

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE PICTURE* TERHADAP HASIL
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPA
DI KELAS VI SD NEGERI 01 BALAI AHAD
LUBUK BASUNG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

**Isma Ambarwati
96001/2009**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2014**

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum
dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle Picture* terhadap Hasil Belajar Siswa
pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VI SD Negeri 01 Balai Ahad Lubuk
Basung

Nama : Isma Ambarwati

NIM/BP : 96001/2009

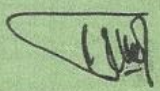
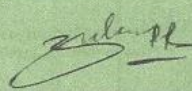
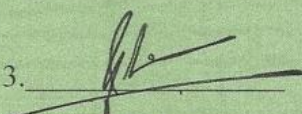
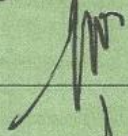
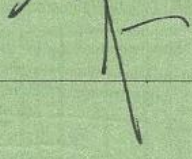
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Februari 2014

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : <u>Dra. Fetri Yeni J, M.Pd</u> NIP. 19611011 198602 2 001	1. 
2. Sekretaris : <u>Dra. Zuliarni</u> NIP. 19590727 198503 2 001	2. 
3. Anggota : <u>Dra. Zuwirna, M.Pd</u> NIP. 19580517 198503 2 001	3. 
4. Anggota : <u>Novrianti, S.Pd, M.Pd</u> NIP. 19801101 200801 2 014	4. 
5. Anggota : <u>Abna Hidayati, S.Pd, M.Pd</u> NIP. 19830126 200812 2 002	5. 

ABSTRAK

Isma Ambarwati (96001/2009): Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle Picture* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI di SD Negeri 01 Balai Ahad Lubuk Basung

Penelitian ini berawal dari fenomena di sekolah yaitu rendahnya hasil belajar IPA, dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, guru kurang menggunakan media pembelajaran, sehingga pembelajaran kurang menarik dan siswa cepat merasa bosan. Hal ini menuntut guru untuk memilih media pembelajaran yang sesuai. Salah satunya dengan menggunakan *Media Puzzle Picture* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar IPA. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Media Puzzle Picture* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VI SD negeri 01 Balai Ahad Lubuk Basung tahun pelajaran 2013/2014.

Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan *Media Puzzle Picture* yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasy experiment*. Populasi penelitian adalah siswa di kelas VI SD Negeri 01 Balai Ahad Lubuk Basung yang berjumlah 58 orang yang terdiri dari 2 kelas dan teknik pengambilan sampelnya *Nonprobability Sampling*, yaitu siswa kelas VI A sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas VI B sebagai kelas kontrol masing-masingnya berjumlah 29 orang siswa. Teknik pengumpulan data digunakan tes, berupa soal objektif sebanyak 40 butir soal, dan alat pengumpul data digunakan lembar tes dan lembar jawaban siswa. Jenis data dalam penelitian ini berupa hasil belajar siswa dan sumber datanya adalah nilai siswa, kemudian data diolah dengan uji perbedaan (*t-test*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA yang menggunakan *Media Puzzle Picture* pada kelas eksperimen lebih tinggi (70,09) dari siswa yang menerapkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol (56,12). Dari hasil analisis data didapatkan harga t_{hitung} 4,145 dan t_{tabel} 2,000. Harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya hipotesis diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Media Puzzle Picture* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VI SD Negeri 01 Balai Ahad Lubuk Basung tahun pelajaran 2013/2014.

KATA PENGANTAR



Syukur SWT karena berkat rahmat dan karunia- Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Picture terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA kelas VI SD N 01 Balai Ahad 01 Lubuk Basung ”**.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak dibantu oleh berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dra. Fetri Yeni J.M.Pd selaku dosen Pembimbing I dan Penasehat Akademik yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dra. Zuliarni selaku dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu, membimbing, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Zelhendri Zen, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.
4. Bapak dan Ibu staf Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah membekali penulis dengan ilmu yang berguna dan bermanfaat.
5. Bapak Marzon, S.Pd,M.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 01 Balai Ahad, Lubuk Basung.

6. Ibu Arlina.AR,A.Ma.Pd dan Asna Suryani, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPA di Kelas VI SD Negeri 01 balai Ahad Lubuk Basung yang telah membantu penulis di dalam melaksanakan penelitian.
7. Keluarga besar penulis, Kedua orangtua Erman (Alm.Papa), Nirmawati (Mama) yang telah memberikan dukungan berupa moral, materil, perhatian, dan semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
8. Rekan-rekan teristemawa seperjuangan BP 2009 terutama TP NR 2009 dalam kenangan manis dan pahit selama menyelesaikan studi di bangku perkuliahan. Terimakasih atas semua kisah indah yang pernah kalian ukir dalam perjalanan hidup penulis.

