

Penerapan Media Fun Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pancasila Kelas 2 SDN Mulyorejo 2 Malang

Fadzilah Fitri Cahyani, Yulianti, Dhori Purwito*

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang, Indonesia
*fadzilahfitricahyani@gmail.com**

Abstract: *This study aims to evaluate the effectiveness of implementing Fun Puzzle as a learning medium to enhance cognitive learning outcomes for second-grade students in Pancasila Education at SDN Mulyorejo 2, Malang City. Innovative learning media such as puzzles are considered effective in improving concept comprehension and student engagement in the learning process. This research employed Classroom Action Research (CAR) with a pretest-posttest design involving 28 students. This research uses the PTK (Classroom Action Research) method using a design developed by Kemmis, McTaggart and Nixon. The findings indicated a significant improvement in student learning outcomes after the application of puzzle media. In the first cycle, the number of students achieving the mastery criteria increased from 57% to 75%, and in the second cycle, it further increased to 93%. This improvement demonstrates that the use of fun puzzle media not only makes learning more engaging but also enhances students' cognitive skills, such as critical and logical thinking abilities. Thus, this study concludes that the implementation of Fun Puzzle as a learning medium can effectively enhance students' cognitive learning outcomes, particularly in Pancasila education. These findings are expected to contribute positively to the development of teaching methods in primary schools and serve as a basis for the broader use of puzzle media in various educational contexts.*

Key Words: *learning media, fun puzzles, cognitive learning outcomes, Pancasila Education, elementary school students.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penerapan media pembelajaran Fun Puzzle dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 2 SDN Mulyorejo 2 Kota Malang. Media pembelajaran inovatif seperti puzzle dianggap efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain pretest-posttest yang melibatkan 28 siswa. Penelitian ini menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dengan menggunakan desain yang dikembangkan oleh Kemmis, McTaggart dan Nixon. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan media puzzle. Pada siklus pertama, jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan meningkat dari 57% menjadi 75%, dan pada siklus kedua meningkat lagi menjadi 93%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media Fun Puzzle tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga meningkatkan keterampilan kognitif siswa, seperti kemampuan berpikir kritis dan logis. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Fun Puzzle dapat secara efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Temuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran di sekolah dasar dan menjadi dasar untuk penggunaan lebih luas media puzzle dalam berbagai konteks pendidikan lainnya.

Kata Kunci: media pembelajaran, fun puzzle, hasil belajar kognitif, Pendidikan Pancasila, siswa SD.

Pendahuluan

Pendidikan memainkan peran yang sangat vital dalam keberlanjutan hidup berbangsa dan bernegara, khususnya bagi generasi penerus (Musya'adah, 2018). Sebagai elemen dasar dalam pembangunan manusia dan masyarakat, pendidikan memiliki pengaruh yang mendalam dalam membentuk individu yang berpengetahuan luas, berkarakter kuat, dan mampu memberikan kontribusi positif bagi kemajuan masyarakat (Astuti, 2019). Sejarah telah menunjukkan bahwa pendidikan adalah hak asasi yang esensial, tidak hanya untuk pengembangan diri dan sosial, tetapi juga sebagai fondasi bagi masa depan yang lebih baik (Ujud et al., 2023). Pendidikan yang berkualitas tidak hanya mengembangkan kemampuan akademik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai kemanusiaan seperti toleransi, keadilan, dan penghargaan terhadap keragaman.

Dalam konteks pembelajaran, guru memiliki peran yang sangat penting (Diki Maulansyah et al., 2023). Guru tidak hanya bertanggung jawab untuk mengajarkan ilmu pengetahuan kepada siswa, tetapi juga berperan sebagai pendidik, fasilitator, sumber belajar, dan pembimbing (Yestiani & Zahwa, 2020). Dalam proses pembelajaran, guru sering kali dihadapkan dengan berbagai tantangan. Salah satu tantangan tersebut adalah kebutuhan untuk berinovasi dalam pembuatan dan penerapan media pembelajaran (Widayati, 2008). Tanpa variasi dalam metode pengajaran dan penggunaan media pembelajaran yang efektif, proses belajar mengajar cenderung menjadi monoton, kurang menarik, dan sulit dipahami oleh siswa. Akibatnya, hanya siswa yang duduk di barisan depan yang aktif, sementara siswa lainnya mungkin kehilangan fokus dan tidak sepenuhnya memahami materi yang diajarkan. Hal ini dapat berdampak negatif terhadap hasil belajar mereka.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penting bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media yang inovatif dan efektif adalah puzzle. Menurut (Marfilinda et al., 2024) puzzle merupakan media visual yang terdiri dari gambar atau foto yang dipotong menjadi beberapa bagian, di mana setiap potongan disusun untuk membentuk sebuah gambar utuh, digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran materi yang bersifat abstrak. Penggunaan media puzzle membantu siswa dalam memahami dan mengikuti instruksi untuk mencapai tujuan tertentu. Selain itu, puzzle juga berfungsi sebagai alat penguat dalam mengingat dan mengulang materi yang telah dipelajari sebelumnya, sehingga memungkinkan siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan menerapkan media pembelajaran seperti puzzle, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keberhasilan belajar siswa secara keseluruhan.

