PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJA SAMA SISWA PADA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

Sarniati¹, Yanti Yandri Kusuma², Yusnira³, Joni⁴, Rizki Ananda⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

sarni2912@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effectiveness of puzzle media in improving students' cooperation skills on the topic of How to Get All Our Needs in science learning in grade IV of SDN 043 Batu Gajah. The background of this study is the low ability of students to cooperate in group activities, such as the absence of active participation, responsibility, and being given appreciation for friends' opinions during the discussion process. This study is a Classroom Action Research (CAR) which was carried out in two cycles, each consisting of two meetings. The research subjects consisted of 1 teacher and 20 students, with details of 8 males and 12 females. The objects in this study were puzzle media and students' cooperation skills. Data collection techniques were carried out through observation and documentation, while data analysis techniques were carried out descriptively qualitatively and quantitatively. The results of the study showed an increase in students' cooperation skills, from the initial condition of 39.25% (very poor category), increasing to 58.25% at the end of cycle I (sufficient category), and increasing again to 87% at the end of cycle II (very good category). The conclusion of this study is that puzzle media is proven to be effective in significantly improving students' cooperation skills in science learning.

Keywords: *collaboration skills, puzzle media, elementary education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media *puzzle* dalam meningkatkan kemampuan kerja sama siswa pada topik *Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita* dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 043 Batu Gajah. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan kerja sama siswa dalam kegiatan kelompok, seperti kurangnya partisipasi aktif, tanggung jawab, dan penghargaan terhadap pendapat teman selama proses diskusi berlangsung. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Subjek penelitian terdiri atas 1 orang guru dan 20 siswa, dengan rincian 8 laki-laki dan 12 perempuan. Objek dalam penelitian ini adalah media *puzzle* dan kemampuan kerja sama siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan kerja sama siswa, dari kondisi awal sebesar 39,25% (kategori sangat kurang), meningkat menjadi 58,25% pada akhir siklus I (kategori cukup), dan kembali meningkat menjadi 87% pada akhir siklus II (kategori sangat baik). Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media *puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPAS secara signifikan.

Keywords: kemampuan bekerja sama, media puzzle, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan memegang peranan krusial dalam pengembangan potensi individu. Proses pendidikan memungkinkan peningkatan serta pengembangan keterampilan yang esensial bagi pembentukan karakter dan peningkatan kualitas hidup manusia, baik untuk generasi saat ini maupun mendatang. Pendidikan menemukan relevansi sesungguhnya ketika seseorang dituntut untuk berpartisipasi dalam lingkungan sosial, maka aktivitas sosial dapat menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai kepedulian sosial, yang pada gilirannya akan membentuk jiwa sosial peserta didik.

Studi oleh (Ulum, 2022) mendefinisikan keterampilan sosial sebagai kemampuan berinteraksi dengan orang lain secara positif dan membangun hubungan yang baik. Ini meliputi kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial, memecahkan masalah sosial,

mengendalikan diri, beradaptasi, toleransi, berkomunikasi efektif, dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Sedangkan menurut (Sari & Utomo, 2024) keterampilan sosial mencakup beberapa aspek penting, di antaranya adalah kerja sama, empati, tanggung jawab, relasi, dan kontrol diri. Kebutuhan manusia untuk saling mendukung dalam mencapai tujuan hidup menjadikan keterampilan social sebagai hal yang mutlak dimiliki. Kemampuan berinteraksi secara positif menjadi modal penting, dan kerjasama merupakan kompetensi yang ditekankan dalam kurikulum pendidikan tercantum pada kurikulum 2013, diatur dalam Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016, menetapkan empat tujuan kompetensi dalam pendidikan nasional, yaitu kompetensi sikap spiritual, sosial, pengetahuan, dan keterampilan (Sari & Faizin, 2023).

Kerja sama adalah upaya bersama yang melibatkan beberapa

orang untuk mencapai tujuan tertentu. Proses ini melatih anak untuk mengendalikan ego memprioritaskan kepentingan kelompok. Melalui kerja sama, anak mengembangkan sikap positif dalam berinteraksi dengan teman sebaya, serta semangat untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok. Kerja sama adalah bentuk interaksi yang penting, biasanya dicirikan dengan pembagian tugas di mana setiap individu bertanggung jawab atas bagian pekerjaannya untuk mencapai tujuan bersama (Prabandari & Fidesrinur, 2019). Perwujudan aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran, kerja sama menjadi salah satu metode yang dapat diterapkan (Adila et al., 2024).

