

## PENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PUZZLE

Herdiyana<sup>1</sup>, Yena Sumayana<sup>2</sup>, Ria Kurniasari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Sebelas April, Sumedang, Indonesia

\*Correspondence E-mail: [kujangmerah11@gmail.com](mailto:kujangmerah11@gmail.com)

### Article Info

#### Article history:

Received 21 August 2024

Revised 23 December 2024

Accepted 30 Januari 2025

#### Keywords:

**Puzzle, motivasi belajar, hasil belajar**

### ABSTRACT

*This research is motivated by the low motivation and learning outcomes of students at SD Padamulya, Sumedang Utara District, Sumedang Regency in the 2023/2024 academic year. This is because learning is only centered on the teacher and does not use learning media. To overcome this problem, the researcher has a solution so that the problem can be overcome, namely by using puzzle media. The purpose of this study was to determine the increase in student motivation and learning outcomes by using puzzle media on the material on customary norms of my area in the science subject. The method used in this study is Classroom Action Research (CAR). The sample of this study was 30 fourth grade students of SDN Padamulya. Based on observation data obtained after conducting the research, the increase in learning motivation from the initial data to cycle I increased from 49% to 63%, while from cycle I to cycle II it increased from 63% to 88%. In addition, it can be seen that with the use of puzzle media there is an increase in student learning outcomes. The magnitude of the increase in the completeness of learning from the percentage in the initial data of completeness reached 23% with an average value of 60, in the first cycle, it increased to 60% with an average value of 69 and in the second cycle it increased again to 93% with an average value of 86. It can be concluded that puzzle media has proven successful in increasing student motivation and learning outcomes in science and science subjects, material on norms in my local customs in grade IV at SDN Padamulya, Sumedang Regency, Sumedang Regency, academic year 2023/2024.*

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama bagi pengembangan sumber daya manusia, karena pendidikan diyakini mampu meningkatkan sumber daya manusia sehingga dapat menciptakan manusia produktif yang

mampu memajukan bangsanya. Dalam proses pendidikan disekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling utama. Tantangan pendidikan saat ini adalah menciptakan mutu pendidikan yang berkualitas.

Menurut Ihsan (2005: 1) menjelaskan bahwa pendidikan adalah “Usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan”. Artinya nilai-nilai dan kebudayaan yang berkembang di dalam masyarakat ditanamkan melalui potensi jasmani dan rohani yang ada dalam diri manusia dimana didapat dari hasil proses pendidikan. Pendidikan akan menghasilkan manusia-manusia yang bernilai, bernorma, dan beradab.

Salah satu mata pembelajaran yang sangat penting dalam pendidikan adalah mata pelajaran IPAS. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan mata pelajaran yang menuntun siswa dalam kehidupan bersosialnya, dimana mereka nantinya akan siap bermasyarakat dengan baik.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di sekolah dasar (SD) menekankan pada pemberian langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi antara guru dan siswa di mana dalam proses tersebut bersifat timbal balik, menurut Surya (2003: 11) menjelaskan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang masyarakat. Pada pelaksanaannya IPS mengkaji berbagai masalah-masalah yang berkaitan dengan keadaan sosial yang berada di kehidupan masyarakat.

Somantri (Sapriya, 2019: 11), menyatakan bahwa “IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan

# Journal of Dynamics Elementary School

pendidikan". Dengan demikian, IPS adalah disiplin ilmu-ilmu sosial yang merupakan suatu bidang studi utuh yang tidak terpisah-pisah dalam disiplin ilmu yang ada.

