

Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV dengan Menggunakan Media *Puzzle* pada Pembelajaran IPAS “Kekayaan Budaya dan Kearifan Lokal Indonesia”

Wanda Priasti✉, Universitas PGRI Madiun

Ellys Mersina Mursidik, Universitas PGRI Madiun

Djoko Pramono, SDN 05 Madiun Lor

✉wandapriast00@gmail.com

Abstract: This research is classroom action research. The aim of this research is to solve students' learning problems, especially regarding the material "Indonesian Cultural Riches and Local Wisdom". This research also aims to improve the learning outcomes of class IV students at SDN 05 Madiun Lor through the media puzzle of local wisdom. The research subjects in this study were 27 class IV students at SDN 05 Madiun Lor. The background to this research is based on learning outcomes in pre-cycle activities and problems that arise related to the lecture method carried out by the teacher during science learning on the material "Indonesian Cultural Riches and Local Wisdom". This research was carried out over two learning cycles. The research results show that the media puzzle can improve student learning outcomes. This can be seen from the increase in student learning outcomes in the pre-cycle, namely the average student score was 68 with a classical completion level of 55.5%. Meanwhile, in cycle I the average score of students was 78 with a classical completion level of 74%. The learning outcomes in cycle I did not meet the learning completeness criteria of 80%. Therefore improvements were made in cycle II with an average score of 85 with a classical completion level of 81%.

Keywords: Learning Outcomes, IPAS, Learning Media, Puzzles

Abstrak: Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menyelesaikan masalah belajar peserta didik khususnya terkait materi “Kekayaan Budaya dan Kearifan Lokal Indonesia” dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV di SDN 05 Madiun Lor melalui media puzzle kearifan lokal. Latar belakang penelitian ini adalah pentingnya pengetahuan mengenai budaya Indonesia, penggunaan metode ceramah oleh guru dalam penyampaian materi “Kekayaan Budaya dan Kearifan Lokal Indonesia”, dan berdasarkan hasil belajar peserta didik yang tergolong rendah pada kegiatan pra siklus. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 05 Madiun Lor yang berjumlah 27 orang. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran kearifan lokal. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Rata-rata nilai peserta didik saat pra siklus yaitu sebesar 68 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 55,5%. Sedangkan pada siklus I nilai rata-rata peserta didik yaitu 78 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 74%. Hasil belajar pada siklus I belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar 80%. Oleh karena itu dilakukan perbaikan pada siklus II dengan perolehan nilai rata-rata 85 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 81%.

Kata kunci: Hasil Belajar, IPAS, Media Pembelajaran, Puzzle



PENDAHULUAN

Indonesia adalah negara yang memiliki kekayaan budaya dan keunikan daerah yang beragam. Kiswahni (2022) mengungkapkan bahwa Indonesia sebagai negara yang memiliki keberagaman suku, ras, kepercayaan, agama, dan bahasa. Setiap daerah memiliki kepercayaan dan gagasan secara turun temurun yang mencerminkan budaya setiap daerah. Sehingga pentingnya menjaga dan melestarikan budaya asli yang dimiliki oleh Indonesia agar tetap menjaga persatuan dan kesatuan Indonesia.

Perkembangan dan kemajuan teknologi era revolusi industri 4.0 memiliki pengaruh terhadap kelestarian kebudayaan dan kearifan lokal daerah Indonesia (Aulia Zulfa, 2022). Teknologi yang semakin berkembang bisa dimanfaatkan untuk mempromosikan atau mengenalkan budaya Indonesia kepada seluruh masyarakat maupun internasional. Namun, perkembangan teknologi juga memiliki dampak negatif bagi kelestarian budaya Indonesia. Faktanya generasi muda banyak yang tidak mengenal budaya dan kearifan lokal daerahnya. Generasi muda saat ini khususnya anak-anak sekolah dasar lebih tertarik dengan budaya luar negeri. Hal ini sesuai dengan pendapat Rouf (2019) bahwa revolusi industry 4.0 berdampak pada tergesernya budaya lokal oleh budaya modern. Oleh karena itu pentingnya bagi guru untuk menerapkan pembelajaran dan mengajarkan pentingnya menjaga budaya dan kearifan lokal Indonesia agar tidak tergeser oleh budaya bangsa lain.

Marwantika (2022) mengungkapkan bahwa nilai-nilai kearifan lokal dapat digunakan sebagai sarana untuk membentuk karakter anak. Pengetahuan mengenai kearifan lokal dapat diintegrasikan ke dalam suatu mata pelajaran di sekolah. Mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran bertujuan untuk menjaga eksistensi kearifan lokal pada era teknologi saat ini. Salah satu mata pelajaran yang dapat dihubungkan dengan kearifan lokal adalah mata pelajaran IPAS. Guru dapat mengembangkan pembelajaran IPAS materi “kekayaan budaya dan kearifan lokal Indonesia” dengan memberikan contoh kearifan lokal sekitar daerah tempat tinggal peserta didik, dan menyisipkan materi kearifan lokal secara tidak terstruktur dalam pembelajaran (Putranto dkk., 2023).

Guru bisa memanfaatkan teknologi digital maupun permainan yang bisa merangsang motivasi belajar peserta didik khususnya materi “Kekayaan Budaya dan Kearifan Lokal Indonesia”. Londa, Mete, & Sadipun (2018) mengungkapkan bahwa kurikulum merdeka memberikan kebebasan kepada guru dalam menentukan dan merancang pembelajaran sesuai dengan karakteristik, minat dan bakat peserta didik. Pemilihan metode dan media belajar sangat berpengaruh terhadap menarik perhatian dan minat belajar peserta didik. Kurikulum merdeka memberikan kesempatan bagi guru untuk merancang pembelajaran bermakna sesuai dengan kompetensi dan karakter peserta didik dengan menetapkan kriteria keberhasilan yang akan didapatkan (Saputri & Dian Karina Rachmawati, 2023).

Berdasarkan praktik pembelajaran pra siklus hasil dari kegiatan belajar mengajar materi “Kekayaan Budaya dan Kearifan Lokal Indonesia” pada bab “Indonesiaku kaya budaya” peserta didik kelas IV masih tergolong rendah. Peserta didik mengungkapkan apabila guru mengajar hanya menggunakan buku dan mengerjakan kuis melalui “*chromebook*”. Berdasarkan pendapat Sitepu, & Nasriah (2023) Peserta didik menjadi kritis, mandiri dan aktif apabila didukung oleh proses dan lingkungan belajar yang menyenangkan. Hasil observasi yang dilakukan oleh Penelitian Aniyawati, Mursidik, Prasasti (2023) menyatakan bahwa guru yang belum menerapkan alat bantu interaktif saat belajar atau cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional bisa menyebabkan menurunnya motivasi dan hasil belajar selama pembelajaran keberagaman budaya.

Saputri & Dian Karina Rachmawati (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik bisa mempengaruhi hasil belajar peserta didik dan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu media yang bisa digunakan oleh guru dalam mengajarkan IPAS materi “Kekayaan Budaya dan Kearifan Lokal Indonesia”

adalah permainan puzzle. Puzzle bisa digunakan sebagai permainan edukasi dan juga memiliki manfaat dapat mengasah otak dan juga melatih kecepatan tangan dan pikiran untuk menyusun kepingan puzzle menjadi suatu gambar yang utuh (Jannah, 2022)).

Permainan puzzle dipilih sebagai media pembelajaran materi “Kekayaan Budaya dan Kearifan Lokal Indonesia” karena memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bermain dan belajar dalam waktu yang sama. Media ini juga berfungsi untuk menarik minat peserta didik dalam mempelajari budaya Indonesia. Berdasarkan ulasan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar IPAS “Kekayaan budaya dan kearifan lokal Indonesia” dengan menggunakan media *puzzle*.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas Kemmis Mc Taggart yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek yang diteliti adalah peserta didik kelas IV SDN 05 Madiun Lor yang berjumlah 27 orang. Penelitian ini dilaksanakan selama dua siklus pembelajaran yang meliputi empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap tindakan, pengamatan atau observasi, dan kegiatan refleksi. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui teknik observasi, dokumentasi, dan tes. Soal tes evaluasi 20 soal pilihan ganda yang dikerjakan peserta didik pada akhir pembelajaran. Tolak ukur ketuntasan hasil belajar berdasarkan nilai KKM IPAS kelas IV yaitu 75 dan ketuntasan secara klasikal di atas 80%. Data hasil belajar peserta didik diperoleh melalui rumus:

