

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* TERHADAP  
KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* SISWA KELAS 3 SEKOLAH  
DASAR**

(Penelitian Pre-Eksperimen Pada Tema 3 “Benda Disekitarku” Subtema 3  
“Perubahan Wujud Benda” Siswa Kelas III SD IT Al-Adzkiya Kecamatan Setu,  
Kabupaten Bekasi Tahun Ajaran 2019/2020)

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan  
Indonesia Kampus Purwakarta



Oleh  
Nanda Anggun Bayu Safitri  
NIM. 1607727

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS PURWAKARTA  
2020**

# **Pengaruh Media Pembelajaran *Puzzle* terhadap Kemampuan *Problem Solving* Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar**

Oleh  
Nanda Anggun Bayu Safitri

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Nanda Anggun Bayu Safitri 2020  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2020

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.

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN  
*PROBLEM SOLVING* SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Pre-Eksperimen Pada Tema 3 “Benda DiSekitarku” Subtema 3 “Perubahan Wujud Benda” Pembelajaran 1,2, dan 3 Siswa kelas 3 SD IT Al-Adzkiya Kecamatan Setu Kabupaten Bekasi Tahun Ajaran 2019/2020)

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



**Dra. Hj. Tati Sumiati, M. Pd.**

NIP. 19561113 198003 2 002

Pembimbing II



**Drs. H. Acep Ruswan, M. Pd.**

NIP.19590604 198603 1 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD

UPI Kampus Purwakarta



**Dr. Hafiziani Eka Putri, M. Pd.**

NIP. 19820516 200801 2 015

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP  
KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING SISWA KELAS 3 SEKOLAH  
DASAR**

(Penelitian Pre-Eksperimen Pada Tema 3 “Benda Disekitarku” Subtema 3  
“Perubahan Wujud Benda” Siswa Kelas III SD IT Al-Adzkiya Kecamatan Setu,  
Kabupaten Bekasi Tahun Ajaran 2019/2020)

Oleh: Nanda Anggun Bayu Safitri  
NIM. 1607727

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas 3 sekolah dasar. Penelitian ini menerapkan metode penelitian pre eksperimen tipe one pretest posttest control group design. Pada penelitian ini subjek yang digunakan adalah siswa kelas 3 sekolah dasar dengan jumlah 4 orang. Dalam penelitian ini Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi yang digunakan untuk melihat aktivitas siswa terhadap kemampuan *problem solving*, wawancara yang dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *puzzle*, dan tes uraian digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan. Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah uji regresi linear sederhana dan uji koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan *problem solving* siswa kelas III sekolah dasar. Hasil penelitian lain yang didapatkan adalah media pembelajaran memiliki pengaruh sebesar dari hasil uji koefisien determinasi.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran *Puzzle*, Kemampuan *Problem Solving*

**THE EFFECT OF PUZZLE LEARNING MEDIA ON THE PROBLEM SOLVING ABILITIES OF GRADE III ELEMENTARY SCHOOL STUDENT**

*(Pre-experimental Research on Theme 3 “Objects Around Me” Sub-Theme 3” Changes in the Form of Objects” 3<sup>rd</sup> Grade Students at Al-Adzkiya, Setu sub-district, Bekasi District for the 2019/2020 School Year)*

**By: Nanda Anggun Bayu Safitri  
NIM. 1607727**

**ABSTRACT**

*This study aims to look at the effect of puzzle learning media on the problem solving abilities of grade 3 elementary school students. This study uses a pre-experimental type one pretest posttest control group design research method. The subjects used in this study were grade 3 elementary school students, amounting to 4 people. The instrument used in this study was a picture of observation used to see students' activities on the ability of problem solving, interviews were conducted to determine the effectiveness of the use of puzzle media, and a description test was used to determine the students' initial abilities before being given treatment and after being given treatment. The data analysis method used in this study is a simple linear regression test and the coefficient of determination test. The results showed that puzzle learning media influenced the ability of problem solving skills of grade III elementary school students. The results of other studies obtained are the instructional media has the effect of the coefficient of determination test results.*

