

Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Tema 5 Subtema 2 Kelas V MI Nurul Hikmah Tolada Kecamatan Malangke Kabupaten Luwu Utara

Mirda, Nursyamsi, Bungawati

Institut Agama Islam Negeri Palopo

mirda0057_mhs19@iainpalopo.ac.id

Abstract

Pengembangan merupakan suatu rancangan dalam pembuatan media dalam proses pembelajaran. Pada proses pembelajaran IPA tentang rantai makanan pada hewan siswa kurang aktif dalam belajar dan hanya mengandalkan buku paket. Oleh karena itu, media puzzle rantai makanan mampu menyampaikan materi secara jelas, cara menggunakannya sangat mudah dan menarik bagi peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah : (1) untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media puzzle (2) untuk mengetahui desain pengembangan media puzzle (3)

Tujuan penelitian ini adalah : (1) untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media puzzle (2) untuk mengetahui desain pengembangan media puzzle rantai makanan (3) untuk mengetahui kevalidan pengembangan media puzzle (4) untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media puzzle yang dikembangkan di kelas V MI Nurul Hikmah Tolada.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan Research And Development (R&D). Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu: (1) analisis kebutuhan (2) desain pengembangan (3) uji kevalidan (4) uji kepraktisan. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah : proses pengembangan media puzzle rantai makanan dimulai melakukan pengumpulan data dan informasi dengan menganalisis kurikulum di sekolah. Berdasarkan hasil validitas media puzzle rantai makanan telah divalidasi dengan kategori diantaranya ahli media mendapatkan nilai 75% dengan kategori valid. Sedangkan ahli materi mendapatkan nilai persentase 96,42% dengan kategori sangat valid. Hasil yang sangat memuaskan dan positif dengan nilai akhir yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan sebesar 94,44% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respon uji coba dengan 9 peserta didik dan seorang pendidik yakni guru kelas V dengan nilai akhir yang diperoleh dari hasil uji kepraktisan sebesar 83,75% dengan kategori sangat praktis.

Keywords: Pengembangan, Media Puzzle, Rantai Makanan

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003). Pendidikan menjadi sangat penting karena tolak

ukur manusia yang paham akan hakekatnya sebagai manusia yang sebenarnya itu ditentukan oleh pendidikan.

Dwi purwati (2016:74) menyatakan bahwa salah satu pendorong berkembangnya pendidikan adalah proses pembelajaran, baik itu berupa model, media mengajar guru atau metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pendidik berusaha mengembangkan media agar peserta didik mampu menghadapi perubahan zaman saat ini, serta pendidik perlu meningkatkan keterampilannya dalam memproduksi dan membuat media pembelajaran sehingga pembelajaran dapat mengalami peningkatan. Di dalam proses pembelajaran harus memiliki keterampilan khusus yang dapat mengantarkan peserta didik untuk memfokuskan perhatiannya secara penuh pada pelajaran, karena itu pendidik harus mengembangkan media yang mampu mengalihkan perhatian peserta didik.

Pengembangan atau development merupakan suatu rancangan dalam pembuatan, sehingga media pembelajaran puzzle ini sangat cocok digunakan untuk proses pembelajaran, pengembangan media ini sangat efektif untuk peserta didik maupun pengajar dimana pengajar lebih mudah dalam menjelaskan apa yang akan diajarkan kepada peserta didik. Saat ini perkembangan teknologi telah dapat membuat banyak pilihan jenis media pembelajaran antara lain media cetak, media audio visual, media grafis, media 3 dimensi, dan Computer Assited Instruction (CIA). Media mempunyai keefektifan masing-masing, tujuan menggunakannya tetap sama yaitu meningkatkan keefektifan dan keefesienan proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran kurikulum 2013 saat ini pengajar hanya sebagai pemberi materi dan siswa yang lebih mengembangkan materi dalam proses pembelajaran. Pengembangan media puzzle ini sangat efektif untuk melatih siswa untuk berfikir kreatif dan mengembangkan pengetahuan dalam proses belajar. Pengembangan media puzzle ini bertujuan agar siswa melihat langsung dalam proses pembelajaran, hal itu untuk mengatasi masalah kurangnya pemahaman peserta didik serta kebosanan dan ketidaktertarikan dalam belajar maka pengembangan media puzzle sangat cocok agar peserta didik lebih tertarik dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari 9 peserta didik hanya 2 yang mampu mengetahui urutan rantai makanan pada hewan dan masih banyak pengajar mengalami kesulitan dalam mengajar pada kurikulum 2013 serta pengajar tidak menggunakan media/alat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran lebih baik menggunakan media daripada tidak, sehingga pendidik lebih mudah dalam mengajar dan peserta didik lebih memahami materi apa yang diajarkan oleh pendidik.

