



Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia is licensed under
A Creative Commons Attribution-Non Commercial 4.0 International License.

PENGUNAAN *PUZZLE* SEBAGAI MEDIA INOVATIF DALAM PEMBELAJARAN IPS SD KELAS III

Ardi Purwa Nugraha¹⁾, Wahyu Purwiyastuti²⁾, Listyani³⁾

- 1) Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia
E-mail: 992023006@student.uksw.edu
- 2) Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia
E-mail: wahyu.purwiyastuti@uksw.edu
- 3) Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia
E-mail: listyani@uksw.edu

Abstract. Social studies lessons for third grade students in elementary schools still use the lecture method. This is the problem investigated through this research because it has not adapted an innovative method. The purpose of the study was to investigate the use of picture puzzles with local figures that are effective for understanding social studies subject matter. This research also aims to describe the responses of teachers and learners in using innovative media. The research method used is a qualitative method with ethnographic methodology. The results showed that social studies teachers and students were able to adapt the use of puzzles to understand elementary social studies material themed Stories from Hometown. Puzzles with pictures of sports figures from Salatiga city are effective in understanding the stories and characteristics of students' hometowns. Puzzles with pictures of sports figures from Salatiga city are effective in understanding the stories and characteristics of students' hometowns. The use of puzzle media in the social studies learning process in class III increases students' enthusiasm for learning and creates critical thinking. Social studies teachers use innovative methods in the form of puzzles the results provide positive results in the learning process. Learners are motivated after learning social studies using visual media in the form of pictures of sports figures from the city of Salatiga adds to the inspiration of students in preparing for the future. In conclusion, puzzles are effective to motivate teachers' creativity to utilize learning media according to the needs and characteristics of learners.

Keywords: Social Studies for Elementary School, Puzzle, Innovative Media

Abstrak. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi peserta didik kelas III jenjang Sekolah Dasar (SD) di Kota Salatiga masih menggunakan metode ceramah. Hal itu menjadi permasalahan yang diselidiki melalui penelitian ini karena belum mengadaptasi metode yang inovatif. Tujuan penelitian adalah menyelidiki penggunaan *puzzle* bergambar tokoh lokal yang efektif untuk memahami materi pelajaran IPS. Riset ini juga bermaksud mendeskripsikan respon guru dan peserta didik dalam menggunakan media inovatif. Metode penelitian yang dipakai adalah metode kualitatif dengan metodologi etnografi. Hasil penelitian menunjukkan guru IPS dan peserta didik mampu mengadaptasi penggunaan *puzzle* untuk memahami materi IPS SD bertema Cerita dari Kampung Halaman. *Puzzle* bergambar tokoh olahraga asal kota Salatiga efektif digunakan untuk memahami cerita dan karakteristik kampung halaman peserta didik. Penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran IPS di kelas III meningkatkan semangat belajar peserta didik dan menciptakan pemikiran kritis. Guru IPS menggunakan metode inovatif berupa *puzzle* hasilnya memberikan hasil yang positif dalam proses pembelajaran. Peserta didik termotivasi setelah belajar IPS menggunakan media visual berupa gambar tokoh olahraga asal kota Salatiga menambah inspirasi peserta didik dalam menyiapkan masa depan. Kesimpulannya, *puzzle* efektif untuk memotivasi kreativitas guru untuk memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Kata Kunci: Pembelajaran IPS SD, *Puzzle*, Media Inovatif

Pendahuluan

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting dalam mengembangkan pemahaman peserta didik terhadap masyarakat dan lingkungan sosial. Materi IPS juga menghadirkan pengetahuan bagi peserta didik untuk memahami dinamika sosial, sejarah, budaya, struktur politik dan ekonomi. (Morrison & Saxton, 2018) Mengingat kompleksitas cakupan belajar IPS bagi peserta didik Sekolah Dasar (SD), maka cara belajar konvensional berimplikasi pada kurangnya daya kritis peserta didik dalam memahami pengetahuan IPS. Metode pengajaran yang seringkali dilaksanakan dengan bersifat monoton, leboh dominan dengan cara bercerita atau ceramah, bahkan tidak interaktif diargumentasikan dapat berakibat membuat siswa kurang termotivasi dalam belajar.

Studi yang dilakukan Deterding dan tim menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang inovatif dapat mempengaruhi keterlibatan peserta didik dan hasil belajar. (Deterding, Dixon, Khaled, & Nacke, 2011) Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran interaktif dapat dilakukan menggunakan bentuk permainan edukatif, salah satunya adalah *puzzle*. Berpijak pada pemikiran Deterding, dkk maka riset ini pun memberikan perhatian khusus pada aspek inovatif yang membutuhkan peran aktif peserta didik. Pemikiran filosofis atas *puzzle* yang diproduksi dalam riset ini didesain berbeda dari peneliti sebelumnya. Konsep *puzzle* dihadirkan melalui tulisan ini secara teknis diproduksi dari bahan *styrofoam*, berbentuk persegi panjang dengan mencantumkan gambar dua sosok ikonik sepak bola asal Kota Salatiga bernama Bambang Pamungkas dan Bayu Pradana. Maka, dalam penyebutan selanjutnya digunakan istilah *puzzle* BePe (BePe merupakan akronim nama atlet Salatiga yaitu Bambang Pamungkas dan Bayu Pradana). Karakter kedua atlet sepakbola tersebut menjadi pangkal tolak menelaah esensi pengetahuan IPS SD yang diukur dari wujud sikap atau spirit peserta didik.

