

PENERAPAN MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SDN 21 LIMBOTO

Lutvian Z. Husain

IAIN Sultan Amai Gorontalo

Email.lutvianzh@gmail.com

ABSTRAK

Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk karakter dan keterampilan peserta didik. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal, perlu adanya upaya yang maksimal dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu masalah yang sering dihadapi oleh guru di sekolah dasar adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik. Motivasi yang rendah menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan efektif dan hasil belajar yang dicapai juga kurang maksimal. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 21 Limboto, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik kelas IV menunjukkan minat yang rendah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka lebih memilih untuk bermain atau berbicara dengan teman sebangkunya selama pelajaran berlangsung. Berdasarkan masalah yang ada, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul "Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Kelas IV melalui Media Puzzle di SDN 21 Limboto". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan media puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap kurang diminati oleh peserta didik. Diharapkan, dengan menggunakan media puzzle, motivasi belajar peserta didik dapat meningkat, sehingga mereka menjadi lebih aktif, tertarik, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci: motivasi belajar, media puzzle, SDN 21 Limboto

ABSTRACT

Education is the main factor in shaping the character and skills of students. Therefore, to achieve optimal educational goals, maximum efforts need to be made to increase students' learning motivation. One of the problems that teachers in elementary schools often face is low student motivation to learn. Low motivation causes the learning process to not run effectively and the learning outcomes achieved are also less than optimal. Based on observations made at SDN 21 Limboto, it is known that the majority of class IV students show low interest in participating in learning activities. They prefer to play or talk with their classmates during class. Based on the existing problems, the author is interested in conducting classroom action research (PTK) with the title "Increasing the Motivation of Class IV Students through Puzzle Media at SDN 21 Limboto". This research aims to find out whether the application of puzzle media can increase students' learning motivation, especially in subjects that are considered less popular with students. It is hoped that by using puzzle media, students' learning motivation can increase, so that they become more active, interested and enthusiastic in participating in learning.

Keywords: learning motivation, puzzle media, SDN 21 Limboto

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor utama dalam membentuk karakter dan keterampilan peserta didik. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pendidikan yang optimal, perlu adanya upaya yang maksimal dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Salah satu masalah yang sering dihadapi oleh guru di sekolah

dasar adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik. Motivasi yang rendah menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan efektif dan hasil belajar yang dicapai juga kurang maksimal. Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 21 Limboto, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik kelas IV menunjukkan minat yang rendah dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka lebih memilih untuk bermain atau berbicara dengan teman sebangkunya selama pelajaran berlangsung.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi rendahnya motivasi belajar peserta didik adalah kurangnya variasi dalam metode pembelajaran yang digunakan oleh guru.¹ Pembelajaran yang monoton dan kurang menarik dapat membuat peserta didik merasa bosan dan tidak terlibat aktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu media yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, agar peserta didik lebih termotivasi untuk belajar. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar adalah media puzzle.

Media puzzle merupakan media yang melibatkan peserta didik secara aktif dengan cara menyusun potongan-potongan informasi menjadi sebuah kesatuan yang utuh.² Dalam media ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pengolah informasi yang membutuhkan pemikiran kritis dan kerjasama. Media puzzle ini dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran, karena mereka dapat belajar sambil bermain dan berinteraksi dengan teman-temannya. Hal ini diyakini dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

