

Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* melalui Model *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Alat Pencernaan Makanan Pada Manusia Di Kelas V Badar MIT Al-Ishlah

Mey Vanny Mo'o¹, Gamar Abdullah², Isnanto³

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo

Email: meyvannymoo98@gmail.com ;

gamar.5151@yahoo.com ; isnanto.ukm@yahoo.com

Info Artikel	Abstrak
<i>Sejarah Artikel:</i> Diterima (april) (2022) Disetujui (mei) (2022) Dipublikasikan (juni) (2022) Keywords: Media Puzzle, Model Teams Games Tournaments (TGT), Hasil Belajar	<i>Tujuan dari penelitian ini adalah (1) "Mengetahui pelaksanaan pembelajaran media Puzzle melalui Model Teams Games Tournament di kelas V Badar MIT Al-Ishlah, (2) Mengetahui pengaruh penggunaan media Puzzle melalui Model Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa Materi Alat Pencernaan Makanan pada Manusia di kelas V Badar MIT Al-Ishlah. Model penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode eksperimen dengan rancangan one group pretest-posttest design. Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, tes (pretest dan posttest) dan dokumentasi adalah sebagai penunjang dalam penelitian ini. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V Badar dengan jumlah 22 siswa. Hasil perolehan nilai rata-rata pretest sebesar 49,95 dan nilai rata-rata posttest sebesar 71,06. Hasil penelitian tersebut diperkuat dengan hasil uji t menggunakan taraf signifikan 0,05 (95% berpengaruh, 5% tidak berpengaruh) yang menyebutkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $6,224 > 2,021$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Disimpulkan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Melalui Model Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Alat Pencernaan Makanan Pada Manusia Di Kelas V Badar MIT Al-Ishlah</i> Abstract <i>The problem statement of this research are (1) "how is the implementation of Puzzle as learning medium through Teams Games Tournament (TGT) at Class of V Badar, MIT Al-Ishlah?" (2) is there any influence of the use of Puzzle as learning medium through Teams Games Tournament (TGT) toward students' learning achievement at Class of V Badar, MIT Al-Ishlah?". It aims at investigating the implementation of Puzzle as learning medium through Teams Games Tournament (TGT) at Class of V Badar, MIT Al-Ishlah and investigating the influence of the use of Puzzle as Learning medium through Teams Games Tournament (TGT) toward students' learning achievement at Class of V Badar, MIT Al-Ishlah. It applies experimental method a quantitative approach and one group pretest-posttest design.</i> <i>The technique of data collection is observation and test (Pretest and Posttest). The documentation is used as a supporting technique. The research samples are 22 students at Class of V Badar. The average score of pretest is 49,95, and the average score of posttest is 71,06. The findings are supported by the t test result using a significance level of 0,05 (95% influences and 5% does not influence). It obtains t_{count}, which is higher than t_{tabel} or $6,224 > 2,021$. Hence, H_0 is rejected, and H_a is accepted. It can be concluded that there is an influence of the use of Puzzle as a learning media through Teams Games Tournament (TGT) toward students' learning achievement at Class of V Badar, MIT Al-Ishlah.</i>

Pendahuluan

Pendidikan adalah proses yang harus dilalui oleh setiap individu. Pendidikan juga tidak harus berupa belajar di sekolah melainkan bisa di mana saja, seperti belajar melalui buku bacaan atau dari berbagai sumber lainnya. Pada dasarnya pendidikan itu sangatlah penting bagi setiap orang. Dan salah satu contoh pendidikan yaitu pendidikan formal, di mana pendidikan formal sudah banyak ditemukan di Indonesia.

Dari hasil wawancara singkat peneliti dengan para siswa kelas IV pelajaran IPA masuk pada pelajaran yang kurang menarik. Dikarenakan pembelajaran yang diberikan guru selalu monoton tidak bervariasi, guru-guru hanya sering menggunakan buku dan menjelaskan teori-teorinya saja, ditambah lagi setiap guru jika ingin memulai pembelajaran tidak didukung dengan media pembelajaran, sedangkan siswa akan lebih efektif kalau belajar jika dibantu dengan menggunakan media pembelajaran konkret. Oleh karena itu seorang guru harus kreatif dalam menciptakan proses pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan, khususnya dalam penggunaan media di dalam kelas. Agar penggunaan media tersebut dapat membuahkan dampak pada hasil belajar siswa, selain siswa merasa terbantu dalam belajar, mereka pun bisa dengan bermain sambil belajar di kelas. Akan tetapi untuk merancang sebuah media juga tidak mudah, seperti halnya membalikkan telapak tangan. Guru harus memikirkan media apa yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Oleh karena itu sebelum memulai pelajaran untuk pertemuan selanjutnya, seorang guru harus bisa memikirkan apa yang akan digunakan dan diperlihatkan kepada siswa.

