

**Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* Edukatif Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Materi Aturan Sekolahku Kelas III SD Negeri Menanggal 601 Surabaya**

**Hana Klara Arka Dina<sup>1</sup>, Arif Mahya Fanny<sup>2</sup>**

<sup>1,2)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Kota Surabaya, Indonesia.

**Informasi Artikel**

Ditinjau : 26 November 2024

Direvisi : 1 Februari 2025

Terbit Online: 30 April 2025

**Kata Kunci**

Kemampuan kognitif, peserta didik, aturan sekolahku, media pembelajaran, *puzzle* edukatif.

**Korespondensi**

e-mail :

[hanaklaraarkadinahana@gmail.com](mailto:hanaklaraarkadinahana@gmail.com)

[arifpgsd@unipasby.ac.id](mailto:arifpgsd@unipasby.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *puzzle* edukatif terhadap kemampuan kognitif peserta didik pada materi aturan sekolah di kelas III SD Negeri Menanggal 601 Surabaya. Kurangnya penggunaan media konkret dalam pembelajaran menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang aktif, sehingga berdampak pada kemampuan kognitif mereka. *Puzzle* edukatif sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat membantu siswa mengingat materi dengan lebih baik serta meningkatkan fokus, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi eksperimen, yaitu *non-equivalent control group design*. Sampel penelitian adalah siswa kelas III yang dipilih menggunakan metode probabilitas dengan teknik *simple random* sampling. Data dikumpulkan melalui tes dan dianalisis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan *puzzle* edukatif dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media *puzzle*. Skor rata-rata post-test kelompok eksperimen mencapai 80,71, sedangkan kelompok kontrol hanya 63,57. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, penggunaan *puzzle* edukatif terbukti berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa pada materi aturan sekolah.

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of educational puzzle learning media on students' cognitive abilities on school rules material in class III SD Negeri Menanggal 601 Surabaya. The lack of use of concrete media in learning causes students to feel bored and less active, thus having an impact on their cognitive abilities. Educational puzzles as an interesting and fun learning media can help students remember the material better and*



---

*improve focus, problem solving, and decision making. This study used a quantitative approach with a quasi-experimental design, namely a non-equivalent control group design. The research sample was third grade students who were selected using the probability method with simple random sampling technique. Data were collected through tests and analyzed using t-test. The results showed a significant difference between the experimental group that used educational puzzles and the control group that did not use puzzle media. The average post-test score of the experimental group reached 80.71, while the control group was only 63.57. The t-test results show a significance value (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$ , which means  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. Thus, the use of educational puzzles is proven to have a positive effect on improving students' cognitive abilities on school rules material.*

---

DOI : 10.22437/jtpd.v4i1.42783

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan didefinisikan sebagai "proses di mana seseorang secara sengaja dan sistematis dihadapkan pada pengetahuan untuk memenuhi potensinya sebagai individu, anggota masyarakat yang berkontribusi, warga negara, dan warga negara" (Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003). Pendidikan adalah proses pemberian pengetahuan dari seorang tokoh yang berwibawa kepada seorang murid, dengan tujuan utama untuk menumbuhkan pertumbuhan pribadi melalui berbagi pengalaman, wawasan, dan nilai-nilai.

Pembelajaran adalah suatu interaksi yang mana di dalamnya terdapat interaksi antara guru dan siswa serta juga terdapat unsur lain yaitu adanya sumber belajar. Dalam membantu siswa memperoleh pengetahuan membentuk karakter siswa agar menjadi lebih baik merupakan tujuan dari pembelajaran, ini dapat diartikan bahwa proses dari pembelajaran adalah untuk membentuk kemajuan siswa. Menurut Kokasih (2014) proses pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan dari implementasi kurikulum untuk mendapatkan kemampuan serta karakter siswa. Kurikulum ini berkaitan erat dengan proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Pada saat ini diterapkan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka belajar. Menurut Hasim (2020) bahwa merdeka belajar kedepannya akan dapat



menjadi cara untuk menghasilkan perubahan yang bersifat signifikan untuk berbagai tantangan yang akan terjadi di abad 21 ini.

