

Upaya Meningkatkan Minat Belajar Melalui Media Puzzle Pada Siswa Kelas 1 Sekolah

Dasar

Daniyatul Hurriyyah, Sri Rahayu, Merlia Anastasia*

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Jl. S. Supriadi No. 48, Bandungrejosari, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65148, Indonesia

*daniahuriyah@gmail.com**

Abstract: *The purpose of this study is to increase students' interest in learning in grade 1 mathematics subjects. This type of research is a classroom action research that is carried out collaboratively and participatively as much as 2 cycles. The subjects in this study were from grade 1 at SDN Kebonsari 1 Malang City which amounted to 28 students. This study used the Kemmis and Taggart model which includes planning, action, observation and reflection. The data collection instrument used teacher observation sheets and student questionnaires. The learning model used in this study is TGT (Teams Games Tournament). The subjects of this study were grade 1 students of SDN Kebonsari 1 Malang City. The instruments used in this study were questionnaires, observations, documentation and interviews. In the implementation of classroom actions, there is a change in the increase in student learning interest after cycle 2 actions. This happens because of using puzzle media in learning mathematics. Data analysis is carried out descriptively, qualitatively and quantitatively. The results of this study show that the use of puzzle media can increase the interest in learning of grade 1 students of SDN Kebonsari 1.*

Keywords: *interest in learning; TGT (Teams Games Tournament); puzzle*

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas 1. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif dan partisipatif sebanyak 2 siklus. Subjek pada penelitian ini dari kelas I di SDN Kebonsari 1 Kota Malang yang berjumlah 28 siswa. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Taggart yang meliputi perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi guru dan angket siswa. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah TGT (Teams Games Tournament). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 1 SDN Kebonsari 1 Kota Malang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket, observasi, dokumentasi dan wawancara. Pada pelaksanaan tindakan kelas terjadi perubahan peningkatan minat belajar peserta didik setelah dilakukan tindakan siklus 2. Hal ini terjadi dikarenakan menggunakan media puzzle dalam pembelajaran matematika. Analisis data dilaksanakan secara deskriptif kualitatif maupun kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 SDN Kebonsari 1.

Kata kunci: *minat belajar; TGT (Teams Games Tournament); puzzle*

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha individu dalam mengembangkan dirinya untuk menjadi manusia yang lebih baik lagi. Sedangkan menurut Annisa (2022) segala efektivitas yang diusahakan sebuah lembaga kepada peserta didik untuk diberikan kepadanya dengan harapan mereka memiliki kompetensi yang baik dan jiwa kesadaran penuh terhadap suatu ikatan dan permasalahan sosialnya.

Dalam proses pembelajaran di kelas sudah seharusnya guru menciptakan kegiatan belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Kegiatan belajar mengajar akan maksimal apabila materi ajar yang disampaikan dapat dipahami oleh anak (Bujuri, 2018). Seorang guru profesional akan menyadari bahwa pentingnya menciptakan suasa belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut aktif dan kreatif untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan dalam kegiatan pembelajaran (Pentury, 2017). Kegiatan pembelajaran di kelas dapat dikatakan bermakna jika guru dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Menurut Yuwanita, Dewi, & Wicaksono (2020) minat merupakan salah satu aspek psikis yang mendorong manusia mencapai suatu tujuan. Seorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Dengan minat peserta didik dalam belajar akan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar perlu ditingkatkan untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Namun realitanya, berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat observasi PPL 2 PPG Prajabatan dan wawancara dengan guru kelas dengan subjek penelitian siswa kelas 1 SDN Kebonsari 1 Kota Malang, peneliti menemukan beberapa masalah yang timbul saat proses pembelajaran di kelas. Berikut permasalahan yang ditemukan oleh peneliti .