Akhirnya penulis berharap, semoga skripsi ini mampu memberikan inspirasi yang besar bagi semua pihak. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan dari pembaca sekalian. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II Landasan teori	
A. Kajian teori.....	8
1. Pengertian Belajar dan pembelajaran.....	8
2. Hasil Belajar.....	11
3. Pembelajaran IPA.....	13
4. Media Pembelajaran.....	15
5. <i>Puzzle</i>	20
B. Kerangka Konseptual	27
C. Hipotesisi Penelitian	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	29
B. Populasi dan Sampel	30

C. Desain Penelitian.....	31
D. Jenis dan Sumber Data	32
E. Teknik dan Alat Pengumpul Data	32
F. Teknik Analisis Data	33
G. Prosedur Penelitian	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Data.....	39
B. Analisis Data	44
C. Pembahasan	48
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rata-rata Nilai Mata Pelajaran IPA SD N 01 Lubuk Basung	4
2. Populasi dan Sampel Penelitian	31
3. Desain Penelitian.....	31
4. Tabel Perhitungan (dk) $\text{Log } s^2$	35
5. Data Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa Eksperimen	40
6. Data Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Kelas Kontrol	42
7. Rangkuman Hasil Belajar Eksperimen dan Kontrol	44
8. Hasil Perhitungan Lillifors Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	45
9. Hasil Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kontrol	46
10. Data Hasil Perhitungan Nilai Kelas Eksperimen dan Kontrol	47
11. Hasil Pengujian dengan t – test	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	27
2. Grafik Histogram Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen	41
3. Graik Histogram Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol	43

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Silabus Mata Pelajaran IPA Kelas VI	61
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	65
3. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol	76
4. Kisi-kisi Soal	85
5. Soal Ulangan IPA.....	86
6. Kunci Jawaban	92
7. Lembar Jawaban.....	93
8. Data Nilai Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Eksperimen	94
9. Data Nilai Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Kontrol.....	95
10. Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Berdasarkan Nomor Urut Siswa.....	96
11. Perhitungan Mean dan Varians	97
12. Perhitungan Uji Normalitas Kelas Eksperimen	99
13. Perhitungan Uji Normalitas Kelas Kontrol	100
14. Perhitungan Uji Homogenitas	101
15. Tabel Nilai z	103
16. Tabel Nilai Kritis Untuk Uji Liliefors.....	104
17. Tabel Nilai-Nilai Chi Kuadrat.....	105
18. Tabel Nilai t.....	106

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menuumbuh kembangkan potensi sumberdaya manusia melalui kegiatan pengajaran. Pengertian pendidikan dan manusia memang tidak dapat dipisahkan dalam menjalani kehidupan, baik keluarga, masyarakat maupun bangsa dan negara, ini sebagaimana yang tercantum dalam undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Guru merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan pada umumnya, karena guru memegang peranan dalam proses pembelajaran, di mana proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Peserta didik dan pendidik merupakan komponen mutlak yang harus ada dalam proses pembelajaran karena terlibat langsung dalam proses belajar mengajar selain tujuan pembelajaran, isi pembelajaran, metode mengajar, dan evaluasi belajar.

Menurut Slameto (2010: 2) belajar adalah “Suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Tujuan dari kegiatan belajar mengajar adalah adanya perubahan perilaku yang positif dari peserta didik dari tidak tahu menjadi tahu, yang semula tidak bisa menjadi bisa menjadi bisa, dan segala perubahan yang memberikan indikasi ke arah yang lebih baik sebagai suatu akibat dari kegiatan belajar.

Pendidik sebagai salah satu komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dimana seorang pendidik akan menentukan bagaimana memahami materi pelajaran yang akan diajarkan, menyeleksi dan memilih bahan pelajaran yang akan disajikan kepada peserta didik serta seorang guru harus bisa menentukan metode dan media pengajaran yang tepat dan juga harus sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.

