

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* MISTERI HARTA KARUN
(*PULL AND RUN*) TERHADAP HASIL BELAJAR KEANEKARAGAMAN
BUDAYA DI SEKOLAH DASAR**

Tanti Sahara Ningrum¹, Abdul Aziz Hunaifi², Sutrisno Sahari³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
¹tantisahara354@gmail.com, ²hunaifi@unpkediri.ac.id,
³sutrisnosahari@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of the Puzzle Misteri Harta Karun (PULL AND RUN) learning media on students' learning outcomes in the topic of Indonesian cultural diversity. The research was conducted in Grade IV of SDN Plosorejo 1, Kediri Regency, using a descriptive quantitative approach with a One Group Pre-test-Post-test design. The subjects consisted of 8 students in a limited trial and 18 students in an extended trial. The instrument used was a 20-item multiple-choice test based on the Social Studies learning objectives for Phase B of the Merdeka Curriculum. The findings showed a significant increase in average scores, from 58 (pre-test) to 87 (post-test) in the limited trial, and from 58 to 88 in the extended trial. The classical learning mastery (KBK) reached 87%, 94%, and 92% in total. These results indicate that PULL AND RUN is categorized as highly effective for use in elementary social studies learning, as it significantly improves student achievement and promotes contextual and collaborative learning activities.

Keywords: social studies, cultural diversity, learning media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Puzzle Misteri Harta Karun (PULL AND RUN)* terhadap hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman budaya Indonesia. Penelitian dilakukan di kelas IV SDN Plosorejo 1 Kabupaten Kediri dengan menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dan desain *One Group Pre-test-Post-test*. Subjek penelitian terdiri dari 8 siswa pada uji coba terbatas dan 18 siswa pada uji coba luas. Instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda berjumlah 20 item yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran IPS Fase B Kurikulum Merdeka. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 58 (*pre-test*) menjadi 87 (*post-test*) pada uji coba terbatas, dan dari 58 menjadi 88 pada uji coba luas. Ketuntasan belajar klasikal (KBK) masing-masing sebesar 87%, 94%, dan 92% secara gabungan. Berdasarkan hasil tersebut, media *PULL AND RUN* dikategorikan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar karena mampu meningkatkan hasil

belajar siswa secara signifikan sekaligus mendorong aktivitas belajar yang kontekstual dan kolaboratif.

Kata Kunci: IPS, keanekaragaman budaya, media pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan tahap krusial dalam pembentukan karakter dan wawasan siswa, termasuk dalam memahami dan menghargai keberagaman budaya Indonesia. pengenalan budaya dan keragaman sosial menjadi salah satu hal yang sangat penting untuk diajarkan sejak dini (Yanty Muchtar, 2025). Di fase inilah siswa mulai diperkenalkan dengan konsep-konsep dasar kehidupan bermasyarakat, termasuk toleransi, empati, dan kesadaran multikultural. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menyampaikan materi secara kontekstual, menyenangkan, dan bermakna. Sejalan dengan itu, Masruriyah et al., (2025) menekankan bahwa pendidikan dasar sangat strategis dalam membentuk perilaku sosial dan keterampilan dasar melalui proses pembelajaran yang aktif dan eksploratif.

Salah satu bidang studi yang memegang peran penting dalam menanamkan nilai-nilai tersebut adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS

bertujuan membekali siswa dengan pemahaman mengenai interaksi sosial, geografi, ekonomi, dan budaya, serta mendorong mereka agar dapat hidup harmonis dalam keberagaman. (Syawalina & Subandi, 2025) menjelaskan bahwa IPS menjadi wahana penting dalam menumbuhkan kesadaran sosial dan nilai toleransi sejak usia dini, terlebih jika dipadukan dengan pendekatan pembelajaran inovatif seperti digital storytelling atau proyek kolaboratif.

