

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN IPS
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DI
SEKOLAH DASAR KELAS V**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :

Anggi Niswa Mustasphia

2109565

PROGRAM STUDI S1 PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS UPI DI DAERAH SUMEDANG

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN IPS
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DI
SEKOLAH DASAR KELAS V**

Oleh:
Anggi Niswa Mustasphia
2109565

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Anggi Niswa Mustasphia
Universitas Pendidikan Indonesia
2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

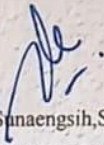
ANGGI NISWA MUSTASPHIA

2109565

PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN IPS
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DI
SEKOLAH DASAR KELAS V

Disetujui dan disahkan oleh:

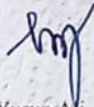
Pembimbing I



Dr. Cucun Sinaengsih, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198604042015042002

Pembimbing II

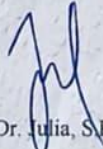


Dr. H. Enjang Yusup Ali, S.Si., M.Kom.

NIP. 197704012001121001

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang,



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198205132008121002

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

ANGGI NISWA MUSTASPHIA

2109565

**PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DI SEKOLAH DASAR
KELAS V**

Disetujui dan disahkan oleh:

Menyetujui,
Penguji I

Menyetujui,
Penguji II

Menyetujui,
Penguji III



Dr. Isrok'atun, M.Pd.
NIP.198105282008012011



Dr. Ali Ismail, M.Pd.
NIP.198505112020121001



Dr. H. Enjang Yusup Ali, S.Si., M.Kom.
NIP.197704012001121001

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang,



Prof. Dr. Julia S.Pd., M.Pd.
NIP. 198005132008121002

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DI SEKOLAH DASAR KELAS V

Anggi Niswa Mustasphia

2109565

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media puzzle dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik kelas V. Latar belakang penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*research & development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang terdiri dari 32 peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, tes (*pretest dan posttest*), dan angket. Hasil dari validasi pengembangan media menunjukan pada kategori sangat layak, hasil dari respon peserta didik menunjukan pada kategori sangat layak dan peningkatan nilai posttest yang signifikan bahwa media puzzle termasuk pada kategori cukup efektif. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media puzzle dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, media pembelajaran berbasis puzzle dapat berimplikasi pada kemampuan peserta didik lebih mengetahui materi penyebaran flora dan fauna serta peserta didik lebih aktif menjawab dan bertanya pada saat pembelajaran.

Kata kunci : Berpikir kritis, media puzzle, pembelajaran IPS, peserta didik, sekolah dasar.

ABSTRACT

PUZZLE MEDIA DEVELOPMENT IN SOCIAL SCIENCES LEARNING TO IMPROVE CRITICAL THINKING ABILITIES IN GRADE V ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Anggi Niswa Mustasphia

2109565

This study aims to determine the development of puzzle media in social studies learning to improve critical thinking skills in fifth grade students. The background of this study is the low critical thinking skills of students in social studies learning. This study uses the R&D (research & development) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. The subjects in this study were fifth grade students consisting of 32 students. Data collection techniques were carried out through interviews, tests (pretest and posttest), and questionnaires. The results of the validation of media development showed a very feasible category, the results of student responses showed a very feasible category and a significant increase in posttest scores that puzzle media was included in the fairly effective category. Based on these results, it can be concluded that puzzle media can be used to improve students' critical thinking skills in social studies learning in elementary schools, puzzle-based learning media can have implications for students' ability to better understand the material on the distribution of flora and fauna and students are more active in answering and asking questions during learning..