Belajar bersama adalah proses kolaboratif di mana anggota kelompok saling memberikan dukungan dan mengandalkan satu sama lain untuk mencapai kesepakatan. Selain itu, memiliki kemampuan kerja sama dapat meningkatkan rasa percaya diri, kemampuan berinteraksi dengan orang lain, dan membantu peserta didik untuk beradaptasi dengan lingkungan yang baru (Harahap & Sidabutar, 2025). Karakteristik anak yang memiliki kemampuan kerja sama yang baik antara lain: aktif terlibat dalam

permainan kelompok, bersedia berbagi dengan teman, mendorong teman lain untuk saling membantu, dan merespon positif ketika ada yang menawarkan bantuan. Indikator lainnya adalah senang bermain bersama teman, gemar menolong, mampu menyelesaikan tugas-tugas kelompok, serta mampu memberikan pujian kepada orang lain (Asfarina & Filasofa, 2025).

Kenyataan menunjukkan bahwa kerja sama siswa belum optimal, yang berdampak pada kualitas pemahaman materi. Minimnya variasi media dalam menstimulasi kemampuan kerja sama dapat menjadi salah satu penyebab kesulitan anak dalam berkolaborasi (Isnainingsih & Khasanah, 2021). Pembelajaran yang didominasi oleh penjelasan guru (*teacher center*) membuat siswa pasif dan hanya mengandalkan hafalan saat ujian. Pendekatan ini menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang sesungguhnya. Pembelajaran yang berpusat pada pencapaian hasil akhir dapat menimbulkan konsekuensi yang kurang menguntungkan bagi siswa, seperti kecenderungan individualistis, minimnya toleransi, dan tergerusnya nilai-nilai kolektif.

Optimalisasi kemampuan kerja sama peserta didik memerlukan penggunaan media pembelajaran yang relevan dan efektif. Guru dituntut untuk mampu merencanakan kegiatan belajar mengajar secara efektif dan bisa meningkatkan kemampuan kerja sama siswa pada proses pembelajaran. Untuk itu seorang guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang prinsip-prinsip belajar sebagai dasar dalam merencanakan kegiatan belajar mengajar, salah satunya dengan memilih model yang tepat dalam proses pembelajaran.

Guru juga dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran guna memfasilitasi proses belajar mengajar yang lebih menarik dan interaktif. Media pembelajaran yang dapat digunakan ialah media *puzzle*. Media *puzzle* ini akan mengajak siswa bekerjasama dalam kelompok sehingga meningkatkan keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran (Cahyaningtyas et al., 2024). Media pembelajaran ini memiliki kelebihan, diantaranya membentuk jiwa bekerja sama pada siswa karena permainan *puzzle* akan dikerjakan secara berkelompok, sehingga menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa, dan

menghibur para siswa di dalam kelas (Atikasari et al., 2024).

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada 10 Februari 2025 di SD Negeri 043 Batu Gajah menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang selama ini terjadi masih belum membuahkan hasil yang diinginkan. Selama ini dalam proses pembelajaran, kerja sama siswa masih dibidang kurang. Dimana pada saat melakukan diskusi atau kerja kelompok masih ada siswa yang tidak memberikan pendapatnya dan tidak saling bertukar pikiran, siswa yang tidak ikut mengerjakan tugas hanya duduk dan mengganggu teman, ada siswa yang tidak menghargai temannya ketika memberikan pendapat, ketika guru meminta untuk mengumpulkan tugas ada siswa yang mengumpulkan tidak tepat waktu, dan kurang disiplin ketika mengerjakan tugas kelompok. Adapun upaya yang telah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa, antara lain melalui penugasan bersama dan diskusi dalam kelompok kecil. Akan tetapi, efektivitas upaya tersebut masih belum optimal, dan masih terdapat indikasi kurangnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan kelompok. Gejala-gejala berikut menjadi indikasi dari permasalahan ini.

Berdasarkan data awal kerja sama siswa kelas IV yang terdiri dari 20 siswa, terlihat bahwa tingkat kerja sama mereka masih tergolong rendah. Hanya 4 siswa (20%) yang aktif berkontribusi ketika berdiskusi dalam kelompok, dan hanya 3 siswa (15%) yang menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok. Sebanyak 4 siswa (20%) tampak mampu menghargai pendapat individu lain, dan jumlah yang sama berada dalam kelompok selama diskusi berlangsung. Sementara itu, hanya 2 siswa (10%) yang mampu menyelesaikan tugas kelompok secara tepat waktu. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum menunjukkan indikator kerja sama yang optimal dalam pembelajaran kelompok. Oleh karena itu, diperlukan suatu upaya pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kerja sama siswa, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran menarik interaktif seperti media *puzzle*.