Hal lain yang perlu dipahami dalam pembelajaran berbasis *puzzle* adalah karakteristik peserta didik pada jenjang Sekolah Dasar masih diwarnai dengan aktivitas bermain. Keterlibatan dalam permainan memacu seseorang untuk mengembangkan diri, memahami status, serta peran di dalam lingkungan kelompok teman sebaya. Bermain bagi peserta didik yang notabene disebut anak-anak juga dapat berfungsi sebagai alat melatih pertumbuhan karena anak langsung mencoba sesuatu secara aktif. Bermain sambil belajar juga bermanfaat untuk membentuk peran maupun status yang dibutuhkan saat dewasa nanti. (Mulyasa, 2006) Media pembelajaran interaktif berupa *puzzle* relevan sesuai fungsinya untuk memahami peristiwa sosial dalam Pelajaran IPS. *Puzzle* termasuk dalam permainan yang mengandung kegiatan asosiatif menghubungkan atau merangkai kepingan gambar. Tugas peserta didik yaitu menyusun kembali atau menata ulang suatu sistem acak. (Nurpratiwiningsih, 2019)

Alasan strategis mengapa *puzzle* BePe perlu digunakan untuk pembelajaran IPS kelas III di SD Kristen Satya Wacana Salatiga adalah fakta bahwa metode ceramah masih cukup dominan diterapkan di kelas. Guru menyatakan adanya keterbatasan waktu jika sebelum mengajar persiapan materi harus disertai produksi media. (Wawancara, 20 September 2024) Dalam konteks lain, peserta didik berpendapat bahwa metode ceramah memang kadang menimbulkan perasaan mengantuk dan

bosan. Peserta didik mengharapkan penggunaan media pembelajaran selain ceramah yang dapat membangkitkan semangat belajar.

Guru IPS kelas IIIB di SD Kristen Satya Wacana Salatiga sejatinya telah berusaha melakukan beberapa persiapan menjelang yang dinilai cukup efektif menjelang kelas berlangsung. Di antaranya persiapan memilih cerita menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sangat penting untuk menggugah minat belajar mereka. Guru menyiapkan media pembelajaran seperti objek nyata untuk memperkaya penyampaian materi. Kemudian memberi pertanyaan-pertanyaan yang bersifat terbuka dan menantang untuk merangsang pemikiran kritis peserta didik. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru mengawali dengan mengaitkan materi dengan pengalaman peserta didik untuk menarik perhatian. Setelah memberikan gambaran umum cerita, guru menyampaikan materi dengan gaya yang menarik, menggunakan bahasa yang sederhana, dan diselingi dengan humor. Penggunaan media pembelajaran juga sangat membantu peserta didik dalam memvisualisasikan cerita. Jika ada peserta didik yang belum memahami, guru memberikan penjelasan tambahan. Di akhir pembelajaran, guru merangkum kembali poin-poin penting, mengajukan pertanyaan untuk menguji pemahaman siswa, dan memberikan tugas sederhana sebagai bentuk aplikasi materi yang telah dipelajari. Namun, nampaknya kebutuhan interaktif tetap diperlukan peserta didik untuk menekan stigma negatif yang menyatakan bahwa pelajaran IPS kurang memantik semangat belajar.

Buku teks yang digunakan untuk menyampaikan materi IPS kelas III di SD Kristen Satya Wacana Salatiga menggunakan buku paket IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial) karya Amelia Fitri dan tim yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi. (Kemdikbudristek) tahun 2022 dengan jumlah halaman sebanyak 230 lembar. Buku paket IPAS substansinya merupakan paduan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. IPAS bermuatan pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup, benda mati di alam serta interaksinya, serta mengkaji kehidupan sebagai individu dan makhluk sosial. IPAS menjadi salah satu mata pelajaran wajib dalam Kurikulum Merdeka yang mulai dipelajari oleh peserta didik kelas III Sekolah Dasar. Pembelajaran yang dilaksanakan guru IPS menggunakan metode yang oleh publik masih dikategorikan konvensional karena didominasi ceramah. Meski demikian, saat pengamatan awal, ditemukan realitas bahwa guru IPS di SD Kristen Satya Wacana Salatiga memiliki persiapan yang cukup matang dalam menyiapkan pembelajaran. Meski demikian, penggunaan media inovatif tetap diperlukan untuk menghadirkan perubahan pola pikir yang lebih kritis bagi peserta didik. Umumnya, peserta didik masih menganggap pelajaran IPS adalah pelajaran menghafal dan tidak menantang daya imajinasi.

Berdasarkan riset yang relevan telah dideskripsikan bahwa untuk mengasah daya imajinasi memerlukan pengetahuan yang memantik kemampuan berinterpretasi dan daya imajinatif tujuannya agar peserta didik memiliki kemampuan menemukan solusi bagi kehidupannya mendatang. (Purwiyastuti, 2023) Kajian yang dilakukan dalam tulisan ini adalah untuk memberikan pengetahuan baru melalui sosok ikonik yang merepresentasikan karakter kota Salatiga. Kontek kajian berbasis pengetahuan lokal ini lebih memudahkan untuk dicerna peserta didik karena terjadi di lingkungan tempat tinggalnya. Peserta didik dapat melihat langsung jika ingin mengenal Bambang Pamungkas dan Bayu Pradana. Hal penting yang dibahas dalam artikel adalah proses

penggunaan *puzzle* BePe untuk membantu menghadirkan imajinasi peserta didik tentang kampung halamannya.

Tinjauan Literatur

1. Peserta didik

Moh. Roqib menjelaskan bahwa peserta didik adalah semua manusia, sebagaimana esensinya maka perannya fleksibel. Pada saat yang sama peserta didik pun dapat berperan sebagai pendidik sekaligus peserta didik. (Roqib, 2009) Asumsinya bahwa dalam konsep kelas, guru bukan satu-satunya sumber pengetahuan. Segala aktivitas peserta didik dapat ditempatkan sebagai sumber pengetahuan bagi kelas. Maka, yang dimaksudkan dengan peserta didik adalah manusia seutuhnya yang berusaha untuk mengasah potensi supaya lebih potensial dengan fasilitasi para pendidik atau orang dewasa. Peserta didik mengalami perubahan dan perkembangan sehingga perlu pendampingan, bimbingan, serta arahan dalam membentuk kepribadian. (Darmiah, 2021)

