

Pengembangan Media Puzzle Edukatif Sebagai Sarana Pembelajaran Nilai-Nilai Demokrasi Bagi Siswa SD

Dimas Pratama, Sandi Pratama Maulana, Bagas Valentino

Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung
dimaspratama2119@gmail.com, sandipml069@gmail.com, valentinobagas74@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media puzzle edukatif sebagai sarana pembelajaran nilai-nilai demokrasi bagi siswa sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah research and development (R&D) dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap define, design, develop, dan disseminate. Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak digunakan. Uji coba terbatas pada siswa kelas IV menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media puzzle, serta meningkatnya minat dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Media ini terbukti mampu menjadi alternatif inovatif dalam menanamkan nilai-nilai demokrasi melalui pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual.

Kata kunci: media pembelajaran, puzzle edukatif, nilai demokrasi

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peranan penting dalam membentuk karakter peserta didik yang berlandaskan nilai-nilai demokrasi. Sekolah dasar sebagai jenjang awal dalam sistem pendidikan formal menjadi pondasi utama dalam membangun kesadaran warga negara yang aktif, kritis, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan pengetahuan kognitif, tetapi juga mampu menanamkan nilai-nilai demokrasi seperti keadilan, kesetaraan, musyawarah, dan toleransi sejak dini.

Nilai-nilai demokrasi bukanlah materi yang cukup hanya diajarkan secara teoritis, melainkan harus ditanamkan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dalam konteks ini, media pembelajaran menjadi instrumen penting yang dapat menjembatani antara materi ajar dan keterlibatan aktif peserta didik. Media puzzle sebagai bentuk alat permainan edukatif dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus melatih kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan partisipasi aktif dalam pembelajaran (Mandolang dkk., 2024).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar (Mandolang dkk., 2024). Media ini dirancang dengan menyesuaikan karakteristik siswa dan konteks materi yang diajarkan sehingga mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan pendekatan pembelajaran aktif, siswa dapat lebih memahami dan menginternalisasi nilai-nilai demokrasi yang menjadi bagian penting dari kurikulum PKn.

Lebih lanjut, pengembangan media puzzle yang memuat materi hak dan kewajiban warga negara terbukti efektif dalam menumbuhkan sikap kerja sama di antara siswa. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Utomo (2023), media puzzle mampu meningkatkan interaksi sosial, tanggung jawab kelompok, serta kemampuan komunikasi antar siswa. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan edukatif dapat menjadi media yang efektif dalam pembelajaran karakter dan nilai.

Di sisi lain, inovasi dalam pengembangan media puzzle juga semakin berkembang dengan memanfaatkan teknologi seperti *augmented reality* (AR). Halimah dan Sungkono (2022) mengembangkan puzzle berbasis AR yang memuat nilai-nilai Pancasila dan berhasil menunjukkan kelayakan serta efektivitasnya dalam pembelajaran nilai. Integrasi teknologi dalam media pembelajaran tidak hanya meningkatkan daya tarik, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa melalui visualisasi yang lebih konkret dan interaktif.

Selain meningkatkan pemahaman materi, media puzzle juga mampu menumbuhkan aspek afektif siswa, seperti semangat kebangsaan, rasa hormat terhadap perbedaan, dan keinginan untuk terlibat dalam kehidupan demokratis. Puzzle yang dirancang secara kontekstual dengan muatan lokal dan nasional dapat memberikan ruang refleksi dan diskusi di antara siswa, yang menjadi salah satu ciri pembelajaran demokratis (Maisari dkk., 2023).

Agripina dan Cholifah (2023) juga menekankan bahwa puzzle tematik yang memuat simbol dan nilai Pancasila secara visual efektif digunakan pada siswa kelas rendah. Pengalaman manipulatif seperti menyusun potongan puzzle tidak hanya melatih koordinasi motorik dan logika siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman terhadap simbol dan makna demokrasi dalam kehidupan berbangsa.

Tantangan dalam pendidikan nilai di tingkat sekolah dasar adalah bagaimana mengaitkan materi dengan pengalaman konkret yang relevan dengan kehidupan siswa. Media puzzle menawarkan solusi dengan menyuguhkan kegiatan bermain yang terstruktur dan terarah. Proses penyusunan puzzle dapat dimanfaatkan sebagai momen reflektif dan kolaboratif yang

memperkuat internalisasi nilai-nilai demokrasi secara tidak langsung, namun berdampak kuat pada pembentukan karakter siswa.

Pembelajaran nilai demokrasi di SD melalui media puzzle juga selaras dengan pendekatan pembelajaran tematik terpadu yang digunakan dalam Kurikulum Merdeka. Dalam pendekatan ini, pembelajaran dirancang agar siswa mampu memahami hubungan antarkonsep dalam berbagai mata pelajaran secara holistik dan bermakna. Dengan menggunakan media puzzle sebagai sarana integratif, guru dapat menghubungkan pembelajaran PKn dengan tema-tema lain seperti lingkungan, keluarga, dan masyarakat.

