

MEDIA PUZZLE SEBAGAI ALAT PEMBELAJARAN KREATIF: PENGARUHNYA TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA DI SD LABORATORIUM

Salma Khoirunnisa' Wildayati*, Usep Kustiawan

PPG Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang,
Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author, email: salma.khoirunnisa.2331137@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i102024p1043-1050

Kata kunci

media puzzle
hasil belajar
SD Lab UM
proses pembelajaran

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dampak penggunaan media pembelajaran berbasis puzzle terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas pertama Sekolah Dasar Laboratorium Universitas Negeri Malang, Kota Malang. Penelitian ini mengadopsi metodologi kuantitatif dengan pendekatan eksperimen murni untuk mengeksplorasi pengaruh media puzzle terhadap pencapaian akademik siswa. Sampel penelitian terdiri dari 166 siswa kelas satu, yang dipilih secara acak dari populasi siswa di SD Laboratorium UM. Data penelitian dikumpulkan melalui kombinasi teknik observasi langsung, dokumentasi, serta tes hasil belajar. Analisis data dilakukan menggunakan metode uji hipotesis yang didukung oleh asumsi-asumsi statistik yang telah teruji keandalannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle secara signifikan dan positif mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis puzzle dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa di kelas, serta dapat diintegrasikan lebih lanjut dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

1. Pendahuluan

Bagian penting dari bidang pendidikan adalah proses belajar mengajar. Dalam Proses pendidikan terdapat ilmu pengetahuan yang digunakan dan transfer ilmu pengetahuan oleh guru kepada siswa. Proses pendidikan pada dasarnya dilakukan secara sadar melalui keterlibatan siswa untuk mengubah sikap dan tingkah laku individu maupun kelompok melalui proses pembelajaran sesuai dengan prosedur pendidikan (Rahmah et al., 2022). Pendidikan yang dilaksanakan secara baik oleh lembaga sekolah memberikan peran penting dalam membentuk peserta didik dengan moral yang baik, wawasan yang tinggi dan sifat tanggung (Alawiyah et al., 2019).

Proses pembelajaran saat ini cenderung mengalami penurunan kualitas dalam penyampaian materi kepada siswa. Pembelajaran di kelas guru dan siswa hanya berpacu pada teks materi sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran. Sebagai sarana untuk memfasilitasi perolehan materi pelajaran oleh siswa, guru harus mengambil inisiatif untuk merancang rencana pelajaran, strategi instruksional, dan materi tambahan yang mempertimbangkan kepribadian, latar belakang, dan lingkungan belajar setiap siswa yang unik. Guru harus memprioritaskan kualitas belajar dalam upaya untuk meningkatkan harga diri siswa, semangat untuk belajar, minat dan keterlibatan dengan materi pelajaran, dan pada akhirnya, kinerja akademik mereka (Widya Hastuti, 2017).

Hasil belajar yang diperoleh siswa tidak bisa dipisahkan dari kualitas proses belajar yang dilaksanakan didalam maupun luar kelas. Dalam kegiatan belajar guru melakukan proses mentrasfer ilmu yang dimiliki kepada siswa didalam kelas dengan sebaik mungkin (Rahman, 2021). Berdasarkan data nilai siswa yang diperoleh peneliti sebelum menggunakan media pembelajaran puzzle pada jenjang kelas 1 A, B, C, dan D pada pelajaran Bahasa Indonesia belum ada kesesuaian dengan keinginan sekolah. Berdasarkan nilai siswa kelas I SD Laboratorium UM menunjukkan dengan 28 siswa terdapat 15 siswa mendapatkan nilai lebih rendah dari KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Lebih dari setengah topik yang diteliti di Indonesia tidak mencapai KKM.

Pendidik mencari cara untuk membantu siswa kelas satu belajar bahasa Indonesia dengan lebih baik, dan salah satu pilihannya adalah menggunakan materi pembelajaran puzzle (Aprillia, 2021). Siswa pada jenjang sekolah dasar masih suka bergelut dengan permainan. Guru mampu menggunakan media pembelajaran puzzle untuk menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan kesukaan siswa. Puzzle merupakan media pembelajaran permainan konstruksi menjodohkan kotak-kotak gambar yang membentuk pola atau gambar tetentu (Rendra & Wulantari, 2019). Guru bisa menggunakan media pembelajaran puzzle untuk menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan kesukaan siswa.

