

## **Implementasi Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS di SDN Mlatiharjo 02 Semarang**

Dwi Kartikasari<sup>1</sup>, Endang Wuryandini<sup>2</sup>, Muhamad Nurodin<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang

Jl. Sidodadi Timur Jalan Dokter Cipto No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah

<sup>3</sup>SDN Mlatiharjo 02, Jl. Citandui Raya I No.Raya, Mlatibaru, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah  
kartikaticca76@gmail.com

### **Abstract**

The aim of this research is to describe the implementation of puzzle media to increase students' interest in learning in science and science subjects at SDN Mlatiharjo 02 Semarang. This type of research is descriptive qualitative. The subjects in this research were 26 VB class students. The method used in this research is by collecting data through observation, interviews, and documentation. The results of the research show that the implementation of puzzle media to increase students' interest in learning in science and science subjects at SDN Mlatiharjo 02 Semarang showed results of 88 percent classified as very high interest in learning criteria.

**Keywords:** Puzzle Media, Interest in Learning, Science Subjects

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tentang implementasi media puzzle untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SDN Mlatiharjo 02 Semarang. Deskriptif kualitatif menjadi jenis penelitian yang digunakan. Subyek pada penelitian ini adalah siswa kelas VB yang berisikan 26 siswa. Metode yang dimanfaatkan dalam penelitian ini yaitu dengan cara mengumpulkan data secara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media puzzle untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di SDN Mlatiharjo 02 Semarang menunjukkan hasil sebesar 88 persen termasuk kriteria minat belajar sangat tinggi.

**Kata kunci:** Media Puzzle, Minat Belajar, Mata Pelajaran IPAS

---

Copyright (c) 2024 Dwi Kartikasari, Endang Wuryandini, Muhamad Nurodin

Corresponding author: Dwi Kartikasari

Email Address: [kartikaticca76@gmail.com](mailto:kartikaticca76@gmail.com) (Jl. Sidodadi Timur Jalan Dokter Cipto No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah)

Received 23 July 2024, Accepted 28 July 2024, Published 01 August 2024

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan yaitu salah satu yang harus dimiliki untuk membangun dan memajukan peradaban yang utama pada suatu bangsa bergantung pada pendidikan yang erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Pembelajaran terjadi melalui interaksi antara pendidik dan siswa. Pendidik memegang peranan krusial dan sangat penting untuk membentuk penerus bangsa yang berkualitas. Pendidikan berperan menetapkan standar kehidupan suatu negara dan berkontribusi pada pembentukan masyarakat yang damai, demokratis, dan tertib. Oleh karena itu, sebagai pendidik, sangat perlu untuk mengetahui cara yang efektif dalam mengantarkan informasi dan memberikan fasilitas kepada siswa (Yunelmi, 2018).

Perubahan kurikulum dilakukan untuk memperbaiki aspek pembelajaran serta meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, dengan tujuan agar mutu pendidikan semakin baik. Keberhasilan

pendidikan sangat bergantung pada peran guru, karena guru merupakan elemen utama dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang efektif bagi siswa. Pengembangan materi yang sebelumnya dirancang dalam satu mata pelajaran kini dikembangkan menjadi materi yang terintegrasi dan terpadu dalam sebuah tema yang disebut tematik terpadu.

Merdeka Belajar merupakan program kebijakan terbaru dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Kemendikbud RI), yang diperkenalkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI dalam Kabinet Indonesia Maju. Menurut Nadiem, guru harus memahami kurikulum sebelum mengajarkannya kepada peserta didik. Nadiem menekankan bahwa tanpa penerjemahan kompetensi dasar dan kurikulum oleh guru di berbagai tingkatan, proses pembelajaran tidak akan berjalan. Tahun depan, sistem pengajaran akan mengalami perubahan, beralih dari fokus di dalam kelas menjadi luar kelas. Proses belajar mengajar akan terasa aman sebab siswa akan sering berargumentasi baik bersama guru, belajar melalui kegiatan di luar kelas, dan tidak hanya memperhatikan penjelasan guru. Ini akan membantu membuat siswa yang aktif, kreatif, berani dan kompeten. Pada akhirnya, diharapkan akan tercipta pelajar yang siap bekerja dalam masyarakat (Widya, 2020).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bidang studi yang mengamati interaksi antara benda mati dan makhluk hidup di alam semesta serta bagaimana keduanya berinteraksi. Ia juga memandang kehidupan manusia sebagai makhluk sosial yang melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar secara individual. Secara umum, ilmu pengetahuan merupakan kumpulan bermacam pengetahuan yang diorganisir dengan cara rasional dan sistematis dengan memperhatikan hubungan sebab dan akibatnya. Pendidikan IPAS berfungsi untuk mencapai Profil Pelajar Pancasila, yang merupakan sketsa ideal bagi peserta didik di Indonesia. IPAS berperan dalam meningkatkan rasa keingintahuan peserta didik terhadap fenomena di sekitarnya, yang mendorong pengetahuan siswa mengenai cara kerja alam semesta dan berinteraksi dengan aktivitas manusia. Pemahaman ini diperlukan dan dimanfaatkan untuk mengenali berbagai masalah serta mendapat solusi guna mencapai tujuan pembangunan yang berkelanjutan. Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah pada pembelajaran IPAS akan mengasah sikap ilmiah seperti halnya sikap rasa keingintahuan yang mendalam, kemampuan berpikir kritis, serta ketrampilan menarik kesimpulan yang baik dan tepat, sehingga mengembangkan sikap kebijaksanaan yang baik dalam diri peserta didik.

