

**IMPLEMENTASI MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS II SD
NEGERI 149 PALEMBANG.**

Skripsi oleh

Indah Budiarti

NIM 06111013034

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDRALAYA
2015**

**IMPLEMENTASI MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS II SD
NEGERI 149 PALEMBANG**

Skripsi Oleh:

**Indah Budiarti
Nomor Induk Mahasiswa 06111013034
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**

Disetujui

Pembimbing I,



**Dra. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002**

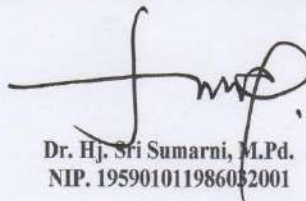
Pembimbing II,



**Dra. Nuraini Usman, M.Pd.
NIP. 195702081982032001**

Disahkan

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan,



**Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 195901011986032001**

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Jumat

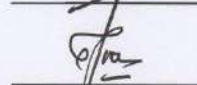
Tanggal : 27 Maret 2015

TIM PENGUJI

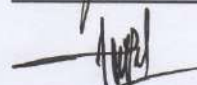
1. Ketua : Dra. Siti Dewi Maharani, M.Pd.



2. Sekretaris : Dra. Nuraini Usman, M.Pd.



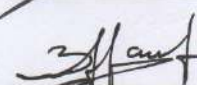
3. Anggota : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd.



4. Anggota : Drs. Laihat, M.Pd.



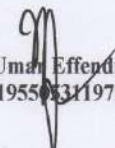
5. Anggota : Dra. Betty Amggraini, M.Pd.



Indralaya, Maret 2015

Diketahui Oleh
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Drs. Umah Effendi, M.Pd.
NIP. 19550311979031003



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indah Budiarti

NIM : 06111013034

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

dengan ini saya nyatakan bahwa skripsi dengan judul “Implementasi Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas II SD Negeri 149 Palembang” ini seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran dan atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini.

Indralaya, Maret 2015
Yang Membuat Pernyataan,



Indah Budiarti
NIM 06111013034

Kupersembahkan skripsi ini kepada:

- *My first love, ibu. My everlasting love, Ibu. My door to jannah, ibu (Syarida Rosanti) and My guardian angel, Bapak (Bendela).*
- *Teman pertamaku dan teman seperjuangan yang ditubuhnya mengalir darah yang sama denganku, saudaraku Feby RDR, Adek Vika, dan Citra PC.*
- *My big family, Bandarisa family.*
- *Seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sriwijaya, khususnya dosen pembimbingku yakni Dra. Siti Dewi Maharani, M.Pd. dan Dra. Nuraini Usman, M.Pd. yang dengan segenap hati membimbing penyusunan skripsi ini.*
- *Guru-guru yang telah mendidik ku.*
- *Teman-teman FKIP PGSD UNSRI angkatan 2011, khususnya Wulan, Ima, Frensiska, Nuraini dan Partner sepembimbingku, Sucia dan Yuliza. Thanks for all bitter and sweet, you guys too sweet to be forgotten.*
- *Teman-teman yang sedari SMP hingga kini senantiasa memberi tawa bahagia. Nada, Evi, Riri, Nisa dan Tari.*
- *Almamaterku tercinta Universitas Sriwijaya.*

Motto :

1. *Man Shabara Zhafira.*
2. *Cemara tak pernah kehabisan daun kendati angin tak bosan-bosan meluruhkannya, flamboyant suatu tempo akan gundul. Tapi, ia akan berbunga mekar kembali bila saatnya tiba – Ibu.*

UCAPAN TERIMA KASIH

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dra. Siti Dewi Maharani, M.Pd. dan Dra. Nuraini Usman, M.Pd., sebagai pembimbing dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Unsri, dan Dr. Sri Sumarni, M. Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Drs. Umar Effendy, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi penulisan skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Drs. Marwan Pulungan, M.Pd., Drs. Laihat, M.Pd., dan Dra. Betty Anggraini, M. Pd., anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

Selanjutnya Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen PGSD FKIP Unsri yang telah mengizinkan menempa ilmu dan Pak Wawan yang telah membantu dalam urusan administrasi di PGSD.