Berdasarkan urgensi permasalahan yang telah diidentifikasi, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul "Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa Pada Pelajaran IPAS di Sekolah Dasar".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 043 Batu Gajah, Kecamatan Tapung, Kabupaten Kampar pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu antara bulan April hingga Juni 2025. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa melalui penggunaan media *puzzle*. Subjek penelitian ini adalah 20 orang siswa kelas IV yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki, sementara objek penelitiannya adalah kemampuan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPAS pada topik "Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita". Penelitian dalam dua siklus, dengan masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan observasi, dengan instrumen berupa perangkat pembelajaran seperti ATP, modul ajar, media *puzzle*, serta lembar observasi aktivitas guru dan siswa.

Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi,

sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase kemampuan kerja sama siswa dan ketuntasan belajar. Ketuntasan klasikal ditetapkan jika 75% siswa memperoleh nilai ≥ 75 . Adapun hasil kerja sama siswa. Rumus ketuntasan klasikal yaitu sebagai berikut:

$$KK = \frac{\text{Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100$$

Setelah diperoleh persentase hasil kegiatan siswa, kemudian dikategorikan sesuai dengan klasifikasi sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Keberhasilan Kemampuan Kerja Sama Siswa

Kriteria Penilaian	Rentang Nilai
Sangat Baik	87 – 100
Baik	71 – 86
Cukup	60 – 70
Kurang	< 60

Sumber: (Fadhilah, 2021)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan observasi awal pada 10 Februari 2025 di kelas IV UPT SDN 043 Batu Gajah, diketahui bahwa kemampuan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPAS masih rendah. Hanya sebagian kecil siswa yang aktif berkontribusi, bertanggung jawab, menghargai pendapat, berada dalam kelompok saat diskusi, dan menyelesaikan tugas tepat waktu.

Rata-rata persentase kemampuan kerja sama siswa hanya mencapai 39,25% dan termasuk dalam kategori "Kurang". Guru sebelumnya telah mencoba menerapkan tugas kelompok dan diskusi kecil, namun hasilnya belum optimal. Oleh karena itu, dilakukan inovasi melalui penerapan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa pada topik "Bagaimana Mendapatkan Semua Keperluan Kita".

Siklus I

Setelah dilakukan observasi awal dan dirancang tindakan perbaikan melalui penggunaan media *puzzle*, pelaksanaan pembelajaran memasuki tahap Siklus I. Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa dalam pembelajaran IPAS. Pada tahap ini, peneliti mulai menerapkan strategi pembelajaran dengan media *puzzle* sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, kolaboratif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kelompok. Adapun hasil observasi kemampuan kerja sama siswa selama proses pembelajaran pada Siklus I dapat dilihat pada tabel 2 berikut

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Kemampuan Kerja Sama Siswa Siklus I

No	Aktivitas yang Diamati	Siklus I Pertemuan 1	Siklus I Pertemuan 2
1	Saling berkontribusi (tenaga dan pemikiran untuk mencapai kerja sama)	38%	41%
2	Tanggung jawab secara individu dalam menyelesaikan tugas kelompok	36%	40%
3	Menghargai pendapat individu dalam kelompok	39%	42%
4	Berada dalam kelompok selama kegiatan berlangsung	40%	45%
5	Menyelesaikan tugas tepat waktu	45%	50%
	Jumlah	209	233
	Presentase (%)	52,25%	58,25%
	Kategori	Kurang	Kurang

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2025

Pada Siklus I Pertemuan I, kemampuan kerja sama siswa mulai menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan sebelum tindakan. Beberapa siswa mulai berkontribusi dalam diskusi kelompok dan menunjukkan tanggung jawab terhadap tugas, meskipun masih dalam jumlah yang terbatas. Sebagian besar siswa juga mulai belajar menghargai pendapat teman dan berusaha menyelesaikan tugas bersama kelompok. Namun, secara umum, kemampuan kerja sama masih tergolong kurang, karena keterlibatan siswa belum merata. Pada Siklus I Pertemuan II, terjadi peningkatan yang lebih baik dibandingkan pertemuan sebelumnya. Siswa semakin terbiasa bekerja sama dalam kelompok, tanggung jawab individu mulai terlihat lebih jelas, dan interaksi antaranggota kelompok mulai membaik. Meskipun

peningkatannya belum signifikan, namun arah perkembangan sudah terlihat. Secara keseluruhan, kemampuan kerja sama siswa masih berada pada kategori kurang, namun menunjukkan peningkatan positif.

