

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI TEKS ANEKDOT KELAS X SMK NEGERI 3 PALU

Yunita Kondag¹, Pratama Bayu Santoso², Israwati³

^{1,2,3}Universitas Tadulako

Email: yunitakondag@gmail.com¹, santosoprathamabayu@gmail.com², israwati237@gmail.com³

Abstrak: Anekdote adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan. Anekdote selalu dikaitkan dengan tanggapan terhadap fenomena sosial. Sebuah anekdot merupakan sarana penyampaian pesan dan kritikan terhadap fenomena sosial melalui kemasan cerita lucu namun sarat makna. Rasa peka terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat sangat bagus sebagai materi pembelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik di sekolah. Rendahnya minat belajar dan motivasi peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks Anekdote berpengaruh terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik, hal ini bisa terjadi karena beberapa faktor antara lain adalah kurangnya media atau inovasi yang digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik, upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan penggunaan media *puzzle*. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah penerapan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote pada peserta didik kelas X SMK Negeri 3 Palu. Metode yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari kegiatan prasiklus, siklus I dan siklus II. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siklus I rata-rata 66, rata-rata siklus II 82. Persentase peserta didik yang mencapai nilai tuntas dan rata-rata keseluruhan keduanya mengalami kenaikan. dapat disimpulkan bahwa media ini secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa indonesia materi teks anekdot.

Kata Kunci: Teks Anekdote, Media Puzzle, Hasil Belajar.

Abstract: An anecdote is a short story that is interesting because it is funny and impressive. Anecdotes are always associated with responses to social phenomena. An anecdote is a means of conveying a message and criticizing a social phenomenon through a funny but meaningful story. Being sensitive to phenomena that occur in society is very good as Indonesian language learning material for students at school. The low interest in learning and motivation of students in learning Indonesian Anecdotal text material influences the low learning outcomes of students, this can occur due to several factors, including the lack of media or innovation used by teachers in the learning process, causing low student learning outcomes, Efforts that can be made to improve student learning outcomes are by using puzzle media. The aim of this research is to find out whether the application of puzzle media can improve student learning outcomes in learning Indonesian with Anecdotal Text material for class X students at SMK Negeri 3 Palu. The method used is the classroom action research (PTK) method which consists of pre-cycle,

cycle I and cycle II activities. The research results showed that the average for cycle I was 66, the average for cycle II was 82. The percentage of students who achieved a passing grade and the overall average of both experienced an increase. It can be concluded that this media can effectively improve student learning outcomes in learning Indonesian with anekdot text material.

Keywords: *Anecdotal Text, Puzzle Media, Learning Results*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini menjadikan pendidikan sebagai salah satu bagian terpenting dalam kehidupan. Selama proses menjalani pendidikan peserta didik akan diajarkan untuk membentuk karakter baik agar peserta didik dapat dipersiapkan menjadi pribadi yang terampil beradaptasi dengan lingkungan. Widiyanto (2015) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan pada umumnya yaitu untuk menciptakan manusia yang memiliki kepribadian idealisme yang tinggi, pribadi seperti itu berkewajiban menjadikan akhlak dan moral sebagai ikatan. Melalui pendidikan tercipta tatanan nilai, norma, dan tata aturan kehidupan dapat terlaksanakan.

Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Teks Anekdote mengalami beberapa kesulitan baik yang dihadapi oleh guru maupun peserta didik. Rendahnya minat belajar dan motivasi peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks Anekdote berpengaruh terhadap menurunnya hasil belajar peserta didik.

Penyebab minat belajar dan motivasi peserta didik rendah yang menjadikan faktor menurunnya hasil belajar peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Anekdote adalah kurangnya inovasi pembelajaran yang digunakan oleh guru, guru lebih suka menggunakan model pembelajaran konvensional sehingga terkesan monoton tidak menggunakan media, model dan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan beragam metode, model, pendekatan, serta media dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peserta didik sehingga guru berperan penting dalam proses pembelajaran (Lufri, 2020). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Adapun definisi media pembelajaran *puzzle* menurut Al-Azizy (2010) menyatakan bahwa media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Menurut Rosdijati (2012:34)

menjelaskan kata *puzzle* berasal dari Bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkas pasang dengan kata lain, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Adapaun menurut Sobachman (dalam Masrurroh 2014: 13) menyatakan permainan *puzzle* adalah permainan yang terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi. Hal ini sejalan dengan Maviro (2017) mengemukakan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran dengan menerapkan media *puzzle* selain menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa, media *puzzle* memberi kebermanfaatan dalam melatih nalar dan dapat menggali kreativitas siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks Anekdote. Sehubungan dengan hal tersebut, tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah penerapan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi Teks Anekdote kelas X SMK Negeri 3 Palu.

KAJIAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang di gunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Menurut Gegne (1970:1) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970: 1) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, bingkai, dan lain sebagainya adalah contoh dari sebuah media dalam pendidikan.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa pembelajaran yang kondusif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

Adapun, definisi pembelajaran menurut Warsita (2008) merupakan terjemahan dari kata *instruction* yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau *intruere* yang berarti

menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran. Kata pembelajaran mengandung makna yang lebih pro-aktif dalam melaksanakan kegiatan belajar, sebab di dalamnya bukan hanya pendidik atau instruktur yang aktif, tetapi peserta didik merupakan subjek yang aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. Media adalah sarana yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan (Maksyur, 2017). Dari definisi- definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.

2. Media Pembelajaran *Puzzle*

Media pembelajaran puzzle ialah suatu media pembelajaran di mana menekankan pada permainan, kebebasan dan kemandirian belajar peserta didik. Media puzzle didasarkan dari konsep Montessori. Gettman (2016) menyoroti gagasan Montessori, yang memfokuskan teorinya pada kebebasan anak, dengan kebebasan yang dimaksud adalah kebebasan dari pihak lain dan kebebasan siswa untuk mengambil keputusan sendiri dalam mengambil keputusan. Gagasan perkembangan ini membantu perkembangan kemandirian anak.

3. Hasil Belajar

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2008: 30). Perubahan tersebut dapat diketahui dari tes hasil belajar siswa. Adapaun Zamaris (2021: 10) mendefinisikan bahwa hasil belajar adalah sejauh mana seorang siswa dapat menguasai pembelajaran setelah menyelesaikan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang telah disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan. Adapun indikator hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Sanjaya (2016) penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan kegiatan ilmiah yakni proses berfikir yang sistematis dan empiris dalam upaya memecahkan masalah yaitu masalah proses pembelajaran yang dihadapi oleh guru itu sendiri dalam melaksanakan tugas utamanya yaitu mengajar. Penelitian tindakan kelas (PTK) sebagaimana didefinisikan oleh Arikunto, Soehardjono, dan Supardi (2015) terdiri dari tiga kata, yaitu: 1) penelitian, yaitu mengamati suatu objek dengan menggunakan metodologi tertentu; 2) tindakan, yang mengacu pada kegiatan itu sendiri, 3) Kelas, ruang kelas atau sekelompok peserta didik yang memperoleh pendidikan secara bersama.

Dari definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu kegiatan yang dilaksanakan oleh guru dengan cara atau metodologi tertentu untuk mengamati suatu objek dengan tujuan meningkatnya kinerja guru dalam mengajar di dalam kelas. Setiap siklus terdiri dari 4 aspek, diantaranya adalah perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 3 Palu. subjek penelitiannya adalah seluruh peserta didik kelas X PPLG A yang berjumlah 23. Pada proses perencanaan dimulai setelah pra siklus dalam memperbaiki kegiatan pembelajaran yang dinilai kurang baik.

Penelitian ini menggunakan satu jenis instrument yaitu tes hasil belajar. Data yang diperoleh dari lembar tes hasil belajar siswa dapat digunakan untuk mengukur pemahaman siswa pada aspek kognitif. Data yang diperoleh dapat memberikan informasi mengenai sejauh mana pemahaman siswa pada pelajaran yang diajarkan.

Dengan menggunakan lembar tes hasil belajar siswa, peneliti dapat mendapatkan informasi yang berguna tentang tingkat pemahaman siswa. Data tersebut dapat digunakan untuk mengevaluasi efektivitas metode pengajaran, mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa, serta mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif pada kegiatan belajar berikutnya. Dalam menganalisis prestasi belajar siswa, terdiri dari perhitungan nilai siswa dan menghitung nilai rata-rata kelas pada tiap siklus dengan cara (Hidayat, Kasmiasi & Nursalam, 2022):

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

Keterangan:

- S = Nilai yang dicari
- R = Skor yang diperoleh tiap siswa
- N = Jumlah seluruh skor / skor maksimum Rata-rata kelas dihitung dengan rumus

$$X = \frac{\sum X_i}{N}$$

Keterangan:

- X = Nilai rata-rata (mean)
- $\sum X_i$ = Jumlah semua nilai
- N = Banyaknya siswa

Selanjutnya, ketuntasan belajar siswa ditentukan dengan minimum nilai 70 yang diperoleh dengan:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

- NP = Nilai persen yang dicari
- R = Jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 70
- SM = Jumlah seluruh siswa

Persentase aktivitas dan kriteria ketuntasan belajar pada siswa akan dijelaskan pada table dibawah ini :

