



PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* BERBASIS *INDEX CARD MATCH* MATERI PERISTIWA LAHIRNYA PANCASILA MUATAN IPS

Fika Fatmawati[✉], Harmanto

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima April 2019
Disetujui Mei 2019
Dipublikasikan Juni 2019

Keywords:
Puzzle Media; Index Card Match; Social Studies

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar IPS pada beberapa siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Terbatasnya bahan ajar serta media pembelajaran menjadi faktor utama. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media puzzle berbasis index card match, menguji kelayakan media puzzle berbasis index card match, dan menguji keefektifan puzzle berbasis index card match materi peristiwa lahirnya Pancasila pada muatan IPS. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Patemon 01 Kota Semarang. Peneliti menggunakan teknik sampel dengan jumlah 30 siswa. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Peneliti mengolah data menggunakan analisis data produk, analisis data awal, uji t, dan uji gain. Hasil penelitian menunjukkan media puzzle berbasis index card match sangat layak digunakan dengan persentase ahli materi dan media berturut-turut sebesar 92,85% dan 95,45%. Berdasarkan hasil belajar terdapat perbedaan rata-rata melalui uji t sebesar 19,046 dan peningkatan rata-rata (gain) sebesar 0,587 dengan kriteria sedang. Simpulan penelitian ini adalah media puzzle berbasis index card match sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS.

Abstract

This study was motivated by the results of social studies (IPS) lesson in some students who did not reached the Minimum Score Criteria (KKM) because of limited teaching materials and learning media. This study was research and development (R&D). This study aimed to develop puzzle media based on index card match, to assess the feasibility, and the effectiveness of the media on the birth of the Pancasila material in social studies. The subject of this research was the five grade students of Patemon 01 elementary school, Semarang city, Central Java. In this study, researchers used saturated sample technique with total of 30 students. The data was collected by observation, interviews, questionnaires, tests, and documentation. Researchers processed data using product data analysis, early data analysis, t test, and gain test. The results showed that the puzzle media based on index card match material was very feasible to be used with the percentage of expert material assessment of 95.45%, media experts of 92.85%. Based on learning outcomes there was an average difference through the t test of 19.046 and the average increase of 0.587 with medium criteria. As conclusion, the puzzle media based on index card match was very feasible and effective for helping the students to learn about social studies subject in Patemon 01 elementary school.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:
Jl. alamat rumah mahasiswa
E-mail: email mahasiswa

ISSN 2252-6366

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu muatan pelajaran yang diajarkan mulai jenjang pendidikan dasar dan menengah. Kurikulum 2013 mengharuskan pembelajaran di SD dilaksanakan dengan pendekatan ilmiah (*scientific*) dan tematik terpadu serta dinilai dengan penilaian otentik meliputi penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Ruang lingkup pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berdasarkan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 mencakup perilaku ekonomi dan kesejahteraan; sistem sosial dan budaya; manusia, tempat, dan lingkungan; serta waktu, keberlanjutan, dan perubahan. Mengingat banyaknya ruang lingkup yang harus dicapai secara maksimal oleh peserta didik, maka pendidik dalam proses pembelajarannya harus diselenggarakan secara menyenangkan, interaktif, menantang, inspiratif, dan memotivasi peserta didik. Pembelajaran merupakan kegiatan yang mendukung peserta didik untuk memroses informasi melalui interaksi peserta didik dengan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran dapat terjadi dengan maksimal apabila terjadi interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar.

Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti di SDN Patemon 01 Kota Semarang terhadap pembelajaran pada muatan IPS menunjukkan bahwa guru belum memiliki media pembelajaran yang variatif dan interaktif sehingga dalam pembelajarannya masih berpusat pada guru karena belum melibatkan peserta didik dalam menggunakan media, dan masih ditemukan peserta didik yang belum memenuhi KKM yaitu 10 peserta didik (33%) dan 20 peserta didik (67%) sudah mencapai KKM dengan rata-rata 69 dan KKM yaitu 64. Maisaroh (2012:25) berpendapat bahwa salah satu penentu keefektifan dan keefisienan proses pembelajaran ditentukan oleh tepat tidaknya model pembelajaran yang digunakan. Guru sebagai penentu proses pembelajaran dituntut memiliki keterampilan untuk menggunakan berbagai strategi pembelajaran agar menciptakan kelas yang kondusif (Azizah, 2017:2). Pembelajaran yang kondusif dapat diciptakan dengan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna agar dapat meningkatkan motivasi dan minat serta dapat berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Karakteristik anak usia sekolah dasar masih dalam tahapan senang bermain, sehingga pembelajaran dibuat semenarik mungkin yaitu dengan pemilihan media yang belum pernah digunakan sebelumnya seperti media *puzzle* yang dimodifikasi dengan menggunakan media *index card match* (sepasang kartu). Hal ini diperkuat

oleh pendapat Ghavami (2016:2332) yaitu penggunaan model pembelajaran kooperatif salah satunya dapat berbasis *puzzle*. Pembelajaran aktif seperti bermain *puzzle* dapat meningkatkan berfikir kritis, kemampuan komunikasi, pemahaman yang lebih baik mengenai materi, dan meningkatkan motivasi (Mohan dkk, 2018:756).

Media *puzzle* berbasis *index card match* merupakan media *puzzle* yang telah dimodifikasi dengan dilengkapi kepingan *puzzle* dua sisi yaitu potongan gambar pada salah satu sisinya dan sisi yang lain merupakan jawaban untuk disusun pada papan *puzzle* bernomor berdasarkan kartu soal yang tersedia. Apabila setiap pertanyaan terjawab dengan tepat maka setelah kepingan *puzzle* dibalik (sisi potongan gambar menghadap ke atas) maka gambar akan terbentuk dengan utuh. Menurut Chacha (2017:48) interaksi yang timbul antara peserta didik dengan bahan ajar bergambar akan menciptakan kesan yang menarik, merangsang, dan bersemangat untuk kegiatan literatur. Media *puzzle* berbasis *index card match* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas peserta didik meliputi: (a) meningkatkan keterampilan kognitif; (b) meningkatkan keterampilan motorik; (c) melatih kemampuan menalar, mengingat, dan konsentrasi; (d) melatih kesabaran; dan (e) meningkatkan keterampilan sosial (Utomo, 2015:77-78)

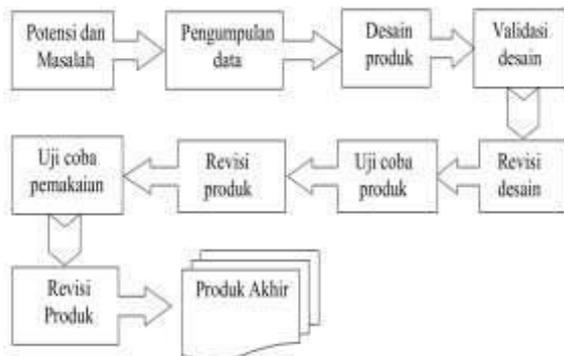
Pernyataan di atas sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ifa Seftia Rakhma, dkk. pada tahun 2016 dengan judul "Pengembangan *Magic Crossword Puzzle* sebagai Media Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar" bahwa pengembangan media *magic crossword puzzle* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPA SD kelas V dengan persentase kelayakan media 81,17 % dan ketuntasan peserta didik sebesar 94,4%. Penelitian lain oleh Hanafiyah dan Supardi tahun 2016 yang berjudul "Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi" menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik dan guru meningkat berturut-turut sebesar 3,48 % dan 52,65% dalam pembelajaran IPS. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimanakah pengembangan media *puzzle* berbasis *index card match* materi peristiwa lahirnya Pancasila muatan IPS layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Patemon 01? Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *puzzle* berbasis *index card match*, menguji kelayakan media, dan menguji keefektifan media untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPS siswa kelas V SDN Patemon 01.