Berdasarkan masalah peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran. Salah satu media yang akan dikembangkan yaitu media puzzle yang akan lebih memaksimalkan dalam proses pembelajaran dan membuat peserta didik untuk berfikir kreatif dalam belajar, serta siswa lebih mengetahui materi apa yang diajarkan oleh pengajar. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mengambil judul "Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Tema 5 Subtema 2 Siswa Kelas V MI Nurul Hikmah Tolada", alasan peneliti mengambil judul ini karena saya ingin mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengetahui materi jenis dan rantai makanan pada hewan. Melalui pengembangan media puzzle ini pendidik dapat memberikan suasana yang berbeda dalam memberikan suatu materi dan peserta didik tidak mudah lupa materi yang akan diajarkan oleh seorang pendidik dalam mengajar.

Rumusan masalah penelitian ada 4 antara lain : (1)Bagaimanakah analisis kebutuhan pengembangan media puzzle terhadap siswa kelas V MI Nurul Hikmah

Tolada? (2)Bagaimanakah desain pengembangan media puzzle rantai makanan terhadap siswa kelas V MI Nurul Hikmah Tolada? (3)Bagaimanakah kevalidan media puzzle rantai makanan terhadap siswa kelas V MI Nurul Hikmah Tolada? (4)Bagaimanakah kepraktisan media puzzle rantai makanan kelas V MI Nurul Hikmah Tolada?.

Tujuan penelitian diambil dari rumusan masalah (1)Untuk mengetahui analisis kebutuhan pengembangan media puzzle terhadap siswa kelas V MI Nurul Hikmah Tolada. (2)Untuk mengetahui desain pengembangan media puzzle rantai makanan terhadap siswa kelas V MI Nurul Hikmah Tolada (3)Untuk mengetahui kevalidan pengembangan media puzzle rantai makanan terhadap siswa kelas V MI Nurul Hikmah Tolada. (4)Untuk mengetahui kepraktisan media puzzle rantai makanan kelas V MI Nurul Hikmah Tolada.

Permadi arfian (2018:ii) Penelitian dengan judul penelitian “Pengembangan Permainan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Algoritma pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di SMK Negeri 1 Magelang” yang disusun oleh mahasiswa jurusan Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta (2018). Skripsi ini membahas tentang permainan puzzle yang digunakan sebagai media pembelajaran konsep dasar algoritma serta menguji kualitas permainan layak digunakan dengan hasil pengujian fungsionalitas dan compatibility mendapatkan persentase kelayakan media. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengembangan permainan puzzle sebagai media pembelajaran algoritma pada mata pelajaran pemrograman dasar kelas X Di SMK Negeri 1 Magelang.

Metode

Metode penelitian pengembangan ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan sebuah metode penelitian yang biasa digunakan untuk mengembangkan produk-produk dalam pembelajaran. Sugiyono menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang memiliki tujuan untuk membuat produk tertentu, yang mana produk lama yang dikembangkan menjadi produk baru. penelitian dan pengembangan di bidang pendidikan diawali adanya kebutuhan permasalahan yang membutuhkan pemecahan dengan menggunakan suatu produk tertentu.