Merdeka belajar ini adalah cerminan dari kondisi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Tujuan dari penerapan merdeka belajar adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, aktif dan mampu beradaptasi dengan perkembangan yang pesat pada saat. Menurut Aina (2020) merdeka belajar diharapkan mampu memberikan suasana yang senang bagi siswa dan guru. Kurikulum merdeka belajar ini juga menyediakan kesempatan bagi guru dan siswa agar mampu berinovasi serta berkreasi pada saat pembelajaran.

Pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan konten kepada siswa dengan cara yang konsisten dengan pembelajaran mandiri, yaitu dengan menghasilkan pembelajaran yang menarik dan aktif. Agar media pembelajaran efektif, media tersebut perlu digunakan sebagai alat pelengkap untuk menyampaikan pengetahuan (Mustamiin & Muzakir, 2022). Hal ini mengharuskan para pendidik untuk berpikir di luar kebiasaan saat mengembangkan dan menerapkan rencana pelajaran, serta menyediakan lingkungan kelas yang menarik dan mendukung bagi para siswanya.

Istilah "belajar" pertama kali digunakan oleh Meyer (1882) untuk menggambarkan proses di mana pengetahuan dan perilaku seseorang diubah melalui paparan informasi baru. Driscoll (2000) berpendapat bahwa perjumpaan siswa dengan dunia di sekitar mereka menyebabkan perubahan berkelanjutan dalam keterampilan mereka, yang disebut sebagai pembelajaran. Seseorang belajar ketika mereka berusaha mengubah perilaku mereka untuk mencapai tujuan mereka melalui paparan informasi baru yang menggabungkan sistem kognitif, emosional, dan motorik mereka (Aunurrahman, 2009).

Istilah "kegiatan belajar" mengacu pada langkah-langkah yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Siswa membutuhkan pengalaman langsung untuk mencapai tujuan tersebut. Pilihan materi pembelajaran yang memengaruhi motivasi siswa dapat memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif. Lingkungan kelas baru, yang penuh dengan penemuan dan orisinalitas, tercipta ketika instruktur menggunakan berbagai media pembelajaran. Media



didefinisikan oleh Suparman, Atwi (1971) sebagai sarana penyampaian informasi atau pesan dari satu pihak ke pihak lain. Untuk tujuan ini, ruang kelas, pengajar, dan buku teks itu sendiri dapat dianggap sebagai bentuk media. Instrumen grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk merekam, menganalisis, dan menyusun kembali informasi visual atau lisan sering dipahami sebagai media dalam konteks pendidikan.

Secara teoritis, guru dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dengan memasukkan media pembelajaran instruksional ke dalam pembelajaran. Tujuan dari permainan menyusun jigsaw adalah untuk membuat pola yang telah ditentukan dengan menyusun potongan-potongan dari berbagai foto atau kotak yang sesuai dengan bentuk tertentu (Fitriani & Aulia, 2020). Purnamasari (2022) menyatakan bahwa media yang memerlukan pembongkaran untuk dapat dimainkan dikenal sebagai media puzzle. Melalui proses menyusun dan menyusun kembali komponen-komponen menjadi satu kesatuan yang ideal, permainan ini meningkatkan ketangkasan manual dan koordinasi tangan-mata (Depdiknas dalam Haryono, 2020). Selain itu, dengan menampilkan grafik yang dipisahkan menjadi beberapa bagian, permainan puzzle dapat meningkatkan fokus, kreativitas, dan keteraturan (Haryono, 2020).

Memasukkan puzzle edukatif ke dalam proses pembelajaran merupakan cara yang bagus untuk menjaga perhatian siswa dan mencegah mereka menjadi bosan dengan materi. Tujuan penggunaan media pembelajaran puzzle edukasi adalah untuk mendorong siswa agar mau bekerja sama dalam kelompok, berpikir kritis, mengingat informasi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan dengan percaya diri.