Proses pembelajaran di sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam pengembangan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memiliki instruksi strategis untuk memperkaya wawasan siswa tentang alam dan interaksi sosial, sehingga memerlukan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif. Salah satu metode yang bisa dimanfaatkan untuk menambah minat belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang

menarik yaitu media puzzle.

Menurut Nur (2017), media puzzle adalah sarana atau alat yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Media puzzle didefinisikan sebagai gambar yang telah dipecah menjadi potongan-potongan kecil dengan tujuan mengembangkan kemampuan penalaran anak, mengajari kesabaran, dan memperkenalkan proses berbagi. Sejalan dengan itu, menurut Aftika (2020), media puzzle adalah alat yang memecah tulisan atau gambar menjadi potongan-potongan kecil yang kemudian disusun menjadi kata atau gambar yang teratur. Alat ini mendukung siswa dalam belajar kesabaran dan kerja tim. Media puzzle dapat melatih tangan dan pikiran untuk bergerak dengan cepat dan tepat, sering disebut juga sebagai permainan instruksional. Secara keseluruhan, media puzzle dapat dianggap sebagai alat untuk mengkomunikasikan ide dengan menggabungkan dan merangkai komponen-komponen untuk menciptakan sebuah gambar atau tulisan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif, motorik halus, mengajarkan kesabaran, memperluas pengetahuan, dan meningkatkan keterampilan sosial siswa. Media puzzle adalah salah satu pilihan yang berhasil untuk menambah keaktifan dan hasil belajar siswa dengan pendekatan permainan, sehingga membuat aktivitas pembelajaran menjadi semakin atraktif dan menggembirakan.

Sejalan dengan pendapat Maviro (2017), Puzzle adalah sebuah gambar yang dibuat pecah menjadi beberapa potongan, dengan tujuan untuk meningkatkan daya pikir, melatih kesabaran, serta mengembangkan kemampuan berbagi peserta didik. Dengan kata lain, puzzle adalah teka-teki berupa gambar yang dibuat secara acak dan harus disusun kembali menjadi sebuah gambar utuh. Puzzle adalah media edukasi dalam pembelajaran yang efektif untuk siswa karena membantu mengasah daya pikir mereka. Selain itu, elemen permainan dalam puzzle melatih siswa untuk berpikir cepat dan meningkatkan kecepatan tangan, sehingga dapat mengurangi rasa bosan dan jenuh siswa selama proses pembelajaran di kelas.

Kelebihan pemanfaatan media ini ialah: (a) Siswa dapat dengan mudah mengakses materi pelajaran; (b) Siswa dapat berpikir kreatif dan kritis; (c) Siswa dapat dengan keterampilan mereka; (d) Menciptakan lingkungan belajar efektif dengan interaksi kelas; (e) Dapat meningkatkan antusiasme dalam belajar siswa; (f) Dapat digunakan secara kelompok atau individual. Selain memiliki kelebihan, tentunya media puzzle memiliki kekurangan, diantaranya adalah : (a) Dibutuhkan lebih banyak waktu; (b) Menuntut lebih banyak kreatifitas dari siswa; (c) Gambar terlalu kompleks kurang efektif untuk pembelajaran.

Menurut Supriyono (2018), dalam proses pembelajaran penggunaan media dapat menjadikan pengalaman yang berharga dan bermakna bagi siswa, karena mereka dapat menyaksikan berbagai hal secara langsung yang terjadi di sekitar mereka. Sejalan dengan pendapat Wati (dalam Tambaru, 2020), penggunaan media pembelajaran bisa meningkatkan ketertarikan siswa untuk ikut serta dalam

kegiatan pembelajaran dengan lebih fokus, memberi motivasi mereka untuk semakin giat belajar, memberi stimulasi dalam proses belajar mengajar, memberi dampak psikologis positif pada siswa, mendukung keaktifan siswa pada kegiatan pembelajaran, dan mempermudah guru untuk mengutarakan pesan dan materi pembelajaran.