**Keywords:** *Puzzle Learning Media, Problem Solving Abilities*

## Daftar Isi

LEMBAR PERNYATAAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
UCAPAN TERIMA KASIH .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAK .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRACT .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Daftar Isi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Daftar Gambar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Daftar Tabel.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB I.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENDAHULUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Tujuan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Manfaat Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PEMBAHASAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Kemampuan <i>Problem solving</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1 Pengertian <i>Problem solving</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.2 Indikator Kemampuan <i>Problem solving</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Media Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.3 Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran ....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 Permainan <i>Puzzle</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.1 Pengertian <i>Puzzle</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.2 Manfaat Permainan <i>Puzzle</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.3 Jenis-jenis <i>puzzle</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4 Kurikulum 2013 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5 Pembelajaran Tematik .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.1 Pengertian Pembelajaran Tematik ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.5.2	Karakteristik Pembelajaran Tematik	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.3	Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6	Materi Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7	Klarifikasi Konsep .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8	Keterkaitan antara Permainan <i>Puzzle</i> dengan kemampuan <i>Problem solving</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.9	Roadmap Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.10	Kerangka Pikir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
METODOLOGI PENELITIAN .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1	Jenis Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2	Desain Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3	Tempat dan Waktu Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4	Subjek Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5	Variabel Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6	Definisi Operasional .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7	Teknik Pengumpulan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.8	Instrumen Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.9	Pengembangan Instrumen .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.10	Prosedur Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.11	Teknik Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1	Deskripsi Lokasi Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2	Deskripsi Subjek Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3	Deskripsi Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4	Hasil dan Analisis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4.1	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Terhadap Kemampuan <i>Problem solving</i> Siswa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4.2	Besarnya pengaruh media pembelajaran <i>puzzle</i> terhadap kemampuan <i>problem solving</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5	Pembahasan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5.1	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Terhadap Kemampuan <i>Problem Solving</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

4.5.2 Besar Pengaruh Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Terhadap Kemampuan <i>Problem Solving</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
SIMPULAN DAN SARAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Implikasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Rekomendasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Daftar Pustaka .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN 2 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN 3 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN 4 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN 5 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN 6 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN 7 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LAMPIRAN 8 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Pemetaan Materi Pembelajaran .....	27
Gambar 2. 2 Roadmap Penelitian .....	31
Gambar 2. 3 Kerangka Pikir .....	3Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1 Desain Penelitian .....	34
Gambar 3. 2 Bagan Prosedur Penelitian .....	48
Gambar 4. 1 Diagram Peningkatan Hasil Pretest dan Posttest.....	58
Gambar 4. 2 Grafik Regresi Sederhana .....	60
Gambar 4. 3 Grafik Hasil Observasi Siswa Terhadap Kemampuan <i>Problem solving</i> .....	63

## Daftar Tabel

Tabel 2. 1 Indikator <i>Problem Solving</i> .....	9
---	---

Tabel 2. 2 Indikator <i>Problem Solving</i> .....	10
Tabel 2. 3 Indikator <i>Problem solving</i> .....	11
Tabel 2. 4 Keterkaitan Kemampuan <i>Problem solving</i> dan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> .....	31
Tabel 3. 1 Waktu Penelitian .....	36
Tabel 3. 2 Kisi-kisi <i>pretest</i> .....	40
Tabel 3. 3 Lembar Observasi Siswa Terhadap Kemampuan <i>Problem solving</i> .....	41
Tabel 3. 4 Lembar Wawancara Respon Siswa....	<b>4Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 5 Indeks Korelasi Validitas.....	43
Tabel 3. 6 Klasifikasi Uji Reliabilitas.....	43
Tabel 3. 7 Klasifikasi Daya Pembeda .....	44
Tabel 3. 8 Analisis Tingkat Kesukaran Soal .....	45
Tabel 3. 9 Hasil Analisis Validitas Instrumen Soal.....	46
Tabel 3. 10 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Soal .....	47
Tabel 3. 11 Tabel Hasil Analisis Daya Pembeda Soal .....	50
Tabel 3. 12 Interpretasi N-Gain.....	55
Tabel 4. 1 Proses Pelaksanaan Pembelajaran.....	56
Tabel 4. 2 Pengolahan data Pretest dan Posttest .....	57
Tabel 4. 3 Hasil Analisis N-Gain .....	58
Tabel 4. 4 Koefisien Regresi Sederhana .....	59
Tabel 4. 5 Koefisien Regresi Sederhana .....	60
Tabel 4. 6 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Terhadap Kamampuan <i>Problem solving</i> .....	62