Untuk menjawab tantangan pembelajaran IPS yang kerap dianggap abstrak dan kurang menarik, pendekatan Project-Based Learning (PjBL) hadir sebagai alternatif strategis. PjBL menekankan keterlibatan aktif siswa dalam penyelesaian proyek nyata yang berkaitan dengan kehidupan mereka. Haryanti & Sarwi, (2023) menyatakan bahwa model PjBL mampu meningkatkan pemahaman konsep serta kreativitas siswa karena mereka dihadapkan langsung pada masalah, eksplorasi data, dan pembuatan produk yang bermakna. Sejalan dengan itu, Aulia et al., (2024)

menekankan bahwa penerapan model pembelajaran PjBL secara signifikan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Media puzzle adalah media permainan anak yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan kemampuan kognitif anak (Mahardikha et al., 2019). Media *Puzzle Misteri Harta Karun (PULL AND RUN)* diterapkan melalui tahapan aktivitas kolaboratif yang melibatkan siswa secara aktif. Proses dimulai dengan pembagian potongan puzzle bergambar pakaian dan rumah adat, yang kemudian disusun hingga membentuk gambar utuh dan dicocokkan dengan lima pulau besar di Indonesia menggunakan Lembar Identitas Pulau. Hasilnya ditempelkan ke dalam Lembar Kerja dan dilengkapi identitas kelompok. Kegiatan diakhiri dengan refleksi guru untuk memperkuat pemahaman tentang keberagaman budaya Indonesia. Aktivitas ini menjadikan pembelajaran lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna.

Pengembangan media ini juga didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya. Cantika, (2022) mengembangkan media puzzle berbasis metode example non

example dan memperoleh tanggapan sangat positif dari ahli dan siswa. Utami et al., (2021) menunjukkan bahwa media puzzle berbasis make a match efektif dalam pembelajaran IPS. Yuda et al., (2020) mengembangkan puzzle game interaktif berbasis teknologi yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa. Meskipun demikian, sebagian besar media dari penelitian terdahulu masih bergantung pada perangkat digital atau belum mencakup materi IPS secara menyeluruh.

(Saputra & Purnomo, 2025) menyatakan bahwa media berbasis proyek dan visual sangat efektif dalam mengatasi kesulitan pemahaman materi abstrak karena memberikan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya diajak untuk memahami isi materi secara visual dan kinestetik, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, bekerja sama dalam tim, serta menyampaikan gagasan melalui komunikasi lisan. Proses ini mencerminkan penguatan keterampilan abad ke-21 yang sangat dibutuhkan dalam kurikulum saat ini. Syafila et al., (2025) menegaskan bahwa implementasi pendekatan

pedagogik kreatif berbasis PjBL terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta tanggung jawab belajar siswa secara mandiri maupun kolaboratif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas media pembelajaran *Puzzle Misteri Harta Karun (PULL AND RUN)* dengan pendekatan *Project-Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi *keanekaragaman budaya Indonesia*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui dan menggambarkan keefektifan media pembelajaran *Puzzle Misteri Harta Karun (PULL AND RUN)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi *keanekaragaman budaya Indonesia*. Pendekatan ini digunakan karena mampu memberikan gambaran faktual tentang perubahan capaian hasil belajar siswa melalui analisis data numerik. Menurut Sugiyono (2017), pendekatan kuantitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena yang

terjadi di masyarakat atau sekolah melalui analisis statistik deskriptif. Sejalan dengan itu, Susanto et al., (2023) menyatakan bahwa pendekatan kuantitatif deskriptif digunakan dalam penelitian pembelajaran untuk mengevaluasi efektivitas media ajar dengan cara mengukur tingkat daya serap peserta didik terhadap materi melalui post-test dan penilaian skala.

Desain One Group *Pre-test-Post-test* adalah bentuk dari eksperimen semu yang hanya melibatkan satu kelompok subjek. Kelompok tersebut diberi *pre-test*, kemudian diberi perlakuan, dan selanjutnya dilakukan *post-test* untuk melihat pengaruh dari perlakuan tersebut Sugiyono (2021). Dalam desain ini, siswa diberikan *pre-test* terlebih dahulu untuk mengukur kemampuan awal, kemudian dilakukan pembelajaran menggunakan media *Puzzle Misteri Harta Karun*, dan diakhiri dengan *post-test* untuk mengetahui perubahan hasil belajar setelah perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Plosorejo 1, Kecamatan Gampengrejo, Kabupaten Kediri, dengan subjek penelitian adalah

