PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS IV UPTD SDI BERTINGKAT OEPURA 4

Anjes Umbu Landu[1], Alvin Javier Hano[2], Kristina E. Noya Nahak[3]
Universitas Citra Bangsa [1,2,3]
[1]anjesumbu986@gmail.com, [2]alvinhanok@gmail.com,
[3]kristina.noya.nahak@gmail.com

ABSTRACT

The low learning outcomes of IPAS students in grade IV at UPTD SDI Berstrata Oepura 4 are caused by the learning process that is still conventional and does not utilize innovative learning media. One of the media that can increase student activity and involvement in learning is puzzle cards, which are educational games that train creative thinking skills, precision, patience, and problem-solving. Based on preliminary data, out of 54 students, only 18 students (33.4%) have achieved the Learning Goal Achievement Criteria (KKTP) of 75, while 36 students (66.6%) have not achieved completeness. This study aims to determine the effect of the use of puzzle card learning media on the learning outcomes of IPAS students in grade IV UPTD SDI Berstrata Oepura 4 on the material of the vegetation section and its function. The research uses a quantitative approach with a quasi experiment type and a pretest-posttest control group design. The sampling technique used saturated sampling with a total of 54 students. The research instruments include observation, tests, and documentation. Data analysis was carried out through normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests using t-tests. The results showed that the average posttest score of the experimental class was 86.85 higher than that of the control class of 74.26 with a difference of 12.59, while the average pretest score of the experimental class and the control class were 51.25 and 52.40, respectively. Thus, it can be concluded that the use of puzzle card learning media has a positive effect on the learning outcomes of science students in grade IV on the material of the plant section and its functions.

Keywords : Puzzle Cards, Learning Outcomes, IPAS

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar IPAS siswa kelas IV di UPTD SDI Bertingkat Oepura 4 disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu media yang dapat meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran adalah kartu puzzle, yaitu permainan edukatif yang melatih kemampuan berpikir kreatif, ketelitian, kesabaran, dan pemecahan masalah. Berdasarkan data awal, dari 54 peserta didik hanya 18 peserta didik (33,4%) yang mencapai Kriteria Ketercapaian

Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sedangkan 36 peserta didik (66,6%) belum mencapai ketuntasan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu puzzle terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPTD SDI Bertingkat Oepura 4 pada materi bagian tumbuh-tumbuhan dan fungsinya. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi experiment dan rancangan pretest-posttest control group design. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh dengan jumlah 54 peserta didik. Instrumen penelitian meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 86,85 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 74,26 dengan selisih 12,59, sedangkan rata-rata nilai pretest kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebesar 51,25 dan 52,40. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu puzzle berpengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV pada materi bagian tumbuh-tumbuhan dan fungsinya.

Kata Kunci : Kartu Puzzle, Hasil Belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Pada jenjang sekolah dasar, proses pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan kemampuan memecahkan masalah sebagai bekal menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Menurut teori perkembangan kognitif Piaget dalam Santrock (2018:41), peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman langsung, penggunaan media konkret, dan aktivitas pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif. Oleh karena itu, guru dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif melalui pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran diarahkan agar berpusat pada peserta didik *(student centered learning)*, memberikan pengalaman belajar yang bermakna, serta memanfaatkan berbagai media

pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022) menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang variatif merupakan salah satu strategi penting dalam mendukung pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan kontekstual. Menurut Arsyad (2017:10), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang pikiran, perhatian, minat, dan motivasi peserta didik dalam belajar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus memperbaiki hasil belajar siswa.

Salah satu mata pelajaran yang menuntut penggunaan media pembelajaran yang menarik adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Mata pelajaran ini merupakan integrasi antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami berbagai fenomena kehidupan secara utuh dan kontekstual. Menurut Purnawanto (2022:12), pembelajaran IPAS dikembangkan karena peserta didik sekolah dasar masih berpikir secara konkret, holistik, dan sederhana sehingga pembelajaran perlu dikemas melalui pengalaman belajar yang nyata. Selain itu, Sugih dkk. (2023:25) menjelaskan bahwa pembelajaran IPAS bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah, rasa ingin tahu, serta kemampuan peserta didik dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan berbagai permasalahan yang ditemui di lingkungan sekitar.

Namun demikian, kondisi pembelajaran IPAS di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan. Berdasarkan Rapor Pendidikan Indonesia Tahun 2023, kemampuan literasi dan numerasi peserta didik masih memerlukan peningkatan, khususnya dalam aspek penalaran dan penerapan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Temuan tersebut sejalan dengan hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2023 yang menunjukkan bahwa kemampuan sains peserta didik Indonesia masih berada di bawah rata-rata negara anggota OECD. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa proses

pembelajaran di sekolah dasar masih memerlukan berbagai inovasi, terutama dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik ditandai dengan perubahan tingkah laku walaupun tidak semua perubahan tingkah laku merupakan hasil belajar, akan tetapi aktivitas belajar umumnya disertai perubahan tingkah laku (Nahak et al., 2025:245).