Keywords: *Critical thinking, puzzle media, social studies learning, students, elementary school.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
BAB II	8
KAJIAN TEORI.....	8
2.1 Pembelajaran IPS di SD	8
2.1.1 Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	9
2.1.2 Ruang Lingkup Pembelajaran IPS.....	9
2.2 Berpikir Kritis.....	10
2.2.1 Pengertian Berpikir Kritis	10
2.2.2 Strategi Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis.....	12
2.2.3 Indikator Berpikir Kritis	13
2.3 Media Pembelajaran	14
2.3.1 Pengertian Pembelajaran	14

2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran	15
2.3.3 Indikator Media Pembelajaran.....	16
2.4 Media <i>Puzzle</i>	17
2.4.1 Pengertian Media <i>Puzzle</i>	17
2.4.2 Manfaat Media <i>Puzzle</i>	18
2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puzzle</i>	19
2.4.4 Karakteristik Media <i>Puzzle</i>	19
2.5 Materi Flora Dan Fauna.....	20
2.5.1 Indikator Pembelajaran Flora Dan Fauna	21
2.6 Penelitian Terdahulu.....	21
2.7 Kerangka Berpikir	28
BAB III.....	30
METODE PENELITIAN	30
3.1 Metode dan desain Penelitian.....	30
3.2 Prosedur Penelitian.....	30
3.2.1 Tahapan Analisis	31
3.2.2 Tahapan Design	31
3.2.3 Tahapan Development.....	32
3.2.4 Tahapan Implementation	32
3.2.5 Tahapan Evaluation	32
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian.....	32
3.5 Variabel Penelitian	33
3.6 Teknik Pengumpulan Data	33
3.6.1 Wawancara	33
3.6.2 Tes	33
3.6.3 Angket	34
3.7 Instrumen Penelitian.....	34

3.7.1 Instrumen Wawancara	36
3.7.2 Instrumen Tes	37
3.7.3 Instrumen Angket	38
3.8. Uji Coba Instrumen	41
3.8.1 Uji Validitas.....	41
3.8.2 Uji Reliabilitas.....	43
3.8.3 Daya Pembeda	45
3.8.4 Tingkat Kesukaran.....	46
3.9 Teknik Pengolahan Data.....	46
3.10 Teknik Analisis Data	47
3.11. Uji Prsyarat Analisis Data.....	48
3.12 Jadwal kegiatan	50
BAB IV	51
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Hasil.....	51
4.1.1 Analisis Kebutuhan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar	51
4.1.2 Desain Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar.....	52
4.1.3 Pengembangan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar	55
4.1.4 Implementasi Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar	60
4.1.5 Evaluasi Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar.....	62
4.2 Pembahasan	67
4.2.1 Analisis Kebutuhan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar	67
4.2.2 Desain Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar.....	69

4.2.3 Pengembangan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar	70
4.2.4 Implementasi Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar	72
4.2.5 Evaluasi Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V Di Sekolah Dasar.....	75
BAB V.....	77
KESIMPULAN DAN SARAN	77
5.1 Kesimpulan.....	77
5.2 Saran	76
5.2.1 Bagi Guru	76
5.2.2 Bagi Sekolah.....	76
5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	76
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN - LAMPIRAN	89
DOKUMENTASI	145
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	147

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	22
Tabel 3. 1 Matriks Intrumen Penelitian.....	34
Tabel 3. 2 Kisi kisi wawancara guru kelas dan peserta didik kelas V.....	36
Tabel 3. 3 kisi kisi pertanyaan wawancara guru kelas V	37
Tabel 3. 4 intrumen pretest dan posstes	38
Tabel 3. 5 Angket respon peserta didik.....	38
Tabel 3. 6 Instrumen validasi media	40
Tabel 3. 7 Instrumen Validasi Ahli materi.....	40
Tabel 3. 8 Hasil uji validasi soal pretest dan posstest kemampuan berpikir kritis.....	42
Tabel 3. 9 Hasil validasi uraian.....	42
Tabel 3. 10 Hasil uji validasi angket respon peserta didik.....	43
Tabel 3. 11 Kriteria Interpretasi Reliabilitas	43
Tabel 3. 12 hasil uji reliabilitas soal pilihan ganda	44
Tabel 3. 13 hasil uji reliabilitas soal uraian.....	44
Tabel 3. 14 hasil uji reliabilitas angket respon.....	45
Tabel 3. 15 kriteria daya pembeda	45
Tabel 3. 16 hasil daya pembeda	45
Tabel 3. 17 kriteria indeks kesukaran	46
Tabel 3. 18 hasil tingkat kesukaran.....	46
Tabel 3. 19 kriteria peningkatan skor N-Gain.....	47
Tabel 3. 20 kriteria angket respon.....	48
Tabel 3. 21 persentase kelayakan.....	48
Tabel 3. 22 Hasil uji normalitas	49
Tabel 3. 23 kriteria peningkatan skor N-Gain.....	49
Tabel 3.24 Jadwal Kegiatan	53
Tabel 4. 1 Desain media puzzle	53
Tabel 4. 2 Hasil uji validasi media.....	56
Tabel 4. 3 Hasil uji validasi materi	57
Tabel 4. 4 Revisi gambar	58
Tabel 4. 5 Sesudah media direvisi.....	59
Tabel 4. 6 hasil uji homogenitas	60
Tabel 4. 7 Hasil rata rata N-Gain	61
Tabel 4. 8 deskriptif analisis kelas eksperimen	63

