

PEMANFAAT *PUZZLE* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DI UPT SD NEGERI 02 GRESIK

Ismail Marzuki¹, Sifa'atur Rohma Agustina²
 PPG PGSD-FKIP, Universitas Muhammadiyah Gresik, Jawa Timur, Indonesia
¹ ismailmarzuki@umg.ac.id, ² sifaaags@gmail.com

Abstrak : Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan keefektifan media puzzle dalam pembelajaran untuk keaktifan siswa. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kualitatif menggunakan metode *deskriptif*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah *observasi*, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis datanya menggunakan analisis yang dikembangkan oleh Mils dan Hubberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media puzzle dalam aktivitas belajar siswa di UPT SD Negeri 02 Gresik melalui penggunaan media pembelajaran puzzle. Pemanfaatan teka teki pada mata pelajaran pedagogi Pancasila. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* pada kelas 5 pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di UPT SD Negeri 02 Gresik terbukti bisa meningkatkan keaktifan siswa dan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Pembelajaran yang berkualitas adalah pembelajaran yang proses pembelajarannya dirasa menyenangkan dan bermakna.

Kata Kunci: *media, puzzle, keaktifan, siswa*

EFFECTIVENESS OF PUZZLE AS LEARNING MEDIA FOR STUDENT ACTIVITY AT UPT PUBLIC ELEMENTARY SCHOOL 02 GRESIK

Abstrak : *The purpose of this study is to describe the effectiveness of puzzle media in learning for student activity. The approach of this research is qualitative research using a descriptive method. The data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. The data analysis technique uses analysis developed by Mils and Hubberman which includes data reduction, data casting, and conclusion extraction. This study aims to find out the use of puzzle media in the activities of students at UPT SD Negeri 02 Gresik through the use of puzzle learning media. The use of puzzles in Pancasila pedagogy subjects. The results of the study show that the use of puzzle media in grade 5 in the subject of Pancasila Education at UPT SD Negeri 02 Gresik is proven to increase student activity and make learning fun and not boring. Quality learning is learning whose learning process is fun and meaningful*

Keywords: *Puzzle Media, Student Activeness*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses *transformasi* perilaku menuju kedewasaan (Zuchdi, 2023). Pendidikan merupakan suatu usaha sistematis dan terencana dilakukan secara terus-menerus sepanjang hayat untuk memperbaiki masa depan bagi peserta didik (Syaadah et al., 2022). Pembelajaran adalah bagian penting dari proses pendidikan. Pendidikan tanpa pembelajaran adalah kosong atau tanpa makna. Pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menumbuhkan kesadaran akan arti penting dari materi yang diajarkan. Oleh karena itu keaktifan siswa menjadi penting agar pembelajaran bisa bersahut (Astuti, 2022). Maka dari itu proses belajar mengajar menjadi penting bagi pendidik untuk berkomunikasi antara pendidik dan siswa agar dapat penting memahami pengetahuan yang diperoleh siswa. Komunikasi antara peserta didik dan pendidik yang berlangsung dalam pembelajaran bisa berupa mengemukakan ide, gagasan, dan pendapat termasuk di dalamnya memberikan presentasi (Purwaningsih et al., 2022). Berdasarkan pernyataan tersebut, pendidik harus memberi kesempatan kepada siswa untuk mengungkapkan apa yang mereka pikirkan, sehingga peserta didik dapat

berpartisipasi aktif dan melakukan komunikasi dua arah. Hal ini dapat dicapai sedemikian rupa sehingga siswa dapat aktif saat pembelajaran, sehingga komunikasi tidak hanya sebatas pendidik saja, namun juga memungkinkan siswa mengemukakan pendapatnya terhadap topik pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik (Yasin, 2022).

