

**PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* BERBASIS KONTEKSTUAL
MATERI SUMBER DAYA ALAM MATA PELAJARAN IPA
DI KELAS V SDN GEDONG 03 JAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi dan Memenuhi Salah Satu Persyaratan Untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun Oleh :

Gerry Adhitya Muntu

1601025165

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA
2020**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Kontekstual Materi
Sumber Daya Alam Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN
Gedong 03 Pagi Jakarta

Nama : Gerry Adhitya Muntu

NIM : 1601025165

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi dan di revisi sesuai saran
penguji

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

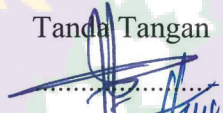

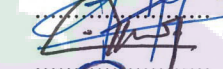


Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. Hamka

Hari : Rabu

Tanggal : 02 September 2020

Tim Penguji

| | Nama Jelas | Tanda Tangan | Tanggal |
|------------|----------------------------------|--|----------------------|
| Ketua | : Ika Yatri, M.Pd. |  | 2-11-20 2/11/2020 |
| Sekretaris | : Nurafni, M.Pd. |  | 16/10/2020 |
| Pembimbing | : Hj. Mimin Ninawati, SE., M.Pd. |  | 17/10/2020 |
| Penguji I | : Drs. Aslam, M.Pd. |  | 06/9/2020 |
| Penguji II | : Depi Pujiyanti, M.Pd. |  | |

Disahkan Oleh
Dekan FKIP UHAMKA,



Dr. Deswian Bandarsyah, M.Pd.
NIDN: 0317126903

ABSTRAK

GERRY ADHITYA MUNTU. 1601025165. Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Kontekstual Materi Sumber Daya Alam Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN Gedong 03 Pagi Jakarta. Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Agustus 2020.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Puzzle* pada materi sumber daya alam mata pelajaran IPA di kelas V SDN Gedong 03 Pagi Jakarta. Penelitian ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini menggunakan metode 4D dengan empat langkah yaitu: 1) Tahap *define* (pendefinisian), 2) *design* (perancangan), 3) *development* (Pengembangan), 4) *disseminate* (penyebaran). Tempat penelitian adalah SD Negeri Gedong 03 Pagi Jakarta. Subjek uji coba lapangan awal adalah kelompok kecil 5 siswa dan subjek uji coba kelompok besar 30 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi dan angket tanggapan siswa. Data hasil penelitian dianalisis dengan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil pengembangan produk adalah media pembelajaran *Puzzle* materi sumber daya alam mata pelajaran IPA di kelas V SDN Gedong 03 Pagi Jakarta. Hasil validasi ahli materi mendapat skor rata-rata 100% dengan kategori “sangat layak”. Hasil validasi ahli media mendapat skor rata-rata 90% dengan kategori “sangat layak”. Hasil tanggapan siswa berskala besar berdasarkan uji coba lapangan mendapatkan skor rata-rata 83.31% yang termasuk kategori “sangat layak” dan tanggapan siswa berskala kecil berdasarkan uji coba lapangan mendapatkan skor rata-rata 86.33% yang termasuk kategori “sangat layak”.

Berdasarkan hasil perolehan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kontekstual pada materi sumber daya alam ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPA.

Kata Kunci : Pengembangan, media *puzzle*, sumber daya alam

ABSTRACT

GERRY ADHITYA MUNTU. 1601025165. Development of Contextual Based Puzzle Media on Natural Resources in Science Subjects in Class V SDN Gedong 03 Pagi Jakarta. Essay. Jakarta: Primary School Teacher Education Study Program, Teacher Training and Education Faculty, Prof. Muhammadiyah University Dr. HAMKA, August 2020.

This study aims to develop puzzle learning media on natural resources in science subjects in grade V SDN Gedong 03 Pagi Jakarta. This research is included in research and development (R&D). This study uses the 4D method with four steps, namely: 1) the define stage, 2) design, 3) development, 4) disseminate (deployment). The place of research is SD Negeri Gedong 03 Pagi Jakarta. The subjects of the initial field trials were small groups of 5 students and subjects of large groups of 30 students. The data were collected by using a validation questionnaire for media experts, a validation questionnaire for material experts and a questionnaire for student responses. The research data were analyzed using quantitative and qualitative analysis techniques.