Tabel 4. 9 hasil N-Gain kelas eksperimen	63
Tabel 4. 10 hasil uji coba kelompok kecil.....	64
Tabel 4. 11 hasil uji coba kelompok kecil.....	65
Tabel 4. 12 Hasil angket respon peserta didik	66

DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar kerangka berpikir.....	28
3.1 Model Pengembangan	30

DAFTAR LAMPIRAN

Lamipran 1 Intrumen Soal.....	78
Lamipran 2 Monitoring Bimbingan.....	95
Lamipran 3 Surat Izin Penelitian.....	97
Lamipran 4 Surat Izin Uji Coba	98
Lamipran 5 Surat Pernyataan Penelitian	99
Lamipran 6 Validasi Materi	100
Lamipran 7 Validasi Ahli Media.....	104
Lamipran 8 Hasil Uji Validasi Soal PG.....	108
Lamipran 9 Hasil Uji Validasi Soal Uraian.....	109
Lamipran 10 Validasi 6 Angket Respon.....	110
Lamipran 11 Hasil 7 Reliabilitas Soal Essai.....	112
Lamipran 12 Hasil 7 reliabilitas Angket Respon.....	113
Lamipran 13 Hasil Reliabilitas Pilihan Ganda.....	113
Lamipran 14 Uji Normalitas	113
Lamipran 15 Hasil Uji Homogenitas.....	113
Lamipran 16 Hasil Analisis Deskriptif.....	113
Lamipran 17 Hasil Uji N-Gain.....	114
Lamipran 18 Hasil N-Gain Persen	114
Lamipran 19 Nilai Pretest Terendah Dan Tertinggi	115
Lamipran 20 Nilai Posttest Tertinggi Dan Terendah	123
Lamipran 21 Modul Ajar	130

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin Putri, R., & Permatasari, I. (2020). Pengaruh pendidikan dan kompensasi terhadap kinerja divisi new product development (NPD) pada pt. Mayora indah Tbk. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 10(2), 174–184. <https://doi.org/10.35968/M-Pu.V10i2.442>
- Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022). *Eduglobal : Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam*. 01(20), 120–130.
- Ananda Dilonia, Refa Ayunda Melki, & Gusmaneli Gusmaneli. (2025). Strategi Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Inovasi Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 2(2), 07–24. <https://doi.org/10.61132/Inpaud.V2i2.232>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/Jsr.V1i1.993>
- Anjani, B., Sugiarti, Y., & Rahayu, D. L. (2019). Pengembangan Bank Soal Digital Interaktif Pada Kompetensi Dasar Menganalisis Sifat Bahan Hasil Pertanian. *Edufortech*, 4(1). <https://doi.org/10.17509/Edufortech.V4i1.16346>
- Anshari, M. I., Nasution, R., Irsyad, M., Alifa, A. Z., & Zuhriyah, I. A. (2024). Analisis Validitas Dan Reliabilitas Butir Soal Sumatif Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran PAI. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 964–975. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V6i1.5931>
- Arni, Y., Kasta, L. Y. O., Asmara, T., & Eriska, E. (2025). Pengembangan Media Puzzle Mata Pelajaran IPAS Dengan Materi Penawaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Antar Siswa Pada Kelas V SDN 89 Palembang. *Invention: Journal Research And Education Studies*, 6(3), 12–21.