Pertama, kurangnya fokus peserta didik saat guru menjelaskan materi. Hal ini terbukti beberapa peserta didik ramai dan senang dengan aktivitas yang dilakukannya sendiri tanpa mendengarkan penjelasan guru. Kedua, kurang tertariknya peserta didik terhadap media yang disajikan oleh guru. Hal ini menyebabkan siswa tidak memperhatikan penjelasan guru (Magdalena dkk, 2020). Ketiga, *mindset* peserta didik bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang sangat susah untuk dipelajari. Dikarenakan matematika terdiri dari berbagai macam konsep, yang tersusun secara berurutan. Konsep yang dipelajari pada materi sebelumnya akan digunakan untuk mempelajari konsep selanjutnya. Sehingga jika siswa tidak memahami konsep yang telah dipelajari maka ia akan kesulitan untuk melanjutkan materi pelajaran (Rohman, 2021) .

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti diatas, terbukti bahwa minat belajar siswa kelas 1 SDN Kebonsari 1 Kota Malang masih kurang. Dari wawancara peneliti kepada guru kelas 1 diperoleh hasil bahwa minat belajar peserta didik masih kurang. Demikian itu dibuktikan peserta didik yang bergurau di belakang, tidak mendengarkan penjelasan guru. Hambatan itu terjadi karena kurangnya inovasi dalam

pembelajaran yang diterapkan oleh guru sehingga siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Dengan permasalahan yang dialami peserta didik maka perlunya upaya guru untuk menciptakan media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik di dalam kelas. Dengan media pembelajaran yang menarik dapat membawa keberhasilan siswa dalam belajar. Maka guru perlu mengimplementasikan media pembelajaran yang menarik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Melalui media pembelajaran proses belajar mengajar bisa lebih menarik dan menyenangkan (Utami, 2017). Dalam suatu proses pembelajaran media pembelajaran menjadi aspek yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Menurut Muyaroah & Fajartia (2017) media pembelajaran adalah media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dengan demikian perlunya menumbuhkan minat belajar siswa dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dari permasalahan diatas guru dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dengan media yang dapat menunjang proses pembelajaran di kelas. Upaya yang mendukung yaitu menggunakan media puzzle. Dalam proses pembelajaran permainan dapat dijadikan sebagai media yang dapat menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini karena anak usia sekolah masih mempunyai ketertarikan yang besar dengan kematangan sehingga dapat belajar sambil bermain (*playing by learning*) (Achlisha Maulida, 2018). Dengan media puzzle siswa akan lebih aktif dan terasa menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya media puzzle ini dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam belajar. Puzzle ini bersifat media pembelajaran yang terdiri dari potongan gambar, kotakkotak, huruf, dan angka yang membentuk pola tertentu sehingga siswa ada keinginan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat. menurut Widiana dkk (2019) media pembelajaran puzzle akan memberikan visualisasi materi yang lebih menarik dikarenakan belajar dibarengi permainan akan menambah minat siswa untuk belajar, sehingga pemahaman materi siswa baik.

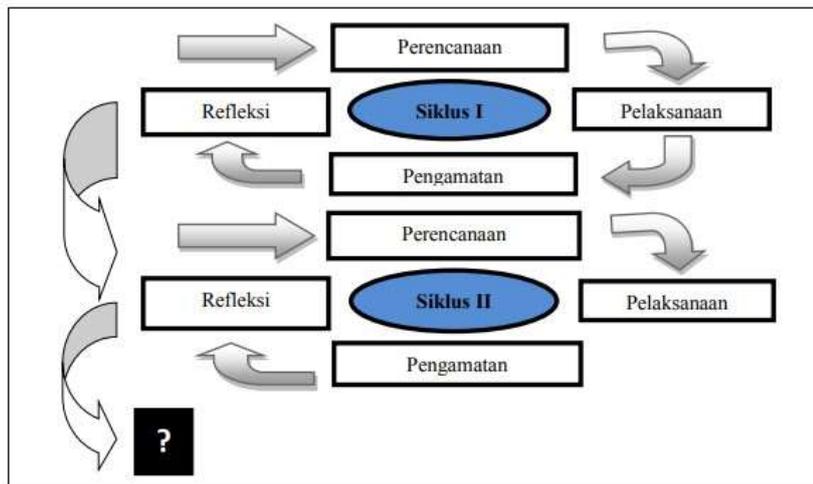
Berdasarkan penelitian Antoro (2023) tentang inovasi media pembelajaran matematika menggunakan puzzle untuk meningkatkan minat belajar siswa SDN 064024 Medan bahwa proses pembelajaran dengan bantuan media puzzle dapat meningkatkan minat belajar siswa. penelitian juga dilakukan oleh Kasmiatun (2020) tentang upaya meningkatkan minat belajar pelajaran seni budaya model discovery learning dengan media puzzle dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian relevan yang telah disebutkan tentang media puzzle dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Namun pada penelitian ini media puzzle lebih mengarah kepada pendekatan CRT (*Culturally Responsive Teaching*) untuk membantu peserta didik dapat mengenal diagram dengan baik. Pada penelitian sebelumnya media puzzle hanya fokus pada materi pembelajaran saja namun pada penelitian ini media puzzle lebih mengarah