Penelitian yang diberi nama "Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Edukatif terhadap Kemampuan Kognitif Siswa pada Materi Aturan Sekolahku Kelas III SD Negeri Menanggal 601 Surabaya" ini dilatarbelakangi oleh latar belakang di atas.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan eksperimen kuasi “(*Quasi Experimental Design*), desain penelitian yang digunakan adalah *Nonequivalen Control Group Design*. Dalam penelitian ini,

teknik *sampling* yang digunakan yaitu *probability sampling*. Rancangan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rancangan Penelitian Pre-test dan Post-test Control Group Design

<b>Kelas Eksperimen</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<b>Kelas Kontrol</b>	<b>O<sub>3</sub></b>	<b>.</b>	<b>O<sub>4</sub></b>

Keterangan:

O1: Hasil pada *pre-test* kelas eksperimen

O2: Hasil pada *post-test* kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan

O3: Hasil pada *pre-test* kelas kontrol

O4: Hasil pada *post-test* kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan

X: Perlakuan (*treatment*)

Menurut Asari, A (2015) *probability sampling* adalah teknik *sampling* yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi sampel. Pengambilan data dalam penelitian ini adalah menggunakan *simple random sampling*. Dikatakan *simple* (sederhana) karena cara pengambilan sampel dari semua anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah seluruh kelas III-A dan III-B sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes dan dokumentasi, Dokumentasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah arsip-arsip maupun foto-foto kegiatan pembelajaran (Apriyanti, 2019). Waktu yang dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu pada hari Rabu 20 November tahun 2024. Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di lingkungan Sekolah Dasar Negeri Menanggal 601 Surabaya.

## HASIL PENELITIAN

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Yani Talakua dkk, 2020).

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal atau tidak (Siregar, 2015). Dengan cara menganalisis besarnya nilai signifikan yang terdapat pada tabel analisis *kolmogorov smirov* yang diperoleh melalui proses analisis dengan menggunakan *software* SPSS. Adapun ketentuan data yang berdistribusi normal adalah dengan Sig. > 0,05. Pada tahap ini uji normalitas akan diproses menggunakan SPSS 25 sehingga hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas pre-test dan post-test

### Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
hasil belajar	pre test control	.146	28	.133	.938	28	.100
	post test control	.160	28	.063	.945	28	.152
	pre test eksperimen	.154	28	.087	.938	28	.096
	post test eksperimen	.157	28	.076	.934	28	.078

a. Lilliefors Significance Correction



Berdasarkan tabel di atas hasil perhitungan uji normalitas kolom *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan bahwa nilai statistik pada *pre-test* kelas kontrol dengan derajat kebebasan 28 dan tingkat signifikansi 0,133. Pada *post-test* kelas kontrol dengan derajat kebebasan 28 dan tingkat signifikansi 0,063 sedangkan nilai statistik pada *pre-test* kelas eksperimen dengan derajat kebebasan 28 dan tingkat signifikansi 0,087. Pada *post-test* kelas eksperimen dengan derajat kebebasan 28 dan tingkat signifikansi 0,076. Ketentuan data dikatakan normal apabila nilai signifikansi  $> 0.05$  maka dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol berdistribusi normal dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil *post-test* di kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varians yang *homogeny* atau tidak (heterogen). Menurut Widiyanto (2010) dasar atau pedoman pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikan atau Sig.  $< 0,05$ , maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama (tidak homogen).
- b. Jika nilai signifikan atau Sig.  $> 0,05$ , maka dikatakan bahwa varians dari dua atau lebih kelompok populasi data adalah sama (homogen).

Hasil pengujian homogenitas data *post-test* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas post-test

**Test of Homogeneity of Variance**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil belajar	Based on Mean	.003	1	54	.959
	Based on Median	.000	1	54	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	54.000	1.000
	Based on trimmed mean	.000	1	54	1.000

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa data telah memenuhi uji homogenitas. Hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai signifikansi pada *Based on Mean* adalah 0,959 yang artinya  $> 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa data *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi homogen.