<https://doi.org/10.51178/Invention.V6i1.2402>

- Betu, J., & Patandean, A. J. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar The Effect Of Puzzle Media-Assisted Project-Based Learning Model On Critical Thinking Abilities Of Elementary School Students Pendah*. 5(1), 116–120. <https://doi.org/10.35965/Bje.V5i1.5277>
- Daud, S., Otaya, L. G., & Huljannah, M. (2024). Penggunaan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Mata Pelajaran Matematika. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 4(2), 185–188. <https://jurnal.uinsyahada.ac.id/index.php/IBTIDAIYAH/article/view/11758/5837>
- Dr. Moh. Irma Sukarelawan, M. P., Toni Kus Indratno, M. P. S., & Suci Musvita Ayu, S.KM., M. P. (2024). *N-Gain Vs Stacking*. Surya Cahaya.
- Dr. Muhammad Hasan, S.Pd., M. P., Milawati, M. P., Dr. Darodjat, M. A., Dr.Tuti Khairani Harahap, S.Sos, M. S., Tasdin Tahrim, S.Pd., M.Pd., C.PS, C.IBST, C.Mt, C. H., Ahmad Mufit Anwari S.Pd.I., M. P., Azwar Rahmat, M. T., Dr.Masdiana, ST., M., & I Made Indra P., SKM., MPH., QRGp., C. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Dr. Nashrullah, M. P. (2022). *Pembelajaran IPS*. CV. EL PUBLISHER.
- Erwin Putera Permana, M. P. (2021). *Konsep Dasar Ilmu Sosial Sekolah Dasar*. CV. Pustaka Learning Center.
- Fadliani, & Muh, Y. (2025). *Pengaruh Media Puzzle Kubus Keragaman Budaya Muatan Pembelajaran IPS Terhadap Kreativitas Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Pampang*. 4(1), 2962–2965.
- Faizin, N., Widodo, B., & Sitohang, L. (2025). Pengaruh Signifikan Media Jigsaw Puzzle Digital Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa. *Journal Of Education Research*, 6(2), 233–244. <https://doi.org/10.37985/Jer.V6i2.2315>
- Fajrin, N. A., & Siradjuddin. (2019). Penggunaan Media (Puzflofa) Puzzle Persebaran Flora Fauna Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas

- V Sdn Lakarsantri Ii Surabaya. *Pgsd*, 6(10), 1–10.
- Fatimah, F., & Desyandri, D. (2023). Penggunaan Media Puzzle Guna Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 374–379.
- Filiyanda, Y., Fakhriyah, F., & Pratiwi, I. A. (2024). Efektivitas Penerapan Model Mind Mapping Berbantuan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Kelas V. *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 8(2), 279–290.
- Firdausi, B. W., Warsono, & Yermiandhoko, Y. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 11(2), 229–243.
[Http://Dx.Doi.Org/10.22373/Jm.V11i2.8001](http://dx.doi.org/10.22373/jm.v11i2.8001)
- Fitriani, R., Surahman, E., & Azzahrah, I. (2019). Implementasi Pembelajaran Berbasis Proyek Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Quagga : Jurnal Pendidikan Dan Biologi*, 11(1), 6.
[Https://Doi.Org/10.25134/Quagga.V11i1.1426](https://doi.org/10.25134/quagga.v11i1.1426)
- Ginting, M. C., & Silitonga, I. M. (2019). Pengaruh Pendanaan Dari Luar Perusahaan Dan Modal Sendiri Terhadap Tingkat Profitabilitas Pada Perusahaan Property And Real Estate Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia. *Jurnal Manajemen*, 5(2), 195–204.
- Gladies Zuzan Theresia Maunino, S., B Tacoh, Y. T., & Kristen Satya Wacana Abstract, U. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(17), 308–319.
[Https://Doi.Org/10.5281/Zenodo.8307495](https://doi.org/10.5281/zenodo.8307495).
- Harsih, L. M., & Wahyudi, W. (2023). Media Pembelajaran Puzzle Dengan Kartu Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(4), 2123–2131.
[Https://Doi.Org/10.31949/Educatio.V9i4.5764](https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5764)
- Hasil, M., & Siswa, B. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar*