Pendidikan IPS di sekolah dasar diharapkan dapat membina siswa menjadi warga negara yang baik, yang memiliki sikap kritis terhadap fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Selain itu, IPS juga harus memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada siswa mengenai masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat. Sehingga, setelah mengkaji masalah-masalah sosial yang ada siswa memiliki kemampuan, keberanian, dan keterampilan sosial untuk berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial ialah pembelajaran yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Pembelajaran IPAS kerap kali dipandang sebagai pelajaran yang membosankan karena sulit dipelajari dan penuh teori. Dengan penggunaan media yang kurang inovatif akan mengakibatkan motivasi belajar siswa untuk belajar menurun sehingga membuat kurangnya nilai yang maksimal dari hasil belajar siswa. Penyampaian materi pembelajaran menggunakan media yang tepat dan menarik akan mudah diterima oleh siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS, diperlukan media pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPAS siswa. Salah satu cara yang peneliti gunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Menurut Rokhmat (2006: 50) *Puzzle* berasal dari bahasa inggris yang artinya membuat bingung atau teka teki. "*puzzle* adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan

kotak-kotak, atau bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Sedangkan menurut Rahmanelli (2007:24) “*puzzle* merupakan permainan merangkai potongan-potongan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh.”

Disimpulkan bahwa *puzzle* adalah suatu *game* atau permainan merangkai bagian-bagian terpisah dari sebuah gambar menjadi gambar utuh yang berfungsi menguji pengetahuan seseorang. Dalam hubungannya dengan pembelajaran, maka dapat disebut dengan istilah belajar sambil bermain. Melalui pembelajaran media *puzzle* ini siswa akan terus mencoba sampai tersusun dengan benar dan siswa yang tidak belajar dengan sungguh-sungguh akan meninggalkan permainan ini begitu saja.

Oleh karena itu, peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Materi Norma dalam Adat Istiadat Daerahku (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV SDN Padamulya Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2023/2024)”.

## 2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian tindakan kelas, guru dapat meneliti sendiri terhadap praktik pembelajaran yang ia lakukan di kelas, melalui tindakan-tindakan yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi. Hal ini sesuai dengan karakteristik penelitian tindakan kelas yaitu adanya tindakan-tindakan (aksi) tertentu untuk memperbaiki proses belajar mengajar dikelas. dan relevan.

Menurut Kemmis (Wiriaatmadja, 2014: 12) mengatakan bahwa, “Penelitian tindakan kelas adalah sebuah bentuk inkuiri reflektif yang dilakukan secara kemitraan mengenai situasi sosial tertentu

# Journal of Dynamics Elementary School

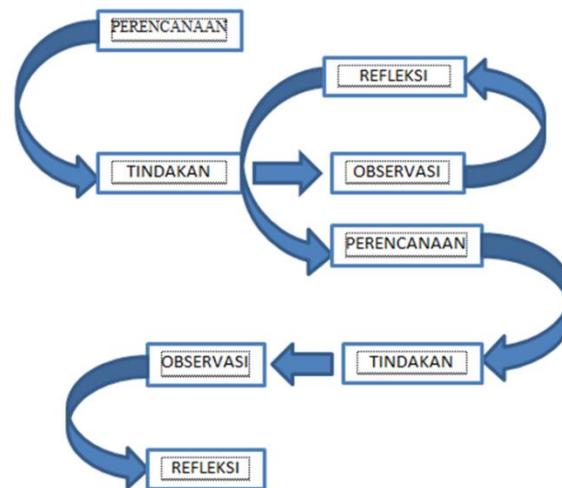
(termasuk pendidikan) untuk meningkatkan rasional dan keadilan dari, 1) kegiatan praktik sosial atau pendidikan mereka 2) pemahaman mereka mengenai kegiatan-kegiatan praktik pendidikan ini dan 3) situasi yang memungkinkan terlaksananya kegiatan praktek”.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sekelompok pendidik yang mengorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka dengan mengujicobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktik pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan tersebut.

Desain penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah model spiral oleh Kemmis dan Mc Taggart. Tujuan menggunakan desain penelitian model ini, apabila dalam pelaksanaan tindakan ditemukan adanya kekurangan, perencanaan dan pelaksanaan tindakan perbaikan masih dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya sampai target yang diinginkan tercapai.