kepada pendekatan CRT (*Culturally Responsive Teaching*) dimana peneliti menyampaikan materi mengenal diagram dengan latar belakang budaya peserta didik sehingga materi pembelajaran mudah tersampaikan dan minat belajar peserta didik meningkat. Maka dari itu peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan

Metode

a. Jenis Penelitian dan prosedur penelitian

Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan (Machali, 2022). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kolaboratif dimana peneliti berkolaborasi dengan guru kelas 1 SDN Kebonsari 1 Kota Malang. Penelitian ini juga menggunakan model Kemmis dan Taggart dimana penerapan penelitian ini hanya menggunakan 2 siklus. Pada tiap siklusnya ada empat tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.



Bagan 1. Tahapan Model Kemmis dan Taggart

Menurut (Sudjana, 2016) Prosedur penelitian dengan tahapan model Kemmis dan Taggart yaitu :

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti berkoordinasi terkait Pelaksanaan Penelitian Tindakan kelas (PTK) bersama guru pamong, DPL serta guru kelas untuk menentukan capaian pembelajaran (CP), merancang kegiatan pembelajaran, membuat media pembelajaran, dan menentukan instrumen pengumpulan data.

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan peneliti mengimplementasikan tahapan perencanaan yang telah dirancang oleh peneliti. Peneliti melakukan proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan

media ular tangga pada siklus I, sedangkan pada siklus II peneliti menggunakan model yang sama namun dengan bantuan media puzzle .

c. Observasi

Pada tahap observasi penelitian, observer melakukan pengamatan kepada siswa kelas 1 terkait minat belajar siswa pada saat dilakukan tindakan kelas.

d. Refleksi atau evaluasi

Pada tahap refleksi atau evaluasi penelitian, peneliti melakukan refleksi dan evaluasi dengan guru kelas dan observer untuk dijadikan acuan perbaikan siklus selanjutnya.

b. Waktu, Tempat, dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kebonsari 1 Kota Malang yang bertempat di Blk. I Jl. Satsui Tubun No.148 Blok I, Kebonsari, Kec. Sukun, Kota Malang, Jawa Timur 65149 pada bulan April 2024 dengan subjek penelitian siswa kelas 1 (satu) sebanyak 28 siswa.

c. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar observasi, angket, dan dokumentasi. Lembar observasi dan angket digunakan untuk mengumpulkan data terkait dengan minat belajar siswa.

d. Analisis Data

Data diolah secara deskriptif kuantitatif menurut Sholehah et al.,(2018) memiliki ketentuan sebagai berikut:

Tabel 1. Angket Minat Belajar Siswa

Aspek	Indikator	Nomor butir
Rasa senang	Kesenangan dalam mempelajari materi	1
	Sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran.	2
Minat	Pengalaman yang diperoleh Siswa dalam mengikuti pembelajaran hingga selesai	3
Keterlibatan Siswa	Aktif dalam pembelajaran	4
	Tidak merasa bosan mengikuti pembelajaran	5
Perhatian siswa	Konsentrasi Siswa dalam pembelajaran	6
Kemenarikan	Keinginan mempelajari materi lainnya dengan media sejenis	7