2. Ceramah

Metode ceramah menurut Abuddin Nata dalam (Tambak, 2014) merupakan penyampaian pelajaran yang dilakukan oleh guru dengan cara bertutur atau menjelaskan secara lisan secara langsung di hadapan peserta didik. Metode ceramah diawali dengan mendeskripsikan tercapainya tujuan yang sudah direncanakan sebelumnya, membahas informasi-informasi penting yang dibicarakan, kemudian mengaitkan antara bahan yang telah disajikan dengan materi yang akan disajikan. Metode ceramah hingga kini masih dominan digunakan oleh guru. Hal ini disebabkan kondisi yang sudah merupakan kebiasaan atau alasan lain. Ceramah tidak sertamerta dinilai negatif asal diterapkan dengan mendapatkan perhatian sungguh-sungguh dari peserta didik, disajikan secara sistematis, dan penuh semangat. Pada akhir ceramah perlu dikemukakan kesimpulan, memberikan tugas kepada peserta didik serta adanya penilaian akhir. (Majid, 2017)

3. Inovatif

Diksi inovatif mengandung arti pengenalan hal-hal yang baru atau penemuan. Oleh karena itu, pembelajaran inovatif dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dirancang oleh guru yang bersifat baru, tidak seperti biasanya dilakukan, dan bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam rangka proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik sesuai dengan potensi peserta didik. (Darmadi, 2017) Pembelajaran yang inovatif tersebut juga mempunyai arti sebagai pembelajaran yang dilakukan guru yang menjadi ide, gagasan atau teknik baru dalam memperoleh peningkatan dalam proses dan hasil belajar dalam memfasilitasi peserta didik yang dilakukan. Pembelajaran yang inovatif bisa menyesuaikan dari model pembelajaran yang dianggap peserta didik sebagai model pembelajaran yang membuat peserta didik merasa senang dan nyaman dan mudah memahami. Istilah *Learning is fun* adalah yang diterapkan dalam sebuah pembelajaran inovatif. Jika praktik pembelajaran inovatif efektif diterapkan maka dapat dianalogikan bahwa peserta didik tidak lagi bersikap pasif di kelas, lebih merdeka dalam berpikir, mampu mengatasi kegagalan belajar, dan tentu saja mampu

melawan rasa bosan. (Happyanto, 2013) Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada disekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. (Dasaopang, 2017)

4. Puzzle

Puzzle adalah salah satu media yang dikategorikan dalam ranah inovatif. Menurut (Soebachman, 2012) *puzzle* adalah permainan menyusun kepingan-kepingan gambar yang merangsang kreativitas, melatih kesabaran, dan meningkatkan konsentrasi. Tingkatan kesulitannya yang beragam membuat *puzzle* menjadi aktivitas yang menyenangkan sekaligus menantang. Rosdijati (2012) menyatakan bahwa kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang. Berikut adalah macam-macam jenis dalam *puzzle*: 1) *puzzle* numerik/*puzzle* pramida, 2) *puzzle* lantai lantai terbuat dari *sponge* (karet/busu), 3) *puzzle* batang, dan 4) *puzzle* rakitan. Media *puzzle* merupakan permainan edukasi tertua, seperti halnya permainan balok. *Puzzle* memiliki jenis yang sangat beragam tidak kalah banyak dengan media atau permainan yang lainnya. Bahannya pun beraneka macam, seperti: karton, kayu, logam, kain, ataupun *sponge*. *Puzzle* bermanfaat untuk melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, melatih koordinasi mata dan tangan, anak belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar, memperkuat daya ingat, serta mengenalkan anak pada konsep hubungan. Tujuan lain adalah melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri). Dalam konteks lain, Nisak (2011) mengemukakan bahwa fungsi media *puzzle* adalah menumbuhkan rasa solidaritas sesama peserta didik, menumbuhkan rasa kekeluargaan antar peserta didik, melatih strategi dalam bekerja sama antar peserta didik, menumbuhkan rasa kebersamaan sesama peserta didik, menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar peserta didik, menumbuhkan rasa saling memiliki antar peserta didik, maupun menghibur peserta didik di dalam kelas.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Sugiono (2020) menjelaskan bahwa metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah, peran peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), hasil penelitian kualitatif menekankan pada makna dalam generalisasi, dan analisis data tersebut bersifat induktif. Bogdan dan Biklen, sebagaimana dideskripsikan dalam bukunya Sugiono (2020) menyebutkan bahwa metode penelitian kualitatif deskriptif adalah pengumpulan data yang berbentuk kata-kata atau gambar-gambar, sehingga tidak menekankan pada angka. Data yang terkumpul setelah dianalisis selanjutnya dideskripsikan sehingga mudah dipahami.

Dalam rangka mendapatkan data maka penelitian yang dilaksanakan di kelas III SD Kristen Satya Wacana Salatiga dilaksanakan sesuai jadwal pelajaran. Waktu penelitian yang cukup singkat selama bulan September sampai November 2024 tentu memerlukan perhatian khusus. Peserta didik kelas IIIB yang berjumlah 27 (laki-laki 12, perempuan 15) menjadi kolaborator yang baik sehingga prakti media *puzzle* BePe dalam pembelajaran IPS berlangsung sangat baik. Tahapan penelitian menggunakan metode

observasi, studi literatur, wawancara, pengambilan dokumentasi, serta pengambilan data jurnal refleksi cukup efektif untuk memperoleh data. Metodologi etnografi dapat diterapkan dalam membaca kultur kelas IIIB SD Kristen Satya Wacana Salatiga. Setelah data berhasil dikoleksi, maka langkah berikutnya adalah melakukan analisa data yaitu dengan cara mengkonversi rekaman wawancara ke dalam teks, menganalisa hasil observasi, mentranskripsikan hasil wawancara, dan menarasikan dokumen jurnal reflektif dari peserta didik. Validitas data riset diperoleh dengan cara menaruh perhatian pada kelayakan, akurasi, dan kredibilitas. Peneliti mendeskripsikan kondisi kelas dan kultur yang berlangsung di kelas (Mertler, 2011).