Berdasarkan alasan-alasan tersebut maka diadakan penelitian tentang pengembangan media *puzzle* berbasis *index card match* materi peristiwa lahirnya Pancasila muatan IPS. Peneliti berasumsi bahwa pengembangan media *puzzle* berbasis *index card match* dapat meningkatkan

belajar peserta didik khususnya pada materi peristiwa lahirnya Pancasila.

METODE PENELITIAN

Desain yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dilaksanakan di SDN Patemon 01 Kota Semarang dengan menggunakan subjek penelitian siswa dan guru kelas V pada tahun ajaran 2018/2019. Peneliti menggunakan model pengembangan menurut Sugiyono yang mengadaptasi model pengembangan Borg and Gall yang terdiri atas 10 tahapan.



Gambar 1. Langkah Pengembangan Borg and Gall

Dalam hal ini peneliti hanya menggunakan 8 tahap dikarenakan keterbatasan waktu, dana, dan kebutuhan peneliti. Pertama dimulai dari potensi dan masalah melalui kegiatan prapenelitian. Tahap kedua, peneliti mengumpulkan data dengan angket kebutuhan guru dan siswa. Tahap ketiga, peneliti membuat desain atau *prototype* rancangan media. Tahap keempat, dilakukan dengan validasi desain oleh ahli materi dan media. Tahap kelima, peneliti melakukan revisi desain sesuai saran dari para ahli. Tahap keenam, dilakukan uji coba produk skala kecil dengan jumlah sampel 6 siswa. Tahap ketujuh, peneliti melakukan revisi produk setelah uji coba produk. Tahap kedelapan, peneliti melakukan uji coba pemakaian skala besar.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Patemon 01 yang berjumlah 30 siswa. Peneliti menggunakan teknik sampling jenuh yaitu mengikutsertakan semua siswa untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik tes berupa *pretest* dan *posttest* serta teknik nontes berupa wawancara, angket, observasi, dan data dokumen.

Variabel bebas pada penelitian ini yaitu media *puzzle* berbasis *index card match* dan memiliki variabel terikat yaitu hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Patemon 01 Kota Semarang. Analisis kelayakan media menggunakan skala *Likert* yang diperoleh dari penilaian ahli materi dan ahli media, sedangkan tanggapan guru dan siswa menggunakan skala Guttman. Selanjutnya analisis data awal berupa uji normalitas

menggunakan uji *Liliefors* dan analisis data akhir menggunakan uji t untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* serta *n-gain* untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian dan pengembangan media *puzzle* berbasis *index card match* mengkaji beberapa hal meliputi: (1) hasil pengembangan media *puzzle* berbasis *index card match*; (2) penilaian kelayakan media *puzzle* berbasis *index card match*; (3) keefektifan media *puzzle* berbasis *index card match*.

Hasil Pengembangan Media Puzzle Berbasis Index Card Match

Pengembangan media *puzzle* berbasis *index card match* dilakukan berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan media guru dan siswa. Hasil analisis angket kebutuhan guru dan siswa diperoleh informasi bahwa siswa kurang tertarik dan masih kesulitan memahami materi pada muatan IPS. Dalam pembelajaran IPS materi sejarah guru hanya menggunakan media visual berupa gambar yang masih kurang menarik dan belum melibatkan siswa secara langsung dalam penggunaannya, sehingga diperlukan media yang inovatif dan variatif pada muatan IPS materi sejarah tersebut agar dapat meningkatkan aktivitas siswa baik individu maupun di dalam kegiatan kelompok.

