IMPLEMENTASI MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS V IPS MIS MODEL PANYABUNGAN

Nur Aida Nasution [1], Rahmi Seri Hanida [2], Rica Umrina Lubis [3]

[1,2,3] *STAIN Mandailing Natal*
E-mail : [1]nuraidanst@gmail.com

ABSTRACT

This research is Classrom Action Research using tow cycles, anda each cyecle has 3 meetings. One cycle consists of planning, action, observation, and reflection. The data collection techniques used in this research are observasi, questionnaires, documentation, and the type of research used is quantitative and qualitative research. Based on the results of the research conducted, it can be conluded that use of puzzle learning media can increase the learning motivation of class V students in the research there was an increase in student learning motivation, namely from the results of cycle II which reached an average of 79,73% and The result from cycle I reached an average of 61,66%. Therefore, the increase obtained by researchers from cycles I and II increased 18,07%.

Keyword : *Puzzle Media, Lerning, Students*

PENDAHULUAN

Secara hakikat pendidikan ialah suatu hal yang berperan penting bagi kehidupan seorang individu dalam proses pengembangan potensi yang dimilikinya (Hidayat & Abdillah, 2019). Secara umum, pendidikan ialah suatu usaha sadar dan terencana yang dapat mempengaruhi kepribadian seseorang sehingga adanya peningkatan prestasi dan memberikan manfaat kepada orang lain disekitarnya. Selain itu, pendidikan juga berperan dalam peningkatan mutu seorang peserta didik menjadi insan yang berkualitas (UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Dari pengertiannya tergambar tujuan dari pendidikan tersebut, yaitu untuk mencipatakan peserta didik yang memiliki kecerdasan serta perilaku yang baik dalam aspek pengetahuan, moral dan bersosial dengna masyarakat sekitarnya. Untuk mencapai tujuan tersebut guru memiliki peran yang begitu penting (Yusuf, 2018).

Pembelajaran merupakan suatu proses di mana siswa berinteraksi dengan pendidikan dan berbagai sumber belajar di dalam lingkungan belajar. Proses ini bertujuan memberikan dukungan agar siswa dapat memperoleh ilmu, keterampilan, sikap, dan pengetahuan serta membentuk kebiasaan dan keyakinan (Hanafy, 2014). Dengan kata lain, pembelajaran bertujuan membantu siswa untuk belajar secara efektif. Selain itu, media pembelajaran juga memegang peranan penting dalam proses pendidikan. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang mampu menyampaikan pesan serta merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi siswa sehingga tercipta proses belajar yang optimal.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memudahkan guru saat melaksanakan proses belajar mengajar (Arsyad, 2017). Penggunaan media pembelajaran memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Bahan ajar juga menjadi salah satu bagian dari media pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa seorang pendidik perlu memiliki keterampilan dalam menyampaikan materi. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Kurniawan, 2019).

Kurikulum 2013 hadir untuk menjawab tantangan pendidikan yang telah disebutkan sebelumnya. Melalui perubahan kurikulum ini, pemerintah berupaya merevitalisasi pendidikan karakter di semua jenis dan jenjang pendidikan di Indonesia, khususnya di tingkat sekolah dasar yang menjadi dasar penting bagi jenjang berikutnya. Perubahan ini menuntut adanya kesadaran dan keterlibatan aktif antara dua pihak utama dalam proses pembelajaran, yaitu guru sebagai inisiator, pembimbing, dan fasilitator, serta siswa yang berperan aktif dan mengalami perubahan diri selama proses pembelajaran.

Proses pembelajaran di sekolah merupakan suatu aktivitas yang melibatkan dua subjek utama, yaitu guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik. Peran utama seorang guru adalah menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, efisien, dinamis, serta menyenangkan bagi siswa. Guru bertanggung jawab untuk memastikan bahwa proses belajar mengajar berjalan dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal (Ariani, 2021).

Untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, diperlukan berbagai usaha dan teknik pembelajaran yang menarik (Sanjaya, 2014). Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian dengan menggunakan permainan Puzzle untuk memotivasi siswa belajar pada materi Letak Wilayah Indonesia. Materi ini mencakup Letak Geografis dan Letak Astronomis. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan beberapa siswa kelas V di MIS Model Panyabungan pada tahun 2024, sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi Letak Wilayah Indonesia. Kesulitan ini disebabkan oleh karakteristik pelajaran IPS, yang dalam konteks ini memerlukan ketelitian karena adanya perbedaan antara Letak Geografis dan Letak Astronomis, yang harus dipahami dengan cermat.