Metodologi etnografi yang diterapkan dalam riset ini adalah untuk membaca kultur kelas IIIB SD Kristen Satya Wacana Salatiga. Etnografi mempunyai karakteristik khas yaitu peran peneliti dalam membaca kultur Masyarakat. Hal ini sejalan dengan hasil riset Marvasti yang menekankan tiga dimensi etnografi yaitu keterlibatan dan partisipasi dalam topik yang dipelajari perhatian terhadap konteks sosial pengumpulan data, dan kepekaan terhadap bagaimana subjek peneliti direpresentasikan dalam teks penelitian (Marvasti, 2004).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pembelajaran IPS di SD menggunakan *Puzzle BePe*

Materi IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) bagi peserta didik kelas III Sekolah Dasar diintegrasikan ke dalam materi pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Di SD Kristen Satya Wacana Salatiga guru kelas memiliki kompetensi luas sebagai guru IPAS. Pembelajaran IPS dilaksanakan mulai menerapkan penggunaan *puzzle BePe*, artinya media mencocokkan gambar yang mengangkat tokoh lokal Bambang Pamungkas dan Bayu Pradana. Penggunaan *puzzle BePe* ini lebih interaktif karena meminimalkan metode ceramah yang selama ini cukup dominan. Guru tidak lagi terkendala waktu untuk memproduksi media pembelajaran IPS yang inovatif. Pembuatan *puzzle BePe* menggunakan bahan dasar *styrofoam* sangat mudah dijangkau. Foto Bambang Pamungkas dan Bayu Pradana dihadirkan dalam visual *puzzle* agar peserta didik mudah mengimajinasikannya karena kedua tokoh itu telah menorehkan prestasi dalam dunia olahraga sepakbola di Salatiga bahkan dunia internasional.

Penggunaan media inovatif penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS SD. Hasil penelitian Nur Oktavia Anggraeni, dkk relevan dengan konteks kebermanfaatannya *puzzle BePe* dihubungkan dengan aspek kultural Indonesia. Anggraeni (2023) mengatakan bahwa pendidikan melahirkan transformasi. Pembelajaran perlu disesuaikan karakteristik peserta didik dan bersifat inovatif agar lebih bervariasi. *Puzzle BePe* yang dikaji khusus pada unsur ketrampilan bermakna, jelas berbeda disbanding riset yang dilakukan Nur Oktavia Anggraeni. Pada *puzzle BePe* ini, proses perubahan perilaku peserta didik dari sikap pasif mendengar ceramah, tampak lebih aktif berpikir, berkolaborasi, dan berlogika setelah menggunakan *puzzle BePe* dan menginspirasi tokoh olahraga asal Salatiga. Beberapa peserta didik bahkan berhasil menemukan solusi agar tidak merasa monoton dalam belajar, mereka menggunakan aktivitas mencatat materi yang disampaikan guru menggunakan buku tulis dan pena.

Peserta didik juga berupaya selalu semangat mengerjakan soal latihan, aktif bertanya jika tidak paham, serta pada setiap pertemuan hampir semua peserta didik taat mengikuti pelajaran. Akan tetapi, ternyata kultur baik tersebut belum direspons oleh seluruh peserta didik. Sekitar 12 peserta didik merera kurang berminat ketika guru menyampaikan materi IPS menggunakan metode ceramah. Sekitar 11 orang peserta didik lainnya menunjukkan ekspresi lain (tidak antusias bahkan dapat disebut sikapnya biasa saja). Pada situasi yang berbeda, ada 4 orang peserta didik yang sesekali nampak tidak antusias mendengarkan ceramah di sepanjang proses pembelajaran. Posisi tempat duduk juga mengakibatkan sikap kurang antusias dalam belajar.

Pembelajaran di kelas IIIB dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 anak tampak terlalu besar kapasitasnya. Guru tampak sedikit kesulitan mengatur kelas agar lebih efektif. Saat dilakukan observasi kelas, kondisi beberapa peserta didik asyik bermain sendiri bahkan ada yang menggambar di kertas masing-masing. Guru berusaha untuk meningkatkan aktivitas yang lebih produktif untuk mengatasi kesibukan pribadi yang dilakukan peserta didik. Guru menggunakan variasi dalam pembelajaran, memotivasi siswa, serta memberi penguatan bahkan sanksi. Namun, guru merasa motivasi tersebut masih belum maksimal untuk memberikan perubahan semangat peserta didik dalam menerima pengetahuan sosial.

Observasi membaca kultur kelas

Kegiatan mengobservasi kelas IIIB SD Kristen Satya Wacana Salatiga dilakukan dengan cara melihat proses pembelajaran dan menyusun refleksi. Persiapan observasi dilaksanakan dengan menyusun perencanaan dengan tujuan mengamati proses dan perolehan hasil belajar peserta didik. Pada tahap pertemuan pertama ini, observer bersama guru kelas IIIB mengatur jadwal pertemuan tindakan, kemudian melakukan analisis kurikulum untuk menentukan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Setelah itu adalah tahap menyusun modul ajar beserta instrumen lainnya sesuai dengan langkah-langkah penggunaan media *puzzle*. Pada sintak tersebut, peneliti bersama guru membuat media *puzzle* dan membuat lembar pengamatan (observasi). Lembar pengamatan dibuat dalam dua bentuk, yaitu lembar untuk mengamati aktivitas guru dan lembar untuk mengamati aktivitas peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *puzzle*. Pembelajaran diikuti sejumlah 26 orang peserta didik, 1 orang peserta didik tidak berangkat karena sedang sakit. Dalam jadwal pembelajaran IPS minggu berikutnya, terdapat 23 orang peserta didik yang hadir, 1 orang peserta didik mengikuti lomba, dan 2 orang memberikan ijin tidak masuk kelas karena sakit.

A. Observasi tahap pertama

Pelaksanaan tindakan pada pertemuan pertama diobservasi selama proses pembelajaran berlangsung. Fokus pengamatan adalah perilaku guru dan peserta didik dengan menggunakan lembar observasi. Adapun aspek yang diamati adalah aktivitas guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilakukan dan berkaitan

dengan langkah-langkah pembelajaran guna meningkatkan keberhasilan guru dengan menggunakan media pembelajaran berupa *puzzle*.