siswa kelas IV. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan random sampling, dan dibagi dalam dua tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas melibatkan 8 siswa untuk menilai pelaksanaan awal media dan instrumen, sedangkan uji coba luas melibatkan 18 siswa sebagai kelompok utama yang menjadi fokus pengukuran efektivitas media terhadap hasil belajar.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Soal-soal disusun berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP) mata pelajaran IPS Fase B Kurikulum Merdeka, dengan fokus pada pemahaman terhadap keberagaman budaya Indonesia. Pengumpulan data dilakukan melalui dua tahap yaitu *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* dilaksanakan sebelum pembelajaran dimulai untuk mengetahui penguasaan awal siswa, sedangkan *post-test* diberikan setelah pembelajaran menggunakan media *Puzzle Misteri Harta Karun (PULL AND RUN)* untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan.

Analisis data dilakukan secara deskriptif, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menghitung nilai rata-rata hasil belajar siswa, baik pada *pre-test* maupun *post-test*, dengan rumus:

$$\text{Rata - rata} = \frac{a}{b} \quad (1)$$

Keterangan :

A = Total Nilai Siswa

B = Jumlah Siswa

- 2) Menghitung ketuntasan belajar klasikal (KBK), yaitu persentase siswa yang memperoleh nilai minimal KKTP sebesar 75, dengan rumus:

$$\text{KBK (\%)} = \left(\frac{a}{b} \right) \times 100 \quad (2)$$

Keterangan :

A = Jumlah Siswa Tuntas

B = Jumlah Siswa

- 3) Menentukan kategori efektivitas media pembelajaran berdasarkan konversi persentase KBK ke dalam klasifikasi berikut:

Tabel 1 Kategori Efektivitas

Kategori efektivitas			
No	Persentase Ketuntasan Klasikal	Kategori Efektivitas	Keterangan Penggunaan
1	25.00% – 40.00%	Tidak Efektif	Tidak Boleh Digunakan
2	41.00% – 55.00%	Kurang Efektif	Tidak Boleh Digunakan
3	56.00% – 70.00%	Cukup Efektif	Boleh Digunakan Setelah Revisi Besar

4	71.00% – 85.00%	Efektif	Boleh Digunakan Setelah Revisi Kecil
5	86.00% – 100.00%	Sangat Efektif	Sangat Baik, Dapat Digunakan Tanpa Revisi

Media pembelajaran dinyatakan efektif secara deskriptif apabila nilai rata-rata siswa meningkat dari *pre-test* ke *post-test* dan ketuntasan klasikal mencapai minimal 71%. Jika nilai KBK mencapai $\geq 86\%$, maka media dikategorikan sangat efektif dan layak digunakan tanpa revisi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Plosorejo 1 Kabupaten Kediri pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Puzzle Misteri Harta Karun (PULL AND RUN)* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman budaya Indonesia. Pembelajaran dilaksanakan dalam satu kali pertemuan, dimulai dengan pemberian *pre-test*, dilanjutkan dengan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *PULL AND RUN*, dan diakhiri dengan *post-test* pada hari yang sama.

Proses pengumpulan data dilakukan melalui dua tahap: uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba terbatas melibatkan 8 siswa, sedangkan uji coba luas melibatkan 18 siswa. Pengukuran hasil belajar dilakukan dengan menggunakan soal pilihan ganda berdasarkan capaian pembelajaran IPS Fase B Kurikulum Merdeka. Efektivitas media ditentukan berdasarkan peningkatan nilai rata-rata siswa dan persentase ketuntasan belajar klasikal (KBK), sesuai rumus yang telah dijelaskan pada Bab Metode Penelitian. Hasil rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* pada setiap tahap disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Rata-Rata Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

N o	Tahap Uji Coba	Juml ah Sisw a	Rata- rata <i>Pre- test</i>	Rata- rata <i>Post- test</i>
1	Uji Coba Terbatas	8	58	87
2	Uji Coba Luas	18	58	88
3	Total Gabunga n	26	58	88

Tabel 2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat signifikan setelah penggunaan media pembelajaran *PULL AND RUN*. Rata-rata *pre-test* pada kedua tahap uji adalah 58, sementara rata-rata *post-*

test mencapai 87 pada uji terbatas dan 88 pada uji luas. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan penguasaan materi secara substansial. Selanjutnya, perhitungan ketuntasan belajar klasikal (KBK) ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3 Perhitungan KBK

N o	Tahap Uji Coba	Juml ah Sisw a	Jumla h Tunta s	KBK (%)
1	Uji Coba Terbatas	8	7	87
2	Uji Coba Luas	18	17	94
3	Total Gabunga n	26	24	92

Berdasarkan kriteria efektivitas, persentase ketuntasan klasikal sebesar $\geq 86\%$ termasuk dalam kategori sangat efektif. Dengan KBK gabungan sebesar 92%, maka media Pembelajaran *PULL AND RUN* dinyatakan sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman budaya.