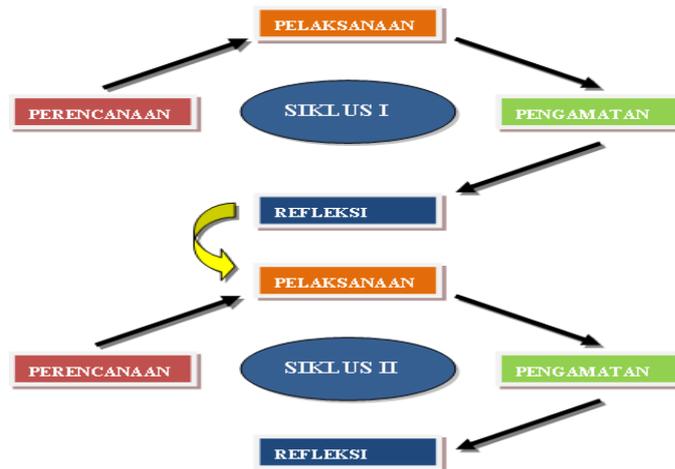
Berdasarkan masalah yang ada, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul "Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Kelas IV melalui Media Puzzle di SDN 21 Limboto". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan media puzzle dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran yang dianggap kurang diminati oleh peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu jenis penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara melakukan refleksi dan perbaikan berkelanjutan dalam praktik pengajaran di kelas. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada hakikatnya membentuk suatu siklus tertentu, dalam pelaksanaannya siklus dalam PTK dilakukan lebih dari 1 kali. Kemmis dan Mc Taggart (1992) membentuk suatu siklus PTK yang dilakukan melalui fase-fase berikut: refleksi awal, perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Jika digambarkan, maka siklus PTK menurut Kemmis dan Mc Taggart akan membentuk pola sebagai berikut:

¹ Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish

² Haryanti, S., & Rasyid, I. (2021). "Penggunaan Metode Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas IV SD." *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(3), 201-215.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

PTK dilakukan oleh guru atau pendidik untuk memecahkan masalah yang ditemukan dalam proses pembelajaran dan memperbaiki mutu pendidikan di kelas. Dalam PTK, guru bertindak sebagai peneliti yang melakukan perubahan pada praktik pengajaran dan kemudian mengevaluasi dampaknya. Penelitian ini menggunakan metode siklus yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahap perencanaan meliputi penyusunan modul ajar dan persiapan media pembelajaran. Tahap pelaksanaan melibatkan penggunaan media video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang Q.S Al-Hujurat ayat 13, serta penerapan pembelajaran yang interaktif dan melibatkan peserta didik secara aktif. Pada tahap pengamatan, data aktivitas dan hasil belajar peserta didik dikumpulkan melalui observasi langsung untuk mengukur seberapa efektif metode pembelajaran yang diterapkan. Setelah data dikumpulkan, dilakukan tahap refleksi, yaitu analisis terhadap hasil pengamatan untuk menentukan apakah kriteria keberhasilan telah tercapai atau perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Jika pada siklus pertama target ketuntasan belum tercapai, maka tindakan akan direvisi dan dilanjutkan ke siklus kedua, dan begitu seterusnya hingga seluruh kriteria keberhasilan terpenuhi. Penelitian akan dihentikan setelah seluruh peserta didik mencapai ketuntasan yang diharapkan, baik secara individu maupun klasikal.

Dalam penelitian ini, ada dua variabel yang menjadi fokus utama, yaitu Variabel Independen yaitu Media Puzzle dalam Pembelajaran PAI, Variabel ini merupakan tindakan atau perlakuan yang diberikan oleh peneliti kepada siswa. Media puzzle digunakan sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dan Variabel Dependen yaitu Motivasi Belajar Siswa. Variabel ini adalah hasil yang diharapkan dari penerapan metode puzzle, yaitu tingkat motivasi belajar siswa yang diukur dengan menggunakan angket motivasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 21 Limboto yang berjumlah 10 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah beberapa siswa kelas IV yang menjadi subjek penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan sampling jenuh, yaitu memilih seluruh anggota

populasi untuk dijadikan sampel. Data kualitatif digunakan untuk menggambarkan proses pembelajaran menggunakan media puzzle dan interaksi antara siswa selama pembelajaran. Data ini diperoleh dari observasi siswa dan guru. Data kuantitatif digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa yang dapat dianalisis secara statistik. Data ini diperoleh dari angket motivasi belajar yang diisi oleh siswa dan tes hasil belajar yang digunakan untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi PAI setelah pembelajaran menggunakan media puzzle.³