Sejalan dengan perubahan paradigma pendidikan yang sebelumnya *Teacher Centered* menjadi *Students Centered*. Fungsi guru menjadi berubah di mana guru tidak lagi sebagai pusat belajar bagi siswa tetapi guru sekarang hanya menjadi fasilitator dalam pembelajaran. Dimana *Students Centered* yaitu siswa dituntut aktif dalam pembelajaran. Sebagai salah satu komponen dalam kegiatan belajar mengajar guru juga memiliki posisi yang menentukan dalam keberhasilan pembelajaran.

Pendidikan yang bermutu memiliki sifat efisien dan efektif tergantung pada kreatifitas guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Hal penting lainnya adalah bagaimana guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan kreativitas siswa. Pengembangan materi memberikan kebebasan kepada guru untuk mengakomodasikan potensi siswa

dengan segala kemampuan serta materi pelajaran dikemas menjadi menarik dan dapat dirasakan manfaatnya bagi siswa.

Guru sebagai ujung tombak mempunyai peran strategis dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan, karena guru berhadapan langsung dengan objek didik. Seorang guru harus mampu menguasai teknik dan strategi dalam pembelajaran. Salah satu teknik dan strategi pembelajaran yang harus dikuasai guru dalam kegiatan pembelajaran adalah penguasaan dalam menggunakan metode dan media yang dapat digunakan sesuai dengan materi ajar. Sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan dengan menyenangkan dan tidak membosankan. Seorang guru sebaiknya bisa membuat pembelajaran menjadi menyenangkan karena guru menjadi pusat perhatian di kelas, sehingga materi pelajaran yang disampaikan cepat diserap dan dapat dipahami oleh siswa.

Berdasarkan observasi penulis terhadap pembelajaran IPA SD N 01 Balai Ahad Lubuk Basung pada tanggal 8 Mei 2013, permasalahan yang ditemui di lapangan adalah guru mata pelajaran IPA menyampaikan materi dengan metode ceramah dan dilengkapi dengan media seperti papan tulis, buku paket dan guru jarang menerapkan metode lain dalam pembelajaran. Namun pada kenyataannya ada sebagian siswa masih belum mengerti dengan penjelasan oleh guru. Hal ini dapat dilihat dari nilai siswa kelas VI SD Negeri 01 Balai Ahad Lubuk Basung belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah, dimana KKM untuk mata pelajaran IPA adalah 70. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Nilai rata-rata Ulangan Harian Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas VI SD Negeri 01 Balai Ahad Lubuk Basung Semester 1

No.	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata
1	VI a	29	64
2	VI b	29	61

Berdasarkan tabel di atas didapatkan gambaran bahwa nilai rata-rata Ulangan Harian Siswa di kelas VI belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), yaitu 70. Belum tercapainya KKM pada hasil belajar mata pelajaran IPA berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara penulis dengan guru mata pelajaran IPA diantaranya disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain yaitu, dalam proses pembelajaran guru yang lebih berperan aktif dibandingkan siswa. Guru menerangkan materi pelajaran hanya dengan metode ceramah dan guru jarang menerapkan metode lain. Di dalam kelas guru kurang memanfaatkan media dalam pembelajaran. Dalam taraf berpikir siswa sekolah dasar mempunyai pemikiran yang konkrit dimana siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan menggunakan media. Karena jika guru tidak menggunakan media dalam pembelajaran sehingga pembelajaran kurang menarik dan cepat merasa bosan. Berdasarkan permasalahan di atas, guru perlu melengkapi, menyempurnakan maupun menambahkan media dalam proses pembelajaran.

“Hamalik dalam Arsyad (2008:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa”.

Untuk itulah diujicobakan dengan Media Puzzle Picture. Puzzle secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebakan. Media *Puzzle Picture* merupakan media grafis berupa gambar utuh yang dipotong menjadi beberapa bagian. Menurut Dina (2011: 61) Media grafis adalah” media visual yang menyajikan fakta, ide, dan gagasan melalui kata–kata, kalimat, angka–angka, dan berbagai symbol atau gambar”. Unsur yang terdapat pada media grafis adalah gambar dan tulisan. Karakteristik media ini yaitu sederhana, dapat menarik perhatian, murah dan mudah disimpan / dibawa. Menurut Caroline Young (2008: 99) Media *Puzzle* dapat membantu anak belajar bagaimana sebuah benda dapat atau tidak disatukan, dan memperbaiki konsentrasi serta membantu anak belajar berpikir

Penggunaan Media *Puzzle Picture* ini merupakan hal yang baru bagi guru maupun siswa SD N 01 Balai Ahad Lubuk Basung, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian untuk melihat sejauh mana Pengaruh peggunaan Media *Puzzle Picture* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Materi yang akan dipelajari dalam pelajaran IPA dengan menggunakan Media *Puzzle Picture* adalah tentang memahami cara perkembangbiakan makhluk hidup.