Terima kasih juga penulis ucapkan kepada Kepala SD Negeri 149 Palembang, Bapak Walasri, S. Pd., dan Ibu Rumiwati, S.Pd., selaku guru Kelas IIE yang telah memberikan izin dan bantuannya kepada penulis pada saat penelitian. Mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat untuk pengajaran pembelajaran tematik di Sekolah Dasar.

Indralaya, Maret 2015
Penulis,

IB

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	iii
PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	4

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Belajar	5
2.2 Pengertian Hasil Belajar	5
2.3 Media	6
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	6
2.3.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	7
2.4 <i>Puzzle</i>	8
2.4.1 Pengertian <i>Puzzle</i>	8
2.4.2 Tujuan Bermain <i>Puzzle</i>	8

2.4.3 Manfaat Permainan <i>Puzzle</i>	9
2.4.4 Kelebihan Media Permainan <i>Puzzle</i>	10
2.4.5 Kekurangan Media Permainan <i>Puzzle</i>	10
2.5.5 Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	11
2.5 Pembelajaran Tematik	11
2.5.1 Pengertian Pembelajaran Tematik	11
2.5.2 Karakteristik Pembelajaran Tematik	11
2.5.3 Persiapan Pembelajaran Tematik	12
2.6 Pemetaan Tema dalam Penelitian	13
2.7 Penelitian yang relevan	14

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	15
3.2 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian	15
3.2.1 Tempat Penelitian	15
3.2.2 Waktu Penelitian	15
3.2.3 Subjek Penelitian	16
3.3 Prosedur Penelitian	16
3.3.1 Perencanaan	17
3.3.2 Pelaksanaan tindakan	17
3.3.3 Pengamatan	18
3.3.4 Refleksi	18
3.4 Teknik dan Alat Pengumpulan Data	19
3.4.1 Tes	19
3.4.2 Observasi	19
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	20
3.6 Teknik Analisis Data	21
3.6.1 Analisis Data Tes	21
3.6.2 Analisis Data Observasi	23

3.7 Indikator Keberhasilan	23
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	26
4.1.1 Deskripsi dan Hasil Siklus I	25
4.1.2 Deskripsi dan Hasil Siklus II	37
4.1.3 Deskripsi dan Hasil Siklus III	49
4.2 Pembahasan	61
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa	20
3.2 Aspek Pengamatan Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa	21
3.3 Interpretasi Perhitungan Ketuntasan Belajar	22
3.4 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa dalam %	22
3.5 Kriteria Tingkat Keaktifan Siswa dalam %	23
4.1 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa pada Siklus I.....	33
4.2 Distribusi Nilai Aktivitas Belajar Siswa I pertemuan pertama	34
4.3 Distribusi Nilai Aktivitas Belajar Siswa I pertemuan kedua.....	35
4.4 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan II.....	46
4.5 Distribusi Nilai Aktivitas Belajar Siswa II pertemuan pertama	47
4.6 Distribusi Nilai Aktivitas Belajar Siswa II pertemuan kedua	47
4.7 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa pada Siklus I, II dan III.....	58
4.8 Distribusi Nilai Aktivitas Belajar Siswa III pertemuan pertama	59
4.9 Distribusi Nilai Aktivitas Belajar Siswa III pertemuan kedua	60
4.10 Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	62

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Pemetaan Tema dalam Penelitian	13
3.1 Model penelitian tindakan kelas	16
4.1 Diagram batang peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III..	62