Alasan di atas menjadi tantangan bagi pendidik untuk merancang proses belajar mengajar pada materi Letak Wilayah Indonesia agar lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan, sekaligus tetap melibatkan siswa secara aktif serta meningkatkan motivasi belajar mereka. Penggunaan permainan Puzzle merupakan salah satu alternatif yang penulis ajukan dalam penelitian ini, dengan harapan bahwa melalui permainan tersebut, proses pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, menarik, dan menyenangkan. Peneliti memilih Puzzle sebagai media pembelajaran karena diyakini dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka.

Penggunaan media pembelajaran sangat berkaitan dengan tahap perkembangan berpikir siswa. Melalui media puzzle, konsep-konsep yang abstrak dapat dikonkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan (Permata, 2020). Puzzle sendiri merupakan media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang diatur sedemikian rupa hingga membentuk gambar utuh (Ningsih, 2021). Pemilihan media puzzle tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membantu mereka lebih fokus. Manfaat media puzzle antara lain dapat melatih kemampuan berpikir logis dan kreativitas siswa dalam mengenali Kenampakan Alam dan Buatan (Amin, 2021). Bagi guru, penggunaan media puzzle merupakan langkah inovatif dalam memanfaatkan media gambar yang dikemas secara lebih menarik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Menurut Susanto (2023) bahwa penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* (CAR) adalah bentuk penelitian yang terjadi di dalam kelas berupa tindakan tertentu yang dilakukan untuk memperbaiki proses belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

Tempat Penelitian yang dilaksanakan peneliti adalah di MIS Model Panyabungan, Kecamatan Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal. Ketertarikan peneliti dalam pemilihan lokasi penelitian yang dilakukan di MIS Model Panyabungan, Kecamatan Panyabungan, Kabupaten Mandailing Natal. Disebabkan karena bertepatan pada lokasi dimana tempat PPL peneliti dan selama PPL di MIS Model Panyabungan peneliti menemukan permasalah yang pada saat ini sedang menjadi penelitian peneliti mengenai kurangnya pemahan siswa kelas V terhadap materi Letak Wilayah Indonesia. Pada siklus yang ditunjukkan oleh Kemmis dan Mc Taggart

terdapat 4 tahapan dalam PTK yaitu: *Plan* (Rencana), *Act* (Tindakan), *Observe* (Observasi), dan *Reflect* (Refleksi).

Teknik pengumpulan data yang dilakukanataupun yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain yaitu observasi, angket dan dokumenasi. Teknik pemeriksanaan kepercayaan yang digunakan yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Analisis data yang akan digunakan pada angket (kuisoner) motivasi belajar adalah dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif, Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

a. Mencari skor maksimal ideal untuk motivasi belajar siswa
b. Menjumlahkan skor yang diperoleh siswa
c. Mencari hasil persentase angket motivasi belajar dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$\text{NP} = \frac{R\ x\ 100}{SM}$$

Keterangan:

NP : Nilai persen yang dicari atau diharapkan
R : Skor mentah yang diperoleh
SM : Skor maksimum ideal dari angket yang bersangkutan
100 : Bilangan tetap

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di MIS Model Panyabungan pada kelas V, pada proses pembelajaran guru masih menggunakan metode mengajar yang berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Di samping itu, penggunaan media pembelajaran juga belum optimal. Hal ini mengakibatkat kurangnya motivasi dan semangat siswa dalam belajar. Motivasi belajar siswa yang rendah juga terlihat dari tingkat konsentrasi siswa yang rendah dalam belajar hal ini tampak dari kurangnya perhatian siswa terhadap materi pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut perlu di cari cara yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Salah satunya ialah dengan menggunakan media *puzzle*.