$$\text{Rumus Hasil belajar} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Sedangkan untuk menghitung persentase ketuntasan klasikal hasil belajar pembelajaran IPAS pada kelas IV menggunakan rumus sebagai berikut (Fauzan, Saleh, & Prabowo, 2019):

$$\text{Persentase ketuntasan belajar} = \frac{\text{Peserta didik yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

HASIL PENELITIAN

Proses pembelajaran IPAS dilakukan sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Awal pembelajaran disampaikan tujuan pembelajaran kemudian peserta didik diberikan pertanyaan pemantik mengenai contoh kearifan lokal di sekitar daerah tempat tinggal. Sedangkan pada kegiatan inti, peserta didik menyimak tayangan video, menyimak penjelasan guru melalui *power point* dan berdiskusi dengan menyusun puzzle yang berisi gambar budaya dan kearifan lokal daerah.

Kegiatan awal pembelajaran IPAS, peserta didik mengamati gambar kearifan lokal sekitar tempat tinggal yaitu tradisi larung sesaji yang dilaksanakan di telaga Sarangan, Magetan Jawa Timur. Berdasarkan kegiatan tanya jawab, peserta didik tidak mengetahui atau belum pernah melihat tradisi larung sesaji. Hasil pengamatan terlihat bahwa peserta didik kelas IV kurang aktif dalam menjawab pertanyaan pemantik guru. Sehingga hal ini menjadi evaluasi dalam memilih pertanyaan pemantik yang bisa menarik rasa ingin tahu peserta didik untuk mempelajari topik pembelajaran yang akan disampaikan. Hal ini sesuai dengan yang dipaparkan oleh Putri & Zaini (2023) mengenai fungsi pertanyaan pemantik yaitu untuk menarik fokus belajar dan antusiasme belajar peserta didik dalam menerima topik pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran pra siklus, pembelajaran IPAS belum menggunakan media lkpd puzzle kearifan lokal. Media pembelajaran yang digunakan saat pra siklus yaitu menggunakan video pembelajaran dan teka-teki silang sebagai bahan diskusi peserta didik.

Hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 05 Madiun Lor dalam pembelajaran IPAS sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar Peserta didik Kelas IV SDN 05 Madiun Lor

No.	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai belajar tertinggi	90	90	100
2.	Nilai belajar terendah	50	60	70
3.	Nilai rata-rata	68	78	85
4.	Jumlah peserta didik yang belum tuntas	14	7	5
5.	Jumlah peserta didik yang tuntas belajar	13	20	22
6.	Persentase ketuntasan belajar klasikal	55,5%	74%	81%

Hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 05 Madiun Lor pada kegiatan pra siklus pada materi "Kekayaan Budaya dan Kearifan Lokal Indonesia" yaitu nilai terendah 50, nilai tertinggi 90, dan persentase ketuntasan belajar 55,5%. Disimpulkan bahwa hasil belajar pada pembelajaran pra siklus belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yaitu 75. Sehingga dilakukan perbaikan pada pembelajaran siklus I yaitu dengan menggunakan media video yang bersumber dari *youtube*, dan *puzzle* sebagai media belajar kearifan lokal.

Kegiatan awal pembelajaran pada siklus I dan II, peserta didik menyimak tujuan pembelajaran IPAS. Kemudian peserta didik disajikan gambar kearifan lokal yang berbeda dengan kegiatan pra siklus. Gambar yang disajikan ini merupakan pertanyaan pemantik untuk menarik perhatian peserta didik. Kegiatan ini, sesuai sintaks model pembelajaran *picture and picture*, peserta didik menyimak materi yang disampaikan oleh guru atau peneliti melalui *power point*. *Power point* ini berisi tentang pengertian kearifan lokal, contoh kearifan lokal di sekitar daerah tempat tinggal, kearifan lokal atau budaya daerah di Indonesia.

Sebelum peserta didik menyusun *puzzle* kearifan lokal secara berkelompok, peserta didik menyimak video tentang cara melestarikan kearifan lokal dan budaya daerah di Indonesia. Tujuannya yaitu agar peserta didik memahami pentingnya menjaga kebudayaan daerah agar tidak ditinggalkan akibat perkembangan teknologi yang semakin canggih saat ini. Tahapan selanjutnya yaitu peserta didik menyusun potongan-potongan *puzzle* yang terdapat gambar kearifan lokal dan budaya daerah Jawa, Bali, dan Kalimantan. Kegiatan menyusun *puzzle* ini dilakukan secara berkelompok. Setelah *puzzle* berhasil disusun menjadi satu bagian yang utuh, selanjutnya peserta didik mempresentasikan media *puzzle* kepada teman-teman yang lainnya. Setelah kegiatan pembelajaran yang dilakukan, peserta didik diberikan soal evaluasi atau asesmen formatif dengan waktu pengerjaan tes 20 menit.

Hasil belajar pada kegiatan siklus I diketahui bahwa nilai paling rendah adalah 60, nilai paling tinggi 90, dan persentase ketuntasan belajar 74%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada pembelajaran siklus I belum mencapai kriteria ketuntasan nilai secara klasikal di atas 80%. Sedangkan kesulitan yang dialami oleh peserta didik selama pembelajaran siklus I yaitu mengenai bagaimana cara melestarikan kearifan lokal Indonesia dan budaya daerah, dan mendeskripsikan kearifan lokal Indonesia. Hal ini disebabkan karena peserta didik tidak fokus saat guru sedang menyampaikan materi, maupun saat teman sedang melaksanakan presentasi kelompok. Selain itu, guru kurang memberi arahan penggunaan media dan aturan yang tegas sebelum pembelajaran dimulai. Sehingga dilakukan perbaikan pada pembelajaran siklus II dengan berfokus pada materi pelestarian kearifan lokal dan kebudayaan daerah, dan perbaikan pada penggunaan media *puzzle*. Setelah peserta didik menyusun *puzzle* selanjutnya mereka diberi tugas untuk mencari informasi terkait kearifan lokal sesuai *puzzle* yang telah disusun secara berkelompok.

Berdasarkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 05 Madiun Lor pada siklus II, diketahui bahwa ketuntasan klasikal yang diperoleh sudah memenuhi 80%. Nilai tertinggi hasil belajar peserta didik adalah 100, nilai terendah 70, dan nilai rata-rata 85. Keberhasilan ini disebabkan karena guru menjelaskan lebih detail terkait pelestarian kearifan lokal dan budaya daerah, keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, perbaikan

penugasan dalam media pembelajaran. Peserta didik secara aktif menganalisis solusi mengenai sebuah permasalahan yang berkaitan dengan kasus hilangnya kebudayaan tradisional Indonesia pada generasi muda.

PEMBAHASAN

Peserta didik akan lebih mudah mengingat materi yang dipelajari apabila kegiatan pembelajaran yang dilakukan mampu melibatkan peserta didik secara aktif selama proses pembelajaran. Hal ini apabila dibandingkan dengan metode ceramah, peserta didik akan lebih tertarik apabila mereka terlibat aktif dalam pembelajaran yang interaktif yaitu melalui bermain dan belajar dengan menyusun *puzzle* kearifan lokal.

Fauhah (2021) mengatakan bahwa proses pembelajaran lebih menarik apabila adanya permainan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang menarik juga akan mempengaruhi keaktifan belajar dan hasil belajar peserta didik akan meningkat. Pelaksanaan praktik pembelajaran pada siklus I dan II dilaksanakan melalui tahapan-tahapan sesuai dengan model pembelajaran *picture and picture* menurut Wahyuni, & Aeni (2022) yaitu a) menyampaikan tujuan yang ingin dicapai, b) menyampaikan materi, c) mempresentasikan gambar, d) peserta didik memasang gambar, e) mengeksplorasi pengetahuan peserta didik terkait gambar yang disusun, f) guru menjelaskan kompetensi atau menanamkan konsep dan peserta didik diberikan tugas, dan g) guru dan peserta didik menyimpulkan materi.