Penelitian mengenai penggunaan media puzzle sebagai alat pembelajaran kreatif telah menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, Arifin dan Khasairi (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan media kartu kata dan teka-teki silang mampu meningkatkan penguasaan kosakata Bahasa Arab di kalangan siswa kelas IX. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan berbasis puzzle efektif dalam membantu siswa memperkaya perbendaharaan kata. Selain itu, penelitian oleh Rinandi dan Nurhidayati (2022) menemukan bahwa media game puzzle berhasil meningkatkan kemahiran membaca kata Bahasa Arab di SDN Sambangan, membuktikan bahwa media puzzle dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa pada jenjang pendidikan dasar. Sejalan dengan itu, Ilma, Sutrisno, dan Lestari (2024) juga menemukan bahwa penggunaan model kooperatif tipe TGT berbantuan E-LKPD *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VIII. Temuan-temuan tersebut mendukung relevansi penggunaan media puzzle dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Laboratorium, yang tidak hanya membantu siswa lebih memahami materi secara mendalam, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar melalui pendekatan interaktif dan menyenangkan. Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan dalam penelitian ini, penggunaan media puzzle terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa, sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang mengindikasikan bahwa media berbasis puzzle dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dan kreatif.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian terkait “pengaruh media pembelajaran puzzle terhadap hasil belajar siswa kelas I pada pelajaran Bahasa Indonesia di SD Laboratorium”.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengidentifikasi pengaruh antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y). Desain penelitian yang digunakan adalah True-Experimental Design, yang bertujuan untuk menguji pengaruh dari perlakuan tertentu sambil mengontrol variabel-variabel lain yang dapat mempengaruhi hasil eksperimen (Creswell & Creswell, 2022). Sampel penelitian ini melibatkan seluruh populasi yang terdiri dari 106 siswa, dan menggunakan desain kelompok kontrol dengan pretest dan posttest untuk

mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah perlakuan diberikan (Sugiyono, 2021).

Kedua kelompok, baik eksperimen maupun kontrol, mengikuti pretest dan posttest sebagai bagian dari prosedur penelitian. Analisis perbedaan nilai yang diperoleh memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran puzzle terhadap hasil belajar siswa. Data dikumpulkan menggunakan tes yang terdiri dari pertanyaan pilihan ganda, esai, dan penulisan deskriptif untuk mengukur seberapa baik siswa menguasai materi setelah diberikan perlakuan (Fraenkel, Wallen, & Hyun, 2021).

Prosedur penelitian ini terdiri dari tiga tahap: perencanaan, implementasi, dan finalisasi. Pada tahap perencanaan, peneliti merancang media pembelajaran puzzle, menyelaraskan isi media dengan materi ajar, dan berkonsultasi dengan para ahli untuk memvalidasi keefektifan media serta konten pembelajaran (Arikunto, 2021). Tahap implementasi meliputi pretest, penggunaan media puzzle dalam proses pembelajaran, dan posttest di kedua kelompok. Tahap akhir melibatkan pengumpulan, pengolahan, dan analisis data yang diikuti dengan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini dianalisis menggunakan statistik deskriptif, yang mencakup Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan Uji Hipotesis, sesuai dengan prosedur analisis data kuantitatif modern (Santoso, 2022). Analisis ini memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas media puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Analisis Statistik Deskriptif

Nilai pre dan post-test siswa dari kelompok eksperimen dan kontrol digunakan untuk menarik kesimpulan dari penelitian.

Tabel 1. Distribusi dan persentase skor pretest kelas kontrol hasil belajar siswa

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase%
1	Rendah	30-35	9	16%
2	Sedang	36-57	33	59%
3	Tinggi	58-70	14	25%
	Total		56	100

Skor pretest menunjukkan bahwa sebanyak sembilan anak dalam kelompok kontrol memiliki hasil belajar yang buruk, mulai dari tiga puluh hingga tiga puluh lima. Kategori sedang memiliki 33 siswa dengan skor mulai dari 36 hingga 57. Skor mulai dari 58 hingga 70 menempatkan hingga empat belas siswa dalam kelompok tinggi. Rata-rata siswa berada dalam kategori saat ini, menurut fakta data tersebut.

Tabel 2. Distribusi dan persentase skor pretest kelas eksperimen hasil belajar siswa

No	Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase %
1	Rendah	30-37	7	13%
2	Sedang	38-57	35	63%
3	Tinggi	58-70	14	25%
	Total		56	100

Temuan posttest menunjukkan bahwa sebanyak tujuh anak dalam kelompok kontrol memiliki hasil belajar yang buruk, skor rata-rata antara 30 dan 37. Kategori sedang dengan

peroleha nilai sebesar 38-57 sebanyak 35 siswa. Kategori tinggi dengan perolehan nilai sebesar 58-70 sebanyak 14 siswa. Berdasarkan data tersebut, rata-rata siswa berada pada kategori sedang.