Jenis Penelitian media puzzle rantai makanan untuk siswa sekolah dasar kelas V ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R & D). Peneliti melaksanakan di MI Nurul Hikmah Tolada, tepatnya di Desa Tolada, Jl. Batang Lumbang, Kec. Malangke, Kab. Luwu Utara. Subjek peneliti adalah pendidik dan peserta didik MI Nurul Hikmah Tolada, sedangkan objek penelitian adalah media puzzle mata pelajaran IPA materi ekosistem tema 5 subtema 2 kelas V MI Nurul Hikmah Tolada Kabupaten Luwu Utara.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan borg and gall yang terdiri dari 10 tahapan tetapi peneliti menyederhanakan menjadi lima tahapan karena keterbatasan waktu, tenaga dan materi. Berikut uraian tahapan peneliti:

1. Tahap pengumpulan data, Pada tahap ini penelitian menentukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

2. Tahap perencanaan, pada tahap ini peneliti menentukan desain media dan materi.
3. Tahap pengembangan produk, pada tahap pengembangan produk peneliti memulai mengumpulkan bahan kemudian mengembangkan media.
4. Tahap uji coba lapangan awal, pada tahap ini peneliti menguji coba penggunaan media yang telah dikembangkan di kelas V MI Nurul Hikmah Tolada.
5. Tahap penyempurnaan produk awal, peneliti melakukan perbaikan produk yang telah diuji coba apa kekurangan dari media yang telah dikembangkan.

Subjek penelitian ini adalah pendidik dan peserta didik kelas V MI Nurul Hikmah Tolada dengan jumlah 9 peserta didik yang menggunakan media pembelajaran puzzle yang dikembangkan. Teknik yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data adalah wawancara, angket, dan dokumentasi. Data dari angket merupakan data kualitatif yang diakumulatiskan menggunakan skala likert yang berkriteria empat tingkat kemudian dianalisis melalui perhitungan persentase rata-rata skor item pada tiap jawaban dari setiap pertanyaan dalam angket.

Tabel 1 Kelayakan Media	
Skor	Katagori
1	Sangat kurang
2	Cukup
3	Baik
4	Sangat baik

Untuk menentukan skor penilaian hasil validasi produk, peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Untuk menginterpretasi nilai validitas, maka digunakan pengklasifikasian validitas seperti yang ditunjukkan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2 Kriteria validasi ahli	
Interval	Kriteria kelayakan
81%-100%	Sangat valid
61%-80%	Valid
41%-60%	Cukup valid
21%-40%	Kurang valid
0%-20%	Tidak valid

Teknik analisis data praktikalitas yaitu dari hasil pendidik dan peserta didik yang kemudian dicari persentasenya dengan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan kategori praktikalitas instrumen media pembelajaran berikut :

Tabel 3 Kategori praktikalitas puzzle

Nilai%	Kategori
81%-100%	Sangat praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup praktis
21%-40%	Kurang praktis
0%-20%	Tidak praktis

Hasil

Hasil pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan menerapkan prosedur pengembangan model borg and gall sesuai dengan yang telah ditentukan sebelumnya yaitu melakukan pengumpulan data, desain pengembangan, kevalidan media puzzle, dan kepraktisan media puzzle.

1. Tahapan pengumpulan data

Tahapan pengumpulan data yang dilakukan mengumpulkan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum di sekolah. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa siswa telah menyukai media pembelajaran yang konret dan lebih menyukai media yang dapat mereka gunakan serta dapat mereka lihat secara langsung dan tidak berangan-angan saja.

2. Tahapan desain pengembangan

Langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu melakukan perancangan untuk mengembangkan produk. Design atau perancangan produk dilakukan dengan beberapa proses yaitu pemilihan materi dan membuat rancangan media puzzle.

a. Pemilihan materi

Pengumpulan data dilakukan setelah menganalisis standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator serta bahan ajar lainnya. Pengumpulan data berupa materi dapat dilihat pada buku siswa yang digunakan guru dalam mengajar peserta didik pada materi IPA. Setelah data semua terkumpul, maka selanjutnya dilakukan adalah membuat rangkuman materi IPA.

b. Membuat rancangan media puzzle

Membuat rancangan untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran IPA tentang jaring-jaring makanan, maka ada beberapa komponen yang perlu dicantumkan dalam media pembelajaran agar tersusun rapih, sistematis dan mencapai tujuan pembelajaran. Membuat rancangan media puzzle harus memilih beberapa pilihan yaitu :

- 1) Pemilihan bahan media, pemilihan bahan ini sangat harus dilakukan agar media dapat digunakan dalam waktu yang lama dan dapat digunakan terus menerus dalam materi yang sama.
- 2) Pemilihan warna media, pemilihan warna harus dilakukan dalam pembuatan media agar proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian dan dipahami oleh peserta didik.
- 3) Pemilihan gambar media, pemilihan gambar harus dilakukan dalam pembuatan media agar peserta didik mengetahui dan memahami materi yang diajarkan oleh pendidik. Pemilihan gambar media harus sesuai dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan, jika salah pemilihan gambar maka materi yang diajarkan akan sulit dipahami oleh peserta didik.