Setiap pendidik hendaknya mempunyai niat dan tekad untuk menjadi seorang pendidik, karena kemampuan menyampaikan isi pembelajaran sangatlah penting. Hal ini mencakup metode pengajaran dan strategi untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam penyampaian materi pelajaran dan cara agar siswa tidak bosan saat belajar serta berpartisipasi secara antusias dan aktif selama proses belajar (Elitasari, 2022). Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran mengarah pada tingginya hubungan pendidik dan peserta didik, dan juga terciptanya suasana pengajaran yang segar dan kolaboratif dimana semua siswa dapat memanfaatkan keterampilannya secara maksimal. Kegiatan yang diprakarsai siswa juga mengarah pada pembentukan pengetahuan dan keterampilan yang mengarah pada hasil yang lebih tinggi (Mayasari et al., 2022).

Pembelajaran yang dilakukan hendaknya melibatkan siswa, inilah yang disebut pembelajaran yang aktif, Pendidik dalam proses pembelajaran hendaklah berfungsi menjadi pemandu atau *fasilitator* kegiatan pembelajaran, membantu siswa untuk berkembang. Temuan lapangan atau faktanya kadang lain, ada pendidik yang belum mampu mempraktekkan prinsip dan pengetahuan ini. Beberapa pendidik hanya memberikan penjelasan teori dan peserta didik hanya mendengarkan ceramah secara *pasif*. Akibatnya pembelajaran menjadi kaku, monoton dan tidak menyenangkan dan siswa tidak mampu memanfaatkan pengetahuan dan aktivitas yang terbatas (Gawise et al., 2022).

Menggunaan media pembelajaran diyakini dapat menunjang keterlibatan peserta didik selama proses belajar-mengajar dan membantu siswa untuk lebih mudah memahami serta menguasai konten yang disampaikan pendidik (Hasanah et al., 2024). Ini termasuk pendekatan dalam penerapan strategi pembelajaran. Pendidik merupakan salah satu komponen penting yang dapat memengaruhi tingkat keberhasilan siswa. Maka peran pendidik dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya memberikan pelajaran dan memiliki pengetahuan tentang materi pelajaran, tetapi juga harus dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Pendidik senantiasa memberikan bimbingan, mengembangkan antusias belajar siswa, menyelenggarakan aktivitas pembelajaran dengan baik, dan menyediakan informasi yang yang dibutuhkan siswa dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa (Arent et al., 2023).

Penggunaan media belajar pada proses pembelajaran diharapkan siswa bisa berpartisipasi aktif dalam proses belajar (Ariwibowo & Hidayat, 2023). Pembelajaran dengan media *puzzle* adalah salah satu alternatif agar siswa dapat belajar melalui bermain dalam suasana menyenangkan dan gembira, sehingga proses pembelajaran tidak membosankan dan akhirnya tujuan pembelajaran tercapai. Media pembelajaran mengacu pada segala apa yang menyampaikan amanat dan merangsang pikiran. Di samping itu media pembelajaran lain yang dipakai dalam studi ini adalah *teka-teki*. Teka-teki adalah permainan penempatan gambar di mana Anda terlebih dahulu mengocok potongan-potongan gambar dan kemudian menyusunnya kembali dalam bingkai sesuai dengan gambar akhir yang diharapkan. Karena media *puzzle* membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan, maka permainan *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan kinerja belajar siswa. Bermain *puzzle* membantu siswa berpikir dari berbagai sudut pandang ketika menyelesaikan masalah (Baunsele et al., 2023). Selain itu, *Puzzle* juga memerlukan kesabaran dan keterampilan sosial ketika berinteraksi dengan orang lain (teman) agar berlangsung proses belajar aktif dan tingkat keberhasilan belajar siswa meningkat.

Pentingnya media pembelajaran ini sejalan dengan yang menyatakan bahwa pendidik merupakan tenaga kependidikan yang sangat menentukan proses pembelajaran di sekolah. Oleh karena itu, pendidik perlu merancang strategi dalam segala aspek untuk membantu peserta didik memperoleh tujuan dan hasil yang ingin dicapai. Tidak adanya siswa yang tidak bisa diajar, hanya kepemimpinan yang membuat siswa tidak mencapai hasil yang diinginkan. Maka dari itu, sebagai pendidik haruslah bijaksana dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan materi yang sesuai dan tepat diterima siswa (Rindiantika, 2022). Berdasarkan pemaparan tersebut maka penelitian ini ingin menjawab apakah efektivitas *Puzzle* sebagai media pembelajaran untuk keaktifan siswa di UPT SD Negeri 02 Gresik”.