Adapun hasil observasi pada aspek aktivitas guru adalah:

- 1) Guru menyampaikan tujuan yang akan dicapai dengan kategori baik karena guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan sangat tepat dan jelas serta sesuai dengan tujuan pembelajaran dan direspon oleh peserta didik dengan baik,
- 2) Guru menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *slide power point* dengan bantuan alat laptop dan televisi,
- 3) Guru memberikan materi tersebut dengan tema “Cerita dari Kampung Halaman” dengan sub tema “Sejarah Tradisi dan Budaya di Indonesia”,
- 4) Guru mengarahkan materi yang disampaikan dengan nama dan gambar tokoh yang ada pada gambar *puzzle*,
- 5) Guru membagi kelompok menjadi 4 setiap kelompok terdiri dari 6-7 peserta didik,
- 6) Guru memberikan kantong plastik yang berisi potongan-potongan *puzzle* kepada setiap kelompok yang sudah terbentuk,
- 7) Guru memberikan papan untuk peserta didik dapat menyusun *puzzle* dengan baik,
- 8) Kemudian setiap kelompok diberi waktu untuk menyelesaikan menyusun *puzzle*,
- 9) Guru mencatat perolehan waktu saat setiap kelompok menyusun *puzzle*,
- 10) Pemenangnya adalah kelompok yang berhasil membentuk gambar utuh atau kelompok yang paling banyak menyusun potongan-potongan gambar tersebut,
- 11) Setiap kelompok mendiskusikan gambar yang sudah terbentuk,
- 12) Guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil menyusun *puzzle* di depan teman kelas dan kepada kelompok lainnya, dan
- 13) Guru meminta peserta didik untuk membacakan hasil pekerjaannya di hadapan teman kelas dengan kategori cukup karena peserta didik lain kurang merespon dengan baik.

Hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran adalah:

- 1) Peserta didik menyimak penjelasan materi “Cerita dari Kampung Halaman”.
- 2) Peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dengan menyusun *puzzle* BePe kategori baik. Setiap kelompok berhasil menyusun *puzzle* BePe dengan benar, antusias, berkomunikasi dan bekerja sama dengan baik.
- 3) Anggota kelompok menggunakan waktu sebaik-baiknya dalam menyusun *puzzle* BePe dengan tenang dan tertib namun ada juga yang terburu bahkan marah.
- 4) Setiap kelompok yang berhasil menyusun *puzzle* BePe tahap kedua bisa lebih cepat karena sudah hafal posisi potongan *puzzle*.
- 5) Setiap kelompok mempresentasikan dengan menyebutkan nama, tempat tinggal, dan pekerjaan Bambang Pamungkas atau Bayu Pradana.

B. Observasi tahap kedua

Pada tahap ini, metodologi etnografi dipraktikkan untuk membaca perilaku guru, peserta didik, serta budaya yang muncul saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun hasil observasi tahap dua adalah sebagai berikut:

- 1) Guru membuka pembelajaran dengan menyapa peserta didik dan ciri khas dari kelas IIIB ini adalah guru menggunakan tepuk 5 sebagai bentuk untuk mengkondisikan peserta didik agar kegiatan pembelajaran berlangsung secara kondusif, dalam pembelajaran mata pelajaran apapun, setiap guru yang masuk peserta didik akan memberikan salam yaitu selamat pagi dan setelah selesai pembelajaran mengucapkan selamat pagi dan terima kasih.
- 2) Guru menyampaikan pembelajaran yang sudah terlaksana pada pertemuan I setelah itu guru mengaitkan materi pembelajaran ke II.
- 3) Guru memberikan materi tersebut dengan tema “Cerita dari Kampung Halaman” dengan sub tema “Sejarah Tradisi dan Budaya di Indonesia”, pada pertemuan ke II isi dalam materi yang disampaikan berbeda dengan pertemuan ke I, dalam isi materi pertemuan ke II lebih berisi pertanyaan-pertanyaan pemantik.
- 4) Guru mengarahkan materi yang disampaikan dengan wajah tokoh yang ada pada *puzzle* BePe, peserta didik memberikan segala bentuk jawaban-jawaban dari pertanyaan yang diberikan guru, namun tidak ada yang berhasil menjawab terkait dengan pertanyaan guru terkait dengan nama tokoh, tempat tinggal, dan tanggal lahir. Lalu guru menyampaikan identitas tokoh dan mengaitkan kemampuan dan aktivitas sehari-hari tokoh tersebut dengan pembelajaran IPS. Hal ini terkait dengan kegiatan sosial yang dilakukan di lingkungan Masyarakat.
- 5) Guru membagi kelompok menjadi 4 setiap kelompok terdiri dari 6-7 siswa, pembagian kelompok yang dilakukan oleh guru dengan cara setiap peserta didik menyebutkan dari angka 1 sampai 4, setelah itu guru mengarahkan peserta didik untuk dapat bergabung sesuai dengan anggota kelompoknya, setiap kelompok mengatur meja dan kursi masing-masing, kelompok 1 dan 2 posisinya di sebelah kanan di depan dan belakang, kelompok 3 dan 4 posisinya di sebelah kiri di depan dan belakang.
- 6) Guru memberikan kantong plastik yang berisi potongan *puzzle* BePe kepada setiap kelompok. Guru memberikan papan untuk peserta didik dapat menyusun *puzzle* BePe. Kemudian setiap kelompok diberi waktu untuk menyelesaikan menyusun *puzzle*.
- 7) Setiap kelompok melakukan kegiatan menyusun *puzzle*, mereka sangat aktif dalam kegiatan tersebut, saling berkerja sama dan berkomunikasi dengan baik, setiap kelompok menaruh *puzzle* tersebut di tengah meja masing-masing kelompok,
- 8) Guru mencatat perolehan waktu setiap kelompok yang sedang menyusun *puzzle* Bepe. Pemenang ditentukan melalui keberhasilan kelompok dalam membentuk gambar utuh dengan waktu tercepat.