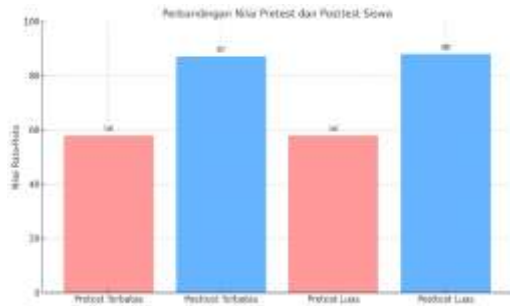
Secara pedagogis, efektivitas ini disebabkan oleh keunikan media yang bersifat interaktif dan kontekstual. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi diajak aktif menyusun potongan

puzzle budaya, berdiskusi, dan menyimpulkan makna budaya dari gambar yang diperoleh. Proses belajar berbasis aktivitas semacam ini mendorong keterlibatan kognitif, afektif, dan sosial, sehingga hasil belajar lebih maksimal.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Susanto et al., 2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dirancang sesuai karakteristik peserta didik dapat meningkatkan minat dan pemahaman materi secara signifikan. Selain itu, penggunaan pendekatan kuantitatif deskriptif dalam penelitian ini juga sesuai dengan anjuran Sugiyono, (2017), yang menyebutkan bahwa pendekatan ini tepat untuk menggambarkan fenomena pendidikan secara sistematis, faktual, dan akurat melalui analisis data numerik.

Dengan demikian, berdasarkan peningkatan nilai rata-rata dan persentase KBK yang tinggi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Puzzle Misteri Harta Karun (PULL AND RUN)* terbukti sangat efektif dan layak diterapkan dalam pembelajaran IPS pada tema keanekaragaman budaya Indonesia di sekolah dasar.

Hasil ini kemudian diperkuat oleh visualisasi berikut, yang menggambarkan peningkatan rata-rata nilai dan ketuntasan belajar secara menyeluruh:



Gambar 1 Diagram Batang Nilai Rata-Rata



Gambar 2 Diagram Lingkaran Persentase KBK

Kedua diagram tersebut merepresentasikan pola peningkatan yang konsisten dan signifikan. Rata-rata nilai *post-test* menunjukkan peningkatan yang substansial pada kedua tahap uji coba, sedangkan seluruh nilai KBK berada dalam kategori “sangat efektif” berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh Akbar sa’dun (2013:82). Visualisasi ini

mempertegas bahwa media pembelajaran *Puzzle Misteri Harta Karun (PULL AND RUN)* tidak hanya layak digunakan, tetapi juga berkontribusi secara optimal terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Berikut ini adalah dokumentasi media pembelajaran *Puzzle Misteri Harta Karun (PULL AND RUN)*.



Gambar 3 Media *Puzzle Misteri Harta Karun*



Gambar 4 Papan Informasi Ragam Budaya Indonesia

Visualisasi media pembelajaran dalam Gambar 3 dan Gambar 4 memperlihatkan bahwa kegiatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi

secara verbal, tetapi juga mendorong keterlibatan siswa secara aktif melalui media manipulatif yang menyenangkan. *Puzzle* bergambar pakaian adat dan rumah adat memungkinkan siswa membangun makna melalui kegiatan menyusun, mencocokkan, dan mendiskusikan hasil temuannya dalam kelompok. Hal ini mendukung prinsip pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*) yang menekankan bahwa pemahaman konsep lebih kuat ketika siswa berinteraksi langsung dengan objek pembelajaran.

