

PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI 192 PEKANBARU

Rizky Permadani, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Email: *rizkypermadani99@gmail.com*

Yanti Yandri Kusuma, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Email: *zizilia.yanti@gmail.com*

Zulfah, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Email: *zulfahasni670@gmail.com*

Melvi Lesmana Alim, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Email: *melvillesmana97@gmail.com*

Vitri Anggraini Hardi, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

Email: *vitrihardi@gmail.com*

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil keaktifan belajar siswa kelas III tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru dengan media Puzzle. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 192 Pekanbaru. Subjek yang digunakan sebanyak 32 orang siswa yang terdiri dari 15 orang siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus yang setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan tes menulis karangan deskripsi, lembar observasi guru dan siswa sebagai tingkat keterlaksanaan dan pencapaian dalam menggunakan media Puzzle. Teknik analisis data dilakukan secara deskripsi kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui terdapat peningkatan keaktifan belajar siswa pada muatan pelajaran Bahasa Indonesia. Data awal pratindakan ketuntasan belajar 31%, pada siklus I meningkat menjadi 38%, siklus I pertemuan II meningkat menjadi 44% kemudian pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 72%, dan siklus II pertemuan II meningkat lagi menjadi 81%. Dengan demikian dapat disimpulkan dengan metode Puzzle meningkatkan Keaktifan belajar Siswa Kelas III dapat SDN 192 Pekanbaru.

Kata Kunci : Keaktifan belajar, Media *Puzzle*, IPS

Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru

Abstract

The background of this research is the low learning activity results of class III student for the 2022/2023 academic year. This study aims to increase the learning activity of class III students at 192 Pekanbaru Elementary School with Puzzle media. The research conducted at SDN 192 Pekanbaru. The subjects used were 32 students consisting of 15 male students at 17 female students. The research method used was classroom Action Research which was conducted in two cycles, each cycle consisting of two meetings. The data collection instrument was carried out by writing descriptive essay tests, teacher and student observation sheets as the level of implementation and achievement in using Puzzle media. Data analysis techniques were carried out in qualitative descriptions. Based on the results of data analysis, it can be seen there is an increase in student learning activeness in the Indonesia language lesson content. Initial pre-action data of learning completeness 31%, in cycle I increased to 38%, cycle I meeting II increased to 44%, then in cycle II meeting I increased to 72%, and cycle II meeting II increased again to 81%. Thus it can be concluded that the Puzzle method increases the learning activity of class III students at SDN 192 Pekanbaru.

Keywords : Active learning, Media Puzzle, IPS.

PENDAHULUAN

Pentingnya pendidikan tercermin dalam UUD 1945, yaitu upaya untuk mencerdaskan dan mencetak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan Negara, terampil, kreatif, budi pekerti, dan santun serta mampu menyelesaikan permasalahan di lingkungannya. Undang-Undang No 20 Tahun 2003 pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang

beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Oleh karena itu, pemerintah benar-benar mengupayakan perwujudan Pendidikan yang berkualitas. Begitu pun guru memberikan pemahaman konsep yang sesuai sehingga ilmu pengetahuan dapat diperoleh siswa dengan baik.

Keaktifan belajar siswa merupakan suatu usaha yang dilakukan siswa untuk melaksanakan

kegiatan belajar. Keaktifan dapat di tunjukkan dengan keterlibatan siswa dalam mencari atau mendapatkan buku, guru, dan teman lainnya sehingga siswa diharapkan akan lebih mampu mengenal dan

mengembangkan kapasitas belajar dan potensi yang dimiliki nya secara penuh. Keaktifan belajar siswa sangat mempengaruhi hasil belajarnya (Ramlah, Firmansyah, dan Zubair, 2015). Menurut Putra, Syarifuddin & Zulfah (2018) menyatakan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar tidak lain adalah untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri. Mereka aktif membangun pemahaman atas persoalan atau segala sesuatu yang mereka hadapi proses pembelajaran.

Wakhidah (2016) menyatakan Keaktifan belajar siswa selama proses pembelajaran tatap muka secara bergantian tentunya harus mencakup beberapa indikator sebagai berikut: 1) Siswa aktif dalam mengajukan pertanyaan apabila ada materi yang tidak dapat dimengerti dengan baik, 2) Terlibat dalam kegiatan diskusi, 3) Aktif dalam bertanya, 4) Aktif dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Guru dituntut untuk dapat memberikan mutu pembelajaran yang baik bagi siswa. Cara yang dapat dilakukan oleh guru sebuah informasi dari sumber seperti dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa adalah: 1) Saat awal pembelajaran guru melakukan percakapan singkat

dengan siswa, 2) Menggunakan metode pembelajaran yang tepat, 3) Memberikan motivasi belajar, 4) Menganalisis kesulitan belajar siswa, 5) Menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai.

Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang didasarkan pada tema-tema dari berbagai mata pelajaran. Pembelajaran tematik memberikan kesempatan seluas-luasnya terhadap siswa untuk dapat mengembangkan pengetahuan dengan menjawab pertanyaan sendiri dan memuaskan rasa keingintahuan dengan mencarinya sendiri di dunia sekitar mereka. Pembelajaran tematik sebagai model pembelajaran termasuk salah satu tipe atau jenis dari model pembelajaran terpadu. Istilah pembelajaran tematik pada dasarnya adalah model pembelajaran terpadu menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Depdiknas, 2006). Pembelajaran tematik telah dikenal sejak diterapkannya kurikulum satuan pendidikan dan sudah diterapkan di sekolah dasar.

Dengan diterapkannya pembelajaran tematik akan membangun kompetensi peserta didik, dalam pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif pada proses pembelajaran,

Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru

sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung yang terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan kegiatan (*learning by doing*). Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar siswa. Selain itu, dengan penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar akan sangat membantu siswa, karena sesuai dengan tahap perkembangannya siswa yang masih melihat sesuatu sebagai satu keutuhan (*holistic*). Dengan diterapkannya pembelajaran tematik diharapkan pembelajaran yang berlangsung menjadi pembelajaran berpusat pada siswa (*student center*) (Trianto, 2010: 90).

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Keaktifan Belajar Siswa Kelas

III
Pratindakan

Jumlah siswa	Aktif dalam belajar	Persentase	Tidak Aktif dalam belajar	Prosentase
32	15	30%	17	70%

(Sumber: Hasil Oservasi 2023)

Berdasarkan data hasil observasi di awal, proses pembelajaran tematik di kelas III SDN

192 Pekanbaru terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajarannya, salah satunya yaitu hanya 15 siswa yang aktif dalam pembelajaran dan 17 siswa yang lainnya tidak aktif dalam pembelajaran. 5 diantaranya masih sibuk bermain dengan teman disebelahnya, 3 orang siswa yang lain tidak berani menyampaikan pendapatnya ketika diminta oleh gurunya, 3 orang siswa lagi tidak pernah bertanya kepada guru, dan 6 siswa lagi hanya diam saja ketika ditanya oleh guru, semua hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran berlangsung, disisi lain guru hanya menerangkan dan siswa kemudian mengerjakan soal yang diberikan guru sehingga hasil belajar siswa rendah.

Menurut Ismail, A. (2006: 218) *Puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Menarik kesimpulan bahwa *Puzzle* adalah permainan teka-teki menyatukan kembali beberapa bagian gambar yang acak pada tempatnya yang sesuai. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* adalah alat peraga atau alat bantu dalam proses pembelajaran menggunakan media *Puzzle* dalam melaksanakan pembelajaran. Proses pembelajaran akan berjalan baik kalau menggunakan media *Puzzle*, karena antara pendidikan dengan media saling berkaitan. Di dalam proses pembelajaran hendaknya

dibuat cara yang menyenangkan dan tidak membosankan. Maka siswa tidak merasa terbebani dengan tugas, meskipun tugas yang diberikan dalam jumlah yang banyak. Sebab karena otak akan dapat menerima rangsangan-rangsangan dari luar secara baik, ketika berada dalam keadaan senang atau yang sering disebut dengan istilah *fun*.

Pembelajaran Media *Puzzle* berfungsi melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, melatih mata dan tangan, melatih logika, memperkuat daya ingat, mengenalkan anak pada konsep hubungan, dan dengan melihat gambar atau bentuk, dapat melatih berfikir kritis menggunakan otak kiri. Daya imajinasi dapat ditimbulkan dengan menata dan menyusun unsur-unsur yang dapat dilihat oleh mata dalam materi pembelajaran. Dalam merancang media pembelajaran perlu memperhatikan beberapa acuan, antara lain kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, garis, bentuk, tekstur, ruang dan waktu. Media pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang didalamnya terdapat beberapa mata pelajaran seperti, SBDB, bahasa Indonesia, dan Matematika.

Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yang rendah, maka penulis mencoba meneliti dengan menggunakan media pembelajaran

Puzzle. *Puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang didalamnya ada kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan-kepingan satu gambar menjadi bentuk gambar yang utuh. Maka dari itu media *Puzzle* ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa sehingga dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran secara aktif dan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang diterapkan oleh peneliti penelitian tindakan kelas. Arikunto, dkk (dalam ananda, 2017) menyatakan bahwa "Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan kelas (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki mutu pratik pembelajaran dikelasnya". Penelitian tindakan kelas disebut dengan istilah *classroom action research*, Arikunto (dalam Aprinawati, 2017) menyatakan bahwa, "tujuan utama Penelitian Tindakan Kelas memperbaiki berbagai persoalan nyata dan praktis dalam peningkatan mutu pembelajaran di kelas yang dialami langsung dalam interaksi antara guru dengan siswa yang sedang belajar".

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru. Alamat Jl. Teladan, Garuda Sakti, Simpang baru, Kec. Tampan, Pekanbaru. Subjek

Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru

penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru, dengan jumlah sebanyak 32 siswa dengan jumlah laki- laki 15 siswa dan perempuan berjumlah 17 siswa. Kemudian yang menjadi objek penelitian ini adalah Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 192.

Setelah data keaktifan siswa terkumpul, data tersebut diolah

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang dicapai siswa}}{\text{skor maksimum keseluruhan soal}} \times 100\%$$

menggunakan rumus persentase sebagai berikut :

$$p = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka Persentase

F = Frekuensi yang

sedang dicari prosentasenya

N = Banyak Individu

100% = Bilangan tetap

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian, maka dilakukan pengelompokan atas 4 kriteria penilaian yaitu sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik. Adapun kriteria tersebut yaitu sebagai berikut.

Tabel 2.
Interval Kriteria Ketuntasan Klasikal

No	Interval (%)	Kategori
1	86 - 100	Baik Sekali
2	76 - 85	Baik
3	71 - 75	Cukup
4	< 70	Kurang

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat keaktifan belajar siswa yang dilakukan setiap akhir pertemuan. Data Keaktifan belajar siswa diolah dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Keberhasilan penggunaan media *puzzle* dikatakan berhasil apabila mencapai kriteria ketuntasan sebesar 80%. Apabila keaktifan belajar siswa meningkat pada setiap siklus, maka penggunaan media *puzzle* dikatakan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tindakan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran dengan penerapan media *Puzzle* terhadap siswa kelas III

SD Negeri 192 Pekanbaru. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Siklus 1 terdiri dari 2 pertemuan dan siklus 2 terdiri dari 2 kali pertemuan pada tema 7. Pada pertemuan di setiap siklus observer mengamati aktivitas guru dan siswa dengan menggunakan lembar observasi yang telah disediakan.

Kegiatan pratindakan dilaksanakan pada hari Senin 5 Juni 2023 Penelitian berlangsung dalam dua siklus dan direncanakan dengan merancang penelitian dan peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat untuk membantu proses penelitian. Peneliti berperan sebagai pelaksana tindakan atau pelaksana pembelajaran, sementara teman sejawat berperan sebagai observer. Berikut adalah tabel keaktifan belajar siswa pada saat pratindakan

Tabel 3.
Nilai Keaktifan Belajar Siswa
Pratindakan

No	Interval	Nilai Pratindakan	
		Kategori	Jumlah siswa
1	>86	Baik Sekali	2
2	76-85	Baik	4
3	71-75	Cukup	9
4	<70	Kurang	17
Jumlah siswa		32	
Rata-rata		67, 56	
Kategori		Kurang	
Jumlah yang		15	30%

tuntas		
Jumlah yang tidak tuntas	17	70%

(Sumber: Hasil Observasi 2023)

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa ketuntasan belajar siswa kelas III SD Negeri 192 pekanbaru pada sebelum tindakan secara klasikal belum 80% mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Karena menurut Kurniati (2016) jika ketuntasan klasikal siswa telah mencapai 80% dari seluruh siswa, maka hasil belajar siswa secara klasikal telah tercapai dengan baik. Siswa yang tuntas hanya 15 orang siswa saja dari jumlah siswa keseluruhan yakni 32 orang siswa, dan berdasarkan tabel 4.1 juga dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh kategori baik sekali adalah 2 orang siswa, pada kategori baik terdapat 4 orang siswa, pada kategori cukup terdapat 9 orang siswa, dan pada kategori kurang terdapat 17 orang siswa. Rendahnya hasil belajar pada pratindakan disebabkan oleh proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum dapat membuat siswa aktif dalam pembelajaran, sehingga peneliti melakukan perbaikan pembelajaran melalui penggunaan media *Puzzle* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada muatan pelajaran IPS.