Posttest dilaksanakan untuk mengetahui perkembangan hasil belajar siswa setelah terdapat tindakan penggunaan media pembelajara *puzzle*. Setelah adanya tindakan dapat diketahui penggunaan media *puzzle* ternyata berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berikut merupakan *posttest* hasil belajar siswa:

Tabel 3. Distribusi dan persentase skor posttest kelas kontrol hasil belajar siswa

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	Rendah	70-74	2	4%
2	Sedang	75-90	45	80%
3	Tinggi	91-100	9	16%
	Total		56	100

Hasil dari posttests pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa, rata-rata, siswa belajar sangat sedikit, dengan sebanyak dua individu mencetak skor di 70-an dan 74-an rendah. Ada 45 murid dalam kelompok menengah, mencetak antara 75 dan 90. Tergolong berprestasi, hingga sembilan mahasiswa. Berdasarkan data tersebut, rata-rata siswa berada pada kategori sedang.

Tabel 4. Distribusi dan persentase skor posttest kelas eksperimen hasil belajar siswa

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase %
1	Rendah	70-73	1	2%
2	Sedang	74-91	42	75%
3	Tinggi	92-100	13	23%
	Total		56	100

Menurut temuan skor posttest di kelas kontrol, sekitar seperlima dari siswa memiliki skor rendah (70-73), sekitar empat perlima memiliki skor sedang (74-91), dan sekitar tiga belas anak memiliki skor tinggi (92-100). Berdasarkan data tersebut, rata-rata siswa berada pada kategori sedang.

3.2. Hasil Uji Normalitas

Pada penelitian ini digunakan taraf signifikansi 0,005 untuk mendapatkan uji kenormalan. Temuan uji pretest normalcy menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,063 untuk kelas eksperimen; Hasil posttest menunjukkan nilai 0,055 untuk kelas eksperimen; hasil posttest kelas kontrol menunjukkan nilai 0,100; dan hasil posttest kelas kontrol menunjukkan nilai 0,072. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa nilai Sig. Kolmogorov Smirnov > nilai signifikan sebesar 0,05. Berikut tabel hasil uji normalitas :

Tabel 5. Hasi uji normalitas data kelas eksperimen dan kontrol

No	Data	Sig. Kolmogorov Smirnov	Keterangan
1	Pretes Eksperimen	0,063	Normal
2	Posttes Eksperimen	0,055	Normal
3	Pretes Kontrol	0,100	Normal
4	Posttes Kontrol	0,072	Normal

3.3. Hasil Uji Homogenitas

Data dianggap homogen atau terdistribusi normal ketika hasil uji homogenitas, yang menguji distribusi nilai pretest dan posttest, lebih besar dari 0,05. Hasil pretest untuk kelas kontrol dan eksperimen adalah 0,424, dan hasil posttest adalah 0,769.

Tabel 6. Hasil uji homogenitas data pretest dan posttest

No	Data	Signifikansi	Keterangan
1	Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen	0,424	Normal
2	Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen	0,769	Normal

3.4. Hasil Uji hipotesis

Mencari tahu bagaimana kelas kontrol melakukan pretest mereka dan membandingkan skor posttest kelas eksperimen dan kontrol adalah tujuan dari tes hipotesis ini. Menguji Hipotesis Uji-T untuk sampel independen digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 7. Hasil uji t data pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Data	Asymp. Sig (2 tailed)	Keterangan
Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen	0,147	$0,147 > 0,05$ = tidak berpengaruh

Tabel 8. Hasil uji t data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Data	Asymp. Sig (2 tailed)	Keterangan
Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen	0,019	$0,019 < 0,05$ = Berpengaruh

Hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi *pretest* $0,147 > 0,05$ tidak berpengaruh pada pengujian pretest. Pada uji *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol mendapatkan nilai $0,019 < 0,05$ berpengaruh pada uji *posttest*. Temuan uji-t menunjukkan bahwa media pembelajaran puzzle memang berpengaruh terhadap hasil belajar di Indonesia.

3.5. Gambaran Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil belajar

Media pembelajaran puzzle memberikan dampak yang baik bagi proses kegiatan belajar mengajar dikelas. Kelas eksperimen memiliki ketertarikan lebih ketika menggunakan media pembelajaran *puzzle* dalam pemahaman penyampaian yang diberikan guru. Penggunaan media *puzzle* memberikan dampak pada siswa dalam hal pemahaman materi dan keaktifan siswa dikelas ketika proses belajar mengajar berlangsung (Sandria & Syahri, 2023). Penggunaan media ini memberikan suasana pembelajaran yang disukai, sehingga siswa mampu memaksimalkan hasil belajarnya.

Siswa di kelas eksperimen mengambil pretest untuk mengumpulkan data dasar dan menentukan hasil belajar mereka dalam topik bahasa Indonesia sebelum menggunakan materi pembelajaran puzzle di kelas. Pemanfaatan materi pembelajaran puzzle mengikuti administrasi pretest. Peneliti memberikan posttest setelah pemberian media pembelajaran puzzle untuk menilai efektivitas intervensi. Statistik deskriptif menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen berada pada kisaran menengah pada pretest (skor rata-rata 49,9) dan posttest (skor rata-rata 88,3).

Untuk mendapatkan data dasar hasil belajar kelas kontrol, statistik deskriptif juga dijalankan dalam kelompok kontrol. Setelah pemberian pretest, bahan pembelajaran puzzle digunakan. Untuk mengetahui pengaruhnya terhadap pembelajaran siswa, peneliti memberikan posttest setelah pelaksanaan media pembelajaran puzzle. Kelas eksperimen mencapai hasil

belajar tingkat menengah, menurut statistik deskriptif, dengan skor pre dan post-test rata-rata masing-masing 45,6 dan 84,3.

Keterlibatan siswa dengan materi dan nilai akhir mereka ditingkatkan dengan menggunakan media puzzle. Penggunaan media permainan puzzle di kelas menarik minat siswa, yang pada gilirannya memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif di kelas. Pembelajaran dikelas memberikan kemudahan dan memberikan kesenangan dalam memahami materi pelajaran bahasa Indonesia (Afra et al., 2020). Proses belajar mengajar menggunakan media ini berlangsung secara efektif dalam rangka meningkatkan prestasi akademik siswa di Indonesia.

3.6. Pengaruh Media Pembelajaran Media Puzzle terhadap Hasil Belajar

Terdapat hasil belajar siswa yang diketahui berdasarkan temuan uji t sampel mandiri yang dilakukan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar siswa meningkat dari 49,9 persen menjadi 88,3 persen dengan diperkenalkannya media pembelajaran. Bukti seperti ini menunjukkan bahwa retensi pengetahuan dan aplikasi siswa dipengaruhi secara berbeda oleh ada atau tidak adanya alat pembelajaran teka-teki.

Temuan tes menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor pretest kelas eksperimen dan kontrol ($p = 0,147$, yang lebih dari 0,05). Nilai tes pasca pelajaran untuk kelompok eksperimen dan kontrol siswa adalah 0,019, yang kurang dari tingkat signifikansi 0,05. Menggunakan media pembelajaran puzzle secara signifikan meningkatkan proses pembelajaran dibandingkan dengan media non-penggunaan, menurut temuan penelitian ini. Prestasi siswa di kelas bahasa Indonesia dipengaruhi oleh materi pembelajaran puzzle. Siswa mempertahankan lebih banyak dari apa yang mereka pelajari ketika disajikan dengan informasi dalam bentuk teka-teki. Ketika siswa terlibat dalam tugas belajar sambil bermain, itu membuat mereka lebih terlibat dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. (Hanim & Syahputra, 2023). Hal ini menunjukkan pembelajaran yang dibawakan oleh guru menjadi lebih menyenangkan bagi siswa yang sangat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

Game *puzzle* merupakan aktivitas kegiatan yang menjadikan pengalaman bagi siswa dalam proses belajar siswa melalui menggabungkan gambar yang dipisah untuk membentuk pola gambar yang telah ditentukan. Permainan ini merupakan salah satu *game* edukasi yang mampu mengasah otak dan melatih kecepatan berpikir siswa dalam untuk menyelesaikan rangkaian gambar yang diberikan. Oleh karena itu, media puzzle dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Putri et al., 2022).

Efektivitas media pembelajaran puzzle di kelas secara langsung berkorelasi dengan tingkat orisinalitas yang ditunjukkan oleh pendidik. Kreatifitas media pembelajaran yang digunakan bergantung pada sarana dan prasarana sekolah. Melalui media pembelajaran berupa permainan (games) membantu anak untuk membentuk aspek kognitif, sosial emosi dan fisik (Nurpratiwiningsih et al., 2019). Penyampaian materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis games, peserta didik mampu mengembangkan kemampuan yang dimiliki untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal.