Menurut peneliti media pembelajaran *puzzle* sangat cocok jika dibandingkan atau dipasangkan dengan pembelajaran IPA khususnya pada materi pelajaran alat pencernaan makanan pada manusia. Belajar mengenai alat pencernaan makanan pada manusia di SD/MI sangatlah menuntut seorang guru harus menggunakan sebuah bantuan, seperti halnya media pembelajaran yang akan peneliti kembangkan ini.

Seperti yang peneliti temukan di sekolah yang menjadi tempat Program Pengenalan Lapangan (PPL) yaitu di SDN 61 Kota Timur, pada saat itu 19 September 2019 tepatnya hari Kamis peneliti menyempatkan untuk mewawancarai salah satu guru. Dan menurut Ibu Sri Yulianty Ismail selaku guru kelas V sekaligus guru pamong peneliti bahwa di sekolah tersebut kebanyakan guru-guru tidak menggunakan media konkret melainkan yang sering digunakan adalah media cetak berupa buku paket siswa atau buku paket guru. Dan menurut Ibu Sri Yulianty bahwa dengan teknik pembelajaran seperti itu siswa tidak bisa bertahan lama dalam

proses pembelajaran, siswa bertahan dan bisa fokus belajar hanya sekitar sepuluh sampai lima belas menit dalam sekali pertemuan. Berbeda dengan waktu peneliti mengajar, peneliti menyediakan media pembelajaran berupa alat-alat percobaan perubahan wujud benda, dan antusias siswa itu berbanding terbalik dengan mereka yang hanya belajar menggunakan buku cetak. Dan lamanya mereka belajar pun bisa dihitung sekitar dua puluh menit. Jadi dapat kita simpulkan dari hasil wawancara dan yang peneliti amati sendiri bahwa penggunaan media itu sangat penting dalam proses pembelajaran.

Media pada dasarnya bukan hanya sebagai sarana penghubung materi dari guru ke siswa, akan tetapi ia juga mampu memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi yang bersifat abstrak. Kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti hendak memberikan solusi berupa sebuah media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam menerima materi serta menghilangkan kejenuhan dalam belajar, ditambah lagi peneliti tidak hanya menyediakan media pembelajaran saja melainkan beserta model pembelajaran yang bisa menambah semangat atau menambah motivasi siswa dalam belajar, dan menurut peneliti model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini jika di kolaborasikan bersama media *puzzle* pada pembelajaran ini adalah sebuah terobosan baru.

Model Pembelajaran yang diterapkan tentu harus mampu menambah semangat siswa untuk belajar seperti model *Teams Games Tournament*. Adapun menurut Slavin (Cahyaningsih, 2017: 2) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen mingguan yang berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya tanpa harus ada perbedaan status. Peran siswa disini sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Sesuai pengertian ahli di atas model pembelajaran ini sangat cocok untuk mengembangkan hasil belajar siswa terutama berkaitan dengan mata pelajaran IPA.

Kolaborasi yang ingin peneliti lakukan adalah membuktikan bahwa keunikan dari kolaborasi antara sebuah media *puzzle* disandingkan dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah sebuah terobosan baru yang dapat membantu guru dalam proses mengajar dan membantu siswa untuk bisa lebih tertarik dan senang dalam belajar. Karena berhasil tidaknya sebuah pembelajaran dapat dilihat dari apa yang di rencanakan seorang guru untuk keberhasilan pembelajarannya.

Dengan berbagai alasan-alasan yang dipaparkan dalam latar belakang di atas maka peneliti merumuskan judul: "Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* melalui Model *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas V Badar MIT Al-Ishlah".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Jenis penelitian eksperimen, dengan data kuantitatif yang menggunakan metode penelitian *Pre Experimental Design*. Bentuk yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, adapun lokasi penelitian yaitu di MIT Al-Ishlah Kota Gorontalo pada semester genap tahun ajaran 2019/2020 dengan seluruh siswa kelas V Badar merupakan sebagai objek penelitian. Dalam penelitian ini ada dua variable yang digunakan variable (X) Media *Puzzle* melalui Model *Teams Games Tournaments* dan variable (Y) Hasil Belajar. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, tes dan dokumentasi.