Berkaitan dengan teori belajar Gagne (Syaikhul, Dinana, & Devi, 2022) mengatakan bahwa belajar merupakan perubahan kemampuan atau perilaku peserta didik yang dapat dipengaruhi oleh faktor dari dalam individu dan dari luar yang diperoleh dari stimulus dan proses kognitif. Peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 05 Madiun Lor menunjukkan bahwa melalui media *puzzle*, peserta didik lebih mudah dalam memahami materi kearifan lokal dan mampu mengenal budaya daerah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Meningkatnya hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV melalui media *puzzle* sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Londa dkk., (2018) yang menunjukkan bahwa media *puzzle* memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS bagi peserta didik. Melalui media *puzzle*, ketuntasan belajar peserta didik mulai dari pra siklus hingga siklus II mengalami peningkatan secara signifikan 100%.

Sari & Amin (2024) mengatakan bahwa terdapat hubungan antara motivasi belajar peserta didik dengan hasil belajarnya. Semakin rendah motivasi dalam belajar maka semakin rendah juga hasil belajarnya. Melalui media *puzzle* ini, peserta didik berlatih bekerja sama dengan rekan kelompok, motivasi belajar sehingga berdampak pada hasil belajar yang meningkat. Berdasarkan hasil refleksi pembelajaran, peserta didik mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan media *puzzle* lebih menarik dibandingkan dengan mengerjakan TTS maupun metode ceramah. Hasil penelitian ini sesuai dengan hasil observasi oleh Nasution (2022) bahwa media *puzzle* dapat meningkatkan motivasi, keaktifan, kreatifitas, dan tanggungjawab peserta didik dalam menyelesaikan tugas selama proses pembelajaran.

Strategi dan metode pembelajaran juga memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dan hasil belajarnya. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya mata pelajaran IPAS materi kekayaan Budaya dan Kearifan Lokal Indonesia. Hasil belajar yang meningkat disebabkan oleh beberapa faktor antara lain adanya minat belajar, guru menggunakan media pembelajaran yang menarik, kegiatan belajar yang melibatkan peserta didik aktif, dan pentingnya bimbingan oleh guru selama proses pembelajaran. Astiti, Mahadewi, & Suarjana (2021) mengatakan bahwa hasil belajar peserta didik berhubungan dengan perhatian guru, pemilihan media pembelajaran, dan gaya belajar peserta didik,

Penelitian yang dilakukan oleh Aniyawati, Mursidik, Prasasti (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran dengan media permainan dapat memberikan manfaat antara

lain proses pembelajaran menjadi menarik, interaktif dan meningkatkan minat belajar bagi peserta didik, Manfaat media *puzzle* sebagai media pembelajaran peserta didik yaitu sebagai permainan edukasi untuk mengasah konsentrasi, meningkatkan daya ingat, dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik melalui langkah-langkah yang sistematis. Sirait, Panjaitan, Thesalonika (2023) juga mengatakan bahwa pengertian *puzzle* adalah gambar yang dibagi menjadi beberapa potongan kemudian disusun menjadi suatu gambar yang utuh. Kegiatan ini bertujuan melatih kesabaran, mengasah daya pikir, dan merangsang motorik halus peserta didik. Selain itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Marwantika (2022) dijelaskan bahwa *puzzle* sebagai media bermain yang dapat melatih kemampuan otak dan melatih kecepatan antara tangan dan pikiran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *puzzle* dalam proses pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik mulai dari kegiatan pra siklus, siklus pembelajaran ke I dan siklus pembelajaran ke II. Keberhasilan pembelajaran yang dilakukan disebabkan oleh beberapa faktor antara lain penggunaan media pembelajaran *puzzle* kearifan lokal yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IV, dan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran.

Saran bagi peserta didik yaitu diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan konsentrasi dalam proses pembelajaran. Sedangkan bagi guru, diharapkan mampu mengenali kebutuhan, minat belajar peserta didik, dan selalu meningkatkan pengetahuannya terkait metode belajar, media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Media *puzzle* kearifan lokal ini dapat menjadi solusi bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, kreatif sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik yang meningkat dan terciptanya pembelajaran bermakna bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Aniyawati, R. S., Mursidik, E. M., & Prasasti, P. A. T. (2023). *Efektivitas Game Edukasi Marbel Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2) 2023, 639-645
2. Astiti, N. D., Putu, L., Mahadewi, P., & Suarjana, I. M. (2021). *Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA*. 26(2), 193-203.
3. Aulia Zulfa, F. U. N. (2022). Urgensi Penguatan Identitas Nasional dalam Menghadapi Society 5.0 Di Era Globalisasi. *Jurnal Kalacakra*, 03, 65-71.
4. Fauhah, H. (2021). *Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar*. 9, 321-334.
5. Fauzan, M., Saleh, N. T., & Prabowo, A. (2019). Penerapan Pembelajaran Model PBL Dengan Metode Tutor Sebaya Pada Materi Statistika Untuk Meningkatkan Ketuntasan Klasikal Siswa Kelas XII MIPA 1 SMAN 9 Semarang Tahun Pelajaran 2018 / 2019. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2(2), 403-409. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
6. Jannah, I. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Papan Puzzle Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Bancaran 3 Bangkalan. *Jurnal Literasi Digital*, 2(2), 124-131. <https://doi.org/10.54065/jld.2.2.2022.191>
7. Kiswahni, A. (2022). Peran Masyarakat Majemuk Dalam Melestarikan Keanekaragaman Budaya Di Indonesia. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(6), 235-243. <https://doi.org/10.56393/decive.v2i6.1670>
8. Londa, A. H., Mete, Y. Y., & Sadipun, B. (2018). *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Ipa*. 1, 113-120.
9. Marwantika, A. (2022). The Effectiveness Of Developing Social Studies Learning Modules Based On Local Wisdom To Improve Local Cultural Character In Mts Ar

- Rohman Tegalrejo. 1. *Indonesian Journal Of Social Studies*, 6(2), 107–113. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpips/article/view/21618>
10. Nasution, H. (2022). *Upaya Peningkatkan Pemahaman Siswa Materi Pewarisan Sifat Melalui Media Puzzle Pada Siswa Kelas IX-1 Semester Ganjil Smp Negeri 1 Tapaktuan*. 4(3), 598–609.
 11. Putranto, G. C., Handini, O., Dasar, G. S., & Riyadi, U. S. (2023). Sebagai Sumber Pembelajaran IPAS Kelas IV Di SD Negeri Joglo 76 Surakarta Tahun Pelajaran 2022 / 2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 17037–17046.
 12. Putri, R. K. A., & Zaini, I. (2023). Cerita Fabel sebagai Pemantik Project Based Learning Materi Menggambar Komik di SMPN 1 Sidoarjo. *Seni Rupa*, 11(3), 127–139. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va/article/view/55428>
 13. Rouf, A. (2019). Reaktualisasi Dan Kontekstualisasi Kearifan Lokal dengan Manhaj Global: Upaya Menjawab Problematika Dan Tantangan pendidikan Di Era Society 5.0 Dan Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pascasarjana*, 2(1), 910–914.
 14. Saputri, J. A., & Dian Karina Rachmawati, D. K. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Menggunakan Media LKPD terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. 02, 31–36.
 15. Sari, R. I. P., & Amin. (2024). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Sdn 11 Petang Jakarta Timur. *Pedagogik*, 11(1), 26–32.
 16. Sirait, F. N. S., Panjaitan, M. B., & Thesalonika, E. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Matematika. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 23. <https://www.jurnalsukma.org/index.php/sukma/article/view/274>
 17. Sri Wahyuni, I. A. (2022). *Meningkatkan Hasil Belajar Dan Kreativitas Siswa Dengan Model Pembelajaran Picture And Picture Pada Tema Energi Dan Perubahannya Di Sdn 3 Mamben Daya*. 3(1), 95–101.
 18. Syaikhul, M., Dinana, A., & Devi, A. D. (2022). *Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel Dan*. 7, 89–100.
 19. Tisa Enika Sitepu, R. B. B. P., & Nasriah. (2023). *Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Pembelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar*. 7(1), 213–223.