Hasil Refleksi setelah Mempraktikkan *Puzzle BePe*

Berdasarkan hasil etnografi kelas, diperoleh gambaran bahwa guru IPS dan peserta didik berhasil mempraktikkan *puzzle BePe*. Guru telah membimbing dan memotivasi peserta didik dalam penyusunan serta melogika karakter tokoh pada *puzzle BePe*. *Puzzle BePe* relevan digunakan untuk memecahkan masalah karena *puzzle BePe* memuat nilai-nilai, seperti melatih kesabaran, kelincahan tangan dan keberanian dalam mengemukakan pendapat. (Rumakhit, 2017) Sebagaimana dideskripsikan dalam tulisan Nasution, *puzzle* bermanfaat bagi peserta didik di antaranya untuk meningkatkan ketertarikan dan berpartisipasi selama proses pembelajaran IPS. Strategi tersebut berhasil memotivasi peserta didik untuk cepat mengerti dan memahami materi pembelajaran. Sehubungan dengan pendapat Nasution (2015) “bahwa belajar adalah yang menghasilkan perubahan pada diri individu, baik aktual maupun potensial”.

Penggunaan *puzzle BePe* membantu peserta didik membangun semangat untuk memperhatikan dengan seksama penjelasan materi yang disampaikan guru menggunakan bantuan *slide power point*. Saat menyampaikan materi IPS terkait bertema Cerita dari kampung halaman guru membahas tradisi dan budaya Indonesia, salah satu contoh adalah khasanah budaya di Kota Salatiga. Peserta didik sangat antusias dalam merespon pertanyaan pemantik dari guru tentang tradisi dan budaya di Kota Salatiga. Peserta didik juga berusaha menghubungkan cerita tokoh dengan unsur budaya lain yang berkembang di Salatiga, seperti tradisi saparan, tumpengan, kuda lumping, dan drumblek. Kemudian dalam pemahaman peserta didik mengenai cerita dari kampung halaman, guru menampilkan sebuah foto yaitu tokoh olahraga (sepak bola) yang berasal dari Kota Salatiga yaitu: Bambang Pamungkas dan Bayu Pradana. Kedua tokoh olahraga asal Salatiga itu digunakan sebagai tokoh inspiratif yang disimbolkan dalam gambar *puzzle BePe*.

Penggunaan *puzzle BePe* membantu peserta didik membangun semangat untuk memperhatikan dengan seksama penjelasan materi yang disampaikan guru menggunakan bantuan *slide power point*. Saat menyampaikan materi IPS terkait bertema Cerita dari kampung halaman guru membahas tradisi dan budaya Indonesia, salah satu contoh adalah khasanah budaya di Kota Salatiga. Peserta didik sangat antusias dalam merespon pertanyaan pemantik dari guru tentang tradisi dan budaya di Kota Salatiga. Peserta didik juga berusaha menghubungkan cerita tokoh dengan unsur budaya lain yang berkembang di Salatiga, seperti tradisi saparan, tumpengan, kuda lumping, dan drumblek. Kemudian dalam pemahaman peserta didik mengenai cerita dari kampung halaman, guru menampilkan sebuah foto yaitu tokoh olahraga (sepak bola) yang berasal dari Kota Salatiga yaitu: Bambang Pamungkas dan Bayu Pradana. Kedua tokoh olahraga asal Salatiga itu digunakan sebagai tokoh inspiratif yang disimbolkan dalam gambar *puzzle BePe*.

Karakter budaya Salatiga turut dibentuk oleh kesuksesan atlet sepakbola, Bambang Pamungkas dan Bayu Pradana. Mereka berdua tidak hanya mampu dalam bidang olahraga namun juga merambah ke dunia akademik. Dalam rangka meneruskan spirit

keolahragaan, kedua atlet ini mengharumkan nama Salatiga dengan cara mendirikan sekolah sepak bola. Dalam kegiatan itu peserta didik mampu memahami dan merespon dengan baik cerita yang menarik karena tokoh yang wajahnya terpampang dalam *puzzle* BePe sangat inspiratif.

Salah satu mata pelajaran yang dianggap masih rendah tingkat pemahamannya peserta didik terhadap materi yang dipelajari yaitu IPS. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai menjadi penyebab utamanya. Disinilah peran media pembelajaran seperti *puzzle* dapat digunakan sebagai suatu alat maupun sebagai media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Menurut Arsyad (2013) menyatakan bahwa semakin banyak panca indra yang dilibatkan dalam proses akuisisi dan pengolahan informasi, semakin kuat pemahaman dan retensi informasi tersebut dalam ingatan. Tujuan pembelajaran IPS di SD Kristen Satya Wacana relevan dengan hasil riset Arsyad (2013) yaitu untuk membentuk sikap atau watak peserta didik agar dapat memecahkan masalah sosial, memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif dan mampu bekerjasama serta membentuk peserta didik memiliki jiwa toleran dalam kehidupan bermasyarakat kebangsaan dan bernegara. Tujuan tersebut akan sulit terwujud apabila guru masih merasa terkendala memanfaatkan media pembelajaran yang terasa masih asing atau jarang diterapkan, Kurangnya pihak-pihak yang memberi motivasi bagi guru untuk mengembangkan berbagai macam media pembelajaran yang dikembangkan, namun pemanfaatannya dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah masih belum merata. Pengembangan kreativitas guru merupakan hal yang krusial dalam menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. *Puzzle* BePe menjadi strategi solutif karena efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, guru perlu terus berinovasi dalam memilih media pembelajaran.

