumbuhkan semangat belajar dalam memaksimalkan hasil belajar siswa. (Juliana & Winanto, 2022). Namun faktanya pada saat ini masih banyak guru yang harus menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi kepada siswa. seperti yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan wawancara di Sekolah Dasar Negeri 30 Pontianak Utara.

Berdasarkan pelaksanaan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas IV Sekolah Dasar Negeri 30 Pontianak Utara, terdapat berbagai kendala yang dialami guru dalam menyampaikan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada saat penyampaian materi, siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi yang ada, penyampaian materi yang monoton dengan berpaku pada penjelasan guru saja dan kurang kreativitas guru dalam melaksanakan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk ikut berperan aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut berakibat dengan hasil belajar yang kurang optimal dengan belum memenuhi kriteria ketuntasan. Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi karena disebabkan oleh proses belajar. (Anwar & dkk, 2022).

Permasalahan diatas yang telah dipaparkan perlu diatasi dengan menerapkan media pembelajaran sebagai salah satu cara untuk mengatasinya, yaitu menerapkan media pembelajaran agar siswa mencoba pengalaman belajara yang aktif dan menyenangkan. Pelaksanaan pembelajaran yang menggunakan media *Puzzle* adalah salah satu dari beberapa pilihan yang tepat dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Bahar & Risnawati, 2019). Media *puzzle* yaitu mencocokkan potongan-potongan kertas yang berisi teka-teki kemudian siswa menggabungkan potongan kertas tersebut menjadi satu gambar utuh yang melibatkan siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan. Pembelajaran pada kelas IV yang tergolong masih dalam tahap perkembangan akan lebih menarik jika pembelajaran dikemas dalam bentuk game. Melalui penggunaan media pembelajaran *puzzle* siswa bisa belajar sambil bermain .

Media *puzzle* juga memberikan gambaran terkait materi jauh lebih menarik, hal itu disebabkan karena pada saat pembelajaran di sertai dengan permainan membuat minat dari siswa meningkat untuk belajar (Widiana, 2019). Media *puzzle* bermanfaat dalam proses pembelajaran agar dapat membawa variasi dan perasaan senang bagi siswa dalam pengalaman belajar siswa serta memberikan umpan balik yang diperlukan dan dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak yang mereka pelajari. (Aisha, Hermansyah, & Elvinawati, 2019).

Media *Puzzle* dapat dikatakan sebagai permainan edukatif yang menarik bagi peserta didik untuk belajar. media *puzzle* merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual, karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja. Diantara berbagai jenis media pembelajaran yang digunakan, *puzzle* adalah media yang paling umum dipakai dan termasuk media pembelajaran yang sederhana yang dapat digunakan di dalam sekolah, karena harganya murah dan banyak disukai oleh kalangan anak-anak.

Permainan ini membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Ketika bermain *puzzle*, anak dapat berlatih untuk mengenal bentuk dan bagaimana mereka mengisi ruang kosong di mana potongan-potongan tersebut diperlukan.

Dari pemaparan tentang media pembelajaran *puzzle* diatas mendorong peneliti untuk menggunakan media pembelajaran *puzzle* dalam mata pelajaran pendidikan pancasila. Hal ini berkaitan dengan temuan penelitian yang dilakukan pada tahun 2020 oleh Sendi Annisa dengan judul “pengaruh penggunaan media *puzzle* pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 100 Palembang” Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar kognitif pada siswa. penggunaan media pembelajaran *puzzle* juga menjadi pilihan dalam kegiatan pembelajaran karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu membuat pembelajaran menjadi aktif, kreatif dan menyenangkan.

Berkaitan dengan upaya untuk meningkatkan hasil belajar yang diperoleh siswa, peneliti mencari penyelasain berdasarkan hal tersebut pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas IV yaitu dengan cara menerapkan penggunaan media *puzzle* pada saat pembelajaran dikelas berlangsung. Adapun media pembelajaran *puzzle* yang digunakan oleh peneliti adalah *puzzle* yang dimodifikasi dan divariasikan agar terdapat pembaharuan dari penelitian terdahulu.

Penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran pendidikan pancasila yaitu pada bab 5 tentang gotong royong di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 30 Pontianak Utara. Hal ini di tujukan agar siswa menerima pengalaman yang menyenangkan pada saat pembelajaran sehingga siswa mampu aktif dalam pembelajaran dan memahami materi yang disampaikan oleh guru yang kemudian diharapkan berimbas dengan peningkatan hasil belajar siswa.