Menurut Nisak (Nisak 2011: 110), permainan puzzle memiliki tujuan sebagai berikut:

- a) membentuk jiwa bekerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok.
- b) peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan.
- c) melatih kecerdasan logis matematis peserta.
- d) menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa.
- e) menumbuhkan rasa kekeluargaan antarsiswa.
- f) melatih strategi dalam bekerjasama antarsiswa.
- g) menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antarsiswa.
- h) menumbuhkan rasa saling memiliki antarsiswa.
- i) menghibur para siswa di dalam kelas.

Menurut Suciaty (Suciaty 2010: 78), manfaat dari permainan puzzle sebagai berikut: 1) Mengasah otak. Puzzle adalah cara yang bagus untuk mengasah otak si kecil, melatih sel-sel saraf, dan memecahkan masalah. 2) Melatih koordinasi mata dan tangan. Puzzle dapat melatih koordinasi tangan dan mata anak. Mereka harus mencocokkan keping-keping puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar. Permainan ini membantu anak mengenal bentuk dan merupakan langkah penting menuju pengembangan keterampilan membaca. 3) Melatih nalar. Puzzle dalam bentuk manusia akan melatih nalar mereka. Mereka akan menyimpulkan dimana letak kepala, tangan, kaki dan lain-lain sesuai dengan logika. 4) Melatih kesabaran. Puzzle juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan. 4) Pengetahuan. Dari puzzle anak akan belajar. Misalnya, puzzle tentang warna dan bentuk maka anak dapat belajar tentang warna-warna dan bentuk yang ada. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi anak dibanding dengan pengetahuan yang dihafalkan. Anak juga dapat belajar konsep dasar, binatang, alam sekitar, jenis buah, alphabet, dan lain-lain. Tetapi dalam permainan ini tentunya harus dengan bantuan ibu atau orang lain yang dapat mendampingi.

Dari hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran, guru masih sering menggunakan metode ceramah sebagai pendekatan utama. Meskipun metode ini memiliki kelebihan dalam menyampaikan informasi secara langsung, namun kenyataannya, murid sering kali menunjukkan tanda-tanda kebosanan setelah beberapa waktu. Hal ini disebabkan karena metode ceramah cenderung satu arah, di mana siswa hanya mendengarkan tanpa adanya interaksi aktif atau kegiatan yang merangsang minat belajar mereka. Akibatnya, siswa lebih cepat kehilangan fokus dan perhatian selama pembelajaran berlangsung.

penelitian ini relevan dengan artikel yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV" oleh (Ariyanti & Ahsani, 2022) yang dilakukan di SD 5 Pasuruhan Lor, menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis puzzle dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimental (one-group pretest-posttest) dan menemukan peningkatan hasil belajar dari 23,8% pada pretest menjadi 85,71% pada posttest setelah menerapkan media puzzle. Hasil ini menekankan bahwa puzzle sebagai media pembelajaran tidak hanya membuat materi lebih mudah dipahami oleh siswa, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran.

Artikel kedua, yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Pada Siswa Kelas V Sdn 23 Takku Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep" oleh (Muliani et al., 2022) , menguatkan temuan ini dengan mengeksplorasi penggunaan media puzzle dalam berbagai mata pelajaran. Penelitian ini menunjukkan bahwa media puzzle membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, yang berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka. Temuan ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan karena menunjukkan bahwa media puzzle dapat digunakan secara fleksibel di berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila, untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Sementara itu, artikel ketiga berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa" oleh (Yunita & Supriatna, 2021), menyoroti pengaruh media puzzle terhadap peningkatan keterampilan kognitif, termasuk kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir logis, memecahkan masalah, dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Temuan ini relevan dengan judul penelitian yang diajukan, karena menunjukkan bahwa media puzzle tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep tetapi juga keterampilan kognitif yang lebih tinggi, yang penting dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Secara keseluruhan, ketiga artikel ini mendukung hipotesis bahwa penggunaan media pembelajaran Fun Puzzle dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Namun, hingga saat ini, penerapan media pembelajaran berbasis Fun Puzzle belum pernah diterapkan di SDN Mulyorejo 2 Kota Malang. Oleh karena itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran berbasis Fun Puzzle di sekolah tersebut.

Tujuan dari penelitian ini untuk mengkaji dampak media pembelajaran fun puzzle terhadap hasil belajar siswa di SDN Mulyorejo 2 Kota Malang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan semangat berinovasi bagi guru khususnya di SDN Mulyorejo 2 Kota Malang dalam proses pembelajaran.