Uji-t digunakan untuk menguji rata-rata dari dua kelompok data dengan ketentuan pengambilan keputusan sebagai berikut.

- 1) Apabila nilai Sig. (2-tailed)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima
- 2) Apabila nilai Sig. (2-tailed)  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  di tolak

Setelah dilakukan pengolahan data melalui uji-t, maka diperoleh hasil seperti pada tabel berikut.



Tabel 4. Hasil Uji Independent Samples T Test

**Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil belajar	Equal variances assumed	.003	.959	-5.016	54	.000	-17.143	3.417	-23.994	-10.292
	Equal variances not assumed			-5.016	53.919	.000	-17.143	3.417	-23.994	-10.291

Berdasarkan hasil Uji Independent Samples T-Test pada tabel di atas, dapat dilihat pada kolom *t-test for Equality of Means* diperoleh Sig. (2-tailed) dengan nilai 0,000 yang artinya  $< 0,05$  maka dengan demikian  $H_0$  ditolak artinya terdapat pengaruh media pembelajaran *puzzle* edukatif terhadap kemampuan kognitif peserta didik materi aturan sekolahku kelas III SD Negeri Menanggal 601 Surabaya dan  $H_1$  diterima.

Diperoleh Sig. (2-tailed) dengan nilai 0,000 yang artinya  $< 0,05$ , maka terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar peserta didik antara media pembelajaran konvensional dengan media pembelajaran *puzzle* edukatif. Untuk mengetahui lebih jelas rata-rata *post-test* kelas kontrol dan *post-test* kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel statistik berikut.

Tabel 5. Hasil Rata-Rata Post-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

**Group Statistics**

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil belajar	post test control	28	63.57	12.536	2.369
	post test eksperimen	28	80.71	13.032	2.463

**PEMBAHASAN**

Berdasarkan data hasil penelitian yang dilakukan pada siswa kelas III SD Negeri Menanggal 601 Surabaya, diketahui bahwa ada Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* Edukatif terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Materi Aturan Sekolahku Kelas III SD Negeri Menanggal 601 Surabaya. Pada kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran *puzzle*” edukatif mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *puzzle* edukatif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga diperoleh nilai *mean post-test* kelas kontrol yaitu 63,57 sedangkan nilai *mean post-test* yang diperoleh kelas eksperimen yaitu 80,71.

Kemampuan pemecahan masalah anak dapat ditingkatkan dengan bermain puzzle, sebagaimana yang dikemukakan oleh Permata (2020). Srianis (2014) berpendapat bahwa media puzzle anak dapat menjadi teknik yang menyenangkan dan menarik untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka. Menurut Wahyuni dan Maureen (2011), kemampuan belajar dan memecahkan masalah merupakan aspek kapasitas kognitif. Anak belajar memecahkan masalah dengan bermain puzzle dan mencoba menyusun potongan-potongan puzzle dengan berbagai cara. Kemampuan kognitif umum siswa meningkat ketika media pembelajaran seperti puzzle digunakan karena membuat prosesnya lebih menarik, interaktif, dan efektif.

Dari sudut pandang empiris, hasil ini terkait dengan penelitian sebelumnya oleh Ayu Lestari (2023) yang menunjukkan dampak media pembelajaran terhadap kapasitas kognitif.



Bermain puzzle dengan angka dan huruf dapat membantu anak mengembangkan kemampuan kognitif mereka. Permainan ini menuntut ketelitian dan konsentrasi saat mereka menyusun potongan-potongan puzzle untuk membentuk gambar yang lengkap. Hal ini dapat membantu mereka menjadi pemecah masalah yang lebih baik di masa mendatang.