METODE

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian *kualitatif*. Penelitian ini membantu menjelaskan permasalahan yang terjadi di lapangan dan disampaikan dalam bentuk tulisan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *deskriptif*. Penelitian *kualitatif* adalah penelitian yang cara untuk menggali dan memahami makna yang *diinterpretasikan* oleh individu atau kelompok dalam konteks masalah sosial atau kemanusiaan (Suharyat, 2022). Ini selaras dengan pandangan yang menyatkan bahwa penelitian *kualitatif* merupakan suatu metode yang bertujuan untuk memahami fenomena sosial dari perspektif partisipan (Wakarmamu, 2022). Penelitian *kualitatif dengan metode deskriptif* bertujuan untuk memberikan gambaran yang detail dan mendalam tentang suatu hal berdasarkan pengamatan atau wawancara (Sutisna, 2021). Kegiatan penelitian *kualitatif* bisa ditingkatkan dengan cara mendokumentasikannya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *deskriptif* untuk memahami fenomena *Puzzle* sebagai alat pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa di UPT SD Negeri 02 Gresik”.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan observasi/pengamatan, wawancara, dan mengumpulkan berbagai dokumen (Maulida, 2020). Peneliti melakukan pengamatan untuk melihat proses pembelajaran di kelas. *Observasi* dilakukan secara langsung selama proses penelitian. Peneliti juga melakukan wawancara *semi terstruktur* dengan pertanyaan yang diajukan telah dipersiapkan sebelumnya oleh peneliti dan disempurnakan di lapangan. Dokumen digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data pendukung penelitiannya. Keabsahan data yang digunakan dalam artikel bergantung pada penggunaan berbagai sumber informasi dan metode penelitian.

Data penelitian ini diolah menggunakan teknis analisis data yang dikembangkan Miles dan Huberman (Rianto, 2020). Analisis dilakukan dengan tiga tahapan : 1) Reduksi data merupakan proses mengklasifikasikan, mengarahkan, dan membuang data yang tidak relevan. 2) Penyajian data merupakan bagian dari studi gambar dan merupakan hasil dari proses menggambarkan data dalam bentuk arti kata dalam bentuk tulisan ringkas, grafik dan lainnya. 3) Menyimpulkan adalah bagian dari mengolah data yang telah diperoleh untuk menentukan pentingnya dari penelitian yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan 2 kali pertemuan masing masing terdiri atas 2 jam Pelajaran. Tahapan penelitian lazimnya penelitian tindakan mulai dari perencanaan yaitu menyiapkan media dan lembar observasi kemudian tahap pelaksanaan yaitu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle. Pada tahap kedua ini sekaligus dilakukan *observasi* siswa oleh *observer*. Pembelajaran dilaksanakan secara klasikal di kelas 5 yang dilakukan oleh seorang guru dengan menggunakan puzzle. Hasil *observasi* dinilai dengan kategori sebagaimana tabel 1 berikut

Tabel 1 : Kategori keaktifan siswa

No	Skor	Kategori
1	86-100	Sangat tinggi
2	71-85	Tinggi
3	56-70	Cukup
4	41-55	Rendah
5	20-40	Sangat rendah