Papan informasi ragam budaya yang ditampilkan pada Gambar 4 berfungsi sebagai sumber belajar visual yang kaya konteks. Peta wilayah, ikon budaya, dan karakter ilustratif tidak hanya memperkuat aspek pengetahuan deklaratif siswa, tetapi juga mendorong pemahaman lintas provinsi melalui pendekatan tematik. Perpaduan antara *puzzle* dan papan informasi membentuk ekosistem belajar yang integratif, di mana siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi aktif menyusunnya kembali menjadi pengetahuan yang bermakna.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data kuantitatif yang diperoleh melalui tahapan uji coba terbatas dan uji coba luas terhadap siswa kelas IV SDN Plosorejo 1 Kabupaten Kediri, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Puzzle Misteri Harta Karun (PULL AND RUN)* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman budaya Indonesia.

Peningkatan tersebut ditunjukkan oleh rata-rata nilai siswa yang mengalami lonjakan signifikan dari nilai *pre-test* sebesar 58 menjadi nilai *post-test* sebesar 87 pada uji coba terbatas dan 88 pada uji coba luas. Selain itu, persentase ketuntasan belajar klasikal (KBK) mencapai 87% pada uji coba terbatas, 94% pada uji coba luas, dan 92% secara gabungan. Seluruh nilai KBK tersebut berada pada kategori sangat efektif berdasarkan kriteria efektivitas yang telah ditetapkan ($\geq 86\%$).

Efektivitas media ini tidak hanya terlihat dari data numerik, tetapi juga didukung oleh bentuk media yang kontekstual, visual, dan interaktif. Melalui kegiatan menyusun *puzzle* budaya serta diskusi kelompok, siswa dapat membangun pemahaman terhadap keberagaman budaya

Indonesia secara lebih konkret dan menyenangkan. Media ini juga berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan komunikasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, *Puzzle Misteri Harta Karun (PULL AND RUN)* layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya pada tema yang berkaitan dengan keanekaragaman budaya Indonesia. Media ini tidak hanya efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, tetapi juga mendukung pencapaian kompetensi profil pelajar Pancasila yang menghargai keberagaman dan memperkuat identitas kebangsaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosadakarya.
- Aulia, N., Sitohang, S., & Thesalonika, E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran PjBL Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 094129 Bah Tobu. *Journal Of Social Science Research*, 4(4), 16463–16479.
- Cantika, U. M. A. (2022). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Metode Example Non Example Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd/ Mi. *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Metode Example Non Example Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd/ Mi*, 2–3.
- Haryanti, A., & Sarwi. (2023). ANALISIS PENERAPAN PjBL-STEM TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SIKLUS AIR DAN KREATIVITAS SISWA KELAS V. 10, 17–23.
- Mahardikha, Asrori, M., & Yuniarni, D. (2019). Permainan Edukatif dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan kognitif anak usia 4-5 tahun Tk Islamiyah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(10), 1–10.
- Masruriyah, J. S., Handayani, A., & Rakhmawati, D. (2025). *Perkembangan psikomotorik siswa sekolah dasar menggunakan model pembelajaran*. 10, 255–265.
- Saputra, M. R., & Purnomo, H. (2025). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR PENGHAMBAT MEMBACA PERMULAAN PADA SISWA DI FASE A SD. 13, 398–403.
- Sugiyono. (2017). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D. In *Bandung: Alfabeta* (Vol. 3, Issue 1). h
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta..
- Susanto, H., Prawitasari, M., Akmal, H., Syurbakti, M. M., & Fathurrahman, F. (2023). Efektivitas Penggunaan Buku Ajar Mata Kuliah Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i>

- 1.3112
Syafila, A. E., Zuhro, I. H., Islami, S. M., & Siswoyo, A. (2025). Implementasi Pendekatan Pedagogik Kreatif Berbasis Model PJBL Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 358–363.
- Syawalina, N. N., & Subandi, S. (2025). *Alternatif Solusi dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Pemahaman , Motivasi , dan Interaktivitas melalui Storytelling , Media Digital , dan Project-Based Learning*. 4, 3840–3850.
- 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>
- Yanty Muchtar, F. (2025). Belajar Mengenal Keberagaman Budaya Indonesia Dalam Pelajaran Ips Di Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Yuda, A., Degeng, I. N., & Soepriyanto, Y. (2020). Pengembangan Puzzle Game Tentang Keragaman Budaya Indonesia Berbantuan Interactive Whiteboard. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 425–434.
<https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p425>