Uji Instrumen

Uji Validitas Tes

Dengan kriteria uji apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan taraf signifikan 0.05%, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid dan sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid. Untuk soal nomor 1 $t_{hitung} = 2.48$ dan $t_{tabel} = 2.05$ maka disimpulkan $2.48 > 2.05$ dikatakan valid.

Uji Reliabilitas Tes

Untuk melihat hasil reliabilitas tes dapat dilihat pada uji reliabilitas dengan menggunakan teknik *Alpa Cronbach* dengan ketentuan jika nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,5$ maka soal dikatakan reliabel. Adapun hasil output uji reliabilitas *pretest* diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,5$ yaitu $0,74 > 0,5$, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item soal tes **reliable**

Uji Validitas Media dan Materi

Selain validasi tes peneliti juga melakukan validasi media dan validasi materi terhadap media *puzzle*.

Dari validasi media mendapat hasil 91.25 termasuk dalam criteria sangat layak. Dan validasi materi memperoleh hasil 80 dengan criteria layak.

Tehnik Analisis Data

Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dengan menggunakan uji Liliefors.

Uji Hipotesis

Menentukan hipotesis sebagai berikut:

- H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* melalui *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar Siswa materi alat pencernaan makanan pada manusia di Kelas V Badar MIT Al-Ishlah
- H_a = Terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* melalui *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar Siswa materi alat pencernaan makanan pada manusia di Kelas V Badar MIT Al-Ishlah

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam uji validitas tes, soal yang digunakan ada 25 soal. Diperoleh 15 soal valid yang digunakan pada saat penelitian. Dari hasil penelitian terdapat perbedaan hasil penelitian *pretest* dan *posttest*. Pada hasil *pretest* terdapat nilai rata-rata 49.95 dan nilai *posttest* memperoleh rata-rata 71.06. Selain uji validitas tes ada juga uji validitas media dan materi. Berikut hasil validitas media dan materi.

Tabel 1 Hasil Validasi Media *Puzzle* oleh Ahli Media

No	Aspek/Indikator yang dinilai	Hasil Perolehan Skor
1.	Materi	31
2.	Kelayakan Bahasa	10
3.	Desain dan pewarnaan	27
4.	Penyajian	5
Jumlah		73

(Sumber: Olahan data primer 2020)

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan}}{\text{jumlah skor kriteria}} \times 100 =$$

$$= \frac{73}{80} \times 100 =$$

$$= 91.25$$

$$\text{Kriteria} = \text{Sangat Layak}$$

Tabel 2 Hasil Validasi oleh Ahli Materi Alat Pencernaan Makanan Pada Manusia

No	Aspek/Indikator yang dinilai	Hasil Perolehan Skor
1.	kelayakan isi	15
2.	Penyajian	11
3.	Kelayakan Bahasa	22
Jumlah		48

(Sumber: Olahan data primer 2020)

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{jumlah skor hasil pengumpulan}}{\text{jumlah skor kriteria}} \times 100 =$$

$$= \frac{48}{60} \times 100 =$$

$$= 80$$

Kriteria = Layak

Uji Normalitas tes

Dari hasil output uji normalitas hasil belajar dapat dilihat pada *Tests of Normality* di hasil belajar *pretest* (belum menggunakan media *puzzle* melalui model TGT) pada kolom *Shapiro-Wilk*, nilai sig. 0,105 $\geq$ 0,05, maka H_0 diterima dan kesimpulannya data hasil belajar berdistribusi normal. Dan di *Posttest* (menggunakan *puzzle* melalui model TGT) nilai sig. 0,441 $\geq$ 0,05, maka H_0 diterima dan kesimpulannya data hasil belajar berdistribusi normal.

Tabel 3 Output Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
nilai pretest	.140	22	.200*	.927	22	.105
nilai posttest	.151	22	.200*	.958	22	.441

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

(Sumber: SPSS 23.0 for Windows)

Uji hipotesis

Hasil analisis data dengan menggunakan SPSS 23.0 for Windows dengan taraf signifikansi 0.05% menunjukkan bahwa terlihat Fhitung sebesar 0.317 dengan Probabilitas 0.577. Oleh karena nilai Probabilitas > 0.05, maka H_0 diterima. Dilihat t

hitung 6.224 dibandingkan t tabel dengan df 42 dan alpha 5% adalah 2.021. Karena nilai t hitung > t tabel maka dapat disimpulkan H₀ ditolak artinya terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* melalui model TGT materi Alat Pencernaan Makanan Pada Manusia terhadap Hasil Belajar Siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *puzzle* melalui model *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar Siswa materi alat pencernaan makanan pada manusia di Kelas V Badar MIT Al-Ishlah.