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. RPP Siklus I	68
2. RPP Siklus II	91
3. RPP Siklus III	113
4. Tabel Hasil Belajar Siswa pada Siklus I	138
5. Tabel Hasil Belajar Siswa pada Siklus II	139
6. Tabel Hasil Belajar Siswa pada Siklus III	140
7. Lembar Observasi Siklus I pertemuan pertama	141
8. Lembar Observasi Siklus I pertemuan kedua	144
9. Lembar Observasi Siklus II pertemuan pertama	147
10. Lembar Observasi Siklus II pertemuan kedua	150
11. Lembar Observasi Siklus III pertemuan pertama	153
12. Lembar Observasi Siklus III pertemuan kedua	156
13. Lembar Evaluasi Siswa	158
14. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian Siklus I Pertemuan pertama	166
15. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian Siklus I Pertemuan kedua	168
16. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian Siklus II Pertemuan pertama	170
17. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian Siklus II Pertemuan kedua	172
18. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian Siklus III Pertemuan pertama	174
19. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian Siklus III Pertemuan kedua	176
20. Usul Judul Skripsi	178
21. Penunjukkan Pembimbing Skripsi	179
22. Izin Penelitian dari Dekan FKIP Universitas Sriwijaya	180
23. Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Palembang	181
24. Surat Keterangan Penelitian dari SD Negeri 149 Palembang	182
25. Surat Pernyataan Kolaborator Penelitian di SD Negeri 149 Palembang	183
26. Kartu Pembimbingan Skripsi	184
27. Daftar Hadir Dosen Ujian Akhir Program Strata 1 (S1)	188

28. Pembahasan/ Saran-Saran Hasil Ujian Skripsi	190
29. Izin Jilid Skripsi	192

Implementasi Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Kelas II SD Negeri 149 Palembang.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar pembelajaran tematik dengan tema “Keluarga” pada siswa kelas II SD Negeri 149 Palembang dengan implementasi media *puzzle*. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian adalah siswa kelas IIE SD Negeri 149 Palembang yang berjumlah 39 orang siswa, terdiri dari 20 siswa perempuan dan 19 siswa laki-laki. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, tiap siklusnya terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan, peneliti menggunakan beberapa teknik yaitu butir soal yang terdiri dari 10 soal pilihan ganda dan lembar observasi untuk melakukan pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian, diperoleh hasil bahwa, (1) ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal pada ujian tengah semester sebesar 43,59% meningkat pada Siklus I menjadi 61,54%. Pada Siklus II mencapai 86,48% dan pada Siklus III mencapai 89,91%; (2) hasil aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan pertama yaitu, 63,93% (Cukup aktif), pada siklus I pertemuan kedua 68,27% (Aktif), pada siklus II pertemuan pertama 73,26% (Aktif), pada siklus II pertemuan kedua 74,66% (Aktif), pada siklus III pertemuan pertama 76,87% (Aktif), dan pada siklus III pertemuan kedua 80,06% (Sangat aktif). Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa implementasi Media *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik.

Kata-kata kunci : media, *puzzle*, hasil belajar, pembelajaran tematik.

Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UNSRI
2015

Nama : Indah Budiarti

NIM : 06111013034

Dosen Pembimbing : 1. Dra. Siti Dewi Maharani, M. Pd.

2. Dra. Nuraini Usman, M. Pd.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan dasar merupakan bekal awal bagi siswa untuk menghadapi semua jenjang sekolah selanjutnya. Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) memiliki peranan penting dalam proses pembentukan kepribadian siswa, baik yang bersifat internal, eksternal dan suprainternal (Fadjar, dikutip Prastowo, 2013:14). Mengingat pentingnya pendidikan dasar di SD/MI, banyak upaya yang dilakukan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan kurikulum operasional yang berbasis kompetensi sebagai hasil refleksi, pemikiran dan pengkajian yang mendalam dari kurikulum yang telah berlaku beserta pelaksanaannya (Rusman, 2012:250). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 tahun 2006 tentang Standar Isi dan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 41 tahun 2007 tentang Standar Proses menyatakan bahwa pembelajaran di kelas 1, 2, dan 3 Sekolah Dasar dilaksanakan dengan menggunakan pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan berbasis tema yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa (Rusman, 2012:254). Terdapat sembilan prinsip yang mendasari pembelajaran tematik :