The result of product development is Puzzle learning media, natural resources material in science subjects in class V SDN Gedong 03 Pagi Jakarta. The results of the validation by the material expert received an average score of 100% in the "very feasible" category. The results of the media expert's validation got an average score of 90% in the "very feasible" category. The results of large-scale student responses based on field trials get an average score of 83.31% which is included in the "very feasible" category and small scale student responses based on field trials get an average score of 86.33% which is included in the "very feasible" category.

Based on the results of the acquisition, it can be concluded that the contextual learning media on natural resource material is very suitable to be used as a learning medium in science subjects.

Keywords : Development, puzzle media, natural resources

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| HALAMAN PENGESAHAN | i |
| HALAMAN PERNYATAAN | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| MOTTO | vi |
| ABSTRAK | vii |
| ABSTRACT | viii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GRAFIK | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| DAFTAR LAMPIRAN | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Fokus Penelitian | 5 |
| C. Rumusan Masalah | 5 |
| D. Tujuan Penelitian | 6 |
| E. Manfaat Penelitian | 6 |
| BAB II KAJIAN TEORITIK | |
| A. Kajian Teori | 8 |
| 1. Media <i>Puzzle</i> Berbasis Kontekstual | 8 |
| a. Pengertian Media <i>Puzzle</i> | 8 |
| b. Pengertian Kontekstual | 15 |
| c. Media <i>Puzzle</i> Berbasis Kontekstual | 22 |
| d. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam | 23 |
| B. Konsep Media <i>Puzzle</i> | 30 |
| C. Kerangka Teoretik | 30 |
| D. Rancangan Model | 33 |

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

| | |
|--|----|
| A. Tempat dan Waktu Penelitian | 38 |
| B. Karakteristik Model yang Dikembangkan | 39 |
| C. Pendekatan dan Metode Penelitian | 39 |
| D. Langkah-Langkah Pengembangan Model | 46 |
| E. Sumber Data | 55 |
| F. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data | 57 |
| G. Teknik Analisis Data | 58 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|---|----|
| A. Hasil Penelitian | |
| 1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>) | 60 |
| a. Analisis Kebutuhan | 60 |
| b. Analisis Materi | 61 |
| c. Analisis Peserta Didik | 61 |
| d. Analisis Alat Pembuatan Media..... | 62 |
| e. Analisis Spesifikasi | 62 |
| f. Tujuan Pembelajaran..... | 63 |
| 2. Tahap Desain (<i>Design</i>) | 63 |
| a. Pembuatan <i>Puzzle</i> | 64 |
| b. Penyusunan Materi dan Soal | 65 |
| c. Pengumpulan Produk | 65 |
| 3. Tahap Pengembangan (<i>Deveploment</i>) | 65 |
| 4. Tahap Penyebarluasaan (<i>Dessimanate</i>) | 75 |
| B. Kelayakan Media | |
| a. Teoritik | 77 |
| b. Empiris | 77 |
| C. Efektivitas Media | |
| a. Validasi Ahli Media | 77 |
| b. Validasi Ahli Materi | 78 |
| c. Hasil Uji Coba Peserta Didik | 80 |

| | |
|-----------------------------------|-----------|
| D. Pembahasan Hasil Penelitian | |
| a. Pengembangan Media | 83 |
| b. Kelebihan Media | 84 |
| c. Kekurangan Media | 85 |
| d. Keterbatasan Waktu | 85 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan | 86 |
| B. Implikasi | 87 |
| C. Saran | 88 |
| DAFTAR PUSTAKA | 89 |
| LAMPIRAN | 92 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi hingga ke liang lahat nanti (Sadiman, 2010;2). Dengan demikian belajar merupakan usaha yang dilakukan manusia agar terjadi perubahan pada diri manusia secara benar. Proses belajar yang baik adalah dimana siswa diajak secara aktif terlibat langsung dalam pembelajaran dan guru hanya sebagai fasilitator.

Tugas guru sebagai fasilitator yang baik ia harus dapat menciptakan proses pembelajaran yang inovatif. Proses pembelajaran yang inovatif dapat dilakukan oleh guru salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Batasan ini cukup luas dan mendalam, mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan. Media pembelajaran memiliki fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi komensatoris. Salah

satu media pembelajaran yang memiliki keempat fungsi tersebut ialah *puzzle*. *Puzzle* adalah salah satu media pembelajaran sejenis permainan yang berupa potongan-potongan gambar yang cara bermainnya yaitu dengan menyusunnya sehingga terbentuk sebuah gambar, dengan tujuan untuk melatih kesabaran, memudahkan peserta didik dalam memahami konsep, memecahkan masalah, saling bekerja sama dengan teman, serta mengembangkan keterampilan motorik dan kognitif peserta didik.