Tabel 4 Output Independent Samples 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
Equal variances assumed	.317	.577	-6.224	42	.000	-21.864	3.513	-28.953	-14.775
Equal variances not assumed			-6.224	41.042	.000	-21.864	3.513	-28.958	-14.770

(Sumber: SPSS 23.0 for Windows)

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media *puzzle* melalui model pembelajaran *Teams Games Tournaments* materi alat pencernaan makanan pada manusia terhadap hasil belajar siswa kelas V Badar MIT Al-Ishlah. Tahapan awal yang peneliti lakukan adalah pengumpulan data berupa informasi awal kepada pihak sekolah dalam hal ini diwakili oleh kepala sekolah, guru kelas V dan wakil kepala kurikulum mengenai kelas yang akan dijadikan tempat penelitian. Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini yaitu sebanyak 26 siswa dalam satu kelas, tetapi pada saat peneliti melakukan penelitian ada beberapa siswa yang tidak memenuhi syarat untuk peneliti lanjutan. Oleh karena itu peneliti mengambil 22

sampel pada kelas V Badar tersebut, dengan tetap berkomunikasi dengan pihak sekolah. Pengumpulan data ini dilakukan sebanyak dua kali yang meliputi *pretest* diberikan sebelum ada perlakuan atau tindakan sama halnya dengan menguji pengetahuan siswa dan kemudian *posttest* diberikan setelah adanya perlakuan. Perlakuan yang diberikan pada penelitian ini berupa sebuah proses pembelajaran menggunakan media *puzzle* melalui model *Teams Games Tournament*. Adapun desain penelitian yang digunakan ini adalah *one group pretest-posttest design*.

Pada tahap ini, setelah peneliti mengumpulkan informasi hal pertama yang peneliti lakukan atau berupa *treatment* adalah memberikan soal *pretest*. Soal *pretest* yang diberikan berjumlah 15 nomor, yang peneliti dapat dari soal yang valid setelah melakukan uji validitas tes di kelas atas. Adapun materi yang digunakan yaitu pelajaran IPA alat pencernaan makanan pada manusia. Pada saat menggunakan media *puzzle* siswa kelas V Badar merasa lebih bersemangat karena mereka menyusun *puzzle* tersebut seperti sedang memainkan sebuah permainan *puzzle* yang pada umumnya akan tetapi sebelum memasang *puzzle* siswa harus menjawab soal yang ada pada beberapa kepingan *puzzle* dan hal itu dianggap mudah oleh siswa-siswa kelas V Badar. Selain itu sesuai yang peneliti dapatkan di lapangan adalah kerjasama antar siswa terlihat jelas, sebelum peneliti menekankan kekompakan dan kerjasama para siswa sudah melaksanakannya ada yang bertugas menjawab soal, ada yang menuliskan jawabannya, ada yang bersiap menyusun kepingan *puzzle*. Setelah peneliti melakukan pembelajaran, hari selanjutnya peneliti gunakan untuk memberikan siswa soal *Posttest*. *Posttest* yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah adanya *treatment* atau perlakuan tersebut.

Data hasil penelitian yang peneliti peroleh setelah proses pengumpulan data baik data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat dilampiran. Dari 22 siswa yang dijadikan sampel dalam penelitian ini, hasil penelitian paling tinggi pada tes awal (*pretest*) adalah 67 dan yang terendah adalah 33 dengan nilai rata-rata 49.95 dan simpangan bakunya 50,05. Nilai tertinggi pada tahap *posttest* mencapai 100 dan nilai terendah adalah 47 dengan nilai rata-rata 71.06 dan simpangan bakunya 73.05.

Menurut Surya (2017: 43) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman. Oleh

karena itu, keberhasilan dari meningkatnya hasil belajar siswa tidak lepas dari peran sebuah media pendukung dan model pembelajaran yang selalu di variasikan.