### KESIMPULAN

Kajian dan perdebatan yang terjadi kemudian menemukan bahwa media pembelajaran edukatif memang mempengaruhi kapasitas kognitif siswa kelas III SD Negeri Menanggal 601 Surabaya. Mengingat bahwa kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata post-test sebesar 80,71 dan kelas kontrol memperoleh skor rata-rata 63,57, jelaslah bahwa peneliti memanfaatkan media pembelajaran puzzle edukatif untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas eksperimen. Sebaliknya, kelas kontrol tidak menggunakan media tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa kapasitas kognitif siswa kelas III SD Negeri Menanggal 601 Surabaya dipengaruhi oleh media pembelajaran edukatif, karena nilai signifikansi (2-tailed) dari temuan uji-t adalah  $0,000 < 0,05$ , menolak  $H_0$  dan menerima  $H_1$ .

Peneliti lain disarankan untuk memperpanjang durasi penelitian agar eksplorasi efektivitas media pembelajaran *puzzle* edukatif lebih optimal. Selain itu, perlu menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memberikan pelatihan awal kepada siswa agar lebih siap menggunakan media *puzzle*. Penelitian juga dapat diperluas ke sekolah atau kelas lain untuk meningkatkan generalisasi hasil. Pendekatan individual untuk mengatasi perbedaan motivasi siswa dan strategi pembelajaran yang melatih kesabaran serta fokus siswa juga perlu dikembangkan guna mendukung hasil belajar yang maksimal.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini telah selesai dilaksanakan. Terima kasih saya ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. Hartono, M.Si. Rektor Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
2. Dr. Santika Rentika Hadi, M. Kes. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
3. Dr. Danang Prastyo, S. Pd., M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.



4. Arif Mahya Fanny, S.H., M.Pd. Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Drs. Mohamad Samsul Hadi, M.Pd. Kepala sekolah SDN Menanggal 601 Surabaya beserta dewan guru yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
6. Orang tua, keluarga, teman-teman dan kakak pembimbing rohani saya yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungan materi dalam penyusunan skripsi ini.
7. Terima kasih kepada semua pihak yang telah berpartisipasi baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
8. Terakhir, terima kasih kasih untuk diri sendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aina, S. (2020). *Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar*. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 5(2), 1–10.
- Apriyanti, N. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Penggunaan dokumentasi dalam penelitian*. Jakarta: Penerbit Pendidikan.
- Asari, A. (2015). *Pengantar Statistika*
- Aunurrahman, A. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Driscoll, M. P. (2000). *Psychology of Learning for Instruction*. Boston: Allyn & Bacon.
- Fitriani, E., & Aulia, N. (2020). *Penggunaan Puzzle Edukatif dalam Pembelajaran Kreativitas Anak*. Yogyakarta: Penerbit Pendidikan.
- Haryono, T. (2020). *Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran: Desain dan efektivitasnya*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Hasim, M. (2020). *Tantangan dan Strategi Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Perguruan Tinggi*. *Jurnal Kwangsan*, 7(2), 296–311.
- Kosasih, E. (2014). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Meyer, H. A. (1882). *Psychology: The Study of Behavior*. New York: D. Appleton and Company.



- Mustamiin, M., & Muzakir, M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle terhadap Hasil Belajar dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di SDN 30 Pontianak Utara. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 1651–1660.
- Permata, R. D. (2020). *Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus, dan Sosial Emosional pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Labuhan Haji*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 123-130.
- Purnamasari, T. (2022). *Puzzle Edukatif untuk Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*. Surabaya: Pustaka Ilmu.
- Siregar, S. (2015). *Statistika untuk penelitian: Konsep dasar dan aplikasi dalam penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Srianis, K., Suarni, N. K., & Ujianti, P. R. (2014). Penerapan metode bermain puzzle geometri untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk. *e-Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1).
- Suparman, Atwi. (1971). *Pengantar Ilmu Komunikasi*
- UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.
- Wahyuni, N., & Maureen, I. Y. (2010). Pemanfaatan Media Puzzle Metamorfosis dalam Pembelajaran Sains untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Sawunggaling I/382 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(2).
- Widiyanto, E. (2010). *Statistika untuk penelitian: Dasar-dasar analisis data dan pengambilan keputusan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Yani Talakua, Anas, S., & Aqil, M. (2020). Pengaruh Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pada Rsu Bhakti Rahayu Ambon. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1253–1270. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/download/267/229/>