1. Tindakan Siklus I

a. Tahap Perencanaan Tindakan

Sebelum pelaksanaan tindakan terlebih dahulu peneliti menyusun rencana pembelajaran. Pada siklus I peneliti akan menerapkan media *puzzle* pada mata pelajran IPS dengan materi "Letak Wilayah Indonesia". Adapun rencana tindakan yang dibutuhkan pada siklus I sebagai berikut:

1) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2) Mempersiapkan media pembelajaran
3) Mempersiapkan angket motivasi belajar siswa dan lembar observasi.
4) Mempersiapkan bahan ajar.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan peneliti berperan sebagai guru dalam melaksanakan pembelajaran sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran yang telah dibuat dengan menggunakan media puzzle pada mata pelajaran IPS materi "Letak Wilayah Indonesia". Pada siklus I ini dilaksanakan 3 kali pertemuan.

c. Tahap Observasi

Kegiatan observasi dilakukan selama proses pembelajaranpada mata pelajaran IPS, tujuannya untuk mengamati aktivitas proses pembelajaran IPS dilaksanakan oleh guru dan siswa.

1) Observasi Guru

Kegiatan Observasi guru dikalukan oleh obsesver yaitu guru wali kelas V. hal ini bertujuan untuk memberikan informasi terkait tujuan yang akan dicapai. Maka dari itu peneliti menyaksikan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru mulai dari guru menyampaikan tujuan dari pembelajaran sampai menyimpulkan hasil pembelajaran pada akhir pembelajaran, Hal ini dapa dilihat bahwa guru tidak ada menyampaikan tujuan dari pembelajaran, guru kurang mendorong siswa untuk dapat mmecahkan masalah, guru kurang mengarahkan siswa untuk saling berdiskusi dan mengumpulkan informasi. Terakhir guru belum memberikan penguatan dan kesimpulan terhadap materi pelajaran yang telah di pelajari pada akhir pelajaran.

2) Observasi Siswa

Kegiatan observasi ini dilakukan oleh peneliti sebagai observer. Hal tersebut bertujuan untuk mengamati aktivitas siswa pada siklus I. Peneliti mengamati seluruh siswa mulai dari siswa mengikuti intruksi guru, menjawab pertanyaan, berdiskusi, menyelesaikan permasalahan, dan berani untuk mengemukakan pendapatnya. Namun pada pengamatan ini ada beberapa aktifitas siswa yang belum aktif dan kurangnya antusias siswa dalam belajar sehingga beberapa siswa masih sering mengobrol diluar topik pembelajaran.

d. Refleksi

Pada refleksi penelitian melakukan analisis terhadap kendala yang dialami pada siklus I sebagai perbaikan untuk siklus II. Adapun perbaikan yang dilakukan sebagai berikut:

1) Meningkatkan keaktifan siswa pada saat diskusi
2) Lebih memperhatikan proses pembelajaran yang berlangsung
3) Lebih mengarahkan siswa untuk mencari informasi untuk memecahkan permasalahan
4) Memberikan *ice breaking* pada saat proses pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan semangat siswa dan memberikan motivasi
5) Pemberian *reward* terhadap siswa yang mampu mengemukakan pendapat
6) Data Angket Motivasi Belajar Siswa

Tabel 1. Skor Motivasi Belajar Siklus I

No	Tingkat Motivasi	Jumlah Siswa	Kategori
1	96% - 100%	0	Sangat Baik
2	77% - 95%	2	Baik

3	71% - 76%	9	Cukup
4	56% - 70%	17	Kurang
5	<55%	0	Kurang Sekali

Berdasarkan uraian diatas dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa siklus I hanya mencapai rata-rata 61,66 dengan kategori rendah. Pada tabel diatas bahwa siswa hasil angket motivasi belajar yang sangat tinggi 0 siswa, tinggi 2 siswa, cukup tinggi 9 siswa, tendah 17 siswa, dan sangat rendah 0 siswa dalam pembelajaran IPS.

2. Tindakan Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan di siklus II yang dilakukan 2 kali pertemuan. Dalam tahap perencanaan ini peneliti untuk dilaksanakan di siklus II sebagai berikut:

1) Menyiapkan Rencana Pelaksaan Pembelajaran (RPP)
2) Mempersiapkan media pembelajaran dan bahan ajar
3) Mempersiapkan angket motivasi belajar yang akan disebarkan kepada siswa pada akhir siklus
4) Mempersiapkan lembar observasi yaitu lembar observasi guru dan siswa.

b. Pelaksanaan

1) Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama ini dilaksankan pada hari Jum'at tanggal 26 Juli 2024. Pembelajaran ini dilaksanakan mulai 09.10-09.45 WIB pada materi Letak Wilayah Indonesia.