Permasalahan tersebut juga ditemukan di UPTD SDI Bertingkat Oepura 4. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa proses pembelajaran IPAS masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat visual dan manipulatif masih sangat terbatas sehingga peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, khususnya pada materi Bagian Tumbuh-Tumbuhan dan Fungsinya. Data hasil ulangan harian menunjukkan bahwa dari 54 peserta didik, hanya 18 peserta didik (33,4%) yang mencapai KKTP 75, sedangkan 36 peserta didik (66,6%) belum mencapai ketuntasan. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan.

Rendahnya hasil belajar tersebut diduga dipengaruhi oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar. Menurut Sanjaya (2016:172), pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan peserta didik kurang aktif membangun pengetahuannya sendiri sehingga berdampak terhadap rendahnya hasil belajar. Selain itu, Susanto (2017:5) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan kemampuan peserta didik yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari pengalaman belajar. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik agar siswa terlibat secara aktif dalam membangun pemahamannya.

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar IPAS adalah media kartu *puzzle*.

Media kartu *puzzle* merupakan media pembelajaran berbentuk potongan-potongan gambar atau informasi yang harus disusun kembali menjadi satu kesatuan yang utuh sehingga peserta didik belajar melalui aktivitas bermain sambil berpikir. Menurut Muksin (2020:37), media *puzzle* mampu melatih kemampuan berpikir kreatif, ketelitian, kesabaran, dan kemampuan memecahkan masalah serta membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh Sucahyo dan Supriyono (2018:88) yang menyatakan bahwa media *puzzle* merupakan inovasi media visual yang mampu meningkatkan perhatian, konsentrasi, kemampuan berpikir logis, serta partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Efektivitas media *puzzle* juga telah dibuktikan melalui berbagai penelitian terdahulu. Maulidah dan Aslam (2020) menyimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Selanjutnya, Oktaviani dan Elmojahed (2023) menemukan bahwa penggunaan media *puzzle* mampu meningkatkan nilai post-test peserta didik secara signifikan dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selain itu, Syafitri dan Supriansyah (2024) menyatakan bahwa media kartu *puzzle* berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar sekaligus motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya masih menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) maupun penelitian pengembangan (R&D), sehingga masih diperlukan penelitian eksperimen yang mampu menguji pengaruh media kartu *puzzle* secara lebih objektif melalui analisis statistik.

Berdasarkan fenomena tersebut, penelitian ini dilakukan untuk memberikan bukti empiris mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu *puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV di UPTD SDI Bertingkat Oepura 4. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran IPAS yang lebih inovatif, aktif, dan bermakna sesuai karakteristik Kurikulum Merdeka.

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh

penggunaan media pembelajaran kartu *puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPTD SDI Bertingkat Oepura 4. Hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat secara teoretis sebagai referensi ilmiah mengenai efektivitas media kartu *puzzle* dalam pembelajaran IPAS serta memperkaya kajian mengenai media pembelajaran di sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini diharapkan menjadi alternatif bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang menarik, membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar, menjadi bahan evaluasi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, serta menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan penelitian sejenis.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen (eksperimen semu) yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu *puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPTD SDI Bertingkat Oepura 4. Desain penelitian yang digunakan adalah *pretest-posttest control group design*, yaitu melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media kartu *puzzle* dan kelompok kontrol yang belajar dengan pembelajaran konvensional. Kelompok kedua diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di UPTD SDI Bertingkat Oepura 4 Kota Kupang pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 54 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh (total sampling), sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian yang terdiri atas kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran kartu *puzzle,* sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar IPAS siswa pada materi bagian tumbuh-tumbuhan dan fungsinya. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda.

Data hasil penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan

inferensial. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan data memenuhi syarat analisis. Pengujian hipotesis menggunakan uji-t (independent sample t-test) dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu puzzle terhadap hasil belajar IPAS siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu *puzzle* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPTD SDI Bertingkat Oepura 4 pada materi bagian tumbuh-tumbuhan dan fungsinya. Penelitian menggunakan desain quasi eksperimen dengan rancangan *pretest-posttest control group design* yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah masing-masing 27 peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif sama. Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 51,25, sedangkan kelas kontrol sebesar 52,40. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran kartu *puzzle* pada kelas eksperimen, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 86,85, sedangkan kelas kontrol yang belajar menggunakan pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata 74,25. Dengan demikian terdapat selisih rata-rata hasil belajar sebesar 12,60 poin yang menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, seluruh peserta didik pada kelas eksperimen (100%) telah mencapai KKTP setelah pembelajaran menggunakan media kartu *puzzle,* sedangkan pada kelas kontrol masih terdapat peserta didik yang belum mencapai ketuntasan.