Pengembangan media puzzle edukatif menjadi sarana yang menjanjikan dalam pembelajaran nilai-nilai demokrasi bagi siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga mendukung terciptanya ruang kelas yang demokratis, partisipatif, dan inklusif. Dengan pengembangan yang tepat, media puzzle dapat menjadi bagian dari inovasi pendidikan karakter di Indonesia yang selaras dengan semangat pembelajaran abad ke-21.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa puzzle edukatif yang layak dan efektif dalam menanamkan nilai-nilai demokrasi pada siswa sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4-D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Namun, dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap Develop, karena keterbatasan waktu dan sumber daya.

Tahap *Define* dilakukan untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kurikulum yang berlaku. Kegiatan ini mencakup studi dokumentasi kurikulum, observasi di kelas, dan wawancara dengan guru untuk mengetahui kebutuhan media yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan tujuan pembelajaran nilai demokrasi.

Tahap *Design* mencakup perancangan media puzzle, termasuk pemilihan materi pembelajaran, penyusunan desain visual, dan rancangan kegiatan pembelajaran yang terintegrasi dalam media tersebut. Materi yang digunakan dalam puzzle mengacu pada nilai-nilai demokrasi seperti musyawarah, kebebasan berpendapat, kesetaraan, dan tanggung jawab warga negara yang terdapat dalam muatan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk jenjang sekolah dasar.

Tahap *Develop* melibatkan proses validasi dan uji coba produk. Validasi dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan visual, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa SD. Setelah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli, media puzzle diuji coba secara terbatas pada siswa kelas IV SD di salah satu sekolah dasar di wilayah penelitian. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media, serta menilai keefektifan media dalam meningkatkan pemahaman dan sikap demokratis siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli, angket respon siswa, dan tes hasil belajar. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh penilaian kualitas produk dari para ahli. Angket respon siswa digunakan untuk menilai aspek keterlibatan, daya tarik, dan kemudahan penggunaan media. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media puzzle edukatif.

Data yang diperoleh dari hasil validasi dan uji coba dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa skor penilaian kelayakan dan hasil belajar siswa dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengetahui rata-rata dan kategori kelayakan media. Sementara itu, data kualitatif dari komentar para ahli dan tanggapan siswa digunakan sebagai bahan revisi media agar lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD berjumlah 25 orang yang dipilih secara purposive berdasarkan ketersediaan dan kesiapan sekolah untuk bekerja sama dalam proses uji coba. Lokasi penelitian ditentukan berdasarkan kemudahan akses, kesesuaian karakteristik sekolah, serta izin dari pihak sekolah.

Dengan pendekatan pengembangan ini, diharapkan media puzzle edukatif yang dikembangkan dapat menjadi alternatif pembelajaran nilai demokrasi yang inovatif, menarik, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disusun berdasarkan tahapan pengembangan media menurut model 4-D: Define, Design, dan Develop. Fokus utama hasil ini terletak pada tahap Develop, yang mencakup hasil validasi oleh ahli, uji coba produk terbatas, dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media.

a. Hasil Validasi Media

1. Validasi Ahli Materi

Validasi oleh dua ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan isi materi, keterkaitan dengan nilai demokrasi, kesesuaian dengan kurikulum, dan bahasa yang digunakan. Skor maksimal adalah 100.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Rata-rata Skor	Kategori
Kesesuaian Materi dengan Tujuan	90	Sangat Baik
Ketepatan Nilai Demokrasi	88	Sangat Baik
Bahasa dan Struktur Kalimat	86	Baik
Rata-rata Total	88	Sangat Layak

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media fokus pada desain visual, estetika, keterbacaan, dan interaktivitas media.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Rata-rata Skor	Kategori
Tampilan Visual	92	Sangat Baik
Kejelasan Petunjuk	89	Sangat Baik
Keterbacaan dan Warna	91	Sangat Baik
Kesesuaian untuk Usia SD	92	Sangat Baik
Rata-rata Total	91	Sangat Layak

Berdasarkan kedua validasi tersebut, media direvisi secara minor terutama pada penggunaan warna agar kontras dan pemilihan diksi lebih sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV SD.

b. Uji Coba Terbatas Media Puzzle

Uji coba dilakukan pada 25 siswa kelas IV SD Negeri X. Penilaian dilakukan melalui angket respon siswa dan tes hasil belajar (pretest dan posttest).