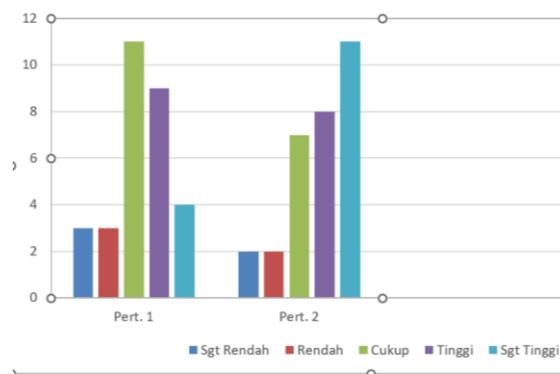
Berdasar hasil *observasi* di pertemuan ke-1 dari 30 siswa, ada 4 (13,3%) siswa keaktifannya sangat tinggi, 9 (30%) siswa keaktifannya tinggi, 11 (36.6%) siswa keaktifannya cukup, 3 (10%) siswa keaktifannya rendah, dan 3 (10%) siswa keaktifannya sangat rendah. Sementara pada pertemuan ke-2 dari 30 siswa, ada 11 (36.6%) siswa keaktifannya sangat tinggi, 8 (26.6%) siswa keaktifannya tinggi, 7 (23.3%) siswa keaktifannya cukup, 2 (6.6%) siswa keaktifannya rendah, dan 2 (6.6%) siswa keaktifannya sangat rendah. Kategorisasi keaktifan ini dilihat dan ditunjukkan oleh

siswa pada saat kegiatan belajar. Data lengkap terkait rekapitulasi keaktifan siswa ini terlihat sebagaimana pada table 2 berikut ini.

Tabel 2 : Rekapitulasi keaktifan siswa

No	Pert.	Kategori	Jumlah	Prosentase
1	1	Sangat tinggi	4	13.3 %
		Tinggi	9	30 %
		Cukup	11	36.6 %
		Rendah	3	10 %
		Sangat rendah	3	10 %
2	2	Sangat tinggi	11	36.6 %
		Tinggi	8	26.6 %
		Cukup	7	23.3 %
		Rendah	2	6.6 %
		Sangat rendah	2	6.6 %

Apabila ditabulasi dalam diagram batang maka keaktifan siswa tersebut akan tampak sebagaimana pada gambar berikut :



Gambar 1 : Gambar keaktifan siswa

Dengan demikian hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* terbukti bisa meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada proses pembelajaran manakala guru menggunakan media. Ketertarikan itu bisa berbeda levelnya mulai sangat tertarik, tertarik, hingga kurang tertarik. Ketertarikan siswa dalam proses belajar ini berimplikasi pada keaktifan mereka dalam belajar. Semakin tertarik mereka akan semakin aktif dalam belajar, demikian sebaliknya. Keaktifan tersebut dibuktikan dengan perhatian, keseriusan, keterbibatan dalam proses hingga ekspresi verbal dan non verbal mereka. Pemanfaatan media *puzzle* dalam pembelajaran ternyata lebih menari daripada guru menggunakan media teka teki. Penggunaan media *puzzle* mendapat respon sangat meraiik dikalangan siswa semenara media teka teki responya menarik. Implikasi ketertarikan ini berbanding lurus dengan sikap atau keaktifan siswa dalam proses belajar.

Belajar dengan media *puzzle* dilakkan oleh pendidik karena memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran untuk mencapai tyujuan pe mbelajaran yang diharpkan. Dalam ha lini pendidik menggunakan media *puzzle* yang terbuat dari krton dan krtas, yang di atasnya gambar ditempel dan dipotong membentuk bentuk menyerupai *puzzle*. Gambar atau font dalam *puzzle* dissuaikan dengan mteri yng diwakili. Dalam langkah berikutnya penddik membagi sswa menjadi 5 klompok dan memberikan 1 *puzzle* setiap kelompok, sesuai yang diungkapkan pendidik kelas 5 yaitu : “*Sebelum mengajarkan mteri, dan memandu sswa dalam menggunakan puzzle ini, saya mengelompokkan siswa menjadi 5 kelompok yang berbeda-beda dan memberikan 1 puzzle kepada setiap kelompok.. Puzzle ini berisi point-point pnting tntang mteri yang akn dibahas selama proses pembelajaran*”.