Menurut Slameto (2015:180), minat merupakan rasa suka dan terikat terhadap sesuatu yang timbul secara alami tanpa paksaan dari pihak lain. Minat yaitu penerimaan terhadap suatu ikatan antara diri sendiri kepada suatu hal yang berada di luar diri. Bertambah mendalam ikatan tersebut, maka semakin tinggi keinginan yang ditanam oleh siswa. Slameto (2015:180) juga berpendapat minat bisa diungkapkan melalui penjelasan yang memperlihatkan siswa cenderung untuk memilih sesuatu dibandingkan lainnya.

Minat memiliki peranan penting dalam aktivitas belajar mengajar. Ketika materi yang diserahkan tidak selaras terhadap minat siswa sehingga akan mengakibatkan kurangnya motivasi dan keterlibatan dalam proses belajar karena mereka merasa kurang tertarik dan akan mengalami kesulitan untuk memahami materi yang diberikan. Untuk mengatasi masalah kurangnya minat belajar, guru perlu menciptakan kondisi yang mendorong siswa untuk terus melanjutkan proses belajar. Sehingga, mengembangkan minat belajar, siswa dapat melakukan beberapa variasi dalam metode pengajaran. Dengan variasi tersebut, siswa akan merasa puas, senang dalam belajar, dan materi yang disampaikan akan mudah dimengerti.

Menurut Nurhasanah dan Sobandi (2016), Indikator adalah sebagai alat untuk memantau yang menyediakan petunjuk atau informasi. Dalam konteks minat belajar peserta didik, indikator berfungsi untuk memantau dan memberikan petunjuk mengenai minat saat proses belajar mengajar. Ada indikator yang menunjukkan siswa memiliki minat belajar yang sangat tinggi, baik di kelas ataupun di rumah, sehingga aktivitas belajar mengajar jadi lebih efektif. Indikator-indikator minat belajar adalah:

1. Perasaan Senang atau gembira : peserta didik yang merasa senang dan tertarik pada suatu materi pelajaran akan terus mempelajari materi tersebut dengan antusias, tanpa merasa terpaksa.
2. Ketertarikan Siswa: siswa yang mempunyai ketertarikan dalam mengikuti proses pembelajaran, akan mencerminkan ketertarikan kepada orang, benda, kegiatan, atau pengalaman emosional yang dipicu oleh aktivitas tersebut.
3. Perhatian Siswa: Perhatian merujuk pada konsentrasi atau aktivitas mental yang terfokus pada pengamatan dan pemahaman, dengan mengabaikan hal-hal lain. Siswa yang mempunyai minat kepada sesuatu akan secara otomatis mengamati hal tersebut.
4. Keterlibatan Siswa: Minat siswa kepada sesuatu menjadikan mereka merasa senang dan termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan atau pekerjaan yang berkaitan dengan hal tersebut.

Didasarkan pada pendapat tersebut, didapatkan kesimpulan bahwa indikator minat belajar

mencakup empat kriteria. Apabila kriteria-kriteria ini terpenuhi, proses pembelajaran cenderung berlangsung dengan efektif. Siswa yang memiliki ketertarikan terhadap pembelajaran akan menunjukkan keterlibatan aktif dan merasakan kepuasan. serta akan memberikan perhatian dan fokus penuh pada materi yang diajarkan. Siswa akan terus mengikuti proses pembelajaran dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Media puzzle diharapkan mampu memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa pada kelas VB SDN Mlatiharjo 02 Semarang pada mata pelajaran IPAS materi daerah kebangkanku. Penelitian ini bertujuan untuk memahami dan tahu bagaimana pelaksanaan media puzzle untuk menambah minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Penelitian ini dilaksanakan supaya siswa dapat ikut serta secara baik dan aktif pada pembelajaran serta tertarik pada kegiatan pembelajaran IPAS. Penggunaan puzzle dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis dalam pemecahan masalah, merupakan kecakapan yang penting pada pembelajaran IPAS.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Penelitian ini dijalankan pada semester genap Tahun Ajaran 2023/2024 di SDN Mlatiharjo 02 Semarang. Populasi penelitian ini adalah semua kelas V SDN Mlatiharjo 02 Semarang yaitu berjumlah 52 siswa. Cara mengambil sampel yaitu dengan cara acak dengan pengundian semua kelas untuk memilih satu kelas sebagai kelas yang akan diberikan perlakuan dengan memanfaatkan media puzzle, sehingga sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VB yang berjumlah 26 siswa.