Media *puzzle* dapat diterapkan dalam pembelajaran khususnya di sekolah dasar untuk mengajak peserta didik dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada di sekitarnya khususnya di pembelajaran IPA pada materi sumber daya alam. *Puzzle* dibuat dengan cara manual dibuat langsung dengan tangan alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan *puzzle* dengan cara tradisional adalah satu buah kardus bekas yang cukup besar atau karton *board*, pulpen, penggaris, gambar alam dan kegiatan manusia yang sudah dicetak pada kertas berukuran A4 dan F4, lem, dan gunting.

Di sekolah dasar terdapat lima mata pelajaran pokok diantaranya adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). IPA merupakan mata pelajaran yang mempunyai peranan penting untuk alam kehidupan manusia. IPA sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pembelajaran IPA menjadi penting. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) bukan hanya berhubungan dengan penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu pengamatan mengandung sejumlah materi yang sangat penting terhadap

peristiwa alam di sekitar lingkungan. Semua itu merupakan bekal penting kehidupan siswa kedepannya.

Kegiatan belajar mengajar adalah sebuah interaksi yang bernilai pendidikan. Di dalamnya terjadi interaksi *edukatif* antara guru dan anak didik, ketika guru menyampaikan bahan pelajaran kepada anak didik di kelas (Djamarah, 2013:76). Proses kegiatan belajar mengajar harus melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam menggali informasi. Mulai merubah kebiasaan yang beranggapan bahwa semua sumber ilmu hanya guru yang berhak memberikan dan hanya gurulah yang paling pintar dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU nomor 20 Tahun 2003). Peserta didik berhak menggali informasi dari berbagai sumber, hal tersebut akan melatih daya pikir kreatif peserta didik.

Metode yang digunakan guru seharusnya tidak searah melainkan adanya umpan balik dari siswa tentang materi yang diajarkan. Penyampaian materi juga harus diimbangi dengan media yang relevan, yang menarik minat belajar siswa. Setiap materi yang diajarkan oleh guru hendaknya mengambil contoh dari kehidupan nyata agar siswa juga bisa menyadari bahwa ilmu yang dipelajari ada manfaatnya baik secara langsung atau tidak langsung. Penyampaian materi hendaknya diselingi dengan permainan yang menarik, guru juga harus bisa menciptakan proses pembelajaran yang tidak membosankan dan jenuh.

Menjadi seorang guru hendaknya memiliki ilmu mendidik (pedagogik) yang menekankan kepada pemikiran atau perenungan tentang pendidikan di masa kini dalam seiring perkembangan zaman dan teknologi peserta didik berbeda-beda pola pikir, karakter peserta didik yang aktif juga pasif dalam menerima materi, namun di kurikulum yang terbaru yakni kurikulum 2013 peserta didik di tuntut untuk lebih aktif dan guru hanya mewadahi sebagai fasilitator di dalam kelas, tidak hanya peserta didiknya yang harus di *upgrade*, tetapi gurunya harus di *upgrade* dengan pengetahuan-pengetahuan pembelajaran yang inovatif dan kreatif, supaya berkembang mengikuti zaman seperti mengikuti pelatihan, seminar dan workshop.

Munculnya kurikulum 2013 yang dilandasi kemajuan teknologi dan informasi maka masyarakat menganggap pendidikan Indonesia terlalu memfokus-kan/menitikberatkan aspek kognitif. Artinya peserta didik terlalu dibebani banyaknya tugas materi pelajaran, sehingga kurangnya pembentukan karakter pada peserta didik. Kurikulum 2013 menuntut peserta didik untuk memiliki pengalaman lebih di kehidupan sehari-hari maupun di sekolah. Dalam pembelajaran implementasi kurikulum 2013, yaitu mengkondisikan peserta didik meraih atau memperoleh sejumlah pengalaman belajar yang berupa pengetahuan, ketrampilan, sosial, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Pendukung untuk proses pembelajaran yaitu adanya penggunaan media pembelajaran. (Yulinada, 2019)