Menurut Susilowati (Mufidah, 2021: 174) peneliti yang akan melakukan penelitian tindakan kelas harus mengikuti prosedur tertentu agar kegiatan penelitian dapat dilakukan secara sistematis.

Adapun tahapan-tahapan penelitian PTK yang terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*), alur penelitian tindakan kelas melalui model dari Kemmis dan Mc Taggart dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1**

Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Taggart

(Arikunto, 2009: 27)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SDN Padamulya Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2023/2024. Lokasi penelitian ini penulis pilih karena adanya informasi bahwa kurangnya motivasi belajar dari siswa pada saat pembelajaran IPAS. Penelitian dilakukan selama kurang lebih 5 bulan, dimulai dengan proses observasi awal, penyusunan proposal, perencanaan, pelaksanaan, dan penyusunan laporan penelitian tindakan kelas yang dimulai dari bulan Maret sampai bulan Juli tahun 2024.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Padamulya Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 30 siswa dengan laki-laki 14 siswa dan perempuan 16 siswa.

Teknik analisis data untuk minat belajar siswa diarahkan untuk mendapat gambaran mengenai kualitas siswa selama mengikuti

pembelajaran matematika. Berikut merupakan pedoman dalam pengisian format observasi minat belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut.

Menghitung persentase (%)

$$(\%) = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Untuk mengetahui meningkat tidaknya hasil belajar siswa, dalam penelitian ini melakukan analisis hasil belajar siswa. Analisis hasil belajar dalam penelitian ini berupa tes tertulis yang dilakukan siswa secara individu pada kegiatan akhir pembelajaran. Tes diberikan dalam bentuk pilihan ganda. Ketuntasan belajar siswa diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

## 1. Hasil Ketuntasan Individu

Untuk mengetahui meningkat tidaknya hasil belajar siswa, dalam penelitian ini melakukan analisis hasil belajar siswa. Analisis hasil belajar dalam penelitian ini berupa tes tertulis yang dilakukan siswa secara individu pada kegiatan akhir pembelajaran. Tes diberikan dalam bentuk pilihan ganda. Ketuntasan belajar siswa diperoleh dengan menggunakan rumus Purwanto (Dasrianti, dkk., 2014: 6) sebagai berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai yang dicari

R = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimal

Siswa dinyatakan tuntas belajar apabila memperoleh nilai  $\geq 70$  sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran IPAS yang ditetapkan di SDN Padamulya tahun pelajaran 2023/2024.

## 2. Hasil Ketuntasan Kelas

Untuk menganalisis data hasil belajar siswa secara keseluruhan maka dihitung ketuntasan belajar klasikal menggunakan rumus rumus Purwanto (Nurpratiwi, dkk., 2015: 4) sebagai berikut.

$$KB = \frac{NS}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = persentase ketuntasan belajar klasikal

NS = jumlah siswa yang memperoleh nilai  $\geq 70$

N = jumlah seluruh siswa

Indikator keberhasilan ketuntasan hasil belajar matematika materi bilangan cacah model pembelajaran *snowball throwing* siswa kelas IV SDN Peusar dikatakan tuntas apabila persentase hasil belajar sekurang-kurangnya mencapai 81%.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 HASIL

Dalam pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan hasil observasi pelaksanaan mengalami peningkatan motivasi belajar dari data awal, siklus I dan siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari Tabel 1.

**Tabel 1**  
**Rekapitulasi Motivasi belajar Siswa Selama Pembelajaran**

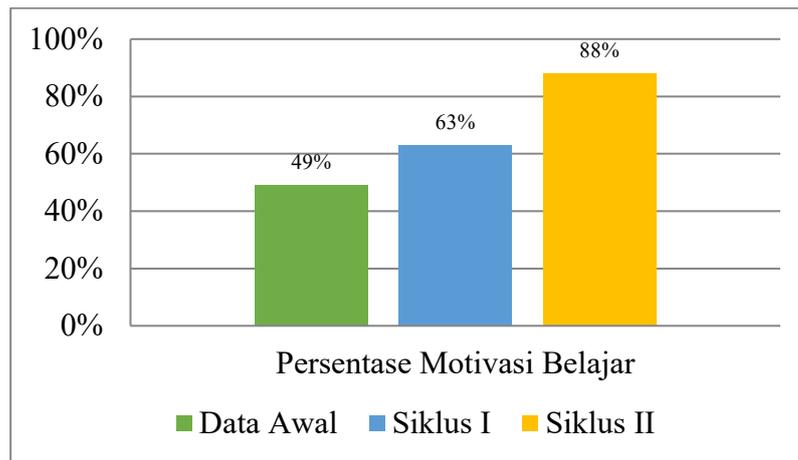
No	Penilaian	Data Awal	Siklus I	Siklus II
1	Baik	13%	30%	93%
2	Cukup	50%	70%	7%
3	Kurang	37%	0	0
<b>Persentase Motivasi Belajar</b>		<b>49%</b>	<b>63%</b>	<b>88%</b>

Berdasarkan Tabel 1 terlihat perubahan peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media

# Journal of Dynamics Elementary School

*puzzle* pada pembelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku SDN Padamulya.

Untuk memperjelas peningkatan persentase motivasi belajar siswa dari data awal sampai siklus II dapat dilihat pada Grafik 1.



**Grafik 1**  
**Peningkatan Motivasi belajar Selama Pembelajaran**

Selanjutnya berdasarkan data awal, siklus I dan siklus II, penulis sajikan rekapitulasi hasil belajar siswa menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku pada siswa kelas IV SDN Padamulya.

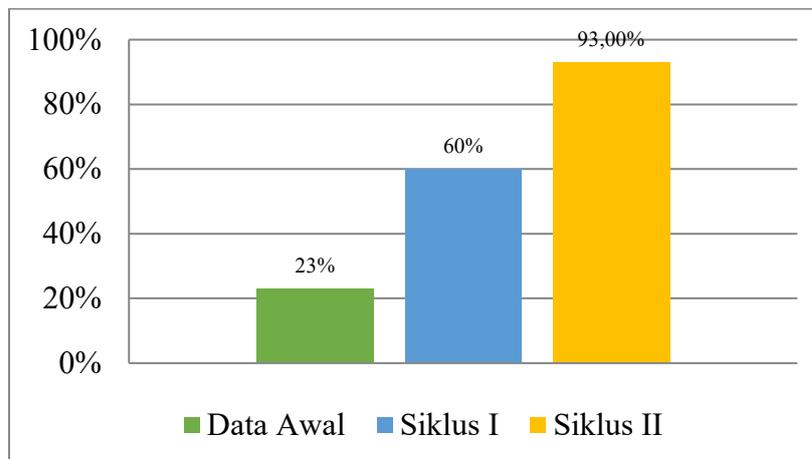
**Tabel 2**  
**Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa dari Data Awal Sampai Siklus II**

No	Nama Siswa	Data awal	Siklus I	Siklus II
1	S1	80	90	100
2	S2	70	80	100
3	S3	50	60	70
4	S4	50	60	80
5	S5	60	70	90
6	S6	80	90	100
7	S7	80	90	100
8	S8	60	70	100
9	S9	60	70	90

No	Nama Siswa	Data awal	Siklus I	Siklus II
10	S10	60	70	90
11	S11	50	60	80
12	S12	50	60	80
13	S13	60	70	80
14	S14	50	60	60
15	S15	60	60	80
16	S16	50	60	70
17	S17	70	80	100
18	S18	50	50	60
19	S19	60	70	80
20	S20	60	70	90
21	S21	60	60	80
22	S22	50	60	70
23	S23	60	60	80
24	S24	70	80	100
25	S25	60	70	80
26	S26	60	70	90
27	S27	70	80	100
28	S28	60	70	90
29	S29	60	70	100
30	S30	50	60	80
<b>Total Nilai</b>		<b>1810</b>	<b>2070</b>	<b>2570</b>
<b>Rata-rata Nilai</b>		<b>60</b>	<b>69</b>	<b>86</b>
<b>Jumlah Tuntas</b>		<b>7</b>	<b>18</b>	<b>28</b>
<b>Persentase</b>		<b>23%</b>	<b>60%</b>	<b>93%</b>

Berdasarkan Tabel 2 di atas, diperoleh data mengenai hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku pada siswa kelas IV SDN Padamulya.