Siswa. 03, 171–187.

- Hawa Putri M. Harahap, Suyit Retno, Rahma Amelia Putri Nasution, Erani Aprilia, Wynda Hutapea, Adelia Syahfitri Siregar, Andre Amrizal, & Eprimsa Ananta Sembiring. (2024). Analisis Pembelajaran Kreatif & Inovatif Dikelas V SDN 068877 Medan Perjuangan. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(1), 37–50. <https://doi.org/10.59031/Jkppk.V3i1.526>
- Ilmiah, J., & Pendidikan, W. (2023). *No Title*. 9(20), 664–669.
- Izzaty, R. E., Astuti, B., & Cholimah, N. (2020). Peran Model Pembelajaran Think Pair And Share (Tps) Berbantuan Media Card Short Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Syahril, X(1)*, 5–24.
- Kartikasari, D., Wuryandini, E., & Nurodin, M. (2024). Implementasi Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di SDN Mlatiharjo 02 Semarang. *Journal On Education*, 7(1), 3193–3201. <https://doi.org/10.31004/Joe.V7i1.6790>
- Kependidikan, J. K., Aceh, P., & Kependidikan, J. K. (2022). *Facilities Of Educator Career And Educational Scientific Information*. 4(3), 598–609.
- Khoirunnisa' Wildayati, S., & Kustiawan, U. (2024). Media Puzzle Sebagai Alat Pembelajaran Kreatif: Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sd Laboratorium. *Journal Of Language, Literature, And Arts*, 4(10), 2024. <https://doi.org/10.17977/Um064v4i102024p1043-1050>
- Kooperatif, P., Materi, P., Dan, S., Fitriani, N., Syaikh, A., & Rahmad, N. (2021). *Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model*. 261–269.
- Kurnia, N. N., & Yulianengsih, N. L. (2024). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas 5 Sd Negeri 2 Koreak. *Jurnal Koulutus: Jurnal Pendidikan Kahuripan*, 7(1).
- Kusuma, E., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2024). Pentingnya Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Literatur. *Wawasan Pendidikan*, 4(2), 369–379.

<https://doi.org/10.26877/jwp.V4i2.17971>

- Latang, & Amir Pada. (2023). Kurangnya Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pelajaran IPS Di SD Negeri 10 Sapuli Kota Makassar. *Seminar Nasional Dies Natalis* 62, 1, 575–581. <https://doi.org/10.59562/Semnasdies.V1i1.1096>
- Madjid, A. (2019). Interaksi Guru Dan Murid Didalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 1, 80–86.
- Mandolang, E., Tamboto, F. I., Walewangko, S. A., & Dolas, I. P. (2024). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar PKN Siswa Sekolah Dasar. *SIBERNETIK: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 86–98. <https://doi.org/10.59632/Sjpp.V2i2.311>
- Maulya Syita Ritonga, M. S. (2025). *Mplementasi media puzzle untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa mata pelajaran ipa pada materi sistem tata surya di sanggar bimbingan muhammadiyah kepong malaysia*. 10, 347–350.
- Model, E., Berbantuan, J., Puzzle, M., Kemampuan, T., Kritis, B., Mata, P., Ipas, P., Sekolah, D. I., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., Islam, U., & Agung, S. (2024). *Efektifitas Model Jigsaw Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Ipas Di Sekolah Dasar*.
- Mongkau, J. G., & Pangkey, R. D. H. (2024). Kurikulum Merdeka: Memperkuat Keterampilan Abad 21 Untuk Generasi Emas. *Journal On Education*, 6(4), 22018–22030. <https://doi.org/10.31004/Joe.V6i4.6323>
- Muhamad Afifuddin, S. M. (2024). Pengolahan Data. *Jurnal Ilmiah Sain Dan Teknologi*, 2(11), 163–175.
- Musyarfah, M. P., Abdurrahman Ahmad, M. P., & Nasobi Niki Suma, M. S. (N.D.). *Buku Konsep Dasar Ips*. Komojoyo Press (Anggota IKAPI).
- Nakula, J., Ilmu, P., Sosial, I., Rusnia, I., Suriani, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, F. I., & Padang, U. N. (2025). *Dampak Penggunaan Media Pengajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar Pembelajaran . Schunk (2012) Menyatakan Bahwa Motivasi*

