



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF  
TIPE *JIGSAW* DENGAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV  
UPT SD NEGERI 067246 MEDAN  
TAHUN AJARAN 2023/2024**

***THE INFLUENCE OF COOPERATIVE LEARNING MODELS  
JIGSAW TYPE WITH PUZZLE MEDIA INCLUDED SCIENCE  
LEARNING RESULTS FOR CLASS IV STUDENTS  
UPT SD NEGERI 067246 MEDAN  
ACADEMIC YEAR 2023/2024***

Deviana Br Ginting,  
Universitas Quality, Jalan Ngumban Surbakti No. 18, 20132, Medan  
e-mail: [depiaginting@gmail.com](mailto:depiaginting@gmail.com)

**ABSTRAK**

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan informasi tentang belajar. Mereka dirancang untuk mendukung keadaan sekolah dan meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang apa yang sebenarnya terjadi jika media puzzle digunakan sebagai alat pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan proses pengembangan media dan pembuatan produk, serta untuk mengetahui seberapa efektif produk puzzle media dalam mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Penelitian ini adalah jenis kuantitatif. Metode analisis data didasarkan pada hasil validasi ahli media dan ahli materi, serta angket respons guru dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan presentase validasi ahli media dan ahli materi sebesar 90% dengan kriteria sangat valid, dan presentase angket respons guru sebesar 83% dengan kriteria sangat efektif.

***Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Puzzle, Zigsaw Model***

**ABSTRACT**

*Learning media functions as a tool to convey messages and information about learning. They are designed to support school conditions and improve student learning outcomes. Students will have a better understanding of what is actually happening if puzzle media is used as a learning tool. The aim of this research is to explain the process of media development and product creation, as well as to find out how effective media puzzle products are in science subjects in elementary schools. This research is a quantitative type. The data analysis method is based on the validation results of media experts and material experts, as well as teacher*



*and student response questionnaires. The research results showed that the validation percentage of media experts and material experts was 90% with very valid criteria, and the percentage of teacher response questionnaires was 83% with very effective criteria.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Media Puzzle, Jigsaw Model*

## PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses yang dapat menghasilkan perubahan sikap tingkah laku pada diri seseorang dan menambah pengetahuan. Sesuai dengan pendapat Anggit Grahitto Wicaksono (2020: 13) yang mendefinisikan “Belajar adalah upaya untuk mengubah tingkah laku, pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap secara konsisten dan permanen sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan”. Belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal yang bersumber di dalam diri siswa yang meliputi jasmaniah dan psikologis serta faktor eksternal yang bersumber dari luar siswa yang meliputi sekolah, keluarga, dan juga lingkungan masyarakat.

Mata pelajaran IPAS, meskipun dapat dikatakan baru karena inovasi, memiliki kesamaan dengan mata pelajaran yang ada di kurikulum sebelumnya. IPAS adalah metode aktualisasi pembelajaran yang menggabungkan dua aspek pemahaman tentang disiplin ilmu yang berbeda, tetapi keduanya dapat bekerja sama dengan baik ketika dikombinasikan. Dengan mempertimbangkan panjangnya IPAS, jelas bahwa mata pelajaran IPA dan IPS bergabung dalam kurikulum merdeka. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) mencakup pengetahuan alam dan sosial, dan membahas tentang benda mati dan makhluk hidup di alam semesta. Ini juga membahas kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial. IPAS membantu siswa menjadi lebih tertarik pada fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Keingintahuan ini dapat mendorong siswa untuk memahami mekanisme alam semesta.

Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Hal ini didukung oleh pendapat Sri Hartati (2023: 4) yang menyatakan bahwa:

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang di susun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan

sebab akibat (KBBI), yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda yang tidak hidup di alam semesta serta mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekali gus sebagai makhluk sosial yang berintraksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan informasi dari Kepala Sekolah UPT SD Negeri 067246 Medan, diperoleh bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV masih kurang. Hal tersebut terjadi karena siswa mudah bosan dan minat belajar siswa juga masih kurang mengikuti pembelajaran di kelas karena dalam proses pembelajaran IPAS masih digunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi. Seharusnya dalam melaksanakan pembelajaran di kelas guru itu menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan agar siswa tidak mudah bosan dalam kegiatan belajar di kelas.

Berdasarkan informasi dari dari guru wali kelas IV-A dan IV-B di UPT SD Negeri 067246 Medan, diperoleh bahwa mata pelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. Oleh karena itu mata pelajaran IPAS membutuhkan variasi model pembelajaran pada saat penyampaiannya. Berdasarkan hasil ujian tengah semester (UTS) yang dilakukan pada mata pelajaran IPAS di kelas IV-A dan IV-B UPT SD Negeri 067246 Medan, bahwa hasil belajar IPAS siswa masih belum maksimal terlihat dari nilai hasil UTS siswa yang disajikan pada tabel berikut.