Saat pembelajaran, peserta didik menjalankan aktivitas mencocokkn potongan-potongan *puzzle*, seperti yang dijelaskan oleh guru kelas : “*Setelah memberikan media kepada peserta didk, mereka mencocokkan potongan puzzle dengan konten yng sedang dipelajari dengan mendengrkan arahan sya*”.

Tujuan menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran adalah agar siswa dapat terlibat aktif selama proses pembelajaran, seperti yang diungkapkan oleh para pendidik di kelas: “*Memfaatkan puzzle media ini akan membuat suasana belajar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan sehingga siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran*”.

Selama observasi peneliti memperoleh pandangan siswa terhadap proses merupakan hasil yang diperoleh terhadap pembelajaran dengan media *puzzle*. Siswa merasa antusias dalam belajarnya. Materi yang diajarkan akan mudah dipahami, menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, tidak menimbulkan stress, bahkan lebih bersifat bermain. Berdasarkan observasi keaktifan siswa setelah menyelesaikan *puzzle* dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini dapat membuat siswa menjadi aktif karena mereka sangat bersemangat dalam belajar menggunakan media *puzzle* ini, sehingga proses pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran.

Media *puzzle* termasuk media visual karena merupakan media berbasis gambar dan hanya dapat dicerna melalui indra penglihatan. Media ini sebagai alat permainan edukatif (APE) untuk melatih otak dan meningkatkan kelincihan pikiran serta tangan. Tujuan dari *puzzle* yang disebut oleh Jamil (2016) adalah untuk meningkatkan kemampuan anak dalam mengenali bentuk, menganalisis mereka terhadap masalah, dan meningkatkan kemampuan kolaborasi.

Pembahasan

Media *puzzle* terbukti bisa meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini senada dengan pernyataan bahwa salah satu manfaat dari *puzzle* adalah dapat meningkatkan semangat dan interaksi antara siswa saat belajar, meningkatkan kesabaran, meningkatkan kemampuan berlogika, meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan, meningkatkan keterampilan sosial, meningkatkan kemampuan motorik halus, dan kognitif (Putri et al., 2022). Siswa di sekolah dasar berada pada tahap ketiga perkembangan kognitif *operasional konkret* yang biasanya terjadi pada usia 7 hingga 11 tahun. Anak masih belum berpikir abstrak. Oleh karena itu, guru perlu menciptakan lingkungan belajar konkret yang membantu anak berpikir logis dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, siswa sekolah dasar masih akrab dengan permainan dan merupakan target *audiens* yang tepat untuk menggunakan media tersebut (Uno, 2022).

Terkait dengan teori di atas, pendidik kelas I di UPT SD Negeri 02 Gresik sering menggunakan *puzzle* dalam proses pembelajaran. Media ini dimanfaatkan dengan membagi menjadi 5 kelompok pembelajaran yang berbeda-beda, dimana setiap kelompok akan diberikan 1 *puzzle*. *Puzzle* ini ditentukan sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Jadi sebelum membagikan *puzzle* kepada kelompok-kelompok, para pendidik memberikan arahan kepada siswa mengenai kaitan *teka teki* ini pada konten yang akan dipelajari. Setelah kelompok belajar menerima materi *puzzle*, mereka mencocokkan potongan *puzzle* tersebut dengan petunjuk-petunjuk yang berisi point-point penting tentang materi terkini yang diberikan atau dipandu oleh guru sehingga membentuk gambaran yang utuh. Siswa sudah mengetahui aturan umum penggunaan media tersebut. Mereka sangat antusias menggunakan media tersebut karena mereka dapat belajar melalui bermain. Oleh karena itu, penggunaan kuis dapat sangat membantu dalam mempelajari cara merangsang belajar.