Belajar ialah Hal Yang. 3.

- Napisah, A., & Agusta, A. R. (2024). Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Muatan IPS Menggunakan Model Pintar Pada Kelas IV Di SDN Beringin 2. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(4), 1158–1172. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk/article/view/557/501>
- Nasution, M. (2022). *Penerapan ruang lingkup pembelajaran IPS di sekolah dasar*. 2(3), 188–193.
- Ni Wayan Adnyani, Made Redana, I. N. K. (2021). *Media pembelajaran puzzle melalui pendekatan kontekstual pada anak TK di masa pandemi covid-19 : Studi Kasus di TK Saraswati 1 Denpasar*. 2.
- Nimas Purpitasari, M. P. (22 C.E.). *Pengembangan Pembelajaran Ips Di Sd*. Guepedia.
- Nisa, Z. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make A Match Pada Materi Bagian-Bagian Mata Dan Fungsinya Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 1 Gondang*. 1(6), 438–445.
- Nuraini, A., Mahmudah, M., & Aisyah, N. (2025). *An Analysis Of The Use Of Puzzle-Based Learning Media In Enhancing Students ' Interest In Science Subjects In Grade V At SD Negeri 19 Tulang Bawang Udik*. 9(1), 73–82. <https://doi.org/10.29240/jpd.v7i2.12766>
- Nuralan, S. (2021). *Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pada Masa Covid-19 Di Sma Negeri 1 Tolitoli*. Vol.2 No.7.
- Nurapriani, R. (2025). *Puzzle Modifikasi : Solusi Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Anak Usia Dini*. 1, 44–60.
- Nurhadi. (2020). *Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran*. 2, 77–95.
- Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar*. (2020). 3(2), 96–105.
- Pendidikan, K., & Di, I. P. S. (N.D.). 1. *Karakteristik IPS Di SD*. 1–37.
- Prameswari, A., Ratnasari, Y., & Ermawati, D. (2025). *Kelayakan media komik sistem pencernaan manusia*. 19(1), 26–38.

- Prof. Dra. Tatat Hartati, M.Ed., P. ., Prof. Dr. Hj. Vismaia S. Damaianti, M. P., Asep Deni Gustiana, M. P., Sani Aryanto, M. P., & Widia Nur Jannah, M. P. (2022). *Berpikir Kritis Dan Kreatif Siswa Sekolah Dasar*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Putri, D. M. A. (2025). *Penerapan pembelajaran pbl berbantuan media puzzle*. 127–135.
- Putri, R. S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas IV Sekolah Dasar*. 2(4), 26–34.
- Rahman, I. A., Viola, M. A., & Vilanti, F. A. (2023). *Uji Validitas Dan Reliabilitas Kualitas Sarana Dan Prasarana Akademik Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa FKIP Universitas Jambi Program Studi Administrasi Pendidikan , Universitas Jambi*. 7.
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). *Pemanfaatan aplikasi canva dalam penyusunan media*. 5(1), 129–136.
- Razi Ananda, Kartono, A. F. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran “Fun Thinkers Book” Materi Kekayaan Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN 36 Pontianak Selatan*. 11, 171–178.
- Salsabila, D., Safira, D., & Ferdina, A. C. (2025). *Jurnal Penelitian Nusantara Penerapan Media Pembelajaran Game Puzzle Untuk Meningkatkan Keterlibatan Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara*. 1, 149–152.
- Salsabilla, A. Putri. (2023). Strategi Peningkatan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Learning Community. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 102–109. <https://doi.org/10.58518/Awwaliyah.V6i2.1747>
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/Js.V11i1.615>
- Sarah Saripah, M. P. (2025). *Pengembangan media pembelajaran berbasis puzzle*