Data dikumpulkan dari siswa sebagai subjek penelitian, yang meliputi informasi tentang motivasi belajar mereka melalui angket dan observasi selama pembelajaran. Data juga dikumpulkan dari guru yang berperan sebagai pelaksana pembelajaran, untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan media puzzle dan tantangan yang dihadapi selama pengajaran. Dokumentasi yang berkaitan dengan proses belajar siswa (seperti keaktifan selama proses diskusi, menyusun puzzle dan sebagainya) yang digunakan untuk mendukung pengumpulan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi beberapa cara untuk memperoleh data secara menyeluruh yaitu, Observasi Aktivitas Guru yakni guru atau peneliti akan mengamati aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran untuk mengetahui sejauh mana media puzzle mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Instrumen yang digunakan dalam observasi adalah lembar observasi yang berisi indikator-indikator yang terkait dengan motivasi siswa, seperti keterlibatan dalam diskusi, antusiasme, dan interaksi dengan teman-teman sekelas. Observasi aktivitas siswa adalah proses pengamatan yang sistematis terhadap perilaku, interaksi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Observasi ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang relevan tentang aktivitas siswa untuk mengevaluasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun aspek yang diamati sebagai berikut:

- 1) Keterlibatan Kognitif: Aktivitas yang menunjukkan proses berpikir siswa, seperti bertanya, menjawab, atau mengerjakan tugas.
- 2) Keterlibatan Emosional: Ekspresi antusiasme, rasa ingin tahu, atau kebosanan selama pembelajaran.
- 3) Keterlibatan Sosial: Interaksi siswa dengan guru atau teman sebaya dalam diskusi, kerja kelompok, atau kolaborasi.
- 4) Kedisiplinan dan Perilaku: Tingkat konsentrasi, ketaatan pada aturan, dan kemampuan siswa mengelola waktu belajar.

Angket motivasi belajar disebarkan kepada siswa untuk mengukur tingkat motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran. Angket ini terdiri dari sejumlah pertanyaan yang berkaitan dengan minat siswa terhadap materi yang diajarkan, keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran, dan sejauh mana mereka merasa tertantang oleh media puzzle yang diterapkan. Skala Likert dapat digunakan untuk mengukur tingkat motivasi, misalnya dengan pilihan jawaban seperti "Sangat Setuju", "Setuju", "Tidak Setuju", dan "Sangat Tidak Setuju". Analisis Data Kualitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur hasil yang dapat

³ Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

dinyatakan dalam pertanyaan “ya” dan “Tidak” kemudian dideskripsikan beberapa aktivitas yang sudah dilakukan dan yang belum dilakukan selama tindakan. Analisis data Kuantitatif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur hasil yang dapat dinyatakan dalam angka, seperti peningkatan motivasi belajar melalui indikator-indikator tertentu.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Tindakan Hasil Siklus I dan Siklus II

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SDN 21 Limboto dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV pada tahun pelajaran 2024/2025. Jumlah peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini adalah 10 orang, terdiri dari 2 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi "Q.S Al-Hujurat ayat 13" dalam pelajaran PAI dan Budi Pekerti, dengan fokus utama penggunaan metode puzzle dalam proses pembelajaran. Nilai Kriteria Ketuntasan Teknis Pembelajaran (KKTP) untuk materi ini ditetapkan pada angka 70, dengan target pencapaian nilai keberhasilan sebesar ≥ 80 untuk predikat sangat baik. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian yang tidak hanya mengukur pencapaian individu tetapi juga keberhasilan secara klasikal.