Pertama, terintegrasi dengan lingkungan atau bersifat kontekstual. *Kedua*, memiliki tema sebagai alat pemersatu beberapa mata pelajaran atau bahan kajian. *Ketiga*, menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (*Joyful Learning*). *Keempat*, pembelajaran memberikan pengalaman langsung dan bermakna bagi siswa. *Kelima*, menanamkan konsep dari berbagai mata pelajaran atau bahan kajian dalam suatu proses pembelajaran tertentu. *Keenam*, pemisahan atau pembedaan antara satu pelajaran dengan mata pelajaran lain sulit dilakukan. *Ketujuh*, pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan dan minat siswa. *Kedelapan*, pembelajaran bersifat fleksibel. Dan, *kesembilan*, penggunaan variasi metode dalam pembelajaran (Mamat, dkk dikutip Prastowo, 2013 : 133).

Untuk mewujudkan pembelajaran bermakna dan menyenangkan sesuai dengan prinsi-prinsip pembelajaran tematik, perlu diperhatikan mengenai penerapan media pembelajaran yang bervariasi. Karena, dengan bantuan media hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa dan mendorong pemanfaatan yang bermakna dari mata pelajaran dengan jalan melibatkan imajinasi dan partisipasi aktif yang meningkatkan hasil belajar siswa (Dale, dikutip Arsyad, 2014: 27).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, proses pembelajaran di kelas Iie, SD N 149 Palembang sudah berjalan cukup baik. Guru terkadang menggunakan media berupa media *visual* yang digambar langsung oleh guru pada papan tulis, namun hal ini dirasa belum cukup efektif untuk melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Selain memakan waktu untuk menggambar dan keterbatasan gambar yang dapat dibuat, timbul kendala lain yaitu ketika guru menggambar pada papan tulis, sebagian siswa memanfaatkan waktu ini untuk bermain-main dengan teman sebangkunya. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan data yang peneliti peroleh pada hasil Ujian Tengah Semester (UTS) siswa kelas Iie SD Negeri 149 Palembang belum dinyatakan tuntas secara klasikal. Berdasarkan rata-rata hasil UTS siswa dengan Kriteria Ketuntasan Minimal 65 dengan persentase ketuntasan hasil belajar 85%, diketahui bahwa dari 39 siswa terdapat 17 siswa (43,59%) yang dinyatakan tuntas dan 22 siswa (56,41%) dinyatakan tidak tuntas.

Dalam memilih media yang akan digunakan, guru seharusnya melakukan perencanaan dengan baik. Heinich (dikutip Arsyad, 2014:67-68) “mengajukan model perencanaan media yang dikenal dengan istilah *ASSURE*”. Dalam model tersebut, tahapan pertama yang harus dilakukan dalam memilih media yaitu menganalisis karakteristik umum kelompok sasaran, serta menganalisis karakteristik khusus mereka. Siswa kelas 2 SD masih tergolong anak usia dini. Rentang usia siswa kelas 2 berada pada rentangan usia dini. Masa usia dini merupakan masa bermain bagi anak. Piaget (Dikutip Yulianty I: 8) menyatakan bahwa ia melihat permainan sebagai media yang meningkatkan perkembangan

kognitif anak. Permainan *imajiner* dan permainan kreatif juga mampu meningkatkan kognitif anak. Permainan merupakan suatu alat bagi anak untuk menjelajahi dan mencari informasi baru secara aman, sesuatu yang mereka tidak lakukan jika tidak bermain dan tidak melakukan permainan.

Salah satu permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran ialah media permainan *puzzle*. Menurut Jamil (2012: 21) Sesuai dengan sifatnya *Puzzle* mengusik rasa ingin tahu siswa, *puzzle* dapat menjadi media yang efektif untuk mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui gambar. Siswa akan belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada. Melalui media *Puzzle*, siswa tidak hanya bermain. Secara tidak langsung, siswa dapat menemukan informasi mengenai materi pelajaran.