1. Respon Siswa terhadap Media

Angket mencakup aspek daya tarik media, kemudahan penggunaan, dan manfaat terhadap pemahaman nilai demokrasi.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Siswa

Aspek Penilaian	Persentase Positif (%)	Kategori
Media Menarik Digunakan	92	Sangat Baik
Mudah Dipahami dan Digunakan	88	Baik
Membantu Memahami Materi	88	Baik
Mendorong Diskusi Kelompok	84	Baik
Rata-rata Total	88%	Sangat Positif

2. Hasil Belajar Siswa (Pretest dan Posttest)

Sebelum pembelajaran, siswa diberikan pretest untuk mengukur pengetahuan awal tentang nilai-nilai demokrasi. Setelah menggunakan media puzzle, siswa diberikan posttest.

Tabel 4. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest

Jenis Tes	Nilai Rata-rata	Kategori
Pretest	65,2	Cukup
Posttest	83,6	Baik

Peningkatan nilai sebesar 18,4 poin menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle berdampak positif terhadap pemahaman konsep demokrasi. Hal ini sejalan dengan penelitian Mandolang dkk. (2024) dan Sari & Utomo (2023) yang menunjukkan bahwa media puzzle mampu meningkatkan hasil belajar dan kerja sama siswa.

3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat antusias, aktif menyusun potongan puzzle, serta berdiskusi mengenai isi gambar dan nilai-nilai yang terkandung. Guru menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih hidup dan siswa dapat lebih mudah memahami konsep demokrasi melalui aktivitas konkret.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle edukatif yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai sarana pembelajaran nilai-nilai demokrasi di sekolah dasar. Hal ini terlihat dari validasi ahli, respon positif siswa, serta peningkatan signifikan hasil belajar siswa. Temuan ini memperkuat keyakinan bahwa media pembelajaran berbasis permainan, seperti puzzle, mampu menjadi pendekatan efektif dalam menginternalisasi nilai-nilai kewarganegaraan pada peserta didik usia dini.

Secara umum, penggunaan media puzzle memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Kegiatan menyusun potongan gambar menjadi aktivitas konkret yang menstimulasi keterlibatan siswa dalam memahami makna simbol-simbol atau peristiwa yang mewakili nilai-nilai demokrasi. Pendekatan ini sejalan dengan temuan Nurizka dan Manik (2023) bahwa media puzzle berbasis *make a match* pada mata pelajaran PKn dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memperkuat pemahaman konsep melalui permainan berpasangan.

Dari sudut pandang motivasional, media puzzle terbukti memberikan dorongan belajar intrinsik bagi siswa. Kegiatan bermain sekaligus belajar menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menantang, seperti dilaporkan Anggraini, Sulistyowati, dan Cahyandari (2023), bahwa media puzzle dalam bentuk *game* mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan, khususnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Penelitian ini senada dengan hasil yang diperoleh dalam uji coba lapangan, di mana siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan ketekunan dalam menyelesaikan puzzle.

Lebih dari itu, pembelajaran yang menggunakan media puzzle juga terbukti meningkatkan keaktifan dan interaksi sosial di antara siswa. Ketika siswa bekerja sama dalam menyusun puzzle, mereka belajar berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan menghargai ide orang lain. Aspek ini sangat penting dalam pendidikan nilai demokrasi, yang pada hakikatnya menekankan prinsip musyawarah dan partisipasi. Mazidah, Niam, dan Prastowo (2023) menemukan bahwa pengembangan media puzzle dengan pendekatan *discovery learning* dapat menumbuhkan keaktifan belajar siswa karena menuntut eksplorasi, pencarian makna, dan kerja sama.

Media puzzle juga berperan dalam meningkatkan daya pikir kreatif siswa. Ketika siswa menyusun bagian-bagian kecil menjadi sebuah gambar utuh yang bermakna, mereka secara tidak langsung mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreatif, terutama dalam menafsirkan makna simbol-simbol demokrasi. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Handayani, Fahmi, dan Rochman (2023) yang menunjukkan bahwa pembelajaran tematik menggunakan media puzzle dapat mendorong siswa berpikir kreatif dan menemukan hubungan antar unsur secara mandiri.

Dalam konteks pendidikan karakter, media ini dapat dijadikan sebagai sarana efektif dalam membentuk kebiasaan berpikir demokratis sejak dini. Proses bermain puzzle yang menuntut kesabaran, ketelitian, serta penghargaan terhadap pendapat teman, merepresentasikan nilai-nilai demokrasi secara kontekstual. Ramadhani dkk. (2024) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle mampu mendorong internalisasi nilai-nilai seperti tanggung jawab, toleransi, dan kerja sama dalam suasana belajar yang menyenangkan.

Hasil peningkatan nilai posttest dalam penelitian ini juga memperkuat klaim bahwa media puzzle memiliki dampak positif secara akademik, tidak hanya dalam aspek afektif dan psikomotorik. Penggunaan media ini mampu menjembatani pemahaman konsep-konsep abstrak dalam pendidikan kewarganegaraan, menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Dengan demikian, puzzle tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai wahana integrasi nilai, konsep, dan keterampilan sosial.