## **BAHAN DAN METODE**

Sampel merupakan sebagian dari subjek penelitian yang menggambarkan karakteristik dari populasi. Eddy Roflin, Iche Andriyani Liberty dan Pariyana (2020: 11) mendefinisikan “sampel merupakan bagian dari populasi”. Sehingga sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV UPT SD Negeri 067246 Medan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024. Karena jumlah anggota populasi 56 orang siswa dan kurang dari 100, maka seluruh anggota populasi menjadi sampel penelitian atau sampel total. Hal ini sesuai dengan pendapat Widodo (2019: 69) yang menjelaskan “sekiranya jumlah populasi relative terbatas, misalnya kurang dari 100 (seratus), dan peneliti memiliki kesanggupan untuk menjangkaunya secara keseluruhan, metode pengambilan sampel yang digunakan adalah sensus atau sampel jenuh”. Untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan cara di undi.



### **Tahap Persiapan**

Pada tahap persiapan, kegiatan yang dilakukan meliputi persiapan- persiapan sehubungan dengan pelaksanaan yaitu:

- a. Melakukan Observasi terlebih dahulu
- b. Konsultasi dengan kepala sekolah dan guru kelas IV A dan IV B UPT SD Negeri 067246 Medan
- c. Menyusun modul ajar
- d. Menyusun Bahan ajar
- e. Membuat media *puzzle*
- f. Membuat lembar kerja peserta didik (LKPD)
- g. Menyusun tes
- h. Memvalidasi soal tes

### **Tahap Pelaksanaan**

- a. Melaksanakan *Pre Test*
- b. Melakukan analisis data *pre tes*
- c. Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol

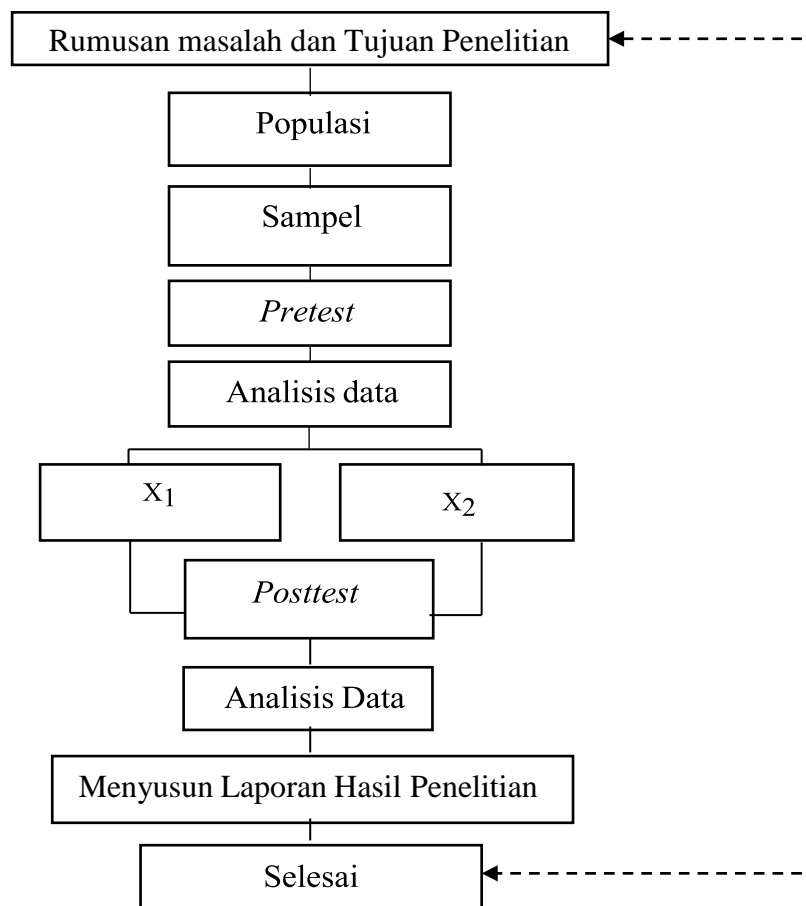
Melaksanakan pembelajaran pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* dengan media *puzzle*. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* sebagai berikut: Model pembelajaran ini dilaksanakan dengan membentuk kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 siswa. Dimuat secara heterogen, dimana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimilikinya untuk bersama-sama, saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota alat prantara sehingga mereka pun harus bekerjasama, saling ketergantungan yang positif, dan bertanggung jawab atas ketuntasan bagian materi pelajaran yang harus dipelajari, serta bisa menyampaikan materi tersebut kepada kelompok yang lain.