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal dan homogen sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis menggunakan uji Independent Sample t-test. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0,000 , lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 (0,000 < 0,05). Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran kartu *puzzle*

terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPTD SDI Bertingkat Oepura 4.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan bermakna. Selama proses pembelajaran, peserta didik lebih antusias mengikuti kegiatan, aktif menyusun potongan *puzzle,* berdiskusi dengan teman sekelompok, serta mampu menghubungkan gambar dengan fungsi bagian tumbuhan secara tepat. Aktivitas tersebut membantu peserta didik membangun pemahaman konsep melalui pengalaman langsung sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami konsep melalui media yang bersifat nyata, visual, dan manipulatif. Penggunaan kartu *puzzle* memungkinkan peserta didik belajar melalui aktivitas konkret yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitifnya. Selain itu, menurut Arsyad (2017), media pembelajaran dapat mencerminkan representasi materi, meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Media kartu *puzzle* juga mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik sebagaimana ditekankan dalam implementasi Kurikulum Merdeka.

Hasil penelitian ini juga memperkuat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maulidah dan Aslam (2020), Oktaviani dan Elmojahed (2023), serta Rianda (2021) yang menyatakan bahwa media *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik pada pembelajaran di sekolah dasar. Perbedaannya, penelitian ini memberikan bukti empiris melalui desain eksperimen bahwa penggunaan media kartu *puzzle* tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPAS pada materi bagian tumbuh-tumbuhan dan fungsinya.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran kartu *puzzle* merupakan media yang efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, membantu pemahaman konsep secara konkret, serta memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, media kartu *puzzle* layak dijadikan salah satu alternatif media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Tabel 1 Pretes, Postes dan *N-Gain*

Kelas Eksperimen						
N	*Pretest*		*Postest*		*N-Gain*	
27	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S
	51,25	11,624	86,85	7,357	86,85	7.357

Kelas Kontrol						
N	*Pretest*		*Postest*		*N-Gain*	
27	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S	$\bar{x}$	S
	52,40	11,878	74,25	7,166	74,25	7.166

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu *puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV UPTD SDI Bertingkat Oepura 4 pada materi bagian tumbuh-tumbuhan dan fungsinya. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen, yang ditunjukkan oleh rata-rata nilai pretest sebesar 51,25 meningkat menjadi 86,85 pada posttest, sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata posttest sebesar 74,25. Hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa media kartu *puzzle* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna sehingga membantu peserta didik memahami konsep secara konkret sesuai dengan karakteristik pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Disarankan agar guru memanfaatkan media pembelajaran kartu *puzzle* sebagai salah satu alternatif media inovatif dalam pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lain yang memerlukan pemahaman konsep secara konkret.

2. Bagi Sekolah

   Sekolah juga diharapkan memberikan dukungan terhadap pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang kreatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, menerapkan media kartu *puzzle* pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda, serta mengkaji pengaruhnya terhadap aspek lain, seperti motivasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan kolaborasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Maulidah, M., & Aslam, A. (2020). *Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar.

Muksin, M. (2020). *Puzzle sebagai permainan edukatif dalam pembelajaran*. Jurnal Pendidikan.

Nahak, K. E. N., Seri, E., & Mbuik, H. B. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Monopoli Terhadap Hasil Belajar PPKn Siswa Materi Pahlawanku Kelas IV SD Negeri Maulafa Kota Kupang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(03), 243-256.

Oktaviani, O., & Elmojahed, E. (2023). *Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan.

Purnawanto, P. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka pada Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan.

Rianda, R. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA melalui Media Puzzle di Kelas V Kota Banda Aceh*. Skripsi.

Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill Education.

Sucahyo, S., & Supriyono, S. (2018). *Media puzzle sebagai inovasi media gambar dalam pembelajaran*. Jurnal Pendidikan.

Sugih, S., dkk. (2023). *Pembelajaran IPAS berbasis inkuiri*. Jurnal Pendidikan Dasar.

Susanto, A. (2017). *Teori Belajar dan*

Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.

Syafitri, S., & Supriansyah, S. (2024). *Pengaruh media kartu puzzle terhadap hasil belajar dan motivasi siswa pada mata pelajaran IPAS*. Jurnal Pendidikan Dasar.