2) Pertemuan Kedua

Pertemuan pertama ini dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 29 Juli 2024. Pembelajaran ini dilaksanakan pada jam 12.00-13.00 WIB pada materi "Letak Wilayah Indonesia".

3) Pertemuan Ketiga

Pertemuan kedua ini dilaksankan pada Sabtu 02 Agustus 2024. Pembelajaran ini dilaksanakan pada 09.10-09.45 WIB pada materi "Letak Wilayah Indonesia". Pada kegiatan ini langkah-langkah pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan media puzzle.

c. Tahap Observasi

Kegiatan observasi dilakukan pada pelaksanaan tindakan dengan menggunakan media puzzle. Pengamatan dilakukan oleh peneliti dan guru wali kelas V dengan menggunkan lembar observasi yang bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran yang dilakukan peneliti dan kondisi siswa saat proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang disertai dengan catatan.

1) Observasi Guru

Kegiatan observasi dilakukan oleh observer yaitu guru wali kelas V. Hal ini bertujuan untuk memberikan informasi terkait tujuan yang akan dicapai. Maka dari itu peneliti menyaksikan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru mulai daringuru menyampaikan tujuan sampai

menyimpulkan hasil pembelajaran pada akhir pembelajaran, Jadi disini peneliti melihat bahwa guru mampu menyampaikan tujuan darinpembelajaran dan dapat menyimpulkan pembelajaran.

Berdasarkan observasi aktivitas guru bahwa seluruh aspek telah dilaksanakan guru yaitu menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan motivasi kepada siswa, menyampaikan materi dan menyajikan masalah dengan nyata, membagi siswa dalam kelompok dan memberikan lembar kerja siswa dan guru juga mengarah dan mendorong siswa untuk saling diskusi dan mencari informasi untuk memecahkan permasalahan.

2) Observasi Siswa

Kegiatan observasi ini dilakukan oleh peneliti sebagai observer. Hal tersebut bertujuan untuk mengamati aktivittas siswa pada siklus II. Peneliti mengamati seluruh siswa mulai dari siswa mengikuti intruksi guru, menjawab pertanyaan, menyelesaikan permasalahan, dan berani mengemukakan pendapat. Berdasarkan hasil observasi diatas bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran telah terlaksana. Hal ini dapat dilihat dari keterlibatan siswa dalam diskusi mengalami peningkatan.

Tabel 2. Skor Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No	Tingkat Motivasi	Jumlah Siswa	Kategori
1	96% - 100%	0	Sangat Baik
2	77% - 95%	18	Baik
3	71% - 76%	8	Cukup
4	56% - 70%	2	Kurang
5	<55%	0	Kurang Sekali

Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa dari silus I mengalami peningkatan pada siklus II. Dimana pada siklus I memperoleh skor dengan rata-rata persentase 61,66 dan mengalami peningkatan sebesar 18,07. Sehingga raata-rata yang diperoleh sebesar 79,73.

d. Refleksi

Setelah proses pembelajaran dilaksankan dengan mengunakan media puzzle pada pembelajaran IPS. Selanjutnya, peneliti meminta siswa untuk mengisi lembar angket motivasi belajar dengan tujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS setelah diberikan tindakan pada siklus II. Berdasarkan hasil angket motivasi yang diperoleh pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 18,07% dari siklus I. Dengan demikian bahwa motivasi belajar siswa sudah mencapai kriteria keberhasilan yang diharapkan. Maka siklus pembelajaran berhenti pada siklus II.

Berdasarkan penerapan media puzzle pada pembelajaran IPS materi Letak Wilayah Indonesia dapat disimpilkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Dimana permasalahan yang diberikan kepada siswa berkaitan dengan suku bangsa, Bahasa daerah, dan adat istiadat sehingga siswa dapat lebih memahami materi pembelajarn.

Pada siklus pertama motivasi belajar siswa belum meningkat, dapat dilihat dari skor rata-rata yang diperoleh sebesar 61,66%. Hal ini dikarenakan adanya kendala yang dihadapi saat proses pembelajaran berlangsung seperti siswa belum terbiasa belajar menggunakan meida puzzle. Sehingga masih terdapat siswa yang belum aktif dalam diskusi. Dan terdapat beberapa siswa yang

mengobrol dengan teman diluar dari topik pembelajaran. Guru kurang mengarahkan siswa dalam berdiskusi.