- d. Langkah-langkah media *puzzle* sebagai berikut: Pertama guru membentuk kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa selanjutnya ketua kelompok mengambil potongan gambar atau kalimat dan membagikan potongan gambar/kalimat kepada seluruh anggota kelompoknya. Setelah itu, setiap kelompok diperintahkan untuk menyusun potongan gambar atau kalimat menjadi bentuk yang sempurna

kemudian setiap kelompok mempersentasikan hasil diskusinya dan kelompok lain beserta guru menanggapi persentasi tersebut.

- e. Melaksanakan pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* tanpa media *puzzle*.
- f. Melakukan *post test*
- g. Melakukan analisis data *post test*
- h. Melakukan uji hipotesis
- i. Menyusun laporan hasil penelitian
- j. Selesai

#### Rancangan Posedur Penelitian



**Gambar 3.1 Rancangan Prosedur Penelitian**

### Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berbentuk *essay* berjumlah 4 soal, yang dibatasi pada ranah kognitif C<sub>3</sub> dan C<sub>4</sub>. Untuk lebih jelasnya disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3.3 Kisi-kisi Test**

Kompetensi Inti	Capaian Pembelajaran	Ranah kognitif		Jl h
		C <sub>3</sub>	C <sub>4</sub>	
Mengidentifikasi bagian tubuh tumbuhan dan mendeskripsikan fungsinya	1. Siswa mampu menjelaskan fungsi dari masing-masing bagian tubuh tumbuhan	1	2	3
	2. Siswa bisa mengaitkan fungsi bagian tubuh dengan kebutuhan tumbuhan	1	1	2
<b>Jumlah</b>		<b>2</b>	<b>3</b>	<b>5</b>

### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan dilakukan antara lain menghitung rata-rata, uji persyaratan analisis, uji kesamaan rata-rata, dan independen antara dua faktor. Langkah perhitungan untuk masing-masing analisis data diuraikan sebagai berikut.

### Menghitung Rata-rata

Perhitungan rata-rata nilai tes yang diperoleh dari hasil penelitian dihitung menggunakan rumus dari Sudjana (2021: 67) sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum f_i x_i}{\sum f_i}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = rata-rata nilai

$x_i$  = nilai tes

$f_i$  = frekuensi untuk nilai  $x_i$  yang bersesuaian sebagai berikut.



Dengan nilai tes dihitung menggunakan rumus dari Andri Kurniawan et. All (2022: 131) sebagai berikut

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Rill}}{\text{Skor Maksimum Ideal}} \times 100$$

Keterangan:

Skor Rill = Skor yang diperoleh

Skor Maksimum Ideal = Skor yang diperoleh apabila mampu menjawab secara benar semua soal tes.

100 = Skala yang dipakai (0 – 100)

Rata-rata nilai yang diperoleh selanjutnya akan dikonsultasikan pada kriteria nilai sebagai berikut.

**Tabel 3.4 Kriteria Rata-rata Nilai Tes**

Interval Nilai	Kriteria
$\bar{x} + 1,5 s \leq A$	Sangat tinggi
$\bar{x} + 0,5 s \leq B < \bar{x} + 1,5 s$	Tinggi
$\bar{x} - 0,5 s \leq C < \bar{x} + 0,5 s$	Sedang
$\bar{x} - 1,5 s \leq D < \bar{x} - 0,5 s$	Rendah
$E < \bar{x} - 1,5 s$	Sangat rendah

**Sumber: Suharsimi Arikunto (2015: 291)**

$\bar{X}$  = Rata-rata nilai

s = Simpangan baku

Simpangan baku dihitung menggunakan rumus dari Sudjana (2021: 95) sebagai berikut.

$$s = \sqrt{\frac{n \sum f_i x_i^2 - (\sum f_i x_i)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

s = Simpangan baku

n = Jumlah data

$x_i$  = nilai tes

$f_i$  = frekuensi untuk nilai  $x_i$  yang bersesuaian

## Uji Persyaratan Analisis

Uji persyaratan analisis yang akan digunakan yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas. Langkah-langkah perhitungannya diuraikan sebagai berikut.

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji Lilliefors dari Sudjana (2021: 466).

Rumusan Hipotesis:

$H_0$ : Data berdistribusi normal

$H_1$ : Data tidak berdistribusi normal

Langkah-langkah perhitungan sebagai berikut.

- Pengamatan  $x_1, x_2, \dots, x_n$  dijadikan bilangan baku  $z_1, z_2, \dots, z_n$  dengan menggunakan rumus  $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$  ( $\bar{x}$  dan  $s$  masing-masing merupakan rata-rata dan simpangan baku sampel).
- Untuk tiap bilangan baku ini dan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang  $F(z_i) = P(z \leq z_i)$ .
- Selanjutnya dihitung proporsi  $z_i, z_2, \dots, z_n$  yang lebih kecil atau sama dengan  $z_i$ . Jika proporsi ini dinyatakan oleh  $S(z_i)$ , maka  $S(z_i) = \frac{\text{banyaknya } z_1, z_2, \dots, z_n \text{ yang } \leq z_i}{n}$
- Hitung selisih  $F(z_i) - S(z_i)$  kemudian tentukan harga mutlaknya.
- Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut. Sebutlah harga terbesar ini  $L_0$   
Kriteria uji, tolak  $H_0$  jika  $L_0 > L_{\alpha, n}$

## Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan adalah uji Fisher dari Sudjana (2021: 250), dengan rumusan hipotesis dan rumus statistik sebagai berikut.

Rumusan hipotesis :

$$H_0: \sigma_1^2 = \sigma_2^2$$

$$H_1: \sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$$

Rumus statistik:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Kriteria uji tolak  $H_0$  jika  $F \geq F_{\frac{1}{2}\alpha}(v_1, v_2)$

dengan:  $\alpha = 5\%$ ,  $v_1 = n_1 - 1$  dan  $v_2 = n_2 - 1$

### Uji Kesamaan Dua Rata-Rata

Uji kesamaan dua rata-rata digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Langkah-langkah analisis data diuraikan sebagai berikut.

Rumusan hipotesis:

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Rumus statistik:

a. Jika  $\sigma_1 = \sigma_2$

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

dengan

$$s = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Kriteria pengujian, terima  $H_0$  jika  $-t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)} < t < t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)}$  di mana  $t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)}$  didapat dari daftar distribusi t dengan dk =  $(n_1 + n_2 - 2)$  dan peluang  $(1 - \frac{1}{2}\alpha)$ .

b. Jika  $\sigma_1 \neq \sigma_2$

$$t' = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Kriteria uji terima hipotesis  $H_0$  jika  $-\frac{w_1 t_1 + w_2 t_2}{w_1 + w_2} < t' < \frac{w_1 t_1 + w_2 t_2}{w_1 + w_2}$

dengan  $w_1 = \frac{s_1^2}{n_1}$ ;  $w_2 = \frac{s_2^2}{n_2}$

$$t_1 = t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)(n_1-1)}$$

$$t_2 = t_{(1-\frac{1}{2}\alpha)(n_2-1)}$$

Keterangan:

$\bar{x}_1$  = rata-rata nilai tes kelas pertama

$\bar{x}_2$  = rata-rata nilai tes kelas pertama

$n_1$  = jumlah data kelas pertama

$n_2$  = jumlah data kelas kedua

$s_1^2$  = varians data kelas pertama

$s_2^2$  = varians data kelas kedua

### Uji Independen Antara Dua Faktor

Menguji hipotesis penelitian digunakan uji independen antara dua faktor (B x K).

Langkah-langkah pengujian sebagai berikut.

Rumusan hipotesis:

$$H_0: \rho = 0$$

$$H_1: \rho \neq 0$$

Rumus statistik

$$\chi^2 = \sum_{i=1}^B \sum_{j=1}^K \frac{(O_{ij} - E_{ij})^2}{E_{ij}}$$

$$\text{dengan } E_{ij} = \frac{n_{i0} \times n_{0j}}{n}$$

Kriteria uji tolak  $H_0$  jika  $\chi^2 \geq \chi_{(1-\alpha)\{(B-1)(K-1)\}}^2$  dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ .

Keterangan:

$\chi^2$  = Chi Square

B = Jumlah baris

K = Jumlah kolom

$O_{ij}$  = Frekuensi observasi baris ke-i kolom ke-j

$E_{ij}$  = Frekuensi harapan baris ke-i kolom ke-j

i = baris ke-l

j = kolom ke-j

## KESEIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang di peroleh, penulis membuat kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil belajar IPAS siswa yang diajar dengan model pembelajaran Koopertaif Tipe Jigsaw dengan Media Puzzle pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi di peroleh rata-rata 24,72 dengan kriteria sedang.
2. Hasil belajar IPAS siswa yang diajar dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw tanpa menggunakan Media Puzzle pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi di peroleh 23,73 dengan kriteria rendah.
3. Ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran Koopertif Tipe Jigsaw menggunakan Media Puzzle terhadap hasil belajar IPAS siswa pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi siswa Kelas IV UPT SD Negeri 067246 Medan Tahun Ajaran 2023/2024.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar Djamaluddin dan Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Parepare: CV Kaaffah Learning Center
- Amilatul Masrifah dkk. (2023). *Media Interaktif Pembelajaran IPAS*. Semarang: Cahaya Ghani Recovery
- Andri Kurniawan. (2022). *Evaluasi Pembelajaran*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi
- Anggit Grahito Wicaksono. (2020). *Belajar dan Pembelajaran (Konsep Dasar, Teori, dan Implementasinya)*. Surakarta: Unisri Press
- Aris Shoimin. (2020). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR. Ruzz Media
- Azhar Arsyad. (2019). *Media Pembelajaran (ed.16)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Cucu Sutianah. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*. Pasuruan: CV. Qiara Media
- Dinas Puspita Dewi dkk. (2023). *Pemain BIT IPAS Pengembangan Media Interaktif Berbasis IT IPAS*. Semarang: Cahaya Ghani Recovery
- Eddy Roflin, Iche Andriyani Liberty dan Pariyana. (2021). *Populasi, Sampel, Variable dalam Penelitian Kedokteran*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Managemen
- Fauzan, Syafrilianto dan Lubis, Maulana Arafat. (2020). *Microteaching di SD/MI*. Jakarta: Kencana
- Ginalita Ratnayanti. (2021). *Sikap Preventif Melalui Teknik Puzzle*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing

- Harlinda Syofiyani. (2023). *Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPA Menuju Pembentukan Profil Pelajar Pancasila*. Yogyakarta: Deepublish Digital (Grup Penerbitan CV Budi Utama)
- Insu Hidayat. (2019). *50 Strategi Pembelajaran Populer*. Yogyakarta: Diva Press
- Luffri dkk. (2020). *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. Purwokerto: CV Irdh
- M. Miftah Arief. (2021). Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran). *Tarbiyah Darussalam*. 5 (8), 13-28
- Marjuki. (2020). *181 Model Pembelajaran Paikem Berbasis Pendekatan Saintifik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Marius Pramana dan Bambang Kristianto Wibowo. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mahasiswa Calon Sekretaris. *Administrasi dan Kesekretarisan*. 5.(2). 99-105
- Naniek Kusumawati dan Endang Sri Maruti. (2019). *Strategi Belajar Mengajar di Sekolah Dasar*. Magetan: CV. AE Media Grafika
- Netti Herawati dan Bachtiar S. Bachri. (2018). *Prosiding Seminar Nasional: Memaksimalkan Peran Pendidik dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini Sebagai Wujud Investasi Bangsa Jilid 2*. Tuban: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Ronggolawe Tuban
- Pupu Saeful Rahmat. (2019). *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka
- Rahmiati, Asep dan Ahmad Rois. (2022). *Efektifitas Model Pembelajaran Jigsaw Berbasis Permainan Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Qira'ah di SMP Takhasus AL Qur'an Wonosobo*. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*. 6(1). 103-118
- Rifka Agustianti dkk. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Makassar: CV. Tohar Media
- Siti Khozanatu Rohmah. (2021). *Berdaya dan Berbagi di Tengah Pandemi*. Bandung: LP2M UIN SGD Bandung
- Siti Muvidah Nur Afifah dkk. (2023). *Inovasi Media Pembelajaran untuk mata pelajaran IPAS*. Semarang: Penerbit Cahaya Ghani Recovery
- Sri Hartati. (2023). *Bergaul Dengan IPAS Jenjang A Kelas 1 SD*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Suardi. (2020). *Model Pembelajaran dan Disiplin Belajar di Sekolah*. Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu
- Sudjana. (2021). *Metoda Statistik*. Bandung: Tarsito
- Suharsimi Arikunto. (2015). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. (ed. 2). Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (ed. 20). Bandung: Alfabeta



- Supit Pusung. (2019). *Penerapan Model Pembelajaran dan Tugas Terstruktur dalam Pembelajaran Sains*. Surabaya: CV. Zafatama Jawara
- Tasya Putri Purnamasari, Oyoh Bariah dan Nancy Riana. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Membaca Huruf Hijaiyyah. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(4). 2027-2032
- [Widodo. \(2019\). \*Metodologi Penelitian Populer & Praktis. \(ed. 3\)\* Depok: PT Raja Grafindo Persada](#)