

INOVASI MEDIA PUZZLE PANCASILA (PUZZPALA) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IV SD

Pebri Stepani Br Tarigan¹, Apiek Gandamana²
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar^{1,2}
Universitas Negeri Medan
Email: pebristepanitarigan@gmail.com

Corresponding author:

Pebri Stepani Br Tarigan

Universitas Negeri Medan

Email : pebristepanitarigan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development) yaitu inovasi media Puzzle Pancasila Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, keefektifan dan kepraktisan media dan hasil belajar peserta didik kelas IV SD. Jenis penelitian yang dipakai pada penelitian ini ialah menggunakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE melalui 5 tahapan yaitu tahap analysis, design, development, implementation, and evaluation. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 040444 Kabanjahe sebanyak 17 orang siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan ini meliputi validasi dari ahli yang merupakan penilaian media Puzzle Pancasila oleh ahli media, ahli materi dan ahli praktisi pendidikan yaitu wali kelas IV SDN 040444 Kabanjahe. Pada penilaian media Puzzle Pancasila memperoleh nilai oleh ahli media mendapatkan skor akhir sebesar 95% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil validasi oleh ahli materi mendapatkan skor sebesar 77% dengan kategori "Layak". Hasil validasi oleh praktisi pendidikan yaitu wali kelas IV SDN 040444 Kabanjahe mendapatkan skor sebesar 90% dengan kategori "Sangat Praktis". Hasil pretest nilai rata-rata siswa memperoleh nilai sebesar 58 dengan kategori "Kurang Efektif" dan pada tahap posttest nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan dengan nilai sebesar 89 dengan kategori "Sangat Efektif". Hasil belajar siswa mengalami kenaikan sebesar 31 Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa Media Puzzle Pancasila pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SDN 040444 Kabanjahe dinyatakan layak, efektif dan praktis untuk digunakan oleh siswa pada saat proses pembelajaran.

Kata kunci: Puzzle Pancasila, Penelitian Pengembangan, Pendidikan Pancasila

Abstract

This research is development research (Research and Development), namely the innovation of Pancasila Puzzle media in Pancasila Education Subjects to Improve the Learning Outcomes of Class IV Students at SD. This research aims to determine the feasibility, effectiveness and practicality of the media and the learning outcomes of class IV students at SD. The type of research used in this research is research and development using the ADDIE model through 5 stages, namely the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects in this research were 17 class IV students at SDN 040444 Kabanjahe. Based on the results of this research and development, it includes validation from experts, which is an assessment of the Pancasila Puzzle media by media experts, material experts and educational practitioner experts, namely the class IV homeroom teacher at SDN 040444 Kabanjahe. In the media assessment, Puzzle Pancasila received a score from media experts with a final score of 95% in the "Very Decent" category. The validation results by material experts obtained a score of 77% in the "Decent" category. The results of validation by educational practitioners, namely the class IV homeroom teacher at SDN 040444 Kabanjahe, received a score of 90% in the "Very Practical" category. The pretest results showed that the students' average score was 58 in the "Less Effective" category and at the posttest stage the students' average score increased with a score of 89 in the "Very Effective" category. Student learning outcomes increased by 31. Therefore it can be concluded that the Pancasila

Puzzle Media in the Pancasila Education Subject for Class IV Students at SDN 040444 Kabanjahe was declared feasible, effective and practical for use by students during the learning process.

Keywords: *Puzzle Pancasila, Research and Development, Pancasila Education*

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran di sekolah, media pembelajaran menjadi salah satu sarana penting yang membantu memudahkan penyampaian materi kepada siswa. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan partisipasi siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, dan mengurangi kejenuhan. Menurut Syaiful (2020, h. 121), media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi sebagai penyalur pesan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan metode pembelajaran agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan efektif adalah media puzzle. Media puzzle merupakan media cetak yang dapat melatih kemampuan berpikir siswa melalui potongan-potongan gambar yang merangsang respon aktif. Media ini dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, termasuk Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi Pola Hidup Bergotong Royong di kelas IV SD. Penggunaan media puzzle memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga meningkatkan kreativitas dan interaksi dalam kelas.

Namun, berdasarkan hasil prapenelitian di SD Negeri 040444 Kabanjahe, pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV masih belum optimal. Kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan rendahnya minat dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari data hasil evaluasi tengah semester, di mana hanya 35,3% siswa yang lulus sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara 64,7% siswa belum mencapai target (Tabel 1).