Dari berbagai pertimbangan di atas, maka peneliti melakukan penelitian tentang implementasi media *Puzzle* dalam proses pembelajaran tematik. Dalam hal ini, Peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas II SD Negeri 149 Palembang”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

- (1) Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di Kelas II SD Negeri 149 Palembang dengan implementasi media *Puzzle* ?
- (2) Bagaimana meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas II di SD Negeri 149 Palembang dengan implementasi media *Puzzle*.

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

- (1) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik di Kelas II SD Negeri 149 Palembang dengan implementasi media *Puzzle*.
- (2) Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran tematik di Kelas II SD Negeri 149 Palembang dengan implementasi media *Puzzle*

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil akhir penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa, dapat memotivasi siswa agar lebih aktif dalam kegiatan belajar, mengajar, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.
2. Bagi guru, sebagai masukan untuk dapat menjadikan media permainan *Puzzle* sebagai alternatif dalam memilih media pembelajaran guna memperbaiki proses pembelajaran untuk yang akan datang.
3. Bagi sekolah, sebagai masukan dan kebijakan bagi sekolah yang bersangkutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga menghasilkan lulusan yang terbaik dan berkualitas.
4. Bagi peneliti, sebagai bekal guna mendukung pengetahuan menjadi guru profesional dengan menggunakan bahkan menciptakan alternatif media pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa.
5. Bagi lembaga, hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan bahan informasi penelitian untuk menunjang penelitian lanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014 .*Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Aqib, Zainal. 2010. *Penelitian Tindakan Sekolah*. Bandung: Yrama Widya.
- Daryanto. 2014. *Pembelajaran Tematik, Terpadu, Terintegrasi (Kurikulum 2013)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Gultom, Ramli. 2010 .*Menjadi Penulis Penelitian Tindakan Kelas di kelas dan di sekolah*. Medan: USU Press
- H. Djaali. 2007 .*Pengukuran dalam bidang pendidikan*. Jakarta.
- Haryono. 2013 .*Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikan: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Kepel Press
- Jamil, Sya'ban. 2012 .*56 Games Untuk Keluarga*. Jakarta: Mahak Publishing.
- Kunandar. 2013 .*Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Niko A, Eva, Mulyani. 2013 .Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar dengan Tema Keluarga pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (2): 2.
- Mengkaka, Blasius. 2014. Catatan Krisis atas Pemberhentian (Sementara) Kurikulum 2013. <http://www.kompasiana.com/post/read/690708/3/catatan-kritis-atas-pemberhentian-sementara-kurikulum-2013.html>. Diakses tanggal 01 Maret 2015.
- Mertler, Craig A. 2014 .*Penelitian Tindakan Kelas: Meningkatkan Sekolah dan Memberdayakan Pendidik*. Jakarta: PT. Indeks
- Prastowo, Andi. 2013 .*Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jogjakarta: DIVA press.
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik Tinjauan Teoritis dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, Arief S (dkk). 2012 .*Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok: Rajawali Pers.
- Setyawan, Sigi. 2013 .*Nyalakan Kelasmu*. Jakarta: PT. Gramedia

- Smaldino, Sharon E, Deborah, L. Lowther, James D. Russell. 2011 .*Instructional Technology and Media For Learning: Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. Jakarta: Kencana.
- Soegiono, M.M, Tamsil, Muis. 2012 .*Filsafat Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudijono, Anas. 2011 .*Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Susanto, Ahmad. 2013 .*Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Tim Pengembangan Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2009 .*Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung: PT. Imperial Bhakti Utama
- Widyanarti, Sri. _____. *Penggunaan Media Puzzle dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya*. Jurnal PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, Hal 2-3.
- Yulianty I, Rani. _____. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Niaga Swadaya.