Siklus II

Setelah dilakukan perbaikan pada tindakan sebelumnya, pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dalam kemampuan kerja sama siswa. Media *puzzle* yang digunakan semakin efektif mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kelompok. Siswa terlihat mulai terbiasa bekerja sama, berbagi tugas, saling membantu, dan menunjukkan rasa tanggung jawab yang lebih tinggi. Hal ini terlihat dari peningkatan skor pada masing-masing indikator kerja sama selama pertemuan pertama dan kedua di siklus ini.

Tabel 3. Hasil Rekapitulasi Kemampuan Kerja Sama Siswa Siklus II

No	Aktivitas yang Diamati	Siklus II	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1	Saling berkontribusi (tenaga dan pemikiran untuk mencapai kerja sama)	50%	68%
2	Tanggung jawab secara individu dalam menyelesaikan tugas kelompok	52%	70%
3	Menghargai pendapat individu dalam kelompok	55%	72%
4	Berada dalam kelompok selama kegiatan berlangsung	60%	85%
5	Menyelesaikan tugas tepat waktu	70%	90%
	Jumlah	287	348
	Presentase (%)	71,75%	87%
	Kategori	Baik	Sangat Baik

Sumber: Hasil Olah Data Penelitian 2025

Pada Siklus II Pertemuan I, terjadi peningkatan kemampuan kerja sama siswa dengan rata-rata persentase sebesar 71,75%, yang berada dalam kategori Baik. Siswa mulai menunjukkan kontribusi aktif, tanggung jawab individu meningkat, serta mulai menghargai pendapat teman sekelompoknya. Kehadiran dalam kelompok juga semakin konsisten, dan sebagian besar siswa mulai menyelesaikan tugas tepat waktu. Selanjutnya, pada Siklus II Pertemuan II, kemampuan kerja sama siswa mengalami peningkatan yang lebih tinggi dengan persentase mencapai 87%, termasuk dalam kategori Sangat Baik. Siswa terlihat lebih solid dalam kelompok, bekerja sama secara aktif, bertanggung jawab, menghargai pendapat orang lain, serta menyelesaikan tugas kelompok dengan disiplin. Hal ini

menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* secara konsisten dapat meningkatkan kemampuan kerja sama siswa secara signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* efektif dalam meningkatkan kemampuan kerja sama dalam pembelajaran IPAS.

Media *puzzle* merupakan alat bantu pembelajaran yang dirancang dalam bentuk potongan-potongan gambar atau informasi yang harus disusun menjadi satu kesatuan yang utuh (Maulidah et al., 2025). Siswa diminta menyusun potongan tersebut secara bersama-sama berdasarkan pemahaman mereka terhadap materi. Kegiatan ini tidak hanya merangsang pemahaman konsep, tetapi juga menumbuhkan interaksi antar siswa. Dengan demikian, media *puzzle* tidak hanya bersifat visual dan menarik, tetapi juga edukatif dan kolaboratif.

Kelebihan media *puzzle* terletak kemampuannya menggabungkan unsur bermain dan belajar dalam satu aktivitas. Siswa merasa senang dan tertantang saat menyusun *puzzle* karena melibatkan kerja motorik, logika, dan komunikasi. *Puzzle* juga dapat mengurangi kebosanan dalam pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah. Selain itu, media ini memungkinkan guru untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan (Hayani, 2023). Hal ini penting untuk menumbuhkan sikap positif siswa terhadap pelajaran dan kelompok belajar.

Pembelajaran menggunakan media *puzzle* dilakukan dengan membagi siswa ke dalam kelompok kecil. Guru membagikan satu set *puzzle* yang berkaitan dengan materi IPAS, kemudian setiap anggota kelompok bertugas menyusun bagian tertentu berdasarkan petunjuk dan diskusi bersama. Proses ini menuntut siswa untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan bertanggung jawab terhadap peran masing-masing. Dalam pelaksanaannya, guru mengamati dinamika kelompok dan memberikan bimbingan jika diperlukan. Setelah *puzzle* tersusun

dengan benar, kelompok diminta mempresentasikan hasilnya dan menjelaskan proses yang mereka lalui (Febyanita & Wardhani, 2020).

Kemampuan kerja sama siswa meningkat karena media *puzzle* secara alami menuntut keterlibatan aktif setiap anggota kelompok. Tidak ada siswa yang dapat menyelesaikan *puzzle* secara individu, sehingga mereka belajar untuk berbagi peran dan saling membantu. Situasi ini mendorong siswa untuk berinteraksi lebih baik, saling menghargai pendapat, dan menyelesaikan tugas secara bersama (Mufidah et al., 2025). Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam indikator kerja sama seperti kontribusi, tanggung jawab, dan ketepatan waktu. Oleh karena itu, media *puzzle* terbukti menjadi strategi yang efektif untuk membangun kolaborasi dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPAS terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kerja sama siswa kelas IV. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil observasi mulai dari kondisi awal sebesar 39,25%

(kategori kurang), menjadi 58,25% pada akhir Siklus I, dan meningkat signifikan hingga 87% pada akhir Siklus II (kategori sangat baik). Media *puzzle* mampu mendorong siswa untuk saling berkontribusi, bertanggung jawab, menghargai pendapat, dan menyelesaikan tugas tepat waktu dalam kelompok. Kegiatan yang berbasis permainan ini membuat siswa lebih aktif dan terlibat secara kolaboratif. Dengan demikian, media *puzzle* layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang menarik dan efektif dalam membentuk sikap kerja sama siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adila, Y., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PPKN Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran* | E-ISSN: 3026-6629, 1(4), 761–767.
- Asfarina, N., & Filasofa, L. M. K. (2025). Pemanfaatan Media Puzzle In-Group Untuk Pembentukan Karakter Kerjasama Anak: Di RA Al-Hidayah UIN Walisongo. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 10(1), 17–30.
- Atikasari, M., Nisa, A. N. S., & Watoni, N. (2024). Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Puzzle Pada Pembelajaran IPS. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 6(2), 113–121.
- Cahyaningtyas, I., Habiby, W. N., Arfianto, A., Pendidikan Guru, J., Dasar, S., Yani, J. A., Kartasura, K., Sukoharjo, K., & Tengah, J. (2024). Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kerjasama Dan Hasil Belajar Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal On Education*, 6(03), 17956–17964.
- Fadhilah, N. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Puzzle Amplop Untuk Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Siswa Pada Tema Berbagai Pekerjaan Muatan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 043 Batu Gajah*. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Febyanita, I., & Wardhani, D. A. P. (2020). Pengembangan Media Puzzle Materi Siklus Air Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1205–1210.
- Harahap, R. H., & Sidabutar, F. Y. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Think Pair Share Dalam Upaya Meningkatkan Keterampilan Kolaboratif Siswa Pada Mata Pelajaran Pancasila Di Kelas V SDN 066666 Medan Denai. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 4(4), 6112–6123.
- Hayani, E. (2023). *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Dan Puzzle Terhadap*

- Memampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini TKI IT DOD Medan*. Universitas Medan Area.
- Isnainingsih, A., & Khasanah, J. U. (2021). Stimulasi Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Puzzle Berkelompok. *Stimulus*, 1(2), 70–78.
- Maulidah, M., Leksono, S. F., & Farhurohman, O. (2025). Analisis Penggunaan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 1–16.
- Mufidah, Z. R., Sukartiningsih, W., Aqida, E. N., Abigael, N. E., Nadhiroh, L., Rahmawati, L. R., & Kurnia, E. T. (2025). Studi Komparatif Terhadap Efektivitas Berbagai Tipe Pembelajaran Kooperatif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar, Keterlibatan Aktif, Dan Keterampilan Sosial Peserta Didik. *Strategy: Jurnal Inovasi Strategi Dan Model Pembelajaran*, 5(2), 139–150.
- Prabandari, I. R., & Fidesrinur, F. (2019). Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Kooperatif. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 1(2), 96–105.
- Sari, F. R. K., & Utomo, A. C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Hak Dan Kewajiban Untuk Meningkatkan Kerja Sama Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 12(1), 109–121.
- Sari, W. N., & Faizin, A. (2023). Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Pada Kurikulum Merdeka. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 954–960.
- Ulum, M. (2022). Eksistensi Pendidikan Pesantren: Kritik Terhadap Kapitalisasi Pendidikan. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 1(2), 240–257.