Tabel 1 Hasil Evaluasi Tengah Semester

No	KKTP	Jumlah Peserta Didik	Persentase %	Kriteria
1.	>70	6	35,3%	Tuntas
2.	<70	11	64,7%	Belum Tuntas
Jumlah Siswa		17	100%	

Sumber: Buku Nilai Ulangan Harian Kelas IV SDN 040444 Kabanjahe

Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan mengenai hasil belajar peserta didik dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis puzzle pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 040444 Kabanjahe, serta untuk mengevaluasi kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media puzzle tersebut dalam pembelajaran. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan solusi yang inovatif dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

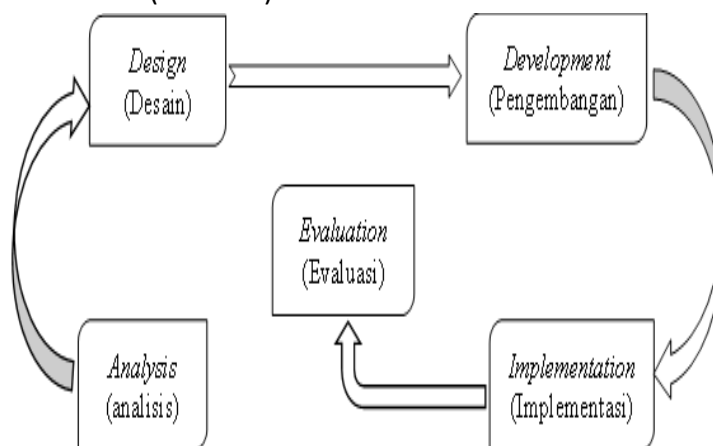
Keuntungan penggunaan media puzzle dalam proses pembelajaran yaitu: (1) pengajaran akan lebih menarik minat siswa, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa; (2) Bahan ajar akan menjadi lebih jelas artinya sehingga lebih dimengerti oleh siswa, dan memberi kesempatan kepada siswa menguasai sasaran pembelajaran; (3) Siswa lebih sering melakukan

berbagai aktivitas pembelajaran, karena bukan hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga berpartisipasi aktif; (4) Melatih pikiran, mengajarkan siswa untuk melatih pikiran, dan menyelesaikan masalah; (5) Mengasah koordinasi mata dan tangan, teka-teki bisa melatih koordinasi tangan dan mata, sebab mereka perlu menyelaraskan potongan-potongan teka-teki dan merakitnya menjadi satu gambar; (6) Melatih logika, teka-teki bisa melatih logika mereka dengan menyimpulkan di mana posisi yang sesuai dengan akal sehat; (7) Melatih ketahanan, teka-teki bisa melatih ketahanan dalam menghadapi suatu rintangan (Chamidah, 2014).

Sejalan dengan penelitian terdahulu, Widiana, dkk (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran puzzle mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi IPA. Nisa, dkk (2024) menyatakan bahwa media puzzle dapat mengembangkan kognitif anak usia 4-5 tahun. Hasil yang didapatkan adalah peserta didik mampu mengembangkan kognitifnya berdasarkan apa yang sudah dilihat, didengar, dan dirasakan sehingga mereka akan memperoleh pemahaman yang lengkap dan menyeluruh serta mencapai indikator keberhasilan dalam aspek perkembangan kognitif yang mencakup pembelajaran dan keterampilan pemecahan masalah, berpikir rasional, serta berpikir simbolik sudah mulai muncul dengan sesuai dengan level pencapaian perkembangan kognitif anak berusia 4 hingga 5 tahun

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya (Sugiyono, 2019). Penelitian R&D dilakukan untuk mengembangkan produk sesuai dengan kebutuhan pengguna, kemudian produk tersebut diuji dan diperbaiki hingga siap digunakan di lapangan (Rayanto & Sugiyanti, 2020). Produk yang dikembangkan di SD Negeri 040444 Kabanjahe adalah media pembelajaran berupa puzzle, yang diharapkan dapat membantu guru meningkatkan kualitas pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi lima tahap: *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).



Gambar 1 Alur Pengembangan Media Pembelajaran Model ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 040444 Kabanjahe, yang terletak di Jl. Kompleks Yon 125, Kecamatan Kabanjahe, Kabupaten Karo. Penelitian berlangsung selama semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 040444 Kabanjahe, yang berjumlah 17 siswa (11 laki-laki dan 6 perempuan). Objek penelitian adalah media pembelajaran Puzzle Pancasila dan hasil belajar siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: 1) Observasi : Dilakukan untuk memahami proses pembelajaran sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. 2) Wawancara : Teknik wawancara bebas terpimpin digunakan untuk mendapatkan data dari guru kelas IV terkait proses pembelajaran dan kebutuhan media. 3) Kuesioner/Angket : Digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan, baik dari segi materi maupun desain. 4) Tes: Dilakukan dalam bentuk pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media Puzzle Pancasila. 5) Dokumentasi : Foto dan video diambil selama observasi dan pengujian media untuk mendokumentasikan kegiatan penelitian.