Observasi, wawancara dan dokumentasi merupakan teknik untuk mengumpulkan data pada penelitian ini. Dalam mengobservasi, peneliti mengamati siswa pada proses pembelajaran mata pelajaran IPAS. Observasi dilakukan untuk mengamati langsung penggunaan media puzzle dalam aktivitas belajar mengajar di kelas. Wawancara dilakukan dengan siswa dan guru untuk mendapatkan pemahaman tentang pengalaman mereka dalam menggunakan media tersebut dan dampaknya terhadap minat belajar siswa. Dalam teknik dokumentasi meliputi foto-foto yang mendokumentasikan dan merekam proses pembelajaran IPAS. Tujuan dokumentasi adalah agar peneliti dapat mengamati dan mencatat aktivitas siswa secara nyata pada proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini persentase minat belajar yang telah dianalisis, selanjutnya akan digolongkan untuk menentukan dan mendapatkan tingkat minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

Tabel 1. Kriteria Minat Belajar

No	Tingkat Pencapaian Skor	Kriteria
1.	76-100%	Sangat Tinggi
2.	51-75%	Cukup

3.	26-50%	Kurang
4.	0-25%	Sangat Rendah

Dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{minat belajar siswa} = \frac{\text{skor perolahan siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \quad (1)$$

Tabel 2. Indikator Minat Belajar Siswa

Indikator	No. item	Aspek yang diamati
Perasaan senang	1	Rasa senang saat proses pembelajaran IPAS
Ketertarikan	2	Menyukai media pembelajaran yang dipakai
Perhatian	3	Tidak berbicara sendiri saat proses pembelajaran
Keterlibatan siswa	4	Menjawab pertanyaan yang diberikan
	5	Keaktifan dalam diskusi kelompok

## HASIL DAN DISKUSI

Penelitian mengenai minat belajar dalam pembelajaran IPAS dihasilkan melalui observasi langsung, pada akhir proses pembelajaran (refleksi dari guru), mencakup empat indikator minat belajar: (1) perasaan senang, (2) ketertarikan siswa, (3) perhatian siswa, dan (4) keterlibatan siswa. Persentase data yang didapatkan adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Data Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Puzzle

Indikator	No. item	Aspek yang Diamati	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)
Perasaan senang	1	Rasa senang saat proses pembelajaran IPAS	24	92%
Ketertarikan	2	Menyukai media pembelajaran yang dipakai	24	92%
Perhatian	3	Tidak berbicara sendiri saat proses pembelajaran	22	85%
Keterlibatan siswa	4	Menjawab pertanyaan yang diberikan	20	77%
	5	Keaktifan dalam diskusi kelompok	25	96%
<b>Rata-rata</b>				<b>88%</b>
<b>Kategori</b>				<b>Sangat tinggi</b>

Berdasarkan tabel tersebut, bisa diperhatikan bahwa minat belajar siswa yang menggunakan media puzzle mencapai rata-rata 88%, termasuk kategori sangat tinggi. Data tersebut menunjukkan perasaan senang yang besar dalam meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPAS. Menurut Slameto (dalam Sholehah, 2018), minat bisa dijelaskan melalui informasi yang memperlihatkan

preferensi siswa terhadap sesuatu dibandingkan hal lainnya serta dapat terlihat dari partisipasi mereka dalam aktivitas tertentu.

Berdasarkan hasil pengamatan pada akhir pembelajaran yang berkaitan dengan indikator penelitian, tingkat perasaan senang siswa terhadap proses pembelajaran IPAS mencapai 92%, yang masuk pada kategori "Sangat Tinggi". Hal itu memperlihatkan bahwa peserta didik yang merasa senang terhadap media pembelajaran dapat berkontribusi pada peningkatan minat siswa dalam pembelajaran matematika. Menurut Slameto (dalam Sholehah, 2018), minat bisa diungkapkan lewat pernyataan mengindikasikan bahwa siswa lebih menyenangi sesuatu dibandingkan hal lain, juga dapat terlihat dari keterlibatan siswa dalam kegiatan tertentu.