Dari uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ **Penggunaan Media *Puzzle Picture* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Kelas VI SD N 06 Balai Ahad Lubuk Basung**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar rata-rata yang dicapai oleh siswa masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada kelas VI a nilai rata- ratanya yaitu 64 dan VI b nilai rata- ratanya yaitu 61.
2. Guru menerangkan materi pembelajaran dengan metode ceramah.
3. Guru kurang memanfaatkan Media dalam pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih fokus dan mencapai hasil yang diinginkan maka berdasarkan identifikasi masalah perlu dibatasi masalah yang diteliti yaitu hanya pada hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA kelas VI semester 1 di SD N 01 Balai Ahad Lubuk Basung dengan menggunakan Media *Puzzle Picture*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu: “Apakah Penggunaan Media *Puzzle Picture* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas VI SD N 01 Balai Ahad Lubuk Basung”.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang akan di teliti maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media

Puzzle Picture terhadap hasil belajar siswa pada mata IPA di kelas VI di SD N 01 Balai Ahad.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa dapat membantu meningkatkan motivasi dan kreativitas sehingga hasil belajar siswa meningkat dengan menggunakan media *Puzzle Picture* dalam pembelajaran.
2. Bagi Guru sebagai masukan pengetahuan dan pengalaman dalam pelaksanaan pembelajaran IPA dengan penggunaan Media *Puzzle Picture*..
3. Memacu minat guru dan siswa untuk dapat mengembangkan kualitas pembelajaran yang lebih baik lagi yang sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.
4. Penulis sendiri sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi jenjang S1 di Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan berkenaan dengan pengaruh penggunaan media *puzzle picture*, maka dapat disimpulkan:

1. Hasil belajar IPA untuk kelas eksperimen yang menggunakan media *puzzle picture* memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media *puzzle picture*.
2. Hasil analisis perbedaan dengan menggunakan uji yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas yang menggunakan media *puzzle picture* dibandingkan pembelajaran yang tidak menggunakan media *puzzle picture*.
3. Pembelajaran yang menggunakan Media *Puzzle Picture* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, berikut ini dikemukakan saran-saran yang berkenaan dengan kegiatan penelitian yang telah dilaksanakan.

1. Penggunaan Media *Puzzle Picture* diharapkan dapat dipergunakan sebagai masukan dan alternatif Media pembelajaran bagi guru SD Negeri 01 Balai Ahad, Lubuk basung .

2. Penggunaan Media *Puzzle Picture* dalam mata pelajaran IPA diharapkan dapat memberikan motivasi kepada guru dalam mengembangkan kreativitas dan inovasinya dalam menyusun dan merancang media dalam pembelajaran.
3. Kepada Kepala Sekolah SD N 01 Balai Ahad Lubuk Basung, pengawas maupun kepada tenaga kependidikan yang terkait agar dapat meningkatkan kinerja dan kualitas guru IPA melalui penataran-penataran dalam berbagai bidang pengetahuan dan keterampilan khususnya dalam penggunaan media dalam pembelajaran sehingga dapat dipergunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan di masa yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Aly, Abdulloh. 2011. *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta :Rajagrafindo Persada
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gava media
- Depdiknas. 2006. *Metodik khusus pembelajaran IPA*. Jakarta: Depdikbud
- Dimiyati. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dina Indriana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press
- Hamalik ,Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- [Http://economicsjurnal.blogspot.com/2010/06/media-puzzle.html](http://economicsjurnal.blogspot.com/2010/06/media-puzzle.html) Dengan Judul
Economics Journal diakses pada tanggal 16 November 2013
- [Http://Jurnal.Unimed.Ac.Id/Index.Php/Kjb/Search/Titles](http://Jurnal.Unimed.Ac.Id/Index.Php/Kjb/Search/Titles) Meningkatkan
Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Pembelajaran *Puzzle*
Diakses Pada Tgl 30 Maret 2013 Jam 12.30
- Kustandi, Cecep dkk. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Rusman
- Sagala ,Syaiful. 2012. *Konsep dan makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- SISDIKNAS. 2009. *Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003*. Bandung : Wacana Adhitya Bandung