Tabel 2. Interpretasi Kriteria ketuntasan Belajar

| Aktivitas (%) | Kriteria |
|---------------|---------------|
| 80 – 100 | Baik Sekali |
| 66 – 79 | Baik |
| 56 – 65 | Cukup |
| 40 – 55 | Kurang |
| ≤ 40 | Kurang Sekali |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, media *puzzle* diimplementasikan untuk melatih penalaran peserta didik dalam mencari informasi yang terkandung dalam sebuah anekdot yang dibuat dalam

bentuk potongan-potongan puzzel dan menurunkan presentase jumlah siswa yang tidak lulus kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada pembelajaran bahasa Indonesia materi Teks Anekdote. Kegiatan penelitian ini dimulai dengan tahap perencanaan dan persiapan. Guru melakukan identifikasi terhadap kompetensi yang akan diajarkan serta merancang pembelajaran yang sesuai. Selanjutnya, guru mempersiapkan media pembelajaran, media atau alat yang diperlukan, menyusun rencana kegiatan yang terperinci, serta menyusun tes hasil belajar dalam bentuk soal.

Kegiatan awal belajar pada prasiklus yang dilaksanakan sebelum penelitian, digunakan untuk mengetahui bagaimana kegiatan pembelajaran dan hasil tes belajar siswa. Pada observasi awal menunjukkan hasil bahwa proses kegiatan belajar mengajar tergolong pasif, hal itu ditunjukkan dengan rendahnya minat dan motivasi belajar. Hasil tes belajar pada prasiklus ditampilkan pada tabel di bawah ini.

Hasil Perhitungan Nilai Siswa pada Tahap Prasiklus

| | Nilai | Lulus | Tidak Lulus |
|------------------------------|-------|-------|-------------|
| Nilai Rata-rata | 66 | | |
| Jumlah Siswa Tuntas | | 11 | |
| Jumlah Siswa Tidak Tuntas | | | 12 |
| Presentase Ketentuan Belajar | | 48% | 52% |

Dari table tersebut menunjukkan bahwa hanya 11 dari 23 peserta didik atau sekitar 48% yang lulus dalam tes hasil belajar. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran terkesan monoton dan tidak terjadi komunikasi 2 arah tetapi hanya satu arah saja. Dalam pembelajaran guru juga tidak menggunakan media, model, pendekatan yang kreatif serta inovatif sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik, dari hasil tersebut menunjukkan bahwa perlu adanya perbaikan dalam kegiatan belajar, khususnya dalam penerapan media pembelajaran. Dengan adanya inovasi media pembelajaran yang lebih melibatkan dan terfokus pada siswa, diharapkan hasil belajar siswa pada siklus berikutnya dapat meningkat. Evaluasi yang lebih lanjut perlu dilakukan pada siklus-siklus berikutnya untuk memantau perkembangan siswa dan memastikan tercapainya ketuntasan belajar yang diharapkan. Pada tahap siklus I, peneliti melaksanakan modifikasi kegiatan belajar dengan menggunakan media *puzzle*. Perbaikan ini dilakukan sebagai respon terhadap rendahnya ketuntasan belajar siswa pada pra siklus. Pada akhir proses pembelajaran siklus I, peneliti memberikan evaluasi berupa pertanyaan langsung kepada peserta didik. Hal ini untuk

mengukur kedalaman pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui penguasaan materi pembelajaran bahasa Indonesia materi teks Anekdote pada peserta didik.

Hasil belajar siswa pada tahap siklus I ini akan memberikan gambaran awal tentang efektivitas media *puzzle* pada kegiatan pembelajaran. Evaluasi ini akan menjadi dasar untuk mengidentifikasi keberhasilan media tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Data hasil belajar siswa pada tabel 4 juga akan menjadi acuan untuk merancang perbaikan lebih lanjut dalam pembelajaran pada siklus-siklus berikutnya.

Hasil Perhitungan Nilai Siswa pada Tahap Siklus 1

| | Nilai | Lulus | Tidak Lulus |
|---------------------------|-------|-------|-------------|
| Nilai Rata-rata | 66 | | |
| Jumlah Siswa Tuntas | | 11 | |
| Jumlah Siswa Tidak Tuntas | | | 12 |

Pada akhir proses pembelajaran siklus II, peneliti memberikan evaluasi berupa soal kepada siswa berbentuk isian singkat. Evaluasi diberikan kepada peserta didik di akhir pembelajaran siklus II. Evaluasi ini berfungsi untuk mengecek penguasaan konsep materi "Nilai-Nilai yang terkandung dalam Teks Anekdote" dan apakah terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman mereka setelah menggunakan media *puzzle*. Tabel berikut menampilkan hasil.

Hasil Perhitungan Nilai Siswa pada Tahap Siklus 2

| | Nilai | Lulus | Tidak Lulus |
|-------------------------------|-------|-------|-------------|
| Nilai Rata-rata | 82 | | |
| Jumlah Siswa Tuntas | | 19 | |
| Jumlah Siswa Tidak Tuntas | | | 4 |
| Presentase Ketuntasan Belajar | | 82% | 18% |

Sebanyak 19 dari 23 siswa (82%) mencapai ketuntasan dengan skor rata-rata. Hasil seperti ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memecahkan sebuah masalah dan menentukan nilai-nilai yang terkandung dalam sebuah teks. Hanya 4 siswa dari 23 siswa atau sekitar 18% siswa yang mendapat nilai tidak tuntas. Hal ini menunjukkan adanya jumlah peserta didik yang tidak mencapai nilai KKM berkurang, sehingga tingkat pemahaman dan hasil belajar siswa secara signifikan mengalami peningkatan. Pada siklus II, rata-rata kelas

keseluruhan juga meningkat. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* untuk mengajarkan pembelajaran bahasa Indonesia materi Teks Anekdote telah meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks anekdot.

Berdasarkan pengamatan dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan antusiasme siswa, minat siswa, dan motivasi belajar siswa. Selama kegiatan pembelajaran, peserta didik mampu berpartisipasi secara penuh yang berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks anekdot yang dapat mendorong siswa untuk berperan aktif di dalam kelas.

KESIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks anekdot. Hasil pembelajaran bahasa Indonesia materi teks anekdot peserta didik meningkat setelah menerapkan media *puzzle* dalam pembelajaran, hasil penelitian menunjukkan kesenjangan yang signifikan antara persentase peserta didik yang menyelesaikan tugas sebelum pelaksanaan siklus pertama (11 dari 23 atau 48%) dan siswa yang menyelesaikannya setelah siklus pertama (11 dari 23 atau 48%). Kemudian pada pelaksanaan siklus II peserta didik yang tuntas adalah 19 dari 23 peserta didik sehingga jumlah persentase ketuntasan 82%. Karena peserta didik melakukan pembelajaran berbantuan media *puzzle*, dapat disimpulkan bahwa media ini secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks anekdot di SMK Negeri 3 Palu.

Peneliti memberikan saran kepada pendidik, berdasarkan hasil penelitian ini dan analisis temuan dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran yang menarik dan tepat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ada. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji faktor-faktor lain yang berkaitan dengan penelitian terkait.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Azizy, Suciaty. 2010. *Ragam Latihan khusus asah ketajaman otak anak plus melejitkan daya ingatnya!*. Jogjakarta : Divapress.
- Arikunto, S., Suhardjono & Supardi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.

- Bisri Mustofa & Abdul hamid. 2012. *Metode dan strategi pembelajaran Bahasa arab*. Malang : UIN Maliki.
- Gettman, David. 2016. *Metode Pengajaran Montessori Tingkat Dasar, Aktivitas Belajar Untuk Anak Balita, (Basic Montessori, Learning Activities for UnderFives)*. Penerjemah: Annisa Nuriowandani. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Hamalik. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Bumi Aksara.
- Hidayat , T., Kasmianti, S., & Nursalam, L.O. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Geografi Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Connecting, Organizing, Reflecting, Extending pada Materi Dinamika Hidrosfer dan Dampaknya Terhadap Kehidupan di Kelas X IIS 1 SMA Negeri 8 Kendari. *JPPG*, 106-107.
- Lufri, Prof. Dr., Ardi, Drs., Yogica, R., Muttaqin, A. & Fitri, R. 2020. *Metodologi Pembelajaran Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. CV IRDH
- Maksyur, Rubhan, dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Jurnal Pendidikan Matematika Vol. 8 (2)*.
- Masruroh. 2014. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di Pada Anak Usia 4-5 Tahun PAUD Tunas Harapan Kelurahan Gebang Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014*. Jember. IKIP PGRI Jember.
- Maviro. 2017. Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian PGSD Vol 1 (02)* .
- Mulyasa. 2008. *Menjadi Pengajar Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi hasil belajar*. Yogyakarta: Pusat Belajar. Rosdijati, Nani. 2012. *Panduan Pakem IPS SD*. Jakarta: Erlangga Sanjaya, Wina. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas*. Prenada Media.
- Sapriyah. 2019. Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Vol 2(1)*.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Widianto, Edi. 2015. Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak Usia Dini dalam Keluarga. *Jurnal PAUD Trunojoyo Vol 2 (1)*.
- Zamaris, Riki. 2021. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Kooperatif*

Think Pair And Share dan Berbantuan Media Animasi kelas IV MIN 2 Aceh Besar.
Skripsi.