## Daftar Pustaka

A.S. Sadiman, R. R. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pres.

Nanda Anggun Bayu Safitri, 2020

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING SISWA  
KELAS 3 SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

- Adriana, D. (2013). *Tumbuh Kembang & Terapi Bermain Pada Anak*. Jakarta: Salemba Medika.
- Afriani, P. (2018). *Pengembangan Permainan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Algoritma Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Kelas X di SMK Negeri 1 Malang*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Al-Azizi. (2010). *Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Ingatannya*. Jogjakarta: Diva Press.
- Andang, I. &. (2011). *Education Games*. Jogjakarta: Pro U Media.
- Anjani. (2014). *Permainan Puzzle Mempengaruhi Perkembangan Kecerdasan Visual-Spatial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Al-Fath Desa Keboan Anom Gedebang Sidoarjo*. Surabaya.
- Anwar, R. (2014). Hal-hal yang Mendasari Penerapan Kurikulum 2013. *Humaniora*, 98.
- Arikunto. (2016). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arnyana, I. (2006). *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Inovatif pada Pelajaran Biologi terhadap Kemampuan Berpikir Kritis-Kreatif Siswa*. Bali: IKIP Negeri Singaraja.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Astuti, T. Y. (2014). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzle Berkelompok di Raudhatul Athfal Masyithoh Kantongan Kelompok A . *Skripsi*.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Clontz, S. (2018, April 20). *Puzzle types*. Retrieved from <http://clontz.org/puzzles/types/>
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Destianingsih. (2015). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMA Pada Materi Gerak Harmonik Sederhana. 2.
- Destianingsih, E. (2015). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Pada Pembelajaran Fisika

- Kelas XI di SMA Negeri 1 Tanjung Lubuk. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 1.
- Frasandy, R. N. (2017). Pembelajaran Tematik Inegratif (Model Integrasi Mata Pelajaran Umum SD/MI Dengan Nilai Agama). *Elementary*, 313.
- Girl, T. W. (2012). *New Paradigm for Science Education. A Perspective of Teaching Problem-Solving, Creative Teaching and Primary Science Education*. Singapore: Prentice Hall.
- Gita, D. Y. (2017). *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Keompok B di TK Negeri Pembina Manyaran Tahun Ajaran 2016/2017*. Surakarta.
- Gulo, W. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grasindo.
- Hardiyanto, R. H. (2014). *Penerapan Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV A SD Negeri 05 Metro Timur Tahun Pelajaran 2014*. Bandar Lampung: UNILA.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press Anggota IKAPI.
- Ismail, A. (2011). *Educational Games*. Jogjakarta: Pro U Media.
- Kahtimah, H. (2019). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Puzzle Pada Kelompok B TK Tunas Harapan. *Journal Early Childhood Education Indonesian Journal Pedagogi*.
- Khomsoh, R. (n.d.). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1.
- Kim, S. (2006, December 17). *What is a puzzle*. Retrieved from <http://cs.wellesley.edu/>
- Lestari, Y. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mu'awanah, S. (2015). Pengemabangan Instrumen Penilaian Problem Solving Pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit. *Seminas Nasional*
- Mulyati, T. (2016). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3.