3. Tahapan Kevalidan media puzzle

Langkah selanjutnya yaitu pengembangan produk, setelah melakukan pengembangan produk maka selanjutnya dilakukan penilaian kelayakan media dan materi oleh validator. Aspek yang dinilai dari validator yaitu kemenarikan media, ketahanan media dan fisik media, sedangkan ahli materi menilai aspek materi dan penyampaian materi.

Gambar 1 Hasil validasi ahli media

No.	Aspek Yang Dinilai	Validasi	Skor Maks	%	Kategori
1.	Kemenarikan media <i>puzzle</i>	3	4	75	Valid
2.	Keserasian gambar	3	4	75	Valid
3.	Gambar yang digunakan jelas dan mudah dipahami	3	4	75	Valid
4.	Kemenarikan visualisasi dalam media <i>puzzle</i>	3	4	75	Valid
5.	Kemenarikan isi materi pada media <i>puzzle</i>	3	4	75	Valid
6.	Komposisi gambar pada media <i>puzzle</i>	3	4	75	Valid
7.	Kesesuaian gambar dengan materi yang disajikan	3	4	75	Valid
8.	Menggunakan arahan dan petunjuk yang jelas, sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda	3	4	75	Valid
9.	Gambar berkaitan langsung dengan materi pelajaran atau konsep yang dibahas	3	4	75	Valid
10.	Efisiensi penggunaan media dalam kaitannya dengan waktu	3	4	75	Valid
Jumlah		30	40	750	Valid
Rata-rata				75,00	Valid

Tingkat kevalidan pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan sangat penting, media pembelajaran dikatakan valid apabila memenuhi kreteria uji validasi yang dilakukan sebelum media di uji cobakan. Adapun hasil validasi yang diperoleh dari validator yang telah dipaparkan sebelumnya, yaitu presentasi validasi ahli media yaitu dengan nilai rata-rata 75% dengan kategori valid.

Gambar 2 Hasil validasi ahli materi

No.	Aspek yang dinilai	Validasi	Skor Maks	%	Kategori
1.	Kesesuaian dengan RPP	4	4	100	Sangat valid
2.	Kebenaran konsep/materi	4	4	100	Sangat valid
3.	Kesesuaian materi pembelajaran	4	4	100	Sangat valid
4.	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran	4	4	100	Sangat valid
5.	Kejelasan uraian materi pada media pembelajaran	4	4	100	Sangat valid
6.	Kejelasan materi dan gambar dalam pembelajaran	4	4	100	Sangat valid
7.	Bahasa yang digunakan untuk menjelaskan materi mudah	3	4	75	Valid
Jumlah		27	28	675	
Rata-rata				96,42	Sangat valid

Adapun hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi yaitu dengan nilai rata-rata 96,42% dengan kategori sangat valid

4. Tahapan kepraktisan media puzzle

Adapun hasil praktikalitas media diperoleh dengan memberikan angket praktikalitas kepada 1 orang pendidik dan 9 orang peserta didik kelas V. Hasil analisis angket praktikalitas oleh pendidik terhadap media puzzle menunjukkan bahwa penilaian untuk ketiga aspek yaitu 5 aspek dalam kategori sangat praktis.

Aspek yang dinilai yaitu aspek kemudahan penggunaan, aspek kesesuaian dengan materi, aspek efisiensi waktu, mudah diimplementasikan dan aspek daya tarik media puzzle kepada peserta didik dalam proses pembelajaran.