Pada perspektif pendidik ketertarikan siswa pada pembelajaran adalah sesuatu yang didambakan. Hal ini akan mendorong guru menciptakan media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Media tersebut diharapkan dapat mendorong dan memotivasi keaktifan siswa (Fawwaz et al., 2022). Selaras dengan pendapat yang mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses dimana seseorang memperoleh keterampilan, kemampuan, dan sikap. Terdapat tiga prinsip pembelajaran yaitu 1) perubahan tingkah laku, 2) proses, dan 3) pengalaman.

Dalam hal ini, pendidik perlu menyediakan waktu untuk meningkatkan partisipasi efektif siswa dalam pembelajaran, memberikan materi yang jelas, dan sesuai dengan tujuan pengajaran yang dapat dicapai. Kami lebih menekankan pada keterlibatan siswa, termasuk menyediakan. Selain meningkatkan keterlibatan siswa, kami juga menjelaskan cara untuk siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Artinya mengenali dan mendorong siswa yang kurang terlibat dalam pembelajaran, serta mempertimbangkan penyebab dan upaya untuk membantu siswa diharapkan terlibat lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran (Pasambo & Radia, 2022).

Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran juga dapat memberikan dampak *psikologis* pada siswa dengan membangkitkan keinginan dan minat baru. Dengan menggunakan media *puzzle* dalam

pembelajaran membuat proses belajar mengajar menjadi lebih beragam, siswa lebih *termotivasi* untuk memahami materi yang disampaikan, dan lebih mudah untuk memahaminya. Media pembelajaran membuat pembelajaran semakin menyenangkan (Anggraini & Mahmudah, 2023). Salah satu cara agar siswa aktif di kelas adalah dengan menyediakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang membantu pendidik mengkomunikasikan apa yang diajarkannya kepada siswa selama proses pembelajaran (Dewi & Sari, 2024).

Secara umum siswa kelas 5 UPT SD Negeri 02 Gresik juga menunjukkan minat belajar yang tinggi. Siswa sangat puas apabila pendidik dalam menggunakan media pembelajaran *puzzle* saat proses pembelajaran. Dengan demikian bisa disimpulkan bahwa media *puzzle* sebagai media yang dapat mendukung pembelajaran pendidik dan meningkatkan dorongan mereka untuk belajar serta meningkatkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

PENUTUP

Berdasar hasil penelitian dan pembahasan yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* yang digunakan pada proses pembelajaran mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan pada siswa kelas 5 di UPT Pancasila SD Negeri 02 Gresik dinilai efektif meningkatkan keaktifan siswa. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *teka teki* dinilai belum memuaskan. Saran dari peneliti adalah dalam memilih gambar *puzzle* sebaiknya memilih gambar yang memiliki warna cerah dan tidak terlalu rumit. Saat memotong *puzzle* harus memperhatikan keakuratan *font* agar tidak mengganggu kata-kata yang lain. Dalam penggunaan media di sekolah pendidik hendaknya lebih memperhatikan waktu pembelajaran untuk menjamin penggunaan media bisa diimplementasikan sebaik mungkin.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya sampaikan kepada Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gresik karena telah memberi kesempatan dan pembiayaan artikel ini. Saya juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada teman-teman mahasiswa PPL 2 prodi PPG yang bertugas di UPT SDN 02 Gresik. Terakhir saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kepala sekolah dan guru di UPT SD Negeri 02 Gresik atas dukungan dan partisipasi aktifnya dalam penelitian hingga berhasil menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, M., & Mahmudah, I. (2023). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Matematika. *JEID: Journal of Educational Integration* <https://embada.com/index.php/jeid/article/view/301>
- Arent, E., Thesalonika, E., Azis, F., Shofiyah, S., & ... (2023). PERENCANAAN PENDIDIKAN. *Penerbit Tahta* <http://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/227>
- Ariwibowo, M. F., & Hidayat, I. S. (2023). WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN CANVA. *Community* <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/19000>
- Astuti, M. (2022). *Evaluasi pendidikan*. Deepublish.
- Baunsele, A. B., Wora, T. W., Sooi, A. G., & ... (2023). Pemanfaatan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal* <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/295>
- Dewi, U. R., & Sari, R. (2024). Pemanfaatan Lingkungan sebagai Media Belajar di SDIT Luqmanul Hakim Kota Langsa. *Sagoe Literasi*. <https://journal.sagoeatjeh.or.id/index.php/literasi/article/view/1>
- Elitasari, H. T. (2022). Kontribusi guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan abad 21. *Jurnal Basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/4120>
- Fawwaz, M. I., Akbar, M. F., & ... (2022). Peningkatan Kompetensi Guru SD Melalui Pengembangan Media Belajar Interaktif. *PORTAL RISET DAN* <http://ojs.transpublika.com/index.php/PRIMA/article/view/349>

- Gawise, G., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/2669>
- Hasanah, I. M., Asbari, M., & Wardah, H. (2024). Guru Berkualitas: Esensi Pendidikan Bermutu. *Journal of Information Systems and ...*. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/1032>
- Maulida, M. (2020). Teknik pengumpulan data dalam metodologi penelitian. *Darussalam*. <http://ojs.iai-darussalam.ac.id/index.php/darussalam/article/view/39>
- Mayasari, N., Arifin, M. M., Purnomo, D., Suyitno, M., & ... (2022). *Perencanaan Pendidikan*. books.google.com. https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=Qu6hEAAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PA1%5C&dq=pendidikan%5C&ots=jexY0wfl9X%5C&sig=dcf-c_1ydrDQnF70boHqdEPQ2tA
- Pasambo, E., & Radia, E. H. (2022). Meta analisis pengaruh multimedia sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/2533>
- Purwaningsih, I., Oktariani, O., & ... (2022). Pendidikan sebagai suatu sistem. ... *Pendidikan*. <http://e-journal.undikma.ac.id/index.php/visionary/article/view/5113>
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & ... (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar ...*. <https://www.bajangjournal.com/index.php/JPDSH/article/view/4290>
- Rianto, P. (2020). Modul Metode Penelitian Kualitatif. *Metode Penelitian*.
- Rindiantika, Y. (2022). Motivasi Belajar Siswa dan Pemanfaatan Media Word Wall: Kajian Teori. *Intelegensia: Jurnal Pendidikan Dan ...*. <http://intelegensia.web.id/index.php/intelegensia/article/view/119>
- Suharyat, Y. (2022). *Metode penelitian pendidikan*. books.google.com. <https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=QWu1EAAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PA48%5C&dq=metode+penelitian%5C&ots=eXwaMeuppK%5C&sig=D9DZsyqmeqnmfKID9YwvvRAF9Fc>
- Sutisna, A. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif Bidang Pendidikan*. books.google.com. https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=Z_UfEAAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PA85%5C&dq=metode+penelitian%5C&ots=gb_FOJqFgh%5C&sig=1kQ1EaPPtEibA95HIzQ2hJXEbPs
- Syaadah, R., Ary, M., & ... (2022). Pendidikan formal, Pendidikan non formal Dan Pendidikan informal. ... (*Jurnal Pendidikan ...*). <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/pema/article/view/298>
- Uno, H. B. (2022). *Landasan pendidikan*. books.google.com. <https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=9DxlEAAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PP1%5C&dq=pendidikan%5C&ots=PF1zl4POzU%5C&sig=rV-NHW11tz4Wk5xmwpAviOF11iA>
- Wakarmamu, T. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. repository.penerbiteureka.com. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/408805/metode-penelitian-kualitatif>
- Yasin, I. (2022). Guru Profesional, Mutu Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran. ... *Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*). <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/118>
- Zuchdi, E. D. D. (2023). *Humanisasi pendidikan: menemukan kembali pendidikan yang manusiawi*. books.google.com. <https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=MDyoEAAAQBAJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PP1%5C&dq=pendidikan%5C&ots=5zSjGdF6U1%5C&sig=FCdZkKRBqdGQVui0edom99u1bFs>