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran pembelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku dapat dilihat pada Grafik 2.



**Grafik 2**  
**Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa dari Data Awal sampai Siklus II**

### 3.2 PEMBAHASAN

Pada data awal motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran pembelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku menggunakan media *puzzle* masih tergolong rendah. Hal ini berdasarkan hasil observasi terhadap motivasi belajar siswa belum dilaksanakan tindakan dari jumlah 30 siswa 4 siswa (13%) mencapai nilai baik, 15 siswa (50%) nilai cukup, 13 siswa (37%) nilai kurang dengan persentase motivasi belajar 49%.

Pada siklus I motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran pembelajaran IPAS materi norma dalam adat istaidat daerahku menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas IV SDN Padamulya terdapat peningkatan. Hal ini berdasarkan hasil observasi terhadap motivasi belajar siswa sudah dilaksanakan tindakan dari jumlah 30 siswa, 9 siswa (30%) yang mendapat nilai baik, 21 siswa (70%) mendapat nilai cukup dengan persentase motivasi belajar 63%.

Pada siklus II motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran pembelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku menggunakan media *puzzle* pada siswa kelas IV SDN Padamulya terdapat

peningkatan kembali jika dibandingkan dengan siklus I. Hal ini berdasarkan hasil observasi terhadap motivasi belajar siswa pada siklus II dari jumlah 30 siswa, 28 siswa (93%) mendapat nilai baik dan 2 siswa (7%) mendapat nilai cukup dengan persentase motivasi belajar 88%.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan Rofiah (2015) bahwa “media *puzzle* mampu menumbuhkan tantangan-tantangan karena bisa dibongkar pasang. Efek dari media *puzzle* mendorong siswa untuk mengulangi lagi sampai mereka merasa puas dan mampu menemukan hasil terbaik seperti yang mereka inginkan”.

Berdasarkan hasil data awal, dari 30 siswa, diketahui 23 siswa (77%) belum tuntas untuk mencapai KKM, sedangkan 7 siswa (23%) sudah tuntas untuk mencapai KKM. Dengan persentase ketuntasan belajar 23% dengan nilai rata-rata 60.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I yang dilakukan melalui pelaksanaan tes hasil belajar siswa mengalami peningkatan hal ini terbukti dari 30 siswa diketahui hanya 7 siswa (23%) yang tuntas sedangkan setelah diberi tindakan pada siklus I menjadi 18 siswa (60%) yang tuntas dan 12 siswa (40%) belum tuntas. Rata-rata nilai siswa juga meningkat dari data awal 60 menjadi 69.

Pada tindakan siklus II yang dilakukan melalui pelaksanaan tes hasil belajar siswa materi norma dalam adat istiadat daerahku dari 30 siswa sebanyak 28 siswa (88%) memenuhi nilai KKM dan 2 siswa (7%) belum mencapai KKM dengan kriteria ketuntasan tes hasil belajar minimal yang ditentukan 70 dengan nilai rata-rata 86. Perolehan hasil belajar mengalami peningkatan yang sangat baik sesuai dengan tujuan.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS

# Journal of Dynamics Elementary School

materi norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV SDN Padamulya Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2023/2024.

## 4. SIMPULAN

Penerapan media *puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Padamulya Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. Hal ini terbukti adanya peningkatan dari data awal motivasi belajar siswa yang dari jumlah 30 siswa diketahui 4 siswa (13%) mendapat nilai baik, 15 siswa (50%) mendapat nilai cukup, 11 siswa (37%) mendapat nilai kurang persentase motivasi belajar 49%. Setelah pelaksanaan tindakan siklus I, motivasi belajar siswa meningkat dari jumlah 30 siswa diketahui 9 siswa (30%) mendapat nilai baik, 21 siswa (70%) mendapat nilai cukup dengan persentase motivasi belajar 63%. Pada siklus II dari jumlah 30 siswa diketahui 28 siswa (93%) mendapat nilai baik dan 2 siswa (7%) mendapat nilai cukup dengan persentase motivasi belajar 88%. Berdasarkan uraian tersebut terlihat dengan jelas bahwa motivasi belajar siswa meningkat setelah dilakukan tindakan penelitian.

Penerapan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Padamulya Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. Hal ini terbukti adanya peningkatan dari awal hasil belajar siswa yang dari jumlah 30 siswa, 23 siswa (77%) belum tuntas untuk mencapai KKM dan 7 siswa (23%) sudah tuntas untuk mencapai KKM. Setelah pelaksanaan siklus I hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari jumlah 30 siswa, 18 siswa (60%) tuntas dan 12 siswa (40%) belum tuntas. Rata-rata nilai siswa juga meningkat dari data awal 60 menjadi 69 dan pada siklus II dari jumlah 30 siswa, 28 siswa (93%) tuntas mencapai KKM dan 2 siswa (7%) belum mencapai KKM dengan nilai rata-rata 86.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi norma dalam adat istiadat daerahku kelas IV SDN Padamulya Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2023/2024.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arpan, M., & Budiman, R. D. A. (2018). *Media pembelajaran Pengenalan Hardware Jaringan Komputer berbasis augmented reality*. Pontianak: Penerbit Program Studi Pendidikan Fisika.
- Dasrianti, H., Hendri, M., dan Zariul, A. (2015). Penerapan Model Contextual Teaching and Learning ( CTL ) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SDN 105 Pekanbaru. *Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau, Pekanbaru*. Vol. 6, (2), 1-8.
- Fuad, Ihsan. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Mufidah, L., Effendi, D., & Purwanti, T. T. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TPS untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pokok bahasan matriks. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo*. Vol. 1(1), 117-125.
- Nevyanti, R. U., Hodidjah, H., & Respati, R. (2018). Media *puzzle* suku kata dalam pembelajaran membaca menulis permulaan (MMP) di kelas I Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 4, (2), 189-198.

# Journal of Dynamics Elementary School

- Nurpratiwi, dkk. (2015). Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Siswa melalui Metode Picture and Picture dengan Media Audio Visual pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Bantarkawung. *Jurnal Geoedukasi*. 4(2).
- Prasetyo, C. D., Suja'i, I. S., & Asrori, M. A. R. (2021). *Pengaruh Gaya Belajar, Minat Belajar, dan Fasilitas Belajar terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SDN 1 Besuki Kecamatan Besuki Kabupaten Tulungagung*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 5, (3), 5744-5752.
- Rahmaneli. 2007. Efektifitas pemberian tugas media puzzle dalam pembelajaran geografi regional. *Jurnal pelangi pendidikan*. Vol. (1) 23-30.
- Rohkmat, J. (2006). Pengembangan Taman Edukatif Berbasis Permainan Untuk Permainan di TK dan SD. *Jurnal Dinamika Pendidikan*. Vol 2 (1), 45-52.
- Rohmah. (2012) *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Teras.
- Rumakhit, N. 2017. Pengembangan Media Puzzle untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017. *Simkipedagogia*, 1(2), 1-9.
- Sapriya dkk. (2019). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: UPI Press.
- Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Surya, Mohammad. 2003. *Teori Teori Konseling*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
- Uno, H. B. (2019). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Wiriaatmaja, R. (2019). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Rosadakarya.

Yudha (2007) Peningkatan Kemampuan Anak Mengenal Huruf Hijaiyah Melalui Media Puzzle Styrofoammodifikasi Di Taman Kanak-Kanak Islam Yannira Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 3, (6) 33.