**METODE**

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif yaitu eksperimen dalam mencari pengaruh variabel independen dan dependen. Metode penelitian eksperimen ini sebagai metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu untuk orang lain dalam keadaan yang mampu dikendalikan (Hidayat, Tanjung, & Sutopo. 2022). Berdasarkan konsep ini, adapun penelitian ini untuk mencari pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas IV. Adapun metode eksperimen yang dipilih yaitu Quasy Experimental Design. Sebab selama kegiatan penelitian terdapat beberapa variabel yang berasal dari luar yang tidak bisa dikendalikan. Sugiyono (2016) menyatakan bahwa terdapat beberapa aspek atau variabel yang tidak bisa untuk dikendalikan pada saat melakukan penelitian eksperimental akan lebih digunakan bentuk ekperimental adalah Quasy-Experimental Design dengan bentuk nonequivalent control group design yang menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Berikut adalah pola bentuk *nonequivalent control group design* yang digunakan yaitu:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelas	Pre-test	perlakuan	Post-test
Eksperimen	$O_1$	X	$O_2$
Kontrol	$O_3$	Y	$O_4$

Keterangan :

- $O_1$  : *Pretest* kelompok eksperimen
- $O_2$  : *Posttest* kelompok eksperimen
- $O_3$  : *Pretest* kelompok kontrol
- $O_4$  : *Posttest* kelompok kontrol

X : Perlakuan menggunakan media konkret

Y : Perlakuan dengan cara konvensional

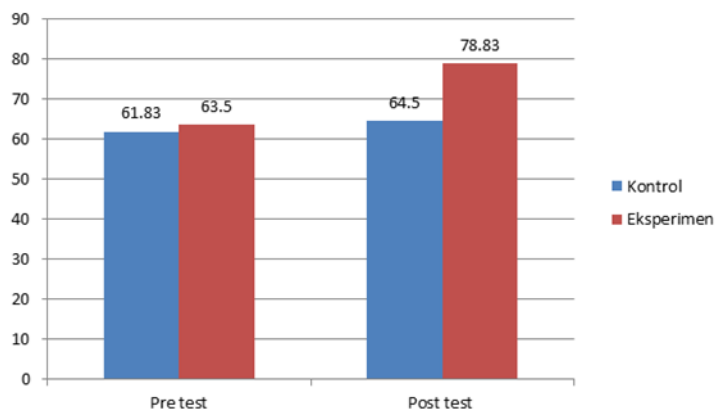
Sugiyono (2016) menjelaskan bahwa pengertian dari populasi adalah "Wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Populasi penelitian ini terdiri dari 48 siswa Sekolah Dasar Negeri 30 Pontianak Utara yaitu kelas IV A dan IV B.

Menurut Sugiyono (2016) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. secara keseluruhan populasi diambil sampelnya pada penelitian yang dilakukan ini digunakan pendekatan yaitu total sampling.

Pada penelitian ini adapun teknik pengukuran yang digunakan. Tes sebagai alat pengumpul data. Menurut Sudjana (2016) menyatakan bahwa, tes pada umumnya digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Test yang dimaksudkan pada penelitian ini berbentuk tes tertulis dengan pilihan ganda. Sebelum soal diujikan kepada sampel, terlebih dahulu soal diujikan pada siswa luar dari sampel. Pelaksanaan uji coba soal ini ditujukan untuk mendapatkan soal yang valid dan juga reliable. Selain itu diuji juga untuk tingkat sukar dan daya beda setiap butir soal dilakukan untuk menguji tingkat kelayakan dan baik dari setiap butir soal (Reinita, 2020). setelah soal tersebut dilakukan uji coba, soal tersebut bisa digunakan untuk pretest dan post test. Berikutnya pretest dan posttest di hitung dengan menggunakan uji t untuk menentukan dari temuan hipotesis kemudian dihitung dengan rumus effect size dalam menentukan terdapat atau tidaknya pengaruh.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Gambar 1 menunjukkan gambaran grafik rata-rata nilai pretest dan posttest siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.



Gambar 1 rata- rata dari nilai pretest dan posttest

Pada Grafik diatas, diperoleh nilai rata-rata pretest kelompok kelas kontrol adalah 61,83 dan rata-rata posttest adalah 63,5. Nilai posttest pada kelas eksperimen rata rata 61,83 dan nilai rata rata kelas posttest adalah 64,5.Dibawah ini ditampilkan data olahan dari nilai pretest dan posttest siswa.