Sumber: (Purwoko et al., 2021)

Tabel 2. Kriteria Penskoran

Besar Persentase	Kriteria
76% -100%	Sangat tinggi
51%-75%	Cukup
26%-50%	Kurang
0%-25%	Sangat Rendah

Sumber : (Sholehah et al., 2018)

$$\text{Nilai} : \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Hasil dan Pembahasan

a. Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama 2 siklus, siklus 1 dilaksanakan pada..... sedangkan siklus II dilaksanakan..... penelitian ini membuktikan bahwa minat belajar siswa meningkat dengan adanya media puzzle dalam pembelajaran matematika materi mengenal diagram. Sebelum dilakukan tindakan, peneliti melakukan pra siklus untuk mengetahui minat awal peserta didik. Berikut hasil data minat belajar siswa pra siklus :

Tabel 3. Hasil Penilaian Minat Belajar Pra Siklus

Perolehan Presentase	Keterangan	Minat Belajar	
		Jumlah	Presentase %
76 % - 100%	sangat tinggi	9	32%
51 % - 75%	cukup	13	46%
26% - 50%	kurang	6	21%
0% - 25%	rendah	0	0
Jumlah		28	100%

Hasil penilaian minat pra siklus dibandingkan grafiknya dengan diagram batang berikut

:



Gambar 1. Hasil Pra Siklus

Tabel 3. membuktikan bahwa minat belajar siswa pada pra siklus dari 28 siswa terdapat 6 siswa (21%) dengan kategori kurang, 13 siswa (46%) dengan kategori cukup, dan 9 (32%) siswa dengan kategori sangat tinggi

Tabel 4. Hasil Penilaian Minat Belajar Siklus I

Perolehan Presentase	Keterangan	Minat Belajar	
		Jumlah	Presentase %
76 % - 100%	sangat tinggi	21	75%
51 % - 75%	cukup	4	14%
26% - 50%	kurang	3	11%
0% - 25%	rendah	0	0
Jumlah		28	100%

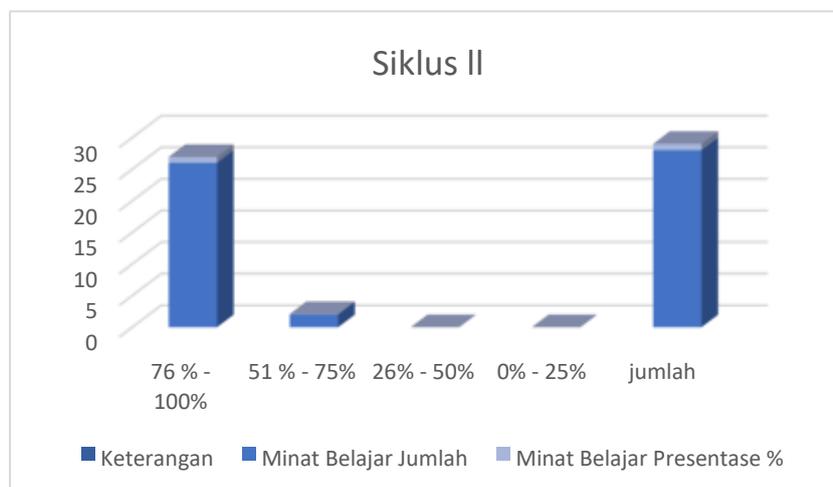


Tabel 4. membuktikan bahwa minat belajar siswa pada pra siklus dari 28 siswa terdapat 3 siswa (11 %) dengan kategori kurang, 4 siswa (14%) dengan kategori cukup, dan 21 (75%) siswa dengan kategori sangat tinggi. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi mengenal

diagram mengalami peningkatan yang dapat dikategorikan baik. Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan model TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media ular tangga. Namun, berdasarkan hasil observasi dan refleksi ditemukan kekurangan seperti siswa masih gaduh dalam proses pembelajaran, siswa bermain sendiri tidak ada kolaborasi antar teman. Rencana tindak lanjut yaitu 1). Tetap menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) 2). Menggunakan media puzzle dalam proses pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Penilaian Minat Belajar Siklus II