Pada siklus 1 terdiri dari dua pertemuan dengan alokasi waktu

Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru

kurang lebih 70 menit (2 x 35 menit) atau 2 jam pelajaran. Pelaksanaan pembelajaran peneliti menggunakan acuan utama dari media *Puzzle*. Berikut adalah data keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* pada siklus 1 pertemuan 1 dan 2. Berikut adalah rekapitulasi keaktifan belajar siswa siklus 1 pertemuan 1 dan 2

Tabel 4
Nilai Keaktifan Siswa Siklus 1
Pertemuan 1 dan 2

Skor	Kategori	SIKLUS I			
		Pertemuan I		Pertemuan 2	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
>86 %	Baik Sekali	1		1	
76-85%	Baik	3		6	
71-75%	Cukup	14		13	
>70 %	Kurang		14		12
Jumlah		18	14	20	12
Persentase Klasikal		33%	67%	54%	46%
Kategori		Kurang	Kurang	Kurang	Kurang

(Sumber: Hasil observasi 2023)

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa siswa yang tuntas ada 20 orang siswa. Persentase siswa yang tuntas adalah 54%, sedangkan untuk siswa

yang tidak tuntas adalah 46%. Berdasarkan tabel 4.3 juga dapat diketahui bahwa siswa yang memperoleh kategori baik sekali adalah 1, pada kategori baik terdapat 6 orang siswa, pada kategori cukup terdapat 13 orang siswa, dan pada kategori kurang terdapat 12 orang siswa. Pada pertemuan II ini siswa yang tuntas sudah lebih banyak dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya, dikarenakan pada pertemuan ini siswa sudah mulai bisa menyusun *Puzzle* dengan rapi dan sudah aktif dalam bertanya dan berdiskusi, meskipun masih banyak siswa yang masih memerlukan waktu lebih lama untuk menyusun *Puzzle*. Hal ini terjadi karena beberapa siswa masih suka mengobrol dan malas mengerjakan tugas kelompok yang diberikan oleh guru.

Proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* sudah mengalami peningkatan apabila dibandingkan dengan proses pembelajaran pada saat pratindakan, walaupun keaktifan belajar siswa sudah mengalami peningkatan akan tetapi belum mencapai pada ketuntasan klasikal, yaitu 80%, sehingga pembelajaran akan dilanjutkan ke siklus 2.

Tabel 5.
Rekapitulasi Nilai Keaktifan Siswa
Siklus 2 Pertemuan 1 dan 2

Skor	Kategori	Siklus	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2

		1		n 2	
		Tun tas	Tida k Tun tas	Tu nta s	Tida k Tun tas
>8 6 %	Baik Seka li	2		5	
76 - 85 %	Baik	8		12	
71 - 75 %	Cuk up	16		11	
>7 0 %	Kura ng		6		4
Jumlah		26	6	28	4
Persentas e Klasikal		67 %	33 %	81 %	19 %
Kategori		cu ku p	Ku ra ng	B ai k	Ku ra ng

(Sumber:Hasil Observasi 2023)

Hasil penelitian siklus 1 masih belum mencapai indikator keberhasilan. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan pada siklus 2. Tindakan yang dilakukan pada siklus 2 sama seperti siklus 1, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap tindakan, tahap observasi serta refleksi. Siklus 2 dalam penelitian ini terdiri dari 2 pertemuan. Masing-masing pertemuan berlangsung kurang lebih 70 menit (2x35 menit)

atau 2 jam pelajaran. Pertemuan 1 siklus 2 dilaksanakan pada tanggal 8 Juni 2023 sedangkan pertemuan 2 dilakukan pada tanggal 10 Juni 2023. Berikut adalah rekapitulasi keaktifan belajar siswa siklus 2 pertemuan 1 dan 2.