Tabel 2. Perolehan nilai pretest dan posttest

Kelas	Para meter	Nilai	
		<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
Kontrol	Jumlah siswa	24	24
	Rata rata	61,83	64,5
	Standar deviasi	13,02	12,21

	Nilai minimum	40	40
	Nilai maksimum	84	84
	Uji normalitas	6.835	5.666
Eksperimen	Jumlah siswa	24	24
	Rata rata	63,50	78,83
	Standar deviasi	13,02	11,04
	Nilai minimum	40	52
	Nilai maksimum	85	96
	Uji normalitas	3.097	3.830
Uji homegenitas		<i>Pre test = 1,17</i> <i>Post test = 1,22</i>	
Uji hipotesis		<i>Pre test = 0,082</i> <i>post test = 4,063</i>	

Untuk uji t dipakai dalam menguji hipotesis. Setelah dilakukannya perhitungan uji t dengan menggunakan rumus separated, diperoleh thitung (0,082) dan ttabel 1,678, maka Ho ditolak dan Ha diterima karena thitung (0,082) < ttabel 1,678. Dari hasil demikian, dapat dilihat bahwa tidak adanya perbedaan hasil belajar siswa saat sebelum diberikan perlakuan di kedua kelas hal ini berarti sebelum adanya perlakuan, kedua kelas tersebut memiliki kemampuan yang hamper sama. Pada posttest juga dihitung dengan uji t. Nilai thitung sebesar 4.064 dan ttabel sebesar 1,674. Uji t ini juga dihitung dengan menggunakan rumus separated. Karena thitung (4.064) > ttabel (1,678) maka Ho ditolak dan Ha diterima. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa kedua kelas tersebut mempunyai perbedaan setelah di beri perlakuan.

Untuk menghitung besarnya pengaruh pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan pancasila dihitung dengan rumus effect size. Setelah dilakukan perhitungan effect size diperoleh nilai ES= 1,17 nilai tersebut menunjukkan bahwa memiliki pengaruh yang sangat tinggi. Berdasarkan nilai yang diperoleh menunjukkan bahwa media puzzle ini membantu dalam memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran karena dikemas dalam pembelajaran yang menarik, aktif dan menyenangkan serta melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Media puzzle ini dapat menjadi media pembelajaran yang sangat baik digunakan dalam tahap pembelajaran saintifik yang sudah banyak digunakan di Indonesia pada saat ini. Hal ini menunjukkan bahwa media puzzle dapat menjadi alternative pilihan untuk guru agar siswa mampu lebih cepat memahami materi yang diajarkan. Sehingga nantinya hal ini akan memberi pengaruh yang baik bagi hasil belajar siswa.

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan persiapan penelitian yaitu menentukan waktu dan tempat penelitian, setelah waktu dan tempat sudah ditentukan kemudian mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan. Instrumen soal dan media sebelumnya sudah divalidkan oleh pakar ahli terlebih dahulu. Setelah instrument dinyatakan layak digunakan, soal diuji cobakan ke siswa.

Penelitian ini media puzzle diberikan pada kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Sebelum dilakukan pembelajaran siswa diberikan pre-test terlebih dahulu yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa mengenai materi menyelesaikan soal yang akan diajarkan. Diperoleh nilai rata-rata 61,83 dan untuk nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 64,5. Dari hasil pretest yang diperoleh digunakan untuk mengetahui bahwa dibagian mana siswa yang belum memahami materi dan bagian apa saja yang sudah dipahami siswa. setelah dilakukan pretest, peneliti akan memulai melakukan pembelajaran dikelas kontrol dan eksperimen dengan menggunakan media puzzle. Kelas kontrol mempunyai rata-rata nilai post test 63,50 sedangkan rata rata untuk kelas eksperimen yaitu 78,83. Hasil dari posttest ini digunakan untuk menilai hasil setelah diberikannya media puzzle pada saat setelah pemberlakuan.

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan menjelaskan materi kepada siswa dalam proses pembelajaran. Untuk materinya tentang memahami makna nilai-nilai pancasila dan memaknai

sikap Bhineka Tunggal Ika yaitu salah satunya penerapan sikap gotong-royong. Kemudian, guru mengelompokkan siswa menjadi 3 hingga 4 orang perkelompok untuk di kelas eksperimen dan setiap kelompok diberikan lembar kerja dan media pembelajaran puzzle. Siswa diminta untuk menyusun puzzle setelah menjawab pertanyaan. Dengan menggunakan media puzzle sebagai media pembelajaran disertai penjelasan dari guru dalam materi memahami makna nilai-nilai Pancasila dan memaknai sikap Bhineka Tunggal Ika yaitu salah satunya penerapan sikap gotong-royong.