Secara garis besar, nilai hasil belajar siswa pada kelas V Badar MIT Al-Ishlah mengalami peningkatan dibanding hasil yang dicapai pada tes awal. Hal ini tentunya dipengaruhi oleh penggunaan media *puzzle* melalui model *Teams Games Tournament* materi Alat Pencernaan Makanan Pada Manusia. Hal ini juga didukung oleh hasil uji hipotesis dimana penggunaan media *puzzle* melalui model *Teams Games Tournament* materi alat pencernaan makanan pada manusia memberikan pengaruh besar terhadap hasil belajar siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan adanya sebuah perlakuan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas V Badar MIT Al-Ishlah. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji t melalui *SPSS 23.0 for Windows* pada taraf signifikan (α) = 0,05 diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Nilai t hitung sebesar 6.224 dan data yang diperoleh berdasarkan distribusi t_{tabel} sebesar 2.021. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Akan tetapi pada hal ini hasil dari yang didapatkan siswa tidak memenuhi target KKM dari sekolah yang peneliti teliti, karena pada Sekolah MIT Al-Ishlah nilai KKM nya mencapai 80, sedangkan nilai yang peneliti dapat hanya 71,06. Oleh karena itu peneliti menekankan bahwa nilai yang di dapatkan siswa ini adalah nilai bersih dari mata pelajaran IPA saja, belum masuk kalkulasi dari kehadiran dan keaktifan siswa tersebut, sehingga peneliti mencoba untuk menghubungkan antara keaktifan siswa dengan pengetahuan mereka, maka dengan itu sesuai dengan hipotesis yang diajukan dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* melalui model *Teams Games Tournament* dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi alat pencernaan makanan pada manusia di kelas V Badar MIT Al-Ishlah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat di simpulkan bahwa dengan menggunakan media *puzzle* melalui model *Teams Games Tournaments* materi Alat Pencernaan Makanan Pada Manusia terdapat pengaruh yang sangat signifikan terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas V Badar MIT AL-Ishlah. Dengan meningkatnya hasil belajar siswa artinya penggunaan media *puzzle* melalui model *Teams Games Tournaments* ini sangat efektif sehingga mendapatkan hasil yang maksimal terhadap siswa kelas V Badar. Pada taraf signifikan (α) = 0,05 diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$. Nilai nilai t hitung sebesar 6.224. dan data

yang diperoleh berdasarkan distribusi t_{tabel} sebesar 2.021 maka hasilnya signifikan. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Peningkatan siswa juga dapat dilihat dari nilai rata-rata *test* awal (*pretest*) yaitu 49,95 meningkat menjadi 71,59 (*posttest*).

Saran

Berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan penelitian, peneliti dapat mengajukan saran untuk meningkatkan hasil belajar dan memajukan keberhasilan pendidikan siswa khususnya saat memasuki zaman yang lebih maju, dengan melalui validasi oleh beberapa ahli, maka dengan ini peneliti memberikan saran, sebagai berikut :

- a) Diharapkan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Puzzle* dan atau penggunaan model *Teams Games Tournaments* ini, agar bisa sering digunakan untuk pembelajaran selanjutnya oleh siswa dan terutama guru. Model *Teams Games Tournament* ini dapat menjadikan proses pembelajaran lebih aktif dan siswa lebih antusias dan mengatasi rasa kebosanan pada siswa, terlebih adanya media pendukung seperti media pembelajaran *puzzle*, siswa akan merasa tertantang dan meningkatkan rasa bekerja sama antar tim.
- b) Guru harus bisa mengadakan inovasi berupa pemberian media pembelajaran atau model pembelajaran yang inovatif pada setiap pembelajarannya. Hal ini bertujuan agar siswa merasa nyaman dan pembelajaran menjadi aktif dan efektif.

Walaupun tidak semuanya materi cocok menggunakan media pembelajaran ini akan tetapi dengan adanya perlakuan seperti tetap mengadakan variasi model pembelajaran akan menjadi pertimbangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MIT Al-Ishlah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin. 2016. *Perencanaan Pembelajaran*. (Cetakan ke-1). Yogyakarta: Pramailmu.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. (Ed. Revisi, Cetakan ke-14). Jakarta: Rajawali Pers.
- Awaluddin, *et.al.* (2009). *Statistika Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional
- Azmiyawati, dkk. 2008. *IPA 5: Salingtemas untuk kelas V SD/MI*. Semarang: PT Bengawan Ilmu.
- Bahar, dkk. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa*. Makassar. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>. Vol. 9 No. 1 (Diakses: pada 10 November 2019 – Pukul 01:25)
- Cahyaningsih, U. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament TGT terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD*. <https://media.neliti.com> Vol. 3 No.1 (Diakses: 14 November 2019 – Pukul 16:13)
- Dessty, Anatri. 2015. *Keterampilan Proses Sains Dan Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Surakarta. <http://journals.ums.ac.id/index.php/ppd/article/view/1644/1170> No. 2 (Diakses: pada 14 November 2019 – Pukul 10:48)
- Djojosoediro, W. 2012. *Pengembangan Pembelajaran IPA SD. Modul*. <http://pjjpgsd.unesa.ac.id/dok/.Modul-2-KurikulumIPA.pdf> (Diakses: pada 3 July 2019 – Pukul 03:00)
- Fikasari, L. 2013. *Pengaruh Kooperatif tipe Teams Games Tournament*. <http://jurnal.untan.ac.id> (Diakses: pada 17 November 2019 – Pukul 15:48)
- Hamdi, A.S. dan E. Bahrudin. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi Dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.

- Haviz, M. 2016 *Research and Development: Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif, Produktif dan Bermakna*. Padang. No. 1 Vol. 16. ecampus.iainbatusangkar.ac.id (Diakses: pada 19 Oktober 2019 – Pukul 11:19)
- Hikmah, dkk. 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi dunia hewan kelas X di SMA Unggul Negeri 8 Palembang*. <https://ejournal.unsri.ac.id>. (Diakses: pada 17 November 2019 – Pukul 15:50)
- Husna, Sari dkk. 2017. *Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh*. Jurnal Pendidikan Sains Indonesia. Vol. 05. No.01. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi> (Diakses: pada 8 Oktober 2019 – Pukul 11:37)
- Khomsoh, Rosiana. 2016. *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar*. <http://jurnal.mahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnalpenelitian-pgsd/article/view/3119>. (Diakses: pada 8 Oktober 2019 – Pukul 10:22)
- Kristiana, I. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran TGT menggunakan Media Puzzle terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada materi Ekskresi*. <https://www.researchgate.net>. (Diakses: pada 2 November 2019 – Pukul 23:07)
- Linda E. 2017. *Peningkatan Prestasi Belajar IPA Tentang Organ Pencernaan Manusia dengan Media Gambar Timbul pada Siswa Tunanetra Kelas V di SLB A Yaketunis Yogyakarta*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta : Yogyakarta. (Diakses: pada 5 November 2019 – Pukul 14:58)
- Muakhirin, Binti. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri pada Siswa SD. Seyegan*. No. 01 <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/download/2933/2453>. (Diakses: pada 18 September 2019 – Pukul 05:26)
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Retraningsih, Ika. 2017. *Pengembangan Media Kartu Kwartet untuk Mengembangkan Kosakata pada Anak Kelompok B TK Pertiwi 51 Tulus Mulyodadi Bambanglipuro Bantul*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rumakhit, Nur. 2017. *Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis Dan Rantai Makanan Kelas Iv Sekolah Dasar Tahun 2016/2017*. http://simkiunpkediri.ac.id/mahasiswa/file_artikel/2017/55730c32a47f7fdf96d67740f223c0b2. Vol. 01 No. 02. (Diakses: pada 3 July 2019 – Pukul 02:59)
- Sanjaya, Wina. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana.

- Siregar, Syofyan. 2014. *Statistik Parametrik untuk penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. (2011) *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sukmadinata. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sulastri, dkk. 2010. *Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya*. <https://media.neliti.com>. (Diakses: pada 18 September 2019 – Pukul 16:03)
- Sumiyadi, dkk. 2015. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Berbasis Inkuiri dan Berwawasan Konservasi*. Semarang. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise>. Vol. 4 No. 1 (Diakses: 18 September 2019 – Pukul 04:12)
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperatif Learning teori &aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surya, 2017. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 016 Langgini Kabupaten Kampar*. Vol.1 (Diakses: pada 17 mei 2020 – Pukul 01:56)
- Susilana, Rudi dkk. 2016. *Media Pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima
- Widayanti, Slameto. 2016. *Pengaruh Penerapan Metode Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Dadu Terhadap Hasil Belajar Ipa*. Scholaria. Vol. 6. No. 3. (Diakses: pada 3 Januari 2020 – Pukul 04:09)
- Winarsunu, Tulus. (2006) *Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.