Dari data tabel di atas menunjukkan bahwa terdapatnya peningkatan pada keaktifan belajar dengan menggunakan metode pembelajaran *Puzzle* kelas III SDN 192 Pekanbaru. Diketahui bahwa persentase hasil belajar siswa pada siklus 1 pertemuan I sebesar 33% dengan kategori sangat kurang (<55%) dan pada pertemuan II meningkat sebesar 54% dengan kategori masih sangat kurang (<55%), kemudian pada siklus 2 pertemuan I mengalami peningkatan 67% dengan kategori cukup (66%-76%), dan meningkat pada pertemuan II 81% dengan kategori baik sekali (>88%). Adapun nilai rata-rata siswa pada siklus 1 pertemuan I sebesar 66 dengan kategori kurang dan meningkat pada pertemuan II sebesar 67 dengan kategori Kurang. Kemudian pada siklus 2 pertemuan 1 mengalami peningkatan 72. dengan kategori cukup. Lalu meningkat lagi pada pertemuan II menjadi 76 dengan kategori baik. Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas dari data awal 65 meningkat pada siklus 1 pertemuan I sebesar 66, kemudian meningkat lagi pada pertemuan 2 menjadi 69. Siklus

Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru

2 pertemuan I sebesar 72 lalu meningkat pada pertemuan II menjadi 78. Begitu juga dengan ketuntasan secara klasikal dari data awal 25% meningkat pada siklus 1 pertemuan I sebesar 33% dan di pertemuan II 54%. Pada siklus 2 pertemuan I sebesar 67% dan di pertemuan II meningkat lagi menjadi 81%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada sebelumnya, diketahui bahwa ketuntasan keaktifan belajar siswa pada siklus I mencapai 33% dengan kategori sangat kurang (<55%) dan pada pertemuan II meningkat sebesar 54% dengan kategori masih sangat kurang (<55%). kemudian pada siklus 2 pertemuan I mengalami peningkatan 67% dengan kategori cukup (66%-67%) dan meningkat pada pertemuan II yakni 81% (>88%). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa dapat meningkat pada siswa kelas III SDN 192 Pekanbaru.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, S. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
Darmadi, H. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
Dkk,
S. A. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.

Fadhilah, M. (2017). *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta: Primamedia Group.
Fadillah. (2017). *Buku Ajar Bermain dan Permainan*. Jakarta: Kencana
Fauziddin, M. (2015). *Pembelajaran PAUD Bermain, Cerita, Dan Menyanyi Secara Islami*. Bandung: PT Remaja
Rosdakarya Helmawati, (2016). *Pendidik Sebagai Model*. Bandung: PT Remaja
Rosdakarya Halim. (2018). *Skripsi. Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Berbasis Metode Montessori Kelas IV Sekolah Dasar*.
Homsoh, R. (2016). *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. 1-11.
Kadir, H. A. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
Kristiana, I. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Ekskresi*. *Jurnal Bioma*, 6(2), 78-92.
Kurniadewi, N. (2019). *Penggunaan Media Roda Putar Puzzle Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran*

- IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal TEKNODIK*, 23(1), 79–89.
- Kustiawan, Usep. (2016). *Pengembangan Media Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra.
- Kurniawan, Agus. (2012). *Aplikasi Ipad Untuk Anak-Anak*. Jakarta: PT Elex Media Computindo
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mujiyono, D. d. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mursyid. (2015). *Belajar dan Pembelajaran PIAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Noviati, P. R. (2017). Penerapan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 47–57.
- Neolaka, Arnos. dkk. (2017). *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana
- Paizaluddin dan Ermalinda. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Panduan Teoritis dan Praktis*. Jakarta: Alfabeta, CV
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Group Penerbitan CV Budi Utama.
- Sudaryono, G. M. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syofrianisda, Suardi. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Parama Ilmu Copyright@ Parama Ilmu
- Syafril dan zelhendri zen. (2017). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Kencana
- Susilana, Rudi. dkk. (2015). *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaat, dan Penelitian)*. Bandung: CV Wacana Prima
- Sukmadinata, N. S. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja
- Rosdakarya Utomo, N. B. (2015). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Mengikuti Layanan Informasi Bimbingan dan Konseling Melalui Media “Puzzle.” *PSIKOPEDAGOGIA*, 4(1), 73–82.
- Umisalammah. (2017). *Buku Ajar Kurikulum Bahan dan Media Pembelajaran PLS*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Wiriaatmadja, R. (2014). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.