“sugam” untuk meningkatkan hasil belajar ipas siswa kelas iv sekolah dasar.
10.

Sari, M., Mukmin, B. A., Setya, A., & Putra, G. (2025). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Luas Gabungan Bangun Datar Pada Peserta Didik Kelas V*. 5(2), 562–572.

Sastrawari, E., & Card, P. (2024). *Pengembangan media pembelajaran berbasis puzzle card pada*. 11(1), 93–101.

Semiawan, C. (2019). *Peran media dalam pembeajaran di SD/MI*.

Sianturi, R. (2022). Uji Homogenitas Sebagai Syarat Pengujian Analisis. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 386–397.
<https://doi.org/10.53565/Pssa.V8i1.507>

Siska, Y. (2023). *Pengembangan Pembelajaran IPS Di SD*. Garudhawaca.

Sri Nopiani, Iin Purnamasari, Duwi Nuvitalia, & Andiani Rahmawati. (2023). Kompetensi 4C Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5202–5210.
<https://doi.org/10.36989/Didaktik.V9i2.1136>

Sugiyono, Prof. D. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*.

Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 2(1), 470–477.

Susanti, Sani. (2024). *Dampak Negatif Metode [Engajar Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa*. 2(2), 86–93.

Susanti, Susanti, Basri, M., & Zunidar, Z. (2025). Penggunaan Media Puzzle Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak Di SDN 101769 Tembung. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 5(1), 27–40.
<https://doi.org/10.32665/Jurmia.V5i1.3433>

Susilowati, N., & Rusilowati, A. (2019). *Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Pembelajaran Learning Cycle 7E Dengan Scaffolding*.

Tresnaningtyas, R. P., Alfi, C., & Fatih, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Make A Match Untuk Meningkatkan

- Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6037–6048.
- Utami, Erlinda Novianawati, & Bektiningsi, K. (2022). Pengembangan Media Puzzle Berbantu Android Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Dasar, Jurnal Kependidikan Meningkatkan, Untuk Belajar, Hasil Dasar, Jurnal Kependidikan*, 13.
- Utami, S., Sumardi, S., & Giyartini, R. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make A Match Pada Materi Negara ASEAN Dalam Pembelajaran IPS Kelas VI SD. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(4), 827–839. <https://doi.org/10.17509/Pedadidaktika.V8i4.41749>
- Vahira, Y., Thesalonika, E., & Simarmata, R. K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS. *Indonesian Journal Of Teaching And Learning (INTEL)*, 3(4), 220–229. <https://doi.org/10.56855/Intel.V3i4.1208>
- Valentina, A. A., Hartini, W., & Tijan. (2024). Permainan Puzzle Sebagai Metode Peningkatan Kemampuan Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran IPS. *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional*, 113–116.
- Wibowo, A., & Mufidah, I. (2022). *Media Puzzle Daur Hidup Hewan Untuk Menstimulasi Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Siswa Sekolah Dasar*. 8(2), 661–669. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V8i2.1848>
- Zain, F. K., Azizah, L. F., & Hidayat, J. N. (2024). Analisis Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Smp. *Prosiding SNAPP : Sosial Humaniora, Pertanian, Kesehatan Dan Teknologi*, 2(1), 179–190. <https://doi.org/10.24929/Snapp.V2i1.3136>