Perspektif Guru

Guru IPS di SD Kristen Satya Wacana berpendapat bahwa materi Cerita dari Kampung Halaman ketika disampaikan kepada peserta didik dengan metode ceramah hasilnya adalah secara umum, guru IPS memiliki pandangan yang beragam terkait penggunaan metode ceramah untuk menyampaikan materi Cerita dari Kampung Halaman. Metode ceramah yang digunakan memiliki kelebihan contohnya dalam efisiensi waktu, metode ceramah ini memungkinkan guru menyampaikan materi yang singkat tetapi dalam hal ini dalam menyusun materi yang dibuat, materi harus dibuat secara logis dan sistematis, tujuannya agar peserta didik lebih mudah dalam mengikuti alur materi yang digunakan. Dengan gaya bahasa yang menarik dan intonasi yang tepat saat menyampaikan materi, peserta didik akan lebih cepat memahami materi yang disampaikan. Materi Cerita dari Kampung Halaman dapat menumbuhkan peserta didik rasa cinta tanah air dan kebanggaan terhadap budaya lokal yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal. Namun metode ceramah juga memiliki kekurangan seperti proses pembelajaran yang berlangsung peserta didik cenderung menjadi pendengar yang pasif dan kurang terlibat aktif dan peserta didik juga kurang interaktif dikarenakan tidak ada kesempatan dalam bertanya, berdiskusi atau berbagi pengalaman pribadi.

Seharusnya dalam memberikan materi harus ada kegiatan lanjutan dan materi yang disampaikan harus relevan, agar materi yang disampaikan tidak cepat dilupakan oleh peserta didik dan disesuaikan dengan pengalaman dan minat peserta didik. Hasil yang diharapkan dalam penggunaan metode ceramah ini dapat bervariasi, hal ini tergantung dalam beberapa faktor seperti: a) kualitas penyampaian guru harus menarik dan lebih efektif dalam menyampaikan materi, b) karakteristik peserta didik, setiap karakteristik peserta didik pasti berbeda-beda dalam hal ini peserta didik yang mempunyai minat tinggi dalam tradisi dan budaya lokal akan lebih antusias dalam memahami materi yang disampaikan, c) penggunaan media pembelajaran media visual seperti gambar dan video, dan d) diadakan kegiatan tindak lanjut seperti kegiatan tanya jawab, diskusi, presentasi, atau proyek yang berkaitan dengan materi yang dapat memperkuat pemahaman peserta didik. Metode ceramah dapat menjadi salah satu cara yang efektif untuk menyampaikan materi Cerita dari Kampung Halaman. Namun, agar pembelajaran menjadi lebih bermakna, guru perlu menggabungkan metode ceramah dengan metode lain yang lebih interaktif dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Setelah guru IPS menggunakan metode inovatif berupa *puzzle* BePe, hasilnya memberikan respons positif dalam proses pembelajaran. Dilihat dari aktivitas peningkatan peserta didik, peserta didik berpartisipasi aktif dan lebih antusias dalam proses pembelajaran. Dalam hal kerja sama *puzzle* BePe mendorong peserta didik untuk saling bekerja sama dalam kelompok sehingga dalam ini akan meningkatkan kemampuan sosial mereka. Peserta didik dilatih untuk memecahkan masalah dalam proses penggunaan *puzzle*, peserta didik dilatih untuk berpikir kritis dan mencari solusi dan strategi dalam menyusun *puzzle* BePe. Peningkatan pemahaman konsep, secara kontekstual *puzzle* dalam pembelajaran IPS dirancang dengan konteks yang dekat dengan kehidupan peserta didik, sehingga mempermudah mereka menghubungkan materi yang telah disampaikan dengan pengalaman sehari-hari. Kemudian dalam peningkatan motivasi belajar *puzzle* BePe dianggap permainan yang menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam belajarnya. *Puzzle* BePe juga memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik, karena dari keberhasilan peserta didik dalam menyusun *puzzle*, peserta didik merasa bangga, puas, dan percaya diri.

Dalam proses pembelajaran menggunakan *puzzle* secara tidak langsung peserta didik dilatih untuk meningkatkan keterampilan seperti: keterampilan berpikir kritis, terampil berkomunikasi, berani menyampaikan ide, serta mampu berdiskusi dengan teman satu kelompok. Perilaku guru IPS SD menyikapi kondisi peserta didik dalam menerima pengetahuan dapat disandingkan dengan sikap dosen dalam memperlakukan mahasiswanya. Hasil riset Listyani juga menginspirasi dalam mempraktikkan metodologi etnografi menggunakan *puzzle* BePe. Dosen berperan meningkatkan kreativitas, imajinasi, dan logika mahasiswa. (Listyani, 2019) Dalam konteks penggunaan *puzzle* BePe, ketiga hal itu juga diterapkan guru bersama peserta didik dalam memaknai serta menginspirasi sosok Bambang Pamungkas dan Bayu Pradana.

Perspektif Peserta Didik

Peserta didik kelas III di SD Kristen Satya Wacana berpendapat bahwa materi Cerita dari Kampung Halaman ketika disampaikan kepada peserta didik dengan metode ceramah hasilnya sangat beragam dan dipengaruhi oleh beberapa hal. Hal yang pertama terkait dengan waktu dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah yang terlalu panjang dapat membuat peserta didik merasa bosan dan kehilangan konsentrasi, waktu yang dilakukan sebenarnya sebentar tapi peserta didik merasa lama. Gaya belajar peserta didik berbeda-beda, ada peserta didik yang lebih mudah memahami materi melalui pendengaran, sementara peserta didik lain lebih visual atau kinestetik, hal tersebut perlu disesuaikan guru. Dalam menggunakan metode ceramah materi yang disampaikan dibuat semenarik mungkin, agar peserta didik dapat memahami dengan mudah. Materi Cerita dari Kampung Halaman dapat dibuat menarik dengan cerita yang unik dan penuh imajinasi, materi atau cerita tersebut dapat memperkenalkan peserta didik terkait dengan tradisi dan budaya daerahnya. Dalam menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah, tidak perlu menggunakan bahasa yang sulit dipahami karena peserta didik akan sulit memahami.