Selama pembelajaran IPAS, rata-rata siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dari awal hingga akhir. Pengaruh guru yang menyenangkan ternyata sangat besar terhadap proses pembelajaran di kelas. Materi yang dijelaskan guru dengan cara sederhana, sehingga siswa menjadi mau mengikuti. Aktivitas belajar yang dilaksanakan oleh siswa penuh rasa senang menunjukkan bahwa mereka terlibat dalam proses belajar dengan kemauan sendiri, tanpa adanya paksaan. Aktivitas yang menyenangkan memungkinkan siswa mendapat pengalaman yang baru dan menjadikan proses pembelajaran di dalam kelas lebih berkesan.

Hasil pengumpulan data yang diperoleh untuk indikator perhatian terhadap pembelajaran menunjukkan bahwa persentasenya mencapai 85%. Hal tersebut mengindikasikan bahwa tingkat minat belajar siswa, yang terlihat dari indikator perhatian, termasuk sangat baik. Menurut Nurkusuma (2020), Pemanfaatan media pembelajaran teka-teki silang (crossword puzzle) dinilai efektif dalam menambah minat belajar. Hal tersebut terbukti melalui peningkatan minat siswa sebelum dan setelah penggunaan media, dari hasil pengukuran effect size signifikan. Dengan demikian, media puzzle ini terbukti efektif untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS berdasarkan empat indikator yang diuji menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas VB dalam mata pelajaran IPAS mencapai 88%, yang termasuk dalam kriteria minat belajar sangat tinggi.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas VB, dalam mengajarkan materi IPAS di kelas, guru perlu menciptakan suasana kelas yang aktif dan membuat pembelajaran berpusat pada siswa, juga penggunaan media yang menarik, interaktif, dan menyenangkan untuk menambah keinginan belajar siswa. Media puzzle merupakan salah satu media untuk menarik perhatian siswa karena dapat menggabungkan elemen permainan dengan materi pelajaran, dengan harapan dapat meningkatkan ketertarikan dan semangat siswa dalam belajar.

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran IPAS secara signifikan bisa meningkatkan minat belajar siswa. Media puzzle menjadikan proses

pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga materi lebih mudah dipahami dan untuk motivasi siswa dalam belajar. Selain itu, penggunaan media ini juga menumbuhkan sikap siswa saling bekerja sama dalam diskusi, yang meningkatkan keterampilan sosial mereka.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dijalankan, didapatkan kesimpulan bahwa penerapan media puzzle dalam pembelajaran di kelas VB bisa meningkatkan minat belajar siswa. Dengan media ini, pembelajaran dalam kelas menjadi lebih menyenangkan dan menarik, serta partisipasi siswa meningkat dalam proses belajar. Siswa menjadi super aktif dan terlibat secara langsung dalam mencari solusi untuk teka-teki atau permainan yang diberikan. Penerapan media puzzle terbukti lebih efektif dalam menambah minat belajar siswa, yang terlihat dari hasil pengamatan peneliti yang memperlihatkan peningkatan persentase minat belajar hingga 88%, termasuk dalam kriteria minat belajar sangat tinggi.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Melalui artikel ini saya mau mengucapkan terimakasih kepada bu Endang Wuryandini, dosen pembimbing mata kuliah seminar PPG yang sudah membimbing dalam penyusunan artikel ini, guru pamong yang telah memberikan umpan balik konstruktif dalam proses pembelajaran yang saya lakukan untuk menjadi lebih baik, serta doa dan dukungan kedua orangtua yang selalu menyertai setiap langkah saya.

## **REFERENSI**

- Aftika, Siti Nur. (2020). Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas I SDN Ragunan 012. (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Maviro, Anirisa Latut Torikil. (2017). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS di kelas IV Min Lambaro Aceh Besar. *Jurnal golden*, 9 (2) 4.
- Nur, Rumakhit. (2017). Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis Dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Simki-Pedagogia* 1 (2): 6.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan manajemen perkantoran*, 1(1), 128.
- Nurkusuma, dkk. (2020). Efektivitas penggunaan media teka-teki silang dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 9(6).



- Sholehah, Siti Hidayatus, dkk. (2018). Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Karangroto 04 Semarang. *Jurnal Mimbar Ilmu*, Vol. 23 No. 3.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Tambaru, E. (2020). Analisis Penggunaan Media Puzzle Pada Tema Pahlawanku Subtema Pahlawanku Kebanggaanku Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Kelas Ivb Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang (Doctoral dissertation, Universitas Citra Bangsa).
- Widya, Ningsih. (2020). Merdeka Belajar melalui Empat Pokok Kebijakan Baru di Bidang Pendidikan | *Suara Guru Online* (dalam bahasa Inggris).
- Yunelmi, Y. (2018). Penerapan Model Pembelajaran CTL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Teluk Kuantan. *Jurnal Pajar (pendidikan dan Pengajaran)*, 2(5), 776-780.