Dalam pemilihan sekolah melalui tahap observasi pada program magang 1 sampai magang 3 yang diselenggarakan oleh FKIP UHAMKA secara bertahap pada setiap semesternya, selama observasi peneliti masih melihat kurangnya guru dalam menggunakan media pembelajaran khususnya penggunaan media kontekstual khususnya media *puzzle* dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas hampir semua guru di setiap kelas menggunakan metode ceramah dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan masalah yang telah dijabarkan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis Kontekstual Materi Sumber Daya Alam Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN Gedong 03 Pagi Jakarta.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengembangan media *puzzle* berbasis kontekstual pada materi sumber daya alam mata pelajaran IPA di SDN Gedong 03 Pagi Jakarta.
2. Uji kelayakan pada media *puzzle*.
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap keefektifan penggunaan media *puzzle*.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media *puzzle* berbasis kontekstual pada materi sumber daya alam ?
2. Bagaimana uji kelayakan media *puzzle* sebagai media pembelajaran materi sumber daya alam pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN Gedong 03 Pagi Jakarta ?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media *puzzle* pada pembelajaran IPA dalam materi sumber daya alam di SDN Gedong 03 Pagi Jakarta ?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media *puzzle* berbasis kontekstual pada materi sumber daya alam.
2. Mengetahui uji kelayakan media *puzzle* sebagai media pembelajaran materi sumber daya alam pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN Gedong 03 Pagi Jakarta.
3. Mengetahui respon peserta didik terhadap media *puzzle* pada pembelajaran IPA dalam materi sumber daya alam di SDN Gedong 03 Pagi Jakarta.

E. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak, yaitu :

1. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi, pemahaman dan peningkatan hasil belajar peserta didik.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan atau sebagai referensi lainnya dalam pemilihan media pembelajaran kontekstual (*puzzle*) yang akan di gunakan dalam proses pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta meningkatkan profesionalisme guru dengan mengadakan inovasi dalam pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan media pembelajaran kontekstual *puzzle* dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Buhari, B. (2010). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbahasa Inggris Berbasis Realistik pada SMP Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Chandra Ade, D R. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia Dini 4-5 Tahun di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Anak Usia Dini*, 01 (01).
- HM, M. (2017). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Publisher.
- Husna, N. (2017). Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia* 05(01), 66-71.
- Jamil, Sya'ban. 2012. 56 Games untuk Keluarga. Jakarta: Republika Penerbit
- Komalasari, K. (2017). *Pembelajaran Kontekstual Konsep Dan Aplikasi*. Bandung: Reflika Aditama.
- Mahardikha, dkk. Permainan Edukatif dengan Media Puzzle Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun TK Islamiyah. (<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/download/3631/3640>, diakses 04 September 2020 Pukul 13.20 WIB)
- Musfiqon, H. (2017). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta Pustaka Publisher.
- Muslich, M. (2007). *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual: Panduan Bagi Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ninawati Mimin, dkk. (2019). KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika. *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN*, 112
- Ninawati Mimin, dkk. (2019). *Contextual Teaching And Larning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Pecahan*. KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika, 112.

- Pravita Halim Claudia. (2018). Pengembangan Media Puzzle Rantai Makanan Berbasis Metode Montessori Kelas IV Sekolah Dasar. Jambi: Universitas Jambi (<https://repository.unja.ac.id/4488/1/ARTIKEL%20CLAUDIA.pdf>, diakses pada 04September 2020 Pukul 15.30 WIB)
- Rumakhit, N. (2017). Jurnal Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa jenis Simbolis dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017, 01 (02).
- Rusman. (2016). Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Depok : Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S. (2009). Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudjino, A. (2006). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2005). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sungkono. (2016). Evaluasi Media Pendidikan. Yogyakarta: UNY PRESS.
- Sulianto Joko. (2008). Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Matematika, 04 (02).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, Juli 2018, 105.
- Thiagarajan, S. S. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Expectional Children. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute Special Education. University of Minnesota.

Utami, I. D. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA BUSY BOOK MATERI ATURAN DALAM KELUARGA UNTUK KELAS III SD NEGERI PANGGANG SEDAYU BANTUL, 119-134.

Winarni E W. (2018). TEORI DAN PRAKTIK KUANTITATIF, KUALITATIF, PTK, R&D. Jakarta: Bumi Aksara.

Yugha Erlangga dan Tim Esensi. (2018). "Seri Berani Menginspirasi: Cara Inovatifku Mengajar". Jakarta : Esensi Erlangga Group.

Yulinada, dkk (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Pendidikan Karakter Pada Subtema 4 Tema 2 Kelas II Sekolah Dasar. Jakarta : Universitas Negeri Jakarta

Zainal, A. (2013). "Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya