

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZEL BERBASIS MAKE A MATCH TEMA 8
SUBTEMA 2 KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU**

**DEVELOPMENT OF MEDIA PUZZEL BASED ON MAKE A MATCH THEME 8
SUBTHEME 2 THE UNIQUE OF THE REGION MY LIVE**

Sunani¹, ABD Manan², Sudawan Supriadi³

^{1,2,3} STIT Al-Hikmah Bumi Agung Way Kanan

Sunanischout@gmail.com¹,
abdmanan440@gmail.com², awanmesutozil@gmail.com³

Abstract

The application of make a match-based puzzle media aims to improve the intelligence and learning achievement of students. This assessment aims to develop learning media teaching materials. The product development results were declared valid for use with a percentage of validation by material experts of 95.45%, the score obtained from validation by media experts was 75% and the score obtained from validation by learning experts was 93.18%. Then the results of product trials obtained from product user responses from students amounted to 90.90%.

Keywords: *Learning Media, Thematic, Puzzle Based Make A Match*

Abstrak

Penerapan media *puzzel* berbasis *make a match* bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan serta prestasi belajar peserta didik. Penilaian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar media pembelajaran. Poduk hasil pengembangan dinyatakan valid untuk digunakan dengan presentase validasi oleh ahli meteri sebesar 95,45 %, hasil skor yang diperoleh dari validasi oleh ahli media sebesar 75 % dan hasil skor yang diperoleh dari validasi oleh ahli pembelajaran sebesar 93,18 %. Kemudian hasil uji coba produk yang diperoleh dari tanggapan pengguna produk dari siswa sebesar 90.90 %.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Tematik, Puzzel Berbasis Make A Match*

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi terjadinya antara guru dengan siswa yang terdapat dalam lingkungan sekolah untuk memperoleh pengetahuan dengan pemanfaatan sumber belajar. (Huda, 2013:2) mengemukakan bentuk dari kegiatan

pembelajaran yaitu pemrosesan informasi yang diumpamakan menyerupai otak manusia yang mempunyai tugas layaknya komputer dimana didalamnya ada input serta penyimpanan informasi.

Menurut (Agus 2013:1) Revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, pemahaman cara belajar anak,

kemajuan media komunikasi dan informasi memberi arti tersendiri terhadap kegiatan pendidikan, tantangan tersebut menjadi landasan utama pentingnya pengelolaan pendidikan dan pembelajaran. (Parmiti, 2014:6) Tujuan pembelajaran dapat dicapai melalui beberapa komponen pembelajaran. Parmiti "komponen system pembelajaran tersebut terdiri atas: a) peserta didik, b) lulusan dengan kompetensi yang diharapkan, d) pendidik, e) kurikulum, f) bahan pembelajaran". Sangat penting untuk melibatkan komponen-komponen tersebut dalam pembelajaran, karena setiap komponen saling terkait satu sama lain. Sejak penetapan kurikulum 2013 guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menyusun perangkat pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada bulan Oktober 2021 SD Negeri 01 Bumi Agung diperoleh hasil berupa data siswa tahun pembelajaran 2021-2022 sebanyak 215 siswa. Tinjauan ketersediaan fasilitas SD Negeri 01 Bumi Agung sangat memadai. Fasilitas-fasilitas yang dapat digunakan seperti: ruang kelas, buku paket, perpustakaan, proyektor, komputer/*labtop*, serta fasilitas olahraga guna mendukung pembelajaran yang menarik, aktif dan kreatif.

Hasil observasi dan wawancara guru kelas IV A SD Negeri 01 Bumi Agung peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu jarang sekali guru yang menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan pembelajaran. Selain itu alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran hanya mengandalkan lembar kerja siswa dan buku paket.

Maka dapat disimpulkan penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan guna menarik minat belajar siswa.

Dari penjabaran problem yang telah diuraikan, muncul minat untuk mengembangkan produk dengan judul "Pengembangan Media *Puzzel* Berbasis *Make A Match* Tema 8 Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Kelas IVA SD Negeri01 Bumi Agung". Tujuannya untuk menggabungkan sumber informasi, teknologi dan pembelajaran berorientasi *puzzel* berbasis *make a match* yang dipergunakan sebagai sumber informasi dan media belajar.

Media Pembelajaran

Gerlach & Ely dalam (Azha, 2011:3). mengatakan bahwa secara garis besar media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun siswa untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam hal ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan bagian dari media. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Menurut Hamalik (1989) media pembelajaran merupakan alat, metode, serta teknik yang digunakan pada rangka lebih mengefektifkan komunikasi serta interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan serta pengajaran di sekolah. Menurut Suprpto dkk, dalam Azhar Arsyad menyatakan bahwa media pembelajaran ialah suatu indera pembantu secara efektif yang bisa dipergunakan oleh pengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Hakikat Media Puzzle

Musthofa dalam (Ilma, 2016) mengemukakan bahwa permainan *puzzle* adalah potongan-potongan gambar dengan tingkat kesulitan yang menyesuaikan perkembangan anak. *Puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang membutuhkan ketelitian, melatih anak memusatkan pikiran, karena harus berkonsentrasi ketika menyusun kepingan-kepingan *puzzle* hingga menjadi gambar yang utuh dan lengkap secara keseluruhan. Untuk dapat menyusun *puzzle* maka peserta didik harus dapat memahami materi terlebih dahulu sehingga dapat menjawab pertanyaan yang ada, dan termotivasi untuk fokus dalam mengikuti permainannya. Sesuai dengan hasil penelitian (Alfiatun dkk, 2013) yang menyatakan bahwa peserta didik merasa termotivasi dengan adanya pembelajaran menggunakan *puzzle*. (Purwantoko dkk, 2015) menegaskan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dapat memotivasi peserta didik untuk belajar lebih baik dibandingkan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional. Penggunaan media bergambar dengan bentuk *puzzle* dapat membantu proses pembelajaran peserta didik lebih aktif dan terampil dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Hakikat Make A Match

Make a match merupakan strategi yang dikembangkan pertama kali pada tahun 1994 oleh Lorna Curran, dan saat ini menjadi salah satu strategi penting dalam ruang kelas, tujuan dari strategi ini antara lain: 1) pendalaman materi; 2) penggalian materi; dan 3) *edutainment*. Langkah-langkah persiapan pembelajaran *make a match*. Sebagai berikut: (1) Membuat beberapa pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari,

kemudian kemudian menulisnya dan dibuat menjadi kartu-kartu pertanyaan yang sudah dipotong tergantung tujuan pembelajaran. (2) Membuat jawaban dari pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat kemudian dituliskan dalam kartu jawaban. (3) Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari. (4) Guru membagi siswa kedalam dua kelompok, kelompok A dan Kelompok B. (5) Guru membagikan kartu soal kepada kelompok A dan kelompok B. (6) Guru memberitahu siswa bahwa mereka harus mencari dan mencocokkan kartu yang dipegang. Dan juga guru memberikan batasan waktu kepada siswa. (7) Jika waktu sudah habis maka guru memberi tahu bahwa permainan sudah selesai. (8) Terakhir guru memberi konfirmasi tentang kebenaran dan kecocokan dari pertanyaan dan jawaban (Huda,2013:251).

Sedangkan menurut (Suyatno, 2009:72) Model pembelajaran *make a match* adalah model di mana guru akan mempersiapkan kartu yang berisi soal dan jawaban berupa gambar atau kartu mengenai suatu konsep, yang nantinya akan dipasangkan oleh siswa.

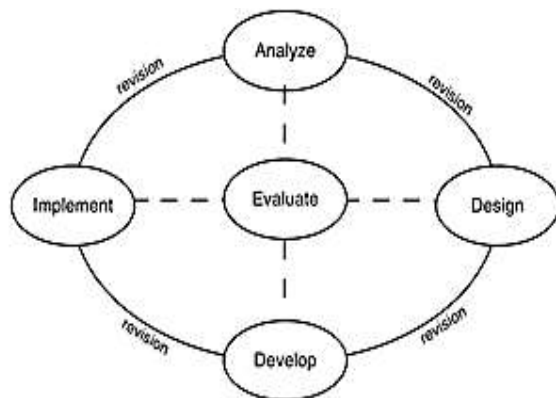
Metodologi Penelitian

Pengembangan Desain Versi ADDIE

Berdasar dari pendapat (Sugiyono, 2013) "penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menguji keefetifan produk dan menghasilkan sebuah produk tertentu". Model desain R&D yang dipakai adalah *educational research and development* yang mengadaptasi desain pembelajaran yang dijabarkan oleh Januszewski dan Molenda (2008). Pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* didasarkan pada model ADDIE yang fokus pada pengembangan untuk tujuan

pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran.