Instrumen penelitian berupa kuesioner validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta kuesioner penilaian praktikalitas oleh guru. Instrumen ini digunakan untuk mengevaluasi kelayakan dan kepraktisan media puzzle yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data Kuantitatif adalah data dari hasil validasi ahli, angket guru, dan tes siswa dianalisis menggunakan rumus statistik untuk menilai kevalidan, kepraktisan, dan efektivitas media. Data Kualitatif adalah data masukan dari ahli materi, media, dan guru dianalisis untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut dari media Puzzle Pancasila.

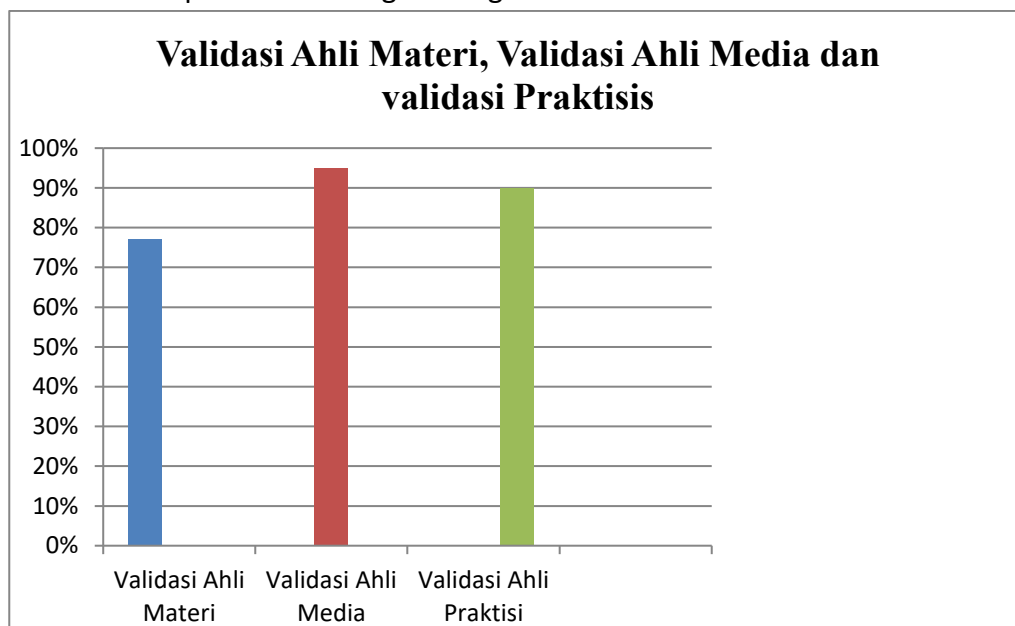
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 040444 Kabanjahe, yang berlokasi di Jl. Kompleks Yon 125, Kec. Kabanjahe, Kab. Karo. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2024 dengan Ahli Materi, Ahli Media, dan ahli Praktisi. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Puzzle Pancasila untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD pada materi "Pola Hidup Bergotong Royong," menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima langkah: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, guna memastikan media tersebut sesuai kebutuhan siswa dan efektif meningkatkan pemahaman.

Tahap pertama dimulai dengan melakukan analisis yaitu Analisis kebutuhan di SDN 040444 Kabanjahe menunjukkan rendahnya hasil belajar peserta didik karena kurangnya media pembelajaran, terutama media konkret, yang membuat siswa pasif dan bosan. Guru hanya mengandalkan buku siswa dan media sederhana. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran menarik seperti Puzzle Pancasila. Analisis peserta didik menunjukkan bahwa siswa kelas IV berada pada tahap operasional konkret, sehingga media konkret dapat meningkatkan minat dan aktivitas belajar mereka. Analisis perangkat pembelajaran menunjukkan penggunaan Modul Ajar, buku, dan media sederhana, sehingga peneliti mengembangkan media konkret berupa Puzzle Pancasila. Analisis kurikulum memastikan media sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan mendukung tujuan pembelajaran.

Tahap kedua adalah perencanaan yaitu menentukan materi atau topik pembahasan yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 040444 Kabanjahe serta merancang modul ajar sesuai dengan kurikulum Merdeka. Materi yang dibahas yaitu yaitu "Pola hidup bergotong royong". Materi yang ditentukan akan dibuat pada kertas berukuran A3 dengan beberapa lembar kertas A3.