- Napitupulu, E. E. (2008). Mengembangkan Strategi Dan Kemampuan Siswa Memecahkan Masalah Matematik. *Jurnal Matematika FMIPA Universitas Negeri Medan*, 27.
- Nizam. (2016). *Ringkasan Hasil-Hasil Asesmen Belajar dari Hasil UN, PISA, TIMSS, INAP*. Puspendik.
- Novianti, E., Isrok'atun, & Kurniadi, Y. (2016). Pendekatan Eksploratif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Moivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1): 401-410.
- Novitasari, N., Lamri, M., & Maridi. (2015). Mengukur Problem Solving Skill Siswa SMA pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Biologi Edukasi Edisi 14, Vol 17 (1)*, 1-6.
- Nurdyansyah, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Nurhadi. (2004). *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*.
- Patnani, M. (2013). Upaya Meningkatkan Problem Solving Pada Mahasiswa. *Jurnal Psikogenesis*, 133.
- Prihatin, E. (2008). *Guru Sebagai Fasilitator*. Bandung: Kersa Mandiri Persada.
- Purba, J. P. (2012). Pemecahan Masalah dan Penggunaan Strategi Pemecahan Masalah. *jurnal.upi.edu*, 2.
- Raharjo, M. (2008). *Pembelajaran Soal Cerita Berkait Penjumlahan dan Pengurangan di SD*. Sleman: PPPPTK Matematika Depdiknas.
- Rahmaneli. (2007). Efektifitas Pemberian Tugas Media Puzzle Dalam Pembelajaran Geografi Regional. *Jurnal Pelangi Pendidikan*, 23-30.
- Rahmanelli. (2007). Efektifitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional. *Jurnal Pelangi Pendidikan*, 24.
- Riduwan. (2014). *Metode & Teknik Penyusunan Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Ridwan, A. &. (2008). *Aplikasi Statistika dan Metode Penelitian untuk Administrasi & Manajemen*. Bandung: Dewa Ruchi.
- Ruskandi, K. (2016). Penerapan Metode Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Metode Didaktik*, 67 Vol. 10, No. 2.
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

- Sadiman. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sadiman, A. S. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran Sainifik untuk implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada.
- Sanjaya, W. (2013). *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Kencana Prenada Media Grup.
- Sari, Y. R. (2017). Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah ANak Usi 5-6 Tahun . 5-8.
- Selcuk, G. (2008). The Effect of Problem Solving Instruction on Physics Achievment , Problem Solver Performance and Strategy Use. *Latin American Journal of Phycis Education*, 151-166.
- Subagya, T. M. (2014). *Pengaruh Latihan Sensorimotor terhadap Kemampuan Menuils Anak Tunagrahita Ringan Kelas III Semester Genap si SLB C-G Surkarta Tahun Ajaran 2012/2013*. Yogyakarta.
- Sudjana. (2006). *Metode Statistik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, A. R. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sudjana, N. (2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudono, A. (2000). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana, H. d. (2010). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Suherman. (2006). *Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Sulasmono, B. S. (2015). Probem Solving: Signifikasni, Pengertian, dan Ragamnya. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 161.
- Sunarti. (2016). *Keefektifan Penggunaan Media Gambar Puzzle Dalam Keterampilan Menulis Kalimat Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI MAN I Makassar*. Makassar: Program Pascasarjana Uneversitas Negeri Makassar.

- Sundayana. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Supriyati. (2011). *Metode Penelitian*. Bandung: Labkat Press Unikom.
- Surya, M. (2015). *Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Tambunan, H. (2014). Strategi Heuristik Dalam Pemecahan Masalah Matematika Sekolah. *Jurnal Saintech*, Vol. 06 - No. 04.
- Thoifah, I. (2015). *Statistika Pendidikan dan Metode Penelitian Kuantitatif*. Malang: Madani.
- Trianto. (2012). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Ulya, H. (2016). Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Bermotivasi Belajar Tinggi Berdasarkan Ideal Problem Solving. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 2(1), 90-96.
- Widodo, S. (2017). Pembelajaran Pemecahan Masalah Matematis Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Creative Problem Solving (CPS0. *Jurnal PRISMA Universitas Suryakencana*, 58.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yuliani, R. (2008). *Permainan Yang Meningkatkan Kecerdasan Otak*. Jakarta: Laskar Aksara.
- Zain, A., & Bahri, D. S. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.