Pengembangan terhadap desain pembelajaran ini menggunakan langkah-langkah pemecahan masalah dalam pendidikan dan peningkatan kerja peserta didik mengacu pada model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh (Branch, 2009). Pengembangan model ADDIE menggambarkan rancangan dari tahap Analisis (*Analyze*), Desain Produk (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implement*), dan Evaluasi (*Evaluate*). Berikut ini gambar desain Model ADDIE:



Gambar 1. Desain Pengembangan Model ADDIE

Keuntungan pengembangan model ADDIE dalam desain dan pengembangan pembelajaran adalah adanya prosedur kerja yang sistematis, yaitu yang akan diikuti pada setiap langkah selalu mengacu pada pemilihan atau pengembangan media dalam proses pengembangan produk yang telah dikoreksi dalam langkah sebelumnya. Sesuaikan dengan tujuan penelitian yang ingin peneliti lakukan. Pengembangan desain pembelajaran difokuskan untuk mengembangkan pembelajaran secara sistematis guna meningkatkan keefektifan dan efisiensi proses pembelajaran (Suryani, Setiawan, & Putria, 2018).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini, kegiatan utama adalah melakukan studi pendahuluan dalam mengumpulkan data terkait dengan kondisi awal serta permasalahan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum, materi pembelajaran, media penyampaian, dan kebutuhan guru dan siswa. Diperoleh langkah-langkah aktifitas kegiatan yang dilakukan pada tahap analisis dalam konteks pembelajaran yaitu, (1) analisis kondisi pembelajaran, (2) tujuan pembelajaran, (3) analisis karakteristik peserta didik, (4) analisis materi pembelajaran, (5) analisis sumber-sumber dan media pembelajaran, dan (6) menentukan strategi pembelajaran yang tepat.

Tahap desains produk (*Design*)

Tahap perancangan produk (*design*) memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Secara umum Tahap perancangan produk (*design*) merupakan kegiatan merancang aktivitas belajar mengajar dan mendesain media pembelajaran yang tepat. Pada kegiatan ini secara sistematis memiliki tahapan dimulai dari merancang materi pembelajaran maupun media pembelajaran berdasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam tahap desain produk.

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan merupakan tahapan untuk menghasilkan produk. Langkah-langkah dalam pengembangan meliputi: (1) Membangun konten produk, (2) Mengembangkan panduan, (3) Validasi dan revisi produk.

Tahap Penerapan (*Implementation*)

Tahap penerapan (*implementation*) dilakukan untuk menguji kelayakan produk pada kondisi pembelajaran yang sebenarnya. Tahap uji kelayakan produk ini dilakukan dengan menerapkan produk serta uji lapangan.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahapan kegiatan evaluasi dilakukan untuk memperbaiki produk yang sudah dikembangkan sebelumnya. Kegiatan evaluasi bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk yang dihasilkan sudah layak atau tidak layak untuk dilakukan uji coba produk pada skala besar. Evaluasi dilakukan pada data yang sudah diperoleh dari semua hasil validasi ahli dan uji coba pada pengguna produk. Hasil evaluasi berupa deskripsi mengenai hasil implementasi produk.

Uji Coba Produk

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap uji coba produk ini adalah melakukan pembelajaran sebagaimana yang telah dituangkan dalam RPP. Melakukan tes untuk mengumpulkan serta menampatkan data tentang pengembangan bahan ajar tematik yang berorientasi pada media *puzzle* berbasis *make a match*.

Subjek Uji Coba

Subjek coba pada pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* yaitu: 1) Validator para ahli meliputi ahli materi, ahli pembelajaran serta ahli media, 2) Guru yang menjadi sasaran ini adalah kelas IVA 3) Siswa/siswi yang duduk di bangku kelas IVA SD Negeri 01 Bumi Agung.

Data Penelitian

Hasil data yang diperoleh dalam studi pengembangan ini disajikan

dalam bentuk data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes untuk mengevaluasi efektivitas dan kemenarikan produk dalam pembelajaran tematik kelas IVA SD Negeri 01 Bumi Agung. Data kualitatif adalah penilaian, tanggapan, dan saran berdasarkan hasil penilaian.