Selanjutnya peneliti melakukan kajian literatur dan mengumpulkan sumber yang berkaitan dengan materi peristiwa lahirnya Pancasila. Pengembangan desain diawali dengan menyusun komponen media *puzzle* berbasis *index card match* yang meliputi kepingan *puzzle* dua sisi (sisi jawaban dan sisi potongan gambar), kartu soal, *cover* media *puzzle* (gambar dan teks materi), petunjuk permainan, bingkai dan papan bernomor untuk menempatkan jawaban, dan kotak *puzzle* untuk menyatukan seluruh komponen yang ada, sehingga hasil akhirnya berupa desain produk baru. Berikut ini adalah hasil pengembangan media *puzzle* berbasis *index card match*



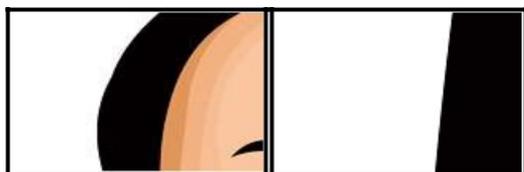
Gambar 1. Cover Media



Gambar 2. Kartu Soal



Gambar 3. Kepingan puzzle sisi jawaban



Gambar 4. Kepingan puzzle sisi potongan gambar

Hasil Analisis Kelayakan Media Puzzle Berbasis Index Card Match

Media puzzle berbasis *index card match* diuji kelayakannya oleh validator ahli menggunakan skala *likert*. Kelayakan media puzzle berbasis *index card match* dianalisis dengan uji deskriptif persentase.

Hasil persentase dan kelayakan kemudian diinterpretasikan ke dalam kriteria tertentu dengan cara menentukan jarak interval.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Ahli

Prosentase	Kriteria
86%-100%	Sangat Layak
76%-85%	Layak
60%-75%	Cukup Layak
55%-59%	Kurang layak
< 54%	Tidak layak

Hasil uji kelayakan isi oleh validator ahli materi memperoleh persentase sebesar 92,85% dengan kriteria “Sangat Layak”. Hasil uji kelayakan penyajian oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 95,45% dengan kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil penilaian kedua validator terdapat beberapa saran perbaikan, yaitu (a) perlu menambah konsep materi berkaitan dengan aspek afektif (sikap), dan (b) perlu perbaikan gambar dan jenis font pada cover.

Aspek kajian empiris yang mendukung penelitian ini adalah penelitian Intan Kurniawati dan Enni Suwarsi Rahayu pada tahun 2014 dengan judul Pengembangan Media “*Woody Puzzle*” untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Materi Struktur Jaringan Tumbuhan. Penilaian kelayakan *woody puzzle* mendapatkan nilai kelayakan sebesar 95% oleh ahli media dan 84,7% oleh ahli materi. Berdasarkan penilaian kelayakan media *woody puzzle* oleh ahli media dan materi struktur jaringan tumbuhan, diperoleh informasi bahwa media *woody puzzle* layak diterapkan dalam pembelajaran materi struktur jaringan tumbuhan.

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran dari kedua ahli, selanjutnya media puzzle berbasis *index card match* dapat diujicobakan

pada 6 siswa kelas V SDN Sekaran 02. Siswa tersebut mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media puzzle berbasis *index card match*. Setelah mengikuti pembelajaran siswa diberi angket tanggapan siswa untuk diisi sesuai dengan pendapatnya terkait media puzzle berbasis *index card match*. Hasil tanggapan siswa digunakan peneliti untuk melakukan perbaikan media puzzle sebelum digunakan untuk uji coba pemakaian.

Berdasarkan tanggapan dari 6 siswa kelas V SDN Sekaran 02 yang telah mengikuti uji coba produk, semua indikator mendapatkan skor 6 dengan presentase 100% termasuk kriteria sangat layak. Persentase tanggapan siswa menunjukkan bahwa media puzzle berbasis *index card match* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Guru juga memberikan tanggapan positif bahwa konsep media yang mudah dipahami dapat digunakan siswa untuk belajar sambil bermain sehingga media dengan mudah digunakan dalam penyampaian materi. Pembelajaran juga menjadi lebih bervariasi yaitu dengan melibatkan siswa dalam penggunaannya.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan media memberikan presentase penilaian dengan kriteria sangat layak. Hasil tanggapan siswa dan guru menunjukkan tanggapan yang positif terhadap penggunaan media puzzle berbasis *index card match*. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan bahwa media puzzle berbasis *index card match* materi peristiwa lahirnya Pancasila layak digunakan sebagai media pembelajaran muatan IPS.