Hal-hal yang dapat diinspirasi oleh peserta didik usai mendapatkan pengetahuan tentang tokoh Bambang Pamungkas dan Bayu Pradana adalah munculnya harapan untuk menjadi orang yang berhasil dalam bidang olahraga dan bisa mengaharumkan nama baik Kota Salatiga. Peserta didik mampu mengidentifikasi mengenai konsep pembelajaran IPS berkaitan dengan kehidupan sehari-hari seperti contohnya, jiwa kewirausahaan Bambang Pamungkas untuk mendirikan akademi sepak bola bernama Bintang Pelajar. Hal ini membuktikan spirit kedisiplinan akademik yang terbentuk dalam diri Bambang Pamungkas. Sikap lain yang telah menginspirasi peserta didik adalah kegigihan dan kerja keras Bambang dalam mewujudkan cita-citanya. Sementara, karakter Bayu Pradana di dalam kehidupan bermasyarakat juga menjadi perhatian peserta didik karena dia dikenal sebagai sosok yang sopan dan santun. Keberhasilan Bayu Pradana untuk menjadi atlet sepak bola diperoleh atas kerja keras yang dilakukan dan jiwa sosialnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil riset yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan *puzzle* efektif untuk memotivasi kreativitas guru untuk memanfaatkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pengetahuan sosial yang bersumber dari tokoh lokal lebih mudah diingat dan diimajinasikan peserta didik. Pengetahuan sosial yang bersumber dari tokoh lokal bernama Bambang Pamungkas dan Bayu Pradana terbukti lebih mudah diingat dan diimajinasikan peserta didik. Secara khusus dalam proses pembelajaran IPS di kelas III di SD Kristen Satya Wacana Salatiga, guru telah berhasil menunjukkan manfaat *puzzle* BePe untuk memantik semangat peserta didik dalam menerima asupan pengetahuan bertema Cerita dari Kampung Halaman.

Ilustrasi tokoh *puzzle* BePe juga memantik perilaku kritis peserta didik. Tulisan ini tidak bertujuan membandingkan antara metode ceramah dengan penggunaan media inovatif berupa *puzzle*. Hal penting yang dapat dipelajari dari penggunaan *puzzle* BePe adalah karakter Bambang Pamungkas dan Bayu Pradana telah menginspirasi peserta didik. Spirit kedisiplinan seorang atlet sepak bola patut diteladani. Selain di bidang olahraga, ternyata jiwa kewirausahaan yang ada pada kedua atlet Salatiga tersebut dapat dicontoh melalui konsistensinya mendirikan akademi sepak bola. Salatiga tidak sekedar diinspirasi oleh peserta didik sebagai kota olahraga namun juga kota pendidikan.

Hal menarik lainnya adalah sikap guru IPS SD untuk melibatkan secara aktif peserta didik dalam mengoperasikan *puzzle* BePe telah berhasil meminimalkan rasa bosan peserta didik dalam memahami materi IPS. Hal ini berakibat pada respons guru IPS SD dalam meningkatkan kreativitasnya. Guru menemukan kesadaran bahwa proses pembelajaran tidak hanya bertumpu pada hal teknis pembuatan media yang memakan banyak waktu. Melalui riset ini, guru dan peserta didik menyadari bahwa ada sisi lain yang penting. Yaitu proses mengimajinasi dan menginspirasi tokoh. Unsur psikologis ini tidak dapat diabaikan dalam pembelajaran IPS SD. Pemerolehan pengetahuan IPS berhasil memenuhi capaian pembelajaran karena kerja kolaboratif guru dan peserta didik untuk memunculkan respons berkualitas.

Referensi

- Anggraeni, N. O. (2023, Januari). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 8 No. 1, 22-35.
- Arsyad, A. (2013). Media Pembelajaran. Jakarta. *Rajagrafindo Persada*, hlm. 11.
- Darmadi. (2017). Pengembangan Metode pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa. (Jakarta : Depublish, 2017)
- Darmiah. (2021). Hakikat Peserta Didik dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Mudarrisuna, Media Kajian Pendidikan Agama Islam* 11(1).
- Dasaopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Kajian Ilmu -Ilmu Keislaman*, 03 No. 2.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments (pp. 9-15)*. . ACM.
- Happyanto, R. (2013). Pembelajaran Inovatif. Jakarta. Duplish
- Listyani. (2019). The Use of a Visual Image to Promote Narrative Writing Ability and Creativity. *Eurasian Journal of Educational Research*, 80, 193-224.
- Majid, A. (2017). Strategi Pembelajaran. Bandung. PT Remaja Rosdakarya, hlm.19.
- Marvasti, A. (2004). Qualitative Research in Sociology: An Introduction. *Sage Publications Inc., Thousand Oaks*, 35-36.
- Mertler, C. A. (2011). Action Research, Mengembangkan Sekolah Memberdayakan Guru. *Pustaka Pelajar*, 212-213.
- Morrison, S., & Saxton, L. (2018). Teaching Social Studies: A Methods Approach.

- Mulyasa, E. (2006). Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, Suatu Panduan Praktis. hlm. 35.
- Nasution, A. H. (2015). Manajemen Sarana dan Prasarana dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. Studi Multi Kasus di MTsN Pucanglaban dan MTsN Bandung Tulungagung.
- Nisak, R. (2011). Lebih dari 50 Game Kreatif Belajar-Mengajar. Yogyakarta. Diva Press, hlm. 110.
- Nurpratiwiningsih, L. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kontekstual*.
- Purwiyastuti, W. (2023). Asah Imajinasi via Ekskursi Kesejarahan: Metode Pengayaan Materi Pelajaran IPS bagi Peserta Disik SD dan SMP di Kota Salatiga Tahun 2022.
- Roqib, M. (2009). Ilmu Pendidikan Islam, Pengembangan Pendidikan Integratif di Sekolah, Keluarga, dan Masyarakat. *LKiS Yogyakarta*, hlm. 59.
- Rosdijati, N. (2012). Panduan Pakem IPS SD. Jakarta. Erlangga, hlm. 34.
- Rumakhit, N. (2017). Pengembangan Media Puzzle untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan. *Jurnal Simki pedagogia, vol 01 (2)*, hlm. 6.
- Soebachman, A. (2012). *Permainan asyik bikin anak pintar*. Yogyakarta: IN AzNa Books.
- Sugiono. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D. *Alfabeta edisi kedua*, hlm. 7.
- Tambak, S. (2014). Metode Ceramah Konsep dan Aplikasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Tarbiyah, 21, Nomor 21*.