Metode

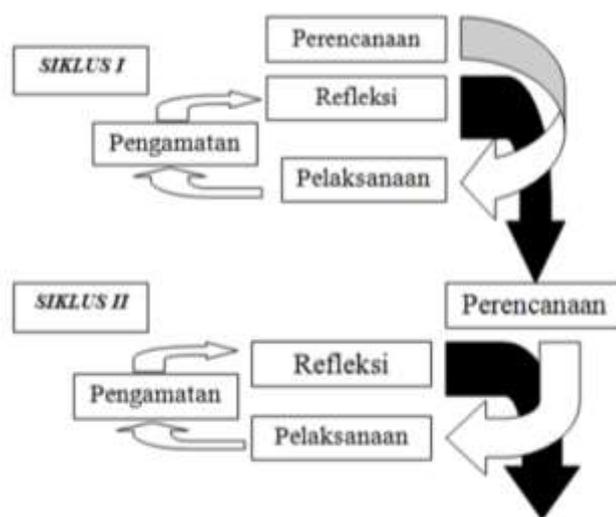
Dalam penelitian ini, menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan oleh guru atau peneliti di dalam kelas dengan tujuan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran (Arif et al., 2021). Fokus utama PTK adalah perbaikan praktik pembelajaran melalui tindakan yang direncanakan dan dilaksanakan secara sistematis. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan desain yang dikembangkan oleh Kemmis, McTaggart dan Nixon (Kemmis et al., 2014), PTK terdiri dari empat langkah utama: perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting). Dengan PTK, guru dapat mencoba berbagai tindakan alternatif untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat baca siswa, serta mengevaluasi efektivitas tindakan tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN MUYOREJO 2 pada tahun ajaran 2024/2025, melibatkan siswa kelas 2 dengan total sampel populasi sebanyak 28 siswa. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan metode sampel jenuh, di mana seluruh populasi dijadikan sampel. Menurut (Purnomo, 2020) ada beberapa cara metode pengumpulan data seperti observasi, self report, wawancara dan tes.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan: 1) Observasi. Sutrisno dalam (Sugiyono 2011: 145) observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusu dari berbagai proses biologis dan psikologis diantaranya proses pengamatan dan ingatan. Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa yang dilakukan oleh dua observer yaitu guru kelas dan teman sejawat. 2) Tes adalah teknik pengumpulan data dengan menggunakan serentetan pertanyaan atau

latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kualitas hasil belajar dilakukan dengan cara membandingkan skor individu atau kelompok (Wulan, 2007). Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media puzzle. 3) Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2011: 142). Dalam penelitian ini angket digunakan untuk mengumpulkan data respon siswa terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle.

Penelitian ini menggunakan dua tahapan analisis, yaitu analisis ketuntasan untuk mengetahui hasil belajar, dan analisis komparatif untuk membandingkan hasil belajar pada pretest, siklus I, dan siklus II. Setiap siklus 2 kali pertemuan dan dilaksanakan selama 1 minggu. Untuk pelaksanaan dilakukan pada tanggal 29 Juli 2024 sampai 8 Agustus 2024.



Gambar 1 Alur Penelitian Tindakan Kelas yang dikembangkan oleh Kemmis, McTaggart dan Nixon

Hasil dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus setelah dilakukan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa.

Hasil penelitian diperoleh setelah melakukan hasil uji coba pada pretest, siklus I dan II. Didapati perkembangan hasil belajar setelah dikenalkan media pelajaran fun puzzle. Untuk hasil penelitian akan disajikan pada tabel berikut :

Tabel Total Keseluruhan

Kriteria	Pretest		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	presentase	Jumlah	presentase	Jumlah	presentase
Tuntas	16	57%	21	75%	26	93%
Tidak Tuntas	12	43%	7	25%	2	7%

Jumlah	28	100%	28	100%	28	100%
Nilai Tertinggi	80		85		90	
Nilai Terendah	40		55		60	

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media pembelajaran inovatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus setelah dilakukan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa.

Hasil dari pretest menunjukkan bahwa dari 28 siswa yang mengikuti tes, hanya 16 siswa (57%) yang dinyatakan tuntas atau mencapai kriteria yang ditetapkan. Sementara itu, 12 siswa lainnya (43%) masih belum tuntas. Nilai tertinggi yang dicapai oleh siswa dalam pretest adalah 80, sementara nilai terendahnya adalah 40. Angka-angka ini memberikan gambaran awal mengenai tingkat pemahaman siswa sebelum dilakukan intervensi pembelajaran.

Selanjutnya, pada Siklus I, setelah diterapkan media pembelajaran "Fun Puzzle", terlihat adanya peningkatan yang cukup signifikan. Jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 21 siswa (75%), menunjukkan adanya kenaikan sebesar 18% dari hasil pretest. Jumlah siswa yang belum tuntas menurun menjadi 7 siswa (25%). Selain itu, peningkatan juga terlihat pada nilai tertinggi yang diperoleh siswa, yaitu menjadi 85, dan nilai terendah yang naik menjadi 55. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan "Fun Puzzle" berhasil meningkatkan pemahaman siswa, meskipun belum semua siswa mencapai kriteria tuntas.

Pada Siklus II, media pembelajaran "Fun Puzzle" kembali diterapkan dengan beberapa penyesuaian dan pengulangan materi yang lebih fokus. Hasilnya sangat menggembirakan, dengan 26 siswa (93%) berhasil mencapai kriteria tuntas, menunjukkan peningkatan sebesar 18% dari Siklus I dan 36% dari pretest. Hanya 2 siswa (7%) yang masih belum mencapai kriteria tuntas, menunjukkan penurunan yang signifikan dalam jumlah siswa yang tidak tuntas dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Selain itu, nilai tertinggi siswa pada Siklus II meningkat menjadi 90, dan nilai terendah juga mengalami peningkatan menjadi 60. Perbaikan ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran "Fun Puzzle" tidak hanya mampu meningkatkan pemahaman kognitif siswa secara umum, tetapi juga membantu dalam mengangkat performa siswa yang sebelumnya memiliki nilai lebih rendah.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa penggunaan media pembelajaran "Fun Puzzle" sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Peningkatan yang terlihat baik dalam jumlah siswa yang tuntas maupun peningkatan nilai tertinggi dan terendah, menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan dapat memotivasi siswa untuk lebih memahami dan menguasai materi. Kesimpulan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran di sekolah, khususnya dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media yang inovatif dan kreatif. Penelitian ini juga memberikan dasar yang kuat bagi penerapan lebih luas dari media pembelajaran "Fun Puzzle" dalam konteks mata pelajaran lainnya di sekolah dasar.

Kesimpulan

Penerapan media pembelajaran "Fun Puzzle" pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila secara signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas 2 SDN Mulyorejo 2 Kota Malang. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan belajar dari 57% pada pretest menjadi 75% pada siklus pertama dan 93% pada siklus kedua. Selain itu, peningkatan nilai tertinggi dan terendah dari setiap siklus juga mengindikasikan bahwa penggunaan media puzzle sebagai alat pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual dan keterampilan kognitif siswa, termasuk kemampuan berpikir kritis dan logis. Media pembelajaran "Fun Puzzle" membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Berdasarkan temuan ini, penggunaan media pembelajaran inovatif seperti "Fun Puzzle" dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian ini juga memberikan dasar yang kuat bagi penerapan lebih luas dari media pembelajaran puzzle dalam berbagai mata pelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Daftar Rujukan

- Ariyanti, M. Y., & Ahsani, E. L. F. (2022). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE BANGUN DATAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BEAJAR PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV*. 6(2).
- Astuti. (2019). MANAJEMEN KELAS YANG EFEKTIF Astuti1. *Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 892–907.
- Diki Maulansyah, R., Febrianty, D., & Asbari, M. (2023). Peran Guru dalam Peningkatan Mutu Pendidikan: Penting dan Genting! *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 31–35. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/483>
- Kemmis, S., Mctaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research*. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Marfilinda, R., Akhiyar, M., & Wahyuni, S. (2024). *STUDI PUSTAKA PENERAPAN MEDIA PUZZLE PADA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR*. 5(4), 4763–4776.
- Muliani, D. S., Makkasau, A., & D, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Pada Siswa Kelas V SDN 23 Takku Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep. *Global Journal Teaching Professional*, 1, 192–206.
- Musya'adah, U. (2018). Peran Penting Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar. *AULADA: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(2), 2656–1638. <http://e-journal.ikhac.ac.id/index.php/aulada>
- Purnomo, B. H. (2020). Metode dan teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas (classroom action research). *Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 251–256. <https://www.neliti.com/publications/210251/metodedan-teknik-pengumpulan-data-dalam-penelitian-tindakan-kelas-classroomactio>

- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma Negeri 10 Kota Ternate Kelas X Pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337–347. <https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Widayati, A. (2008). Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi – Universitas Negeri Yogyakarta 87. *JURNAL PENDIDIKAN AKUNTANSI INDONESIA Vol. VI No. 1 – Tahun 2008 Hal. 87 - 93 PENELITIAN*, VI(1), 87–93.
- Wulan, ana ratna. (2007). *pengertian dan esensi konsep evaluasi, asesmen, tes dan pengukuran*. 1–17.
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA*. 3(8), 6.
- Nisak, Raisatun. 2011. *Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar – Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press
- Suciaty al – azizy, A. 2010. *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya*. Jogjakarta: Diva Press.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.