Gambar 3 Hasil angket pendidik

No.	Aspek yang dinilai	Skor yang diperoleh	Presentase (%)	Kategori
1.	Kemudahan penggunaan media	7	87,5	Sangat praktis
2.	Kesesuaian dengan materi	13	81,25	Sangat praktis
3.	Efisiensi waktu	3	75	Praktis
4.	Mudah diimplementasikan	7	87,5	Sangat praktis
5.	Daya tarik	14	87,5	Sangat praktis
Jumlah		48	418,75	
Rata-rata			83,75	Sangat praktis

Dari hasil praktikalitas oleh pendidik wali kelas V mendapatkan skor rata-rata 83,75% yang berada di kategori sangat praktis.

Gambar 4 Hasil angket peserta didik

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor Yang diperoleh	Persentase (%)	Kategori
1.	Kemudahan penggunaan media	34	94,44	Sangat praktis
2.	Kesesuaian dengan media	33	91,67	Sangat praktis
3.	Efisiensi waktu	34	94,44	Sangat praktis
4.	Mudah diimplementasikan	34	94,44	Sangat praktis
5.	Daya tarik	35	97,22	Sangat praktis
Jumlah		170	472,21	
Rata-rata			94,44	Sangat praktis

Dilihat dari hasil analisis pada lembar instrumen praktikalitas oleh peserta didik, maka media puzzle rantai makanan mencapai tingkat kepraktisan dengan rata-rata persentase dari respon peserta didik yaitu 94,44% dengan kategori sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan media puzzle rantai makanan pada pokok bahasan jaring-jaring makanan di MI Nurul Hikmah Tolada, sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran disekolah.

Penutup

Simpulan

Pengumpulan data menjadi 2 yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Kedua analisis tersebut menghasilkan data kualitatif. Pertama analisis kebutuhan adalah untuk mengetahui masalah yang ada dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak memahami materi yang telah diajarkan. Kedua, analisis kurikulum adalah untuk mengetahui materi, standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

Desain pengembangan media adalah tahan membuat media dengan memilih materi, memilih bahan, memilih warna dan memilih gambar. Pemilihan desain pengembangan media agar dalam proses pembelajaran peserta didik tertarik dan aktif dalam belajar. Berdasarkan hasil uji validitas media puzzle pembelajaran IPA pada pokok jaring-jaring makanan diperoleh persentase dari validator ahli media memperoleh persentase rata-rata 75% dengan kategori "valid".

Berdasarkan hasil uji praktikalitas pendidik dan peserta didik terhadap media puzzle pembelajaran IPA pada pokok jaring-jaring makanan diperoleh persentase sebesar skor rata-rata 88,68% dengan kategori "sangat praktis".

Saran

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan, sehingga perlu dilakukan tindak lanjut untuk memperoleh bahan ajar media yang baik dan berkualitas. Oleh karena itu, peneliti menyarankan Bahan ajar berupa media materi jaring-jaring makanan dapat digunakan oleh peserta didik dan pendidik mata pelajaran IPA pada saat proses pembelajaran dikelas.

Reference

- Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-quran", Diklat Teknis, Vol. 6, No. 2, (Bandung, 2 Juli-Desember 2018).
- Abu Abdullah Muhammad bin Yazid Al-Qazwiiniy, Sunan Ibnu Majah, Kitab. Al-Adab, Juz. 2, No. 3671, (Beirut – Libanon: Darul Fikri, 1982 M), h. 1211.
- Anas Sudijono, pengantar statistic, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012).
- Aslan Abidin, "Pengaruh Islam Dalam Perubahan Nama Diri Suku Bugis: Sebuah Tinjauan Sejarah," IBDA` : Jurnal Kajian Islam Dan Budaya 14, no. 2 (2016): 676.
- Bahar, "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sd Dikabupaten Gowa", Publikasi Pendidikan, Vol 9, No. 1, (Yogyakarta, 11 juni 2019), 77-78.
- Catib, "Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut", Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 5 No. 2 (Bandung 21 agustus 2011), 123.
- Dwi purwati dan Muhammad Hajarul Aswad, "Efektivitas Metode Pembelajaran Aktif Tipe Group Exchange(GGE) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Medan", Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan Alam, Vol 4, No, 1, (Maret 11 juni 2016), 74.
- Desmita Rohadatu Aisy, "Pengembangan Media dengan Pendekatan Saitifik pada Materi IPA", Pendidikan Sains dan Matematik, Vol 8, No. 1, (18 Juni 2019), 61-71.
- Dessy Wardiah, "Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Pubian, Lampung Tengah", Skripsi : Program Studi Pendidikan

Sejarah FKIP Universitas PGRI Palembang, (Palembang, 15 Desember 2019), 234.

Dwi Rahmawaty, "Pengembangan Media Puzzle Interaktif pada Materi Interaksi MakhluK Hidup dengan Lingkungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII Surabaya," Skripsi : Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,(14 januari 2012): 317-327.

Edi Setiyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasisi Flash Book pada Siswa Kelas V di Kota Medan", Pendidikan Indonesia, Vol. 18, No. 1, (Medan, 30 mei 2020).

Gagne dan Briggs,"Teori Pembelajaran Gagne dan Brigs", Pendidikan Indonesia, (19 Februari 2002), 25-27.

Gista rasti, Pengantar Media Puzzle Pembelajaran , Cet.I. Jakarta: Ciputat Pres, 2009.

Hamdami Hamid, "Puzzle Problem Solving Untuk Meningkatkan Partsipasi dan Hasil Belajar Siswa", Pendidikan dan Pengajaran, Vol. 2 No. 1 (Enrekang, 24 maret 2009), 118.

Husna, "Pengembangan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SMP Negeri 4 Banten, Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan, Vol 5, No, 1, (Banten 17 januari 2020):45.

Indah Nuraini, "Peran Guru Pendidikan Guru Madrasah dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Religius pada Peserta Didik di SMP Katolik Widyatama Kota Batu Tahun Ajaran 2016/2017" (IAIN Tulungagung, 2017).

Kementrian Agama RI, Al-Qur'an AL-Karim (Bogor : Unit Percetakan Al-Qur'an, 2018).

Kementrian Agama RI, Al-Quran dan Terjemahan (Bogor : Unit Percetakan Al-Qur'an, 2019)

Lutfi Andi Darmawan, "Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak pada Tema Ekosistem", Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Vol 3, No. 1, (Semarang, 2019), 16.

Madinatul, " Mengembangkan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik", Inovasi Penelitian,Vol. 1, No. 4, (Bandung, 4 September 2017),673.

Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara, and Maissy Pratiwi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle', Jurnal Online Informatika, 2.2 (2018). 121.

Mahmud Yunus, Ilmu Mustalah Hadis,(Jakarta, PT. Hidakarta Agung, 1984).

- Moh . Arief, “Pengembangan Media Puzzle Jawa pada Mata Pelajaran Bahasa Jawa Materi Aksara Jawa Kelas III”, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, (Bayuwangi, 03 januari 2018),10.
- Ni Made, “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan di kelas I SD Widya Kumara Bali” Skripsi : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Pendidikan Ganesha Bali, (Bali, 03 Januari 2020),416
- Permadi Afrian, “Pengembangan Permainan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Algoritma pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X Di SMK Negeri 1 MAGELANG” Skripsi : Program Studi Pendidikan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta,(02 september 2018):ii.
- Putu Trisna et al., “JA-KO Balinese Pizza : Game Edukasi Interaktif Jaringan Komputer” 3 (2014): 80–87.
- Purnanindya and Munir, “Pengembangan Game Edukasi Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran TIK Untuk Siswa Kelas 3 SD Negeri Pujokusuman 2 Yogyakarta.”.
- Pupung Rahayu Novianti, “Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang”, Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1, No. 1, (Sumedang, 2 Juni 2017).
- Robi Rianda, “Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Melalui Media Puzzle di Kelas V MIN 2 Kota Banda Aceh” Skripsi : Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam, Banda Aceh, (13 April 2018):v.
- Sukamadinata, “Pengembangan Media Pembelajaran Trainer Kit Teknik Digital Berbasis Cooperative Learning Approach”, Pendidikan, Vol.12 No. 2, (Serang, 2 Agustus 2013), 164.
- Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D), (Bandung: Alfabet, 2016).
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. Sistem Pendidikan Nasional. 8 Juli 2003 Lembaga Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 4301. Jakarta.
- Widoyoko, “ Evaluasi Program Pembelajaran”, Pendidikan dan Ekonomi, Vol. 1 No. 2 (Semarang 2012) 108-112.
- Wina Sanjaya, Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran, (Jakarta: kencana, 2005.