Setelah diberikannya perlakuan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen kemudian dilanjutkan dengan mengerjakan soal post test, untuk nilai posttest dihitung dengan menggunakan uji t dengan rumus *separated*. Didapatlah thitung sebesar 4,063 dan ttabel sebesar 1,678. Karena thitung (4,063) > ttabel (1,678), maka  $H_0$  diterima, hal ini berakibat terdapatnya perbedaan yang terjadi pada hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen.

Setelah memanfaatkan media puzzle pada saat pembelajaran juga memberikan pengaruh yang sangat tinggi. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan effect size yaitu diperoleh sebesar 1,17. Hal demikian berarti media puzzle ini mampu memberikan pengaruh yang sangat tinggi terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila.

## SIMPULAN

Berdasarkan pemerolehan analisis data yang diperoleh dari hasil belajar siswa, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan pengujian hipotesis uji t dengan rumus *separated* diperoleh nilai thitung sebesar 4,064 dan ttabel sebesar 1,674. Karena thitung (4,064) > ttabel (1,674) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran puzzle terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 30 Pontianak Utara. Pembelajaran dengan media pembelajaran puzzle juga memberikan pengaruh yang tinggi (ES sebesar 1,17) terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 30 Pontianak Utara.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainia, D. K. (2020). Merdeka Belajar Dalam Pandangan Ki Hadjar Dewantara Dan Relevansinya Bagi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(3), 95–101. <https://doi.org/10.23887/jfi.v3i3.24525>
- Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam. *EduGlobal: Jurnal Penelitian ...*, 01(20), 120–130.
- Anwar, Y., Ananda, A., Montessori, M., & Khairani, K. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dengan Pendekatan SAVI dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar PPKn. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7433–7445. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3355>
- Ari Utami, N. P. M., Ganing, N. N., & Rini Kristiantari, M. G. (2020). Model Make A Match Berbantuan Media Puzzle Suku Kata Berpengaruh Terhadap Keterampilan Menulis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(1), 48–60. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i1.27035>
- Hasriani. (2015). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Sdn 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone. *Risikedas 2018*, 1–12.
- Hidayat, D., Tanjung, S., & Sutopo, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3587>
- Imran, Aswar, Pratiwi, A. dan S. A. (2017). *Jurnal Penelitian dan Penalaran*. *Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, 4(9), 701–711.
- Julianisa, J., & Winanto, A. (2022). Meta Analisis Pengaruh Penggunaan Quizizz dalam Pembelajaran Daring terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9979–9988. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4208>
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Yrama

- Widy.
- Maulida, A., & Zulfitri. (2018). Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Autis Melalui Pemanfaatan Media Puzzle Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(2), 120–130. [https://scholar.google.co.id/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=id&user=FRKISUwAAA&AJ&citation\\_for\\_view=FRKISUwAAAAJ:2osOgNQ5qMEC](https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=FRKISUwAAA&AJ&citation_for_view=FRKISUwAAAAJ:2osOgNQ5qMEC)
- Minasari, A., Indraswati, D., Purwasito, A., & Setiawan, I. A. (2021). Perkenalan Dunia Internasional sebagai Pendidikan Multikultural pada Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Puzzle. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2124–2133. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.733>
- Mufidah, H. A., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Metode Peer Teaching terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 14(1), 72–84. <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.11980>
- Mustamiin, M. Z., & Muzakkir, M. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Takaku terhadap Penguasaan Konsep Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar Kelas VI. *Fondatia*, 6(1), 22–31. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i1.1645>
- Nafisah R, N. Z., & Syamsudin, A. (2023). Perbedaan Tingkat Konsentrasi dalam Penyelesaian Puzzle oleh Anak Usia 3-4 Tahun antara yang Merangkak dan Tidak Merangkak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2518–2527. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4322>
- Reinita, R. (2020). Pengaruh Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn di Kelas V SDN 02 Aur Kuning Bukittinggi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 13. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i2.107405>
- Risnawati, R., Wibowo, A., & Bahar, B. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Dakon Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SD di Kabupaten Gowa. *Pepatudzu : Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 15(2), 118. <https://doi.org/10.35329/fkip.v15i2.468>
- Sudjana, N. (2016). Penilaian hasil proses belajar mengajar. PT. Remeja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2014). Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- 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>