Hasil Analisis Keefektifan Media Puzzle Berbasis Index Card Match

Keefektifan media puzzle berbasis *index card match* pada muatan IPS materi peristiwa lahirnya Pancasila diperoleh dari hasil belajar kognitif melalui tes formatif berupa *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah menggunakan media puzzle berbasis *index card match*. Peneliti melakukan uji keefektifan media puzzle berbasis *index card match* melalui uji skala besar atau uji pemakaian. Uji ini dilakukan oleh 30 siswa kelas V SDN Patemon 01. Hasil belajar *pretest* memiliki nilai rata-rata sebesar 49,86 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 79,33. Hasil belajar *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini kemudian dihitung dengan menggunakan uji *Liliefors* dengan yaitu 0,05. Hipotesis perhitungan meliputi H_0 diterima apabila $L_0 < L_t$ maka data dikatakan berdistribusi normal. Ha diterima apabila $L_0 > L_t$ maka data dikatakan tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan perhitungan dengan uji *Liliefors* dapat diketahui bahwa nilai *pretest* memiliki perhitungan sebesar 0,136 dan *posttest* sebesar 0,100. Hasil perhitungan uji *Liliefors pretest* dan *posttest* adalah lebih kecil dari nilai kritis *Liliefors* sebesar 0,159. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, dengan demikian maka statistika yang digunakan yaitu statistika parametrik.

Selanjutnya pengujian melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *t-test*. Hipotesis diterima apabila diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ maka H_a diterima, dan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $-t_{hitung} > -t_{tabel}$,

maka H_0 diterima. Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan diperoleh t_{hitung} sebesar 19,046 dan nilai t_{tabel} yaitu 2,045. Diketahui $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Sehingga disimpulkan bahwa media *puzzle* berbasis *index card match* materi peristiwa lahirnya Pancasila muatan IPS efektif digunakan karena terdapat perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh R.A. Purwantoko dkk (2010) yang mengemukakan hasil t_{hitung} 2,805 > 2,024 maka H_a diterima dan H_0 ditolak dan didapat kesimpulan bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

Peneliti melakukan uji peningkatan rata-rata. Penilaian antara *pretest* dan *posttest* dihitung dengan menggunakan analisis indeks *gain*. *Gain* yang dimaksud peneliti adalah *gain* ternormalisasi (*n-gain*). *N-Gain* adalah normalisasi *gain* yang diperoleh dari membandingkan selisih skor *pretest* dan *posttest* dengan selisih SMI (Skor Maksimum Ideal) dan *pretest* pada materi peristiwa lahirnya Pancasila sesudah penggunaan media *puzzle* berbasis *index card match*. Kriteria interpretasi indeks *gain* menurut Lestari dan Yudhanegara (2017:235) sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Indeks *Gain*

Nilai N-Gain	Kriteria
$N\text{-gain} \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 < N\text{-gain} < 0,70$	Sedang
$N\text{-gain} \leq 0,30$	Rendah

Dari data penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dalam *pretest* dan *posttest* dengan selisih rata-rata 29,47 dan *N-gain* sebesar 0,587 dengan kriteria sedang. Dengan adanya peningkatan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa media *puzzle* berbasis *index card match* efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi peristiwa lahirnya Pancasila kelas V SDN Patemon 01 Kota Semarang. Penelitian yang mendukung dilakukan oleh Diyah Ayu dkk (2015) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata skor pengetahuan yang dicapai pada *pretest* dan *posttest* memiliki peningkatan rata-rata sebesar 0,775.

SIMPULAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *puzzle* berbasis *index card match* materi peristiwa lahirnya Pancasila muatan IPS. Model penelitian yang digunakan yaitu Borg & Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono terdiri dari 10 langkah, namun peneliti hanya melakukan 8 langkah saja yaitu potensi

dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, dan uji coba pemakaian. Tingkat kelayakan media *puzzle* berbasis *index card match* diketahui berdasarkan persentase penilaian dari ahli materi sebesar 92,85% dengan kriteria “sangat layak” dan dari ahli media sebesar 95,45% dengan kriteria “sangat layak”. Hasil belajar *pretest* memiliki nilai rata-rata sebesar 49,86 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 79,33. Sedangkannya dalam uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai *t-test* 19,046 dan *n-gain* sebesar 0,587 dengan kriteria sedang. Berdasarkan perhitungan tersebut disimpulkan bahwa media *puzzle* berbasis *index card match* layak dan efektif digunakan pada materi peristiwa lahirnya Pancasila muatan IPS kelas V di SDN Patemon 01.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Harmanto, S.Pd., M.Pd. selaku penulis, Dra. Arini Estiastuti, M.Pd. selaku mitra bestari I, Susilo Tri Widodo, S.Pd., M.H. selaku mitra bestari II, Novi Setyasto, S.Pd., M.Pd. selaku penyunting Bahasa Inggris yang telah berkenan membimbing artikel ini dan SDN Patemon 01 yang telah membantu pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, Ika N. & Estiastuti, Arini. 2017. Keterampilan Guru dalam Pengelolaan Kelas Rendah pada Pembelajaran Tematik di SD. *Joyful Learning Journal*. Vol. 6. No. 2.
- B. S., Mohan., Nambiar, Vinod., Gowda, Shivaraj & Arvindakshan, Rajeev. 2018. Crossword Puzzle: a Tool for Enhancing Medical Students Learning in Microbiology and Immunology. *International Journal of Researching in Medical Sciences*. Vol 6. No. 3.
- Chacha, Florence., Mwanda, Samwel & Midigo, Ronnie. 2017. Use of Instructional Media in Elementary Schools in Kenyan: Understanding Teacher Attitude and Perceived Pedagogical Value of Picture Books. *International Journal of Elementary Education*. Vol 6. No. 6
- Ghavami, Elham. 2016. Comparison of the ITT and Puzzle-Based Teaching Methods with Respect to the Lecturing Method in the Educational Progress of the Computer Science Basics Course of High School's 3rd Grade of Math-Physics Students of Urmia's 1st District. *International Journal of Humanities and Cultural Studies*.

- Hanafiyah & Supardi. 2016. Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Tentang Perkembangan Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi. *Ibtida'i*. Vol. 3. No. 02.
- Kurniawati, Intan dan Rahayu, E. Suwarsi. 2014. Pengembangan Media “*Woody Puzzle*” untuk Meningkatkan Motivasi, Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Materi Struktur Jaringan Tumbuhan. *Unnes Journal of Biology Education*. Vol. 3. No. 3.
- Lestari, Kurnia Eka dan Yudhanegara, RM. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Maisaroh, Siti dan Purwanti, S. Rosalia. 2012. Perbedaan Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif *JIGSAW* dan *TEAMS GAMES TOURNAMENT* Terhadap Prestasi Belajar IPS di Sekolah Dasar MBS Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol. 29. No. 1.
- Permendikbud. 2016. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Purwantoko, R. A., Susilo & Sutikono. 2010. Keefektifan Pembelajaran Menggunakan Media *Puzzle* Terhadap Pemahaman IPA Pokok Bahasan Kalor pada Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. Vol. 6.
- Rakhma, Ifa S., Widyaningsih, Unik & Mawartiningsih, Lilik. Pengembangan *Magic Crossword Puzzle* Sebagai Media Pembelajaran IPA Untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*. Vol. 7. No.1.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Utomo, Nurbowo. 2015. Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Mengikuti Layanan Informasi *Bimbingan* dan *Konseling* Melalui Media “*Puzzle*”. *PSIKOPEDAGOGIA*. Vol. 4. No. 1.
- Warapsari, Diah, Ayu dan Saptorini. 2015. Pengembangan Contextual *Puzzle* dalam Pembelajaran IPA Berbasis Proyek Tema Pencemaran dan Dampaknya Bagim Mahluk Hidup. *Unnes Science Education Journal*. Vol. 4. No. 1.