Perolehan Presentase	Keterangan	Minat Belajar	
		Jumlah	Presentase %
76 % - 100%	sangat tinggi	26	93%
51 % - 75%	cukup	2	7%
26% - 50%	kurang	0	0%
0% - 25%	rendah	0	0%
umlah		28	100%



Tabel 5. membuktikan bahwa minat belajar siswa pada pra siklus dari 28 siswa terdapat 2 siswa (7%) dengan kategori cukup, dan 26 (93%) siswa dengan kategori sangat tinggi. Dapat dikatakan bahwa peningkatan minat belajar siswa sangat signifikan pada siklus ke II. Peneliti mengamati bahwa siswa sangat aktif berkolaborasi dan menyusun puzzle yang diberikan oleh guru. Hasil siklus II membuktikan bahwa minat belajar peserta didik dengan bantuan media puzzle. Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media puzzle sangat efektif digunakan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar siswa. **b. Pembahasan**

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui media puzzle pada mata pelajaran matematika materi mengenal diagram pada siswa kelas 1 SDN Kebonsari 1 Kota Malang. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dilaksanakan selama 2 siklus. Pelaksanaan pada setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan tindakan mencakup kegiatan persiapan bahan ajar, rencana pembelajaran yang meliputi metode mengajar, teknik beserta instrumen observasi dan evaluasi (Husnul Chotimah, 2022).

Pada siklus I, tahap perencanaan dimulai dari tahap perencanaan dengan menganalisis capaian pembelajaran (CP), merancang kegiatan pembelajaran, membuat media pembelajaran dan membuat angket dan lembar observasi. Pada tahap pelaksanaan, pengimplementasian media ular tangga dengan model TGT (*Teams Games Tournament*). Pada tahap observasi, dilaksanakan pengamatan oleh teman sejawat terhadap kegiatan pembelajaran siswa dan guru dan tahapan selanjutnya yaitu refleksi, dimana peneliti merefleksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan bersama teman sejawat pada siklus I. Hasil refleksi dari siklus 1 ditemukan kekurangan bahwa siswa masih gaduh dalam proses pembelajaran dan siswa bermain sendiri tidak ada kolaborasi antar teman. Kurangnya pemahaman aturan permainan oleh anak yang dapat menimbulkan keributan (Rahayu, 2014).

Pada pelaksanaan siklus II, sama halnya dengan tahapan pada siklus I dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada siklus II ini adalah hasil refleksi pada pelaksanaan siklus I dimana pada siklus I peneliti menggunakan model TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media ular tangga. Namun pada siklus II tetap menggunakan model yang sama namun tingkat perbaikannya pada media yang digunakan yaitu media puzzle. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi pada siklus II dapat dinyatakan berhasil dibuktikan dengan hasil angket minat belajar siswa dan observasi kepada guru bahwa siswa aktif dalam pembelajaran, bertanggung jawab dan dapat berkolaborasi dengan teman kelompoknya, tidak ada kegaduhan dalam proses pembelajaran dengan media puzzle. Pernyataan yang telah dikemukakan sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Ulfiyati (2022) Berdasarkan hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS yang awalnya belum menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media puzzle memiliki rata-rata nilai 71,20, setelah menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media puzzle nilai rata-rata siswa 82,25. Hal ini terbukti pada analisis data dengan menggunakan uji-t. $t_{hitung} > t_{tabel}$, $3,554 > 1,671$.

Kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dengan bantuan media puzzle membuktikan hasil yang sangat efektif pada proses pembelajaran. Terdapat peningkatan minat belajar pada

tiap siklus. Hasil pra siklus terdapat 6 siswa (21%) yang minat belajarnya masih kurang, lalu dilakukan tindakan pada siklus I mulai ada peningkatan yaitu terdapat 21 siswa (75%) dengan kategori sangat tinggi dan pada siklus II terdapat peningkatan yang sangat signifikan yaitu terdapat 26 siswa (93%) dengan kategori sangat tinggi. Sejalan dengan penelitian relevan yang telah dilakukan oleh Kristiana (2017) membuktikan bahwa bantuan media puzzle dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, dan keaktifan belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas 1 SDN Kebonsari 1 Kota Malang. Pada pra siklus dari 28 siswa terdapat terdapat 6 siswa (21%) yang minat belajarnya masih kurang. Pada pelaksanaan siklus I, sudah mengalami peningkatan yang sangat baik terdapat 21 siswa dengan persentase 75%. Lalu, pada siklus II juga terdapat peningkatan yang sangat signifikan terdapat 26 siswa mengalami minat belajar yang sangat baik dengan persentase 93%. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media puzzle sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) pada mata pelajaran matematika materi mengenal diagram di kelas 1 SDN Kebonsari 1 Kota Malang.

Daftar Pustaka

- Abhi Purwoko, Agus, Burhanuddin, Andayani, Yayuk, Hadisaputra, Saprizal, Yulianti, Lian, Nudia Fitri, Zelisa, & Pariza, Dea. (2021). Validitas Instrumen dalam Rangka Pengembangan Metode Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *LPPM University of Mataram*, 3(0), 94–102. Retrieved from <http://jurnal.lppm.unram.ac.id/index.php/prosidingsaintek/article/view/271>
- Achlisa Maulida, Zulfritria Zulfritria. (2018). Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Autis Melalui Pemanfaatan Media Puzzle Pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 1(2), 120–130. Retrieved from https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=id&user=FRKISUwAAAJ&citation_for_view=FRKISUwAAAAJ:2osOgNQ5qMEC
- Annisa, Dwi. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Antoro, Budi, Amelia, Mekar Meilisa, Hakim, Lukman, & Rozi, Fachrul. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 064024 Medan Pendahuluan. 4(1), 399–404.

- Bujuri, Dian Andesta. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Dra. Husnul Chotimah, M. P. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Kasmiatun, Kasmiatun. (2020). Upaya meningkatkan minat belajar pelajaran seni budaya melalui model discovery learning dengan media puzzle. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13(1), 52–62. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v13i1.29984>
- Kristiana, Ina, Nurwahyunani, Atip, & Sulistya Dewi, Endah Rita. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi Siswa Kelas Viii Mts N 1 Semarang. *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi*, 6(2), 78–92. <https://doi.org/10.26877/bioma.v6i2.1740>
- Machali, Imam. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru? *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327. <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Magdalena, Ina, Fauziah, Shifa, Sari, Putri Widiya, & Berliana, Nesfi. (2020). Analisis Faktor Siswa Tidak Memperhatikan Penjelasan Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 283–295. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Muyaroah, Siti, & Fajartia, Mega. (2017). Development of Android-Based Learning Media Using Adobe Flash Cs 6 Applications in Biology Subjects. *Ijcet*, 2(1), 79–83. Retrieved from <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujet/article/view/19336/9214>
- Pentury, Helda Jolanda. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 4(3), 265–272.
- Rahayu, Sri. (2014). MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANAK DALAM BERHITUNG MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA. *Jurnal Pendidikan*.
- Rohman, Syaifudin, Nike Astiswijaya. (2021). Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Penemuan Terbimbing Di SMA Negeri 14 Palembang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 5, 165–173.
- Sholehah, Siti Hidayatus, Handayani, Diana Endah, & Prasetyo, Singgih Adhi. (2018). *MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS IV SD NEGERI KARANGROTO 04 SEMARANG*. 23(3), 237–244.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Roesdakarya.
- Ulfiyati. (2022). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN MEDIA PUZZEL PUPY UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA SMP NEGERI 2 SUKODONO. *Jurnal Pendidikan*, 218-225.
- Utami, Rina Puji. (2017). Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Dharma Pendidikan*, 12(2), 62–81.
- Widiana, I. Wayan, Rendra, Ndara Tanggu, & Wulantari, Ni Wayan. (2019). Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 354. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22563>
- Yuwanita, Ika, Dewi, Happy Indira, & Wicaksono, Dirgantara. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Instruksional*, 1(2), 152. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.152-158>