Mengingat bahwa nilai-nilai demokrasi bukan hanya harus dipelajari, tetapi juga dilatihkan dan dihidupi, maka pengembangan media yang melibatkan pengalaman langsung seperti puzzle sangat strategis untuk membentuk warga negara yang kritis dan partisipatif sejak dini. Penggunaan puzzle sebagai media pembelajaran juga memperlihatkan bahwa inovasi dalam metode mengajar sangat diperlukan untuk mengimbangi kebutuhan belajar generasi muda yang semakin dinamis.

Dengan pendekatan pengembangan berbasis kebutuhan dan karakteristik siswa sekolah dasar, media puzzle edukatif ini dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi kebosanan dan ketidaktertarikan siswa terhadap pembelajaran PKN yang selama ini dianggap monoton. Interaktivitas, visualisasi menarik, dan potensi kolaboratif yang dimiliki puzzle menjadikannya sarana pedagogis yang ideal untuk pendidikan demokrasi.

Pembelajaran nilai-nilai demokrasi tidak cukup dilakukan melalui ceramah atau hafalan, melainkan perlu ditanamkan melalui pendekatan yang menyenangkan, aplikatif, dan kolaboratif. Pengembangan media puzzle edukatif ini membuktikan bahwa metode pembelajaran yang inovatif dapat menggabungkan nilai, konsep, dan keterampilan dalam satu kesatuan pengalaman belajar yang utuh.

KESIMPULAN

Media puzzle edukatif yang dikembangkan terbukti layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran nilai-nilai demokrasi bagi siswa sekolah dasar. Media ini mampu meningkatkan pemahaman konsep, memotivasi siswa untuk belajar secara aktif, serta menumbuhkan sikap demokratis melalui aktivitas yang menyenangkan dan kolaboratif. Validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media ini memenuhi aspek kelayakan isi, tampilan, dan penggunaan, sedangkan uji coba lapangan membuktikan adanya peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut. Dengan demikian, media puzzle edukatif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana strategis dalam menginternalisasi nilai-nilai kewarganegaraan secara kontekstual dan bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan yang konstruktif, kepala sekolah dan guru kelas IV SD yang telah memberikan izin serta fasilitas selama proses pengumpulan data, serta para siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Tak lupa, penulis juga berterima kasih kepada rekan-rekan dan keluarga atas semangat dan doa yang diberikan selama penyusunan artikel ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran PPKn di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Halimah, N. N., & Sungkono. (2022). Pengembangan Puzzle Berbasis Augmented Reality untuk Penanaman Nilai Pancasila bagi Siswa Kelas 4 SD IT. *Epistema*, 2(2). https://journal.uny.ac.id/index.php/epistema/article/view/42721Jurnal_UNY
- 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://ejurnal-unisap.ac.id/index.php/sibernetik/article/view/311Rumah_Jurnal_Universitas_San_Pedro+1Jurnal_Universitas_Pahlawan+1
- Sari, F. R. K., & Utomo, A. C. (2023). 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). https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/30901E-Journal_UMM

- Agripina, C. A., & Cholifah, T. N. (2023). Pengembangan Media Puzzle Pancasila (Puzzpala) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 9(1). <https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JDPD/article/view/857> Jurnal STKIP Persada
- Maisari, A., Sudjarwo, & Sinaga, R. M. (2023). Pengembangan Media Puzzle 3D PKN untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Demokrasi pada Peserta Didik Kelas X. *Jurnal Studi Sosial*, 7(1). <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JSS/article/view/19296> Jurnal FKIP Unila
- Nurizka, R., & Manik, L. M. (2023). Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match untuk Pembelajaran PKn di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1). <https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3795> UPY Journal
- Anggraini, C., Sulistyowati, P., & Cahyandari, V. I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Game Puzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas II SD Negeri Kebonsari II Kota Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(10), 960–966. <https://doi.org/10.17977/um065v3i102023p960-966> Journal 3+1 Journal Elektronik UM+1
- Mazidah, O. I. U. N., Niam, F., & Prastowo, A. Y. (2023). Pengembangan Media Puzzle dengan Metode Discovery Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Belajar pada Materi Sumber Daya Alam Siswa Kelas IV di SDN Wonorejo 2. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 2(1). <https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/pej/article/view/98> OJS Unublitar
- Ramadhani, F., Kusuma, I. A., Afifah, I. N., & Rawanoko, E. S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PKn. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 8(12), 21–30. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v8i12.7603> Warunayama
- Handayani, A. D., Fahmi, F. N., & Rochman, M. K. (2023). Penggunaan Media Puzzle dalam Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(1). <https://ejurnal.unisda.ac.id/index.php/mida/article/view/1333> E-Jurnal Unisda