Tahap ketiga ialah tahap pengembangan dimana pada tahap ini peneliti membuat media pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Pada proses pengembangan, peneliti menggunakan media canva dalam pembuatan media *Puzzle* Pancasila. Setelah media rampung selanjutnya ialah melakukan validasi oleh ahli media, ahli materi dan Ahli Praktisi. Validasi ahli media mencakup aspek tampilan dan aspek penggunaan. Hasil perolehan penilaian kelayakan oleh ahli media ialah 81 yang termasuk kategori "Sangat Layak" dengan presentase kelayakan 95%. Sedangkan validasi ahli materi mencakup aspek isi, aspek bahasa, aspek penggunaan dan penyajian. Hasil perolehan penilaian kelayakan oleh ahli materi ialah 46 yang termasuk kategori "Layak" dengan presentase kelayakan 77%. Validasi ahli praktisi mencakup aspek penyajian, aspek isi, aspek Bahasa, dan aspek penggunaan Hasil perolehan penilaian kepraktisan oleh ahli praktisi ialah 50 yang termasuk kategori "sangat praktis" dengan presentase kepraktisan 90%. Dapat dilihat dari gambar grafik berikut:



Gambar 1 Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Materi, Ahli Media Dan Ahli Praktisi.

Selanjutnya dilakukan penyusunan tes. Peneliti membuat soal Pendidikan Pancasila pilihan berganda sebanyak 25 butir soal sesuai dengan materi yang akan diuji cobakan dalam pembelajaran di sekolah. Sebelum 25 butir soal pilihan berganda itu digunakan pada saat penelitian, peneliti melakukan validasi soal terlebih dahulu kepada siswa kelas yang berbeda dari kelas yang akan diteliti yaitu ke kelas V sebanyak 17 peserta didik di SDN 040444 Kabanjahe. Setelah peneliti melakukan validasi soal pada kelas V tersebut, peneliti mengolah datanya terlebih dahulu dan memperoleh hasil 17 soal pilihan berganda yang valid untuk diuji cobakan kepada kelas penelitian.

Setelah dilakukan pemberian soal pretest dan posttest menyatakan bahwa hasil belajar dari 17 orang siswa kelas IV dengan 11 orang siswa laki-laki dan 6 orang siswa perempuan sebelum dan sesudah menggunakan media puzzle pancasila pada materi “Pola Hidup Bergotong Royong” pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila mengalami peningkatan. Adapun pada tahap pretest tanpa menggunakan media Puzzle Pancasila diperoleh nilai siswa dengan rata-rata sebesar 58 dengan kategori “Kurang Efektif”. Setelah itu, tahap berikutnya yang dilakukan peneliti memberikan posttest kepada siswa setelah menggunakan media Puzzle Pancasila yang dimana nilai siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata sebesar 89 dengan kategori “Sangat Efektif”. Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah menggunakan media Puzzle Pancasila yang dikembangkan peneliti ini mengalami peningkatan sebesar 31 dari nilai hasil belajar yang diperoleh pada materi “Pola Hidup Bergotong Royong”. Pada tahap keefektifan ini dapat dilihat peningkatan keberhasilan siswa dalam belajar Pendidikan Pancasila, keseriusan siswa dalam proses pembelajaran dan keaktifan serta minat belajar siswa yang meningkat dengan menggunakan media Puzzle Pancasila yang berisikan materi dan gambar-gambar contoh penerapan gotong royong, sehingga siswa mulai menguasai materi dan contoh penerapan gotong royong pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam menjawab soal tes dengan benar dan tepat yang diberikan oleh pengajar.

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi merupakan tahap terakhir pada model ADDIE yang dipakai oleh peneliti pada model penelitiannya. Tahap evaluasi ini bertujuan untuk melihat kelayakan, keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran Puzzle Pancasila yang dikembangkan oleh peneliti untuk proses pembelajaran di sekolah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 040444 Kabanjahe. Disimpulkan bahwa media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

Media puzzle didesain dengan menggunakan gambar yang konkret. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan ketertarikan dan minat baru, meningkatkan motivasi serta rangsangan dalam aktivitas belajar, dan bahkan memberikan dampak psikologis terhadap siswa (Bahar & Risnawati, 2017; Maulidah & Aslam, 2021). Gambar nyata bisa membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak (Dianawati, 2019; Santhi, dkk., 2020). Selain itu, potongan puzzle dibuat lebih rapi dan ukuran buku dibuat lebih kecil agar lebih praktis. Hal tersebut akan menarik minat belajar siswa melalui media pembelajaran yang digunakan. Media puzzle memudahkan siswa untuk memahami penjelasan guru ketika menyampaikan materi pembelajaran. Siswa cepat tanggap atas materi yang disampaikan karena diiringi dengan gambar-gambar. Siswa lebih berkonsentrasi dan merasa asyik karena tugas yang diberikan oleh guru berkaitan dengan permainan mereka sehari-hari. Dengan bermain, siswa dapat menjalani proses belajar yang menarik dan tidak merasa jenuh selama pembelajaran (Sari, dkk., 2020). Media ini juga menarik bagi siswa dikarenakan melalui visual dalam bentuk bangun datar nyata, sehingga siswa lebih aktif dan hasil belajar semakin meningkat.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian tentang Pengembangan Media Puzzle Pancasila (Puzzpala) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN 040444 Kabanjahe, dapat disimpulkan bahwa media ini sangat layak digunakan. Kelayakan media memperoleh persentase 95% (kategori "Sangat Layak") dan kelayakan materi sebesar 77% (kategori "Layak"). Uji efektivitas menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata posttest sebesar 89 (kategori "Sangat Efektif") dibandingkan nilai pretest 58. Media Puzzle Pancasila terbukti meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Selain itu, media ini dinyatakan "Sangat Praktis" dengan persentase 90% menurut ahli pendidikan, dan tidak memerlukan revisi lebih lanjut.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyarankan media ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan dengan memperluas pengetahuan dan keterampilan guru dalam pembelajaran. Bagi pendidik, media ini diharapkan mendorong kreativitas, inovasi, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Bagi peserta didik, media ini membantu pemahaman dan pengetahuan dalam Pendidikan Pancasila. Bagi peneliti, media ini dapat menjadi contoh untuk penelitian dan pengembangan media pembelajaran yang lebih baik di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahar, & Risnawati. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III. *Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, 9(4), 77–86. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i1.8446>
- Chamidah. 2014. Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA kelas I di SDN Sidotopo III/50 Surabaya. *JPGSD*, Volume 02 Nomor 01
- Dianawati, E. P. (2019). Pengaruh Media Tebak Gambar dan Talking Stick terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/jwuny.v1i1.26855>
- Fadhallah. (2021). Metode Wawancara dalam Penelitian. *Jurnal Metodologi Penelitian*, 7(1), 2.
- Nisa, N.I., Musa, S., Sutarjo. 2024. Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jendela PLS*, Vol 9 (1): 33-42
- Nani, D. (2018). *Ayo Main Bareng (Inspirasi Permainan Edukatif Orang Tua Bersama Anak Sesuai Usia)*. Jakarta: Penebar Swadaya Grup.
- Nazilah, M. B. (2022). "The Use of Educational Puzzle Games for the Development of Cognitive Abilities of Children Aged 5-6 Years". *GENIUS: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 3 (2), 151-162
- Nisak, R. (2011). *Lebih dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar Mengajar*. Jogjakarta. Diva Press.
- Pionika, R.C., Sasmiati, dan A. Sofia. (2019). "Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Simbolik Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol. 5, No.2
- Maulidah, A. N., & Aslam. (2021). Penggunaan Media Puzzle secara Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 281–286. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.37488>
- Purwanto. (2017). *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Rayanto, T., & Sugiyanti. (2020). *Research and Development (R&D) dalam Pengembangan Produk*. Jakarta: Buku Kompas.



Rusman. (2016). Model-Model Pembelajaran. Rajawali Pers

Rosiana Khomsoh, Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah. melalui situs <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal> Diakses tanggal 30 Maret 2024.

Santhi, N. L. K. W., Sri Asri, I. G. A. A., & Manuaba, I. B. S. (2020). Social Studies Learning with Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) Learning Model Assisted by Diorama Media Increases Student Knowledge Competence. *International Journal of Elementary Education*, 4(3), 281. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i3.25853>

Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 2.

Sari, N. M., Yetti, E., & Hapidin. (2020). Pengembangan Media Permainan Mipon's Daily untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 831. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.428>

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sujiono, Yuliani Nurani. (2013). Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks

Widiyoko. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Aplikasi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Pelajar.

Widiana, W.I., Rendra, N.T., Wulantari, N.W. 2019. Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, Vol. 2 No. 3

Yanti, F. (2021). Exploring teachers' efforts to develop students' interests and talents in elementary schools. *Tekno-Pedagogi. Jur. Tek. Pend*, 11(2), 28-34. <https://doi.org/10.22437/teknopedagogi.v11i2.32724>