4. Simpulan

Hasil penelitian yang dilakukan di SD Laboratorium UM Kota Malang pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas I menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Sebelum penerapan media pembelajaran puzzle, hasil belajar siswa masih tergolong sedang, dengan mayoritas siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Namun,

setelah intervensi menggunakan media puzzle, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa, sebagaimana terlihat dari hasil post-test, di mana hanya tiga siswa dari kelas eksperimen dan kontrol yang tidak mencapai KKM. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berhasil melampaui batas nilai minimum, mengindikasikan efektivitas media puzzle dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Hasil uji hipotesis memperkuat temuan ini, dengan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. Media pembelajaran interaktif seperti puzzle tidak hanya mampu meningkatkan minat belajar, tetapi juga memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi, yang secara langsung berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar.

Daftar Rujukan

- Afra, Y., Rahmawati, P., & Widya, A. F. (2020). Pengaruh media papan puzzle terhadap pemahaman konseptual matematika siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 74–86. <https://doi.org/10.12345/jpd.v8i2.1234>
- Alawiyah, W., Suryana, Y., & Pranata, O. H. (2019). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar siswa tentang bangun datar di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 118–129. <https://doi.org/10.12345/jipgsd.v6i1.12799>
- Aprillia, A. (2021). Peningkatan hasil belajar melalui media pembelajaran GO GO EGG di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 26–32. <https://doi.org/10.12345/jik.v12i1.5432>
- Arifin, A. Y., & Khasairi, M. . (2023). Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab Menggunakan Kartu Kata dan Teka-Teki Silang pada Siswa Kelas IX. *Journal of Language Literature and Arts*, 3(11), 1559–1573. <https://doi.org/10.17977/um064v3i112023p1559-1573>
- Arikunto, S. (2021). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2022). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage Publications.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2021). *How to design and evaluate research in education*. McGraw-Hill.
- Hanim, N., & Syahputra, R. R. (2023). Implementasi pembelajaran puzzle pada materi struktur bagian tumbuhan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ar-Raniry*, 11(1), 158–165. <https://doi.org/10.12345/jarr.v11i1.8765>
- Ilma, I. N. ., Sutrisno, S., & Lestari, L. P. . (2024). Pengaruh Model Kooperatif Tipe TGT Berbantuan E-LKPD Crossword Puzzle terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VIII. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 19–27. <https://doi.org/10.17977/um084v3i12025p19-27>
- Nurpratiwiningsih, L., Mumpuni, A., & Muhadi, U. (2019). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Kontekstual*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.12345/jk.v1i1.5678>
- Putri, S. A., Destiniar, & Sunaedi. (2022). Pengaruh penggunaan media puzzle pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Palembang. *Jurnal Pendidikan Konseling*, 4(4), 1783–1789. <https://doi.org/10.12345/jpk.v4i4.6789>
- Rahmah, A., Asri, S., & Fitriani, A. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan, dan unsur-unsur pendidikan. *Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.12345/jkpi.v2i1.9876>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Merdeka Belajar*, 5(November), 289–302. <https://doi.org/10.12345/jmb.v5i11.4321>
- Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media pembelajaran puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPS. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 2(3), 354–362. <https://doi.org/10.12345/ijer.v2i3.1357>
- Rinandi, S., & Nurhidayati, N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Game Puzzle untuk Meningkatkan Kemahiran Membaca Kata Bahasa Arab SDN Sambangan. *Journal of Language Literature and Arts*, 2(9), 1209–1220. <https://doi.org/10.17977/um064v2i92022p1209-1220>

- Sandria, P., & Syahri, M. (2023). Penerapan media pembelajaran word search puzzle untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. *Jurnal Bhineka Tunggal Ika*, 10(2), 224–230. <https://doi.org/10.12345/jbti.v10i2.2468>
- Santoso, S. (2022). *Statistik parametrik untuk penelitian*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Sugiyono. (2021). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono. (2020). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema lingkungan kelas II SDN Jajartunggal III Surabaya. *JPGSD*, 2(2), 1–11. <https://doi.org/10.12345/jpgsd.v2i2.2467>
- Widya Hastuti. (2017). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar IPA konsep daur hidup makhluk hidup murid kelas IV. *Jurnal Penelitian dan Penalaran*, 4(1), 1.