Teknik Pengumpulan Data

Tahapan dalam mengumpulkan data yaitu menggunakan instrumen pengembangan media *puzzle* berbasis *make a match* meliputi: 1) lembar kuisioner analisis kebutuhan, 2) lembar validasi para ahli, 3) lembar pengamatan kegiatan guru dan siswa, 4) lembar instrumen angket untuk guru serta siswa dan 5) evaluasi penguasaan bahan ajar.

Teknik Analisa Data

Budiwanto (2017) mengemukakan tujuan analisis data dibedakan menjadi empat macam, yaitu: 1) Analisis yang bertujuan untuk mendeskripsikan, meringkas dan mendeskripsikan segi-segi yang penting dari suatu data penelitian, 2) Analisis yang bertujuan untuk mengetahui adanya kesamaan hubungan antar variabel-variabel, 3) Analisis yang bertujuan untuk menguji perbedaan rata-rata gerombolan data, 4) Analisis yang bertujuan untuk menemukan kesesuaian antara nilai pengamatan menggunakan nilai harapan.

Analisis Data Kevalidan

Analisis data berupa data hasil dari produk media pembelajaran dan instrumen dilakukan dengan mencari rata-rata setiap aspek dan kriteria yang terdapat dalam lembar validasi. Rumus yang digunakan untuk mengolah data kevalidan desain yang berupa deskriptif persentase menurut (Akbar, 2016) adalah sebagai berikut:

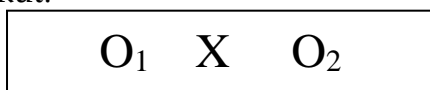
$$V = \frac{TSEV}{S - \max} \times 100\%$$

Keterangan:

V : Validatas.
TSEV : Total skor empirik validator
S-max : Skor maksimal yang diharapkan

Analisis Data Keefektifan

Bentuk analisis media eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design*. Tipe desain *pre-experimental design* yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design* Arikunto. Desain ini dapat digambarkan pada tabel berikut:



Keterangan:

O1 : Nilai pre-test (sebelum diberi perlakuan)
O2 : Nilai post-test (setelah diberi perlakuan)

Arikunto (2012) mengungkapkan bahwa, produk akan dikatakan efisien jika 75 % dari siswa yang belajar menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan telah tuntas. Cara menentukan nilai akhir setelah menggunakan produk, dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 1. Kriteria Presentase Keefektifan Desain Pembelajaran

No	Kriteria Efektifitas	Tingkat Efektifitas
1	85,01 % - 100,00 %	Sangat valid, sangat efektif (sangat tuntas), dapat digunakan tanpa perbaikan
2	70,01 % - 85,00 %	Cukup valid, cukup efektif (cukup tuntas), dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
3	50,01 % - 70,00 %	Kurang valid, kurang efektif (kurang tuntas), perlu perbaikan besar
4	01,00 % - 50,00 %	Tidak valid, tidak efektif (tidak tuntas), tidak bisa digunakan

Sumber: (Akbar, 2016:157)

Penyajian Data Uji Coba

Pada tahap uji coba ini akan menguraikan mengenai penyajian data uji coba produk pengembangan media puzzle berbasis *make a match*. Pengembangan data terhadap kelayakan bahan ajar media pembelajaran dilakukan dengan validasi ahli materi, ahli pembelajaran, ahli media, dan pengguna atau siswa dengan melakukan uji coba terbatas dengan jumlah 21 siswa.

Data Hasil Uji Coba Ahli Pembelajaran dan Ahli Media

Data validasi ahli pembelajaran dapat diperoleh dari hasil pengisian

angket kepada ahli materi. pada tanggal 17 Febuari 2022. Instrumen untuk melakukan validasi materi ini terdiri dari 11 pertanyaan. Komentar dan saran yang diperoleh pada validasi ahli pembelajaran dijadikan dasar untuk melakukan revisi sebelum media di uji cobakan kepada siswa.

Perolehan hasil pengisian angket uji validasi pada ahli pembelajaran. Nilai maksimal dari keseluruhan jawaban adalah 44, ahli pembelajaran memberikan nilai 41, maka hasil yang diperoleh dari angket validasi ahli pembelajaran adalah 93,18 % dengan keterangan modul valid cukup layak/modul baik dengan sedikit revisi.

Data Hasi Uji Coba Validasi Ahli Media

Data hasil uji validasi ahli media diperoleh dari 1 orang ahli media Pada tanggal 17 Febuari 2022. Instrumen untuk melakukan validasi materi ini terdiri dari 11 pertanyaan.

Perolehan hasil dari pengisian angket uji validasi yang dilakukan pada ahli media. Nilai maksimal dari keseluruhan jawaban adalah 44, ahli media memberikan nilai 33 maka hasil yang diperoleh dari angket validasi ahli media adalah 75% dengan keterangan modul valid cukup layak/modul baik dengan sedikit revisi.

Data Hasil Uji Validasi Ahli Materi

Data hasil uji validasi ahli materi diperoleh dari 1 orang ahli media yang membuat kualifikasi terhadap pembuatan media pembelajaran *puzzel* berbasis *make a match* pada tanggal 19 Febuari 2022. Instrumen untuk melakukan validasi materi ini terdiri dari 11 pertanyaan. Perolehan hasil dari pengisian angket uji validasi yang dilakukan pada ahli materi. Nilai maksimal dari keseluruhan jawaban adalah 44, ahli materi memberikan nilai 40 maka hasil yang diperoleh dari angket validasi ahli materi adalah 90,90% dengan keterangan modul valid cukup layak/modul baik dengan sedikit revisi. Berdasarkan hasil yang sudah tervalidasi produk dinyatakan valid dan layak untuk digunakan ketahap uji coba.

Hasil Analisis Data Uji Coba terbatas

Hasil uji coba skala kecil diperoleh dengan memberikan instrumen uji coba produk kepada 7 siswa kelas IVA SD Negeri 01 Bumi Agung dengan metode *purposive sampling* pada kelas yang telah mengikuti pembelajaran dengan

menggunakan produk yang dihasilkan yang dilaksanakan pada tanggal 20 Febuari 2022. Perolehan data hasil analisis data instrumen uji coba terbatas dari 11 butir indikator mendapatkan hasil skor 41 dari skor maksimal 44 sehingga diperoleh Persentase 93,18 % dengan kategori sangat sesuai.

Analisis Data

Pada tahap analisis data bertujuan untuk menjelaskan hasil data uji coba. Kesimpulan hasil uji coba perlu ditunjukkan dalam bagian akhir dari butir ini, Penjelasan berikut ini yang digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk.

Analisis Hasil Pemakaian Produk

Hasil peroleh dengan memberikan pembelajaran *pretest* dan *Posttest* kepada siswa pada pemakaian produk dikelas untuk dibandingkan Keduanya. pada pembelajaran pertama dengan menggunakan model pembelajaran *puzzel* berbasis *make a match*, rata-rata nilai hasil belajar siswa yaitu 60 sebagai hasil belajar *pretest*. Pembelajaran kedua dengan menggunakan media *puzzle* berbasis *make a match* memperoleh rata-rata nilai 85 sebagai hasil belajar *posttest*.

Kajian Produk Hasil Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran serta materi ajar *puzzel* berbasis *make a match* untuk pembelajaran tematik tema 8 subtema 2 materi SBDP untuk peserta didik kelas IVA Sekolah Dasar. Gerlach & Ely dalam (Azhar, 2011) mengemukakan bahwa secara garis besar media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun siswa untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap.

Dalam hal ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan bagian dari media.

Simpulan

Hasil kajian produk pengembangan berupa produk media pembelajaran media *puzzle* berbasis *make a match* kelas IVA SD Negeri 01 Bumi Agung diperoleh simpulan sebagai berikut: 1) Media *puzzle* berbasis *make a match* tema 8 subtema 2 keunikan daerah tempat tinggalku kelas IVA menunjukkan klasifikasi sebagai media cetak dengan ukuran papan bernomor 30x 25 cm, kartu soal 5x11cm dengan jumlah 12 potong, kartu jawaban berukuran 5x11cm dengan jumlah 12 potong. Buku panduan seperti media cetak buku yang didalamnya dilengkapi dengan perangkat pembelajaran, langkah-langkah penggunaan, materi pembelajaran, jawaban soal, soal dan lembar penilaian siswa. Isi materi media *puzzle* berbasis *make a match* keunikan daerah tempat tinggalku yaitu, keragaman tarian daerah di Indonesia. 2) Media *puzzle* berbasis *make a match* telah mendapatkan kualifikasi baik dari para ahli, ahli pembelajaran, ahli media, dan ahli materi. Berdasarkan validasi ahli media *puzzle* berbasis *make a match* tema 8 subtema 2 keunikan daerah tempat tinggalku layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan melakukan revisi sesuai saran perbaikan ahli validasi. 3) Media *puzzle* berbasis *make a match* tema 8 subtema 2 keunikan daerah tempat tinggalku mendapatkan tanggapan positif dari siswa dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Desain Tampilan Modul



Gambar 1. Tampilan modul pembelajaran *puzzle* berbasis *make a match*



Gambar 2. Tampilan papan jawaban *puzzle* berbasis *make a match*

Saran

Berdasarkan uji coba produk yang telah dilaksanakan, saran yang dapat diberikan atas pemanfaatan media *puzzle* berbasis *make a match* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*) Media *puzzle* berbasis *make a match* dapat diterapkan di kelas bawah maupun di kelas atas. Sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan keragaman tarian daerah.

Daftar Pustaka

- Agus H.S, (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, Referensi GP Press Group,
Alfiatun, dkk . (2013). *Efektivitas Kombinasi Kooperatif Time Token Dengan. Picture Puzzle Materi*

- Sistem Peredaran Darah.* (ISSN 2252-6579.)
- Azhar A, (2011). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arikunto, S. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (1st ed.; R. Damayanti, ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Budiwanto, S. (2017). *Metodologi Penelitian dalam Ilmu Keolahragaan.* Malang: Universitas Negeri Malang.
- Elfanany, B. (2011). *Strategi Jitu Meningkatkan Skor Tes IQ Anak.* Jakarta: Republika Penerbit.
- Fathurrohman. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif; alternatif.* Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Gerlach. (1983). *Teaching & Media a Systematic Apparoch.* New Jersey: PenticeHall.
- Huda, M. (2013). *Moel-Model Pengajaran dan Pembelajaran .* Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.
- Ilma, R. 2016. *Penerapan media game puzzle untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak kelompok A1 dalam mengenal bilangan* (Unpublished bacherol thesis, 2016). Universitas Jember, Indonesia
- Jamil. (2012). *56 Games untuk Keluarga.* Jakarta: Republika Penerbit.
- Kusnandi. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital .* Bogor: Gralia Indonesia.
- Majid. (2016). *Strategi Pembelajaran.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajran (Sebuah Pendekatan Baru).* Jakarta: Referansi.
- Nurrocmah. (2015). *Survei Need Assesment gerakan Dasar Aktivitas Ritmik dan Rangkaian Senam Ritmik sebagai Sumber belajar Macromedia Flash. Prosiding Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Jasmani.* Malang: Universitas Negeri Malang.
- Nuraini, N. (2019). *Penerapan Alat Permainan Edukatif Puzzle Untuk Mengembangk an Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Paud Sinar Harapan Panjang Bandar Lampung* (UIN Raden Intan Lampung).
- Oemar Hamalik. (1989). *Media Pendidikan.* Bandung: Citra Aditya. 12
- Pratama, H. (2019). *Pengembangan desain pembelajaran pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan berorientasi multiple intelligence di SMP se-kecamatan Pujon* (Pascasarjana, Universitas Negeri Malang).
- Purwantoko. (2010). *Keefektifan Pembela-jaran Dengan Menggunakan Media Puzzle terhadap pemahaman IPA Pokok Bahasan Kalor Pada Siswa SMP* Diakses pada tanggal 14 November
- Sari, Y. D. M. (2016). *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Sugiyono. (2009) *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantatif Kualiiitatif dan R&D* Bandung Alfabeta.
- Sukmadinata. Nana S, (2008). *Metode Penelitian Pendidikan,* Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suryani, Setiawan, & Putri. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya.* Bandung : Remaja Rosdakarya. Hal.126.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional/ Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum Badan

- Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia.hal
- Vaishanv. (2013). Learning Style and Academic Achievement of Secondary School Students. <http://www.voiceofresearch.org>, 1-4.
- Yeni. (2016). *Pengembangan Media Puzzel Berbasis Make A Match Materi Pengambilan Keputusan Bersama Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Kelas VA SDN Bojong Salaman 01 Semarang*. Semarang.
- Yusril. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Pena Puzzel Nusantara Materi Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siwa Kelas IV Di MIS Al-Falah Lembahang*. Malang: Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Zainiyati, H. S. (2013). *Media pembelajaran PAI: teori dan aplikasinya*.