Penelitian ini menggunakan metode siklus yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tahap perencanaan meliputi penyusunan modul ajar dan persiapan media pembelajaran. Tahap pelaksanaan melibatkan penggunaan media video pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang Q.S Al-Hujurat ayat 13, serta penerapan pembelajaran yang interaktif dan melibatkan peserta didik secara aktif. Pada tahap pengamatan, data aktivitas dan hasil belajar peserta didik dikumpulkan melalui observasi langsung untuk mengukur seberapa efektif metode pembelajaran yang diterapkan. Setelah data dikumpulkan, dilakukan tahap refleksi, yaitu analisis terhadap hasil pengamatan untuk menentukan apakah kriteria keberhasilan telah tercapai atau perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Jika pada siklus pertama target ketuntasan belum tercapai, maka tindakan akan direvisi dan dilanjutkan ke siklus kedua, dan begitu seterusnya hingga seluruh kriteria keberhasilan terpenuhi. Penelitian akan dihentikan setelah seluruh peserta didik mencapai ketuntasan yang diharapkan, baik secara individu maupun klasikal.

Selama proses pembelajaran berlangsung aktivitas pendidik diamati oleh observer dengan menggunakan lembar observasi, beberapa aktivitas pendidik pada siklus I yang telah terpenuhi, namun masih ada beberapa yang belum dilakukan guru seperti memberikan pertanyaan yang mendorong peserta didik berfikir kritis, memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa yang mengalami kesulitan dan memfasilitasi diskusi dengan topik relevan. Observasi aktivitas siswa pada siklus I Pertemuan Pertama masih kurang karena adanya beberapa kegiatan yang belum dilakukan oleh siswa, seperti siswa belum

berpartisipasi secara aktif dalam diskusi, belum bekerja dengan baik dalam kelompok, dan siswa masih lambat dan belum memahami secara tepat dalam menyusun puzzle. Pada siklus I berdasarkan hasil angket motivasi masih kurang karena masih terdapat siswa yang belum termotivasi dengan pembelajaran menggunakan media Puzzle, masih terdapat siswa yang kurang setuju dengan media puzzle yang kurang fokus dan merasa antusias saat belajar, serta terdapat siswa yang kurang setuju dengan media puzzle dapat memudahkan mengingat materi pelajaran. Hal ini terlihat dari hasil presentasi hanya mencapai 64% dari hasil yang diharapkan yaitu siswa mencapai minimal 80%. Setelah diadakan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada siklus I, selanjutnya refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Secara umum pelaksanaan pembelajaran sudah sesuai dengan RPP yang telah disusun, namun demikian masih terdapat beberapa hambatan yang muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung, dan perlu diadakan perbaikan dan pembenahan.

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan berdasarkan hasil observasi guru dan observasi siswa meningkat dengan signifikan, adapun hasil angket motivasi belajar siswa ditunjukkan dalam tabel berikut:

Taraf Keberhasilan	Kategori
< 70	Kurang Baik
70 % - 79 %	Cukup Baik
80 % - 89 %	Baik
90 % - 100 %	Sangat Baik

Pada tabel kategori taraf keberhasilan dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa pada siklus II sudah sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil presentasi yang mencapai 92% dari hasil yang diharapkan yaitu siswa mencapai minimal 80%. Berdasarkan hasil observasi aktivitas Guru dan aktivitas siswa serta hasil angket motivasi belajar siswa, maka dapat direfleksikan hal-hal sebagai berikut:

1. Pada siklus II pendidik sudah mampu mengatasi kelemahan-kelemahan yang didapatkan pada siklus I.
2. Motivasi belajar siswa sudah menunjukkan capaian yang sangat baik dan mengalami peningkatan signifikan dari siklus sebelumnya.

Pada siklus II 92 % indikator telah tercapai maka penelitian berakhir sampai siklus II. Jadi, dengan diterapkannya media pembelajaran puzzle aktivitas belajar PAI siswa mengalami peningkatan yang berbarengan dengan peningkatan hasil belajar sebagai hasil dari aktivitas guru yang secara kualitas juga meningkat signifikan.

B. Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang berjudul Meningkatkan Motivasi belajar Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran puzzle berhasil menunjukkan

peningkatan motivasi belajar yang sangat signifikan hal ini dapat dilihat dari setiap tahapan yang dilakukan, dimana dari tahap sebelum tindakan banyak peserta didik yang belum termotivasi dari jumlah 10 orang peserta didik. Selanjutnya dari tindakan siklus 1 peserta didik yang berhasil mencapai (64%), kemudian pada siklus kedua peserta didik yang tuntas lebih tinggi dari target yang di inginkan yaitu (92%) dari 10 jumlah peserta didik.

Berkaitan dengan hasil observasi baik aktivitas guru maupun aktivitas peserta didik juga menunjukkan peningkatan. Hal itu dilakukan dengan memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran sehingga pada akhirnya berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Untuk lebih jelasnya hasil yang di capai dalam penelitian ini dapat dilihat dari tabel dan grafik di bawah ini:

Rekapitulasi Nilai Pra Siklus, Siklus 1 dan Siklus 2

No	Pencapaian Motivasi Belajar	Ketuntasan	Ket
1.	Pra Siklus	50%	
2.	Siklus I	64 %	
3.	Siklus II	92 %	

Berdasarkan rekapitulasi data hasil pada siklus I dan siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan mengenai motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti khususnya pada materi “Q.S Al-Hujurat ayat:13”. Pada siklus I, ketuntasan peserta didik tercatat sebesar 64% , sementara pada siklus II meningkat menjadi 92 % . Kenaikan ini menunjukkan kemajuan yang substansial dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan Media Pembelajaran Puzzle. Analisis data juga menunjukkan adanya peningkatan aktivitas baik dari sisi guru maupun peserta didik. Dalam siklus I, observasi terhadap aktivitas guru menunjukkan bahwa hanya 70% dari waktu pembelajaran yang digunakan untuk interaksi aktif dengan siswa. Namun, pada siklus II, persentase ini meningkat menjadi 90%, di mana guru lebih banyak melakukan pendekatan interaktif, seperti tanya jawab dan diskusi kelompok. Di sisi lain, aktivitas peserta didik juga mengalami peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran cukup baik, sementara pada siklus II meningkat menjadi sangat baik. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan lebih aktif dalam pembelajaran yang menggunakan Media Pembelajaran Puzzle.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar. Dengan penerapan Media Pembelajaran Puzzle yang lebih interaktif dan melibatkan siswa, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, dan pemahaman siswa terhadap materi “Q.S Al-Hujurat ayat 13” semakin mendalam. Hal ini menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Puzzle berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi Q.S. Al-Hujurat ayat 13. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan antusiasme, keaktifan, dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Implementasi media puzzle memberikan dampak positif pada pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam Q.S. Al-Hujurat ayat 13, seperti pentingnya persatuan, toleransi, dan penghormatan

terhadap keberagaman. Peserta didik menunjukkan respon yang sangat baik terhadap penggunaan media puzzle. Mereka merasa lebih termotivasi

DAFTAR PUSTAKA

- Agustia, S. L., et al. (2021). *Inovasi Media Pembelajaran SD Berbasis Kearifan Budaya Lokal*. Kediri: CV Srikandi Kreatif Nusantara.
- Ames, C., & Archer, J. (2022). *Achievement goals in the classroom: Students' learning strategies and motivation*. *Journal of Educational Psychology*, 87(2), 409-425.
- Arikunto, S. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2012). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). Los Angeles: SAGE Publications.
- Dewi, S. A., & Kurniasih, I. (2019). *Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 2 Bantul*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 45-56.
- Harisuddin, M. I. (2019). *Secuil Esensi Berpikir Kreatif & Motivasi Belajar Siswa*. Bandung: PT. Panca Terra Firma.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kemdikbud. (2014). *Pedoman Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Kemdikbud. (2019). *Panduan Pengembangan Media Pembelajaran yang Inovatif*. Diakses dari: <https://www.kemdikbud.go.id>.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Lestyanawati, R., & Widyantoro, A. (2020). *Strategies and Problems Faced by Indonesian Teachers in Conducting E-learning System During COVID-19 Outbreak*.
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). *Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS bagi Guru di Sekolah Dasar*. *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 89-98.
- Nurul, A. (2022). *Peningkatan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Puzzle pada Siswa Kelas IV SDN 10 Malang*. *Jurnal Pendidikan Dasar*.