Pada siklus kedua mengalami peningkatan motivasi belajar dengan skor rata-rata yang diperoleh sekitar 79,73%. Hal ini mengalami peningkatan 18,07% dari siklus I. Di siklus dua ini siswa sudah aktif dalam proses pemebelajaran dan juga sudah saling bekerja sama dalam memecahkan permasalahan yang diberikan. Siswa juga sudah berani mengemukakan pendapat. Serta memberikan pujian kepada siswa yang mau mengemukakan pendapat.

Tabel 3. Persentase Analisis Hasil Data Angket Motivasi Belajar

No	Tindakan	Nilai Skor Angket Motivasi Belajar	Rata-Rata Persentase Ketuntasan
1.	Siklus I	1726,75	61,66%
2.	Siklus II	2232,5	79,73%.

Berdasarkan data di atas, persentase hasil analisis data diperoleh dari angket motivasi belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan pada penerapan media puzzle. Pada siklus I, total skor angket motivasi belajar yang diperoleh adalah 1726,75 dengan rata-rata persentase sebesar 61,66% dengan kategori cukup. Namun nilai tersebut belum mencapai kriteria motivasi belajar yang sudah di tetapkan yaitu 76%. Untuk mencapai kriteria tersebut maka perlu dilakukan perbaikan yang lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari total skor angket motivasi yang diperoleh siswa sebesar 2232,5 dengan rata-rata 79,73%. Dengan peningkatan yang terjadi sebesar 18,07% dari siklus I ke siklus II.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS setelah menerapkan media puzzle. Peningkatan ini dapat terlihat dari aspek motivasi belajar seperti keaktifan siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Selain itu, adanya antusias siswa dalam belajar seperti menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan mengemukakan pendapat. Hal ini dapat dilihat dari angket motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 18,07. Temuan ini sejalan dengan teori kontruktivisme yang memandang bahwa siswa diberikan kebebasan untuk lebih aktif belajar dan menemukan sendiri pengetahuannya serta mengembangkan kemampuan yang telah ada di dalam dirinya untuk kemudian diubah oleh seseorang guru dengan cara merancang berbagai tugas, pertanyaan maupun tindakan lainnya yang dapat memicu rasa penasaran siswa untuk menyelesaikannya. Dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya menrima informasi dari guru, akan tetapi siswa dituntut aktif dalam pembelajaran dengan cara berdiskusi dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan.

Media Puzzle dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya materi IPS. Dengan media puzzle pada materi yang dipelajari dapat dihubungkan dengan dunia nyata sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi tersebut. Hal ini sesuai dengan teori konstuktivisme dimna siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri. Media puzzle ini

mendorong siswa untuk aktif dan terlibat dalam diskusi sehingga siswa merasa termotivasi untuk belajar.

Peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media puzzle dapat dilihat melalui pemberian masalah yang akan dipecahkan oleh siswa sehingga mendorong rasa ingintahu. Melalui media puzzle siswa dilatih untuk berfikir kritis dalam memecahkan permasalahan yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas pada kelas V MIS Model Panyabungan pada mata pelajaran IPS dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penerapan media puzzle pada mata pelajaran IPS materi Letak Wilayah Indonesia telah dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang telah di rencanakan.
2. Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi Letak Wilayah Indonesia dengan menggunakan media puzzle mengalami peninhkatan.

DAFTAR PUSTAKA

Amin, S. (2021). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa kelas 4 di Sdit Al Uswah Pamekasan. *Konseling Pendidikan Islam*, *2*(2).

Ariani, N. (2021). *Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran*. Widiana.

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.

Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, *17*(1).

Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan (Konsep, Teori dan Aplikasinya)*. LPPPI.

UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pub. L. No. 20 (2003).

Kemmis, S., & Taggart, R. . M. (1988). *The Action Researcher Planer*. Deakin University.

Kurniawan, P. Y. (2019). Keefektifan Penggunan Bahan Ajar Interaktif yang Berbasis Kearifan Lokal Brebes Dalam Mata Kuliah Semantik. *urnal Pendidikan, Bahasa dan Sastra Indonesia*, *3*(2).

Ningsih, S. (2021). Puzzle Sebagai Solusi Peningkatan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, *8*(1).

Permata, R. D. (2020). Pengaruh Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, *2*(1).

Sanjaya, W. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana.

Susanto. (2023). *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Kharisma Putra Utama.

Yusuf, M. (2018). *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo.