

Pengaruh Pembelajaran *Student Team Achievement Division* Menggunakan Media *Puzzle* pada Mata Pelajaran IPS Materi Kegiatan Perdagangan Serta Pengaruhnya Terhadap Indonesia dan Asean Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Nurul Hadina

Irma Chairani Tambunan

Ekonomi Islam, Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, irmachairanitambunan23112000@gmail.com

Abstract

This research was conducted in order to see the effect of student team achievement division learning using puzzle media on social studies subjects on trade activities and their influence on Indonesia and Asean on student learning outcomes in class VIII SMP Nurul Hadina. This research is a quantitative study, emphasizing data processing in numerical form (numbers) and data processing techniques in this study using the SPSS version 21 application. The sample in this study was class VII SMP Nurul Hadina as the population. This research took place in class VIII Al-Hakim and VIII Al-Wassi'. The sampling technique used was cluster random sampling, the Al-Wassi' class served as the experimental class, while the Al-Hakim class served as the control class. This research data collection used a test instrument totaling 20 questions which were distributed to students. The data were then analyzed using descriptive statistical analysis and inferential statistics (t-test). From the research that has been done it proves that there is a significant influence on social studies learning outcomes of students between the control and experimental classes. The average value of the experimental class was 82.00 while the control class was 61.33. And data analysis using the t-test obtained $T_{count} = 36.874$ greater than $T_{table} = 1.671$ with a significant level of 0.05. In accordance with the hypothesis testing, it proves that there is a significant influence on the implementation of student team achievement division learning using puzzle media in the social studies subject matter of trading activities and its influence on Indonesia and Asean on the learning outcomes of class VIII students of SMP Nurul Hadina.

Keywords: *Student Team Achievement Division, Puzzle, Learning Outcomes.*

Pendahuluan

Peran lembaga sekolah berpengaruh besar untuk memproduksi generasi bangsa yang memiliki nilai yang tinggi, melalui jalur pendidikan orang-orang tentunya dapat lebih maju diberbagai aspek kehidupan. Sesuai UUD tahun 1945 salah satu tujuan negara Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan berbangsa, ikut melaksanakan ketertiban dunia berdasarkan kemerdekaan. Pasal 31 ayat 1 UUD tahun 1945 menyebutkan segenap warga negara berhak memperoleh edukasi. Dari hal tersebut, pemerintah menyelenggarakan pendidikan mengikuti Undang-Undang untuk mendukung pencapaian tujuan pembangunan nasional.

Menurut Basri "Pendidikan adalah langkah mendorong dan membimbing peserta didik melalui gurunya untuk mencapai tujuan pendidikan. Proses pendidikan tidak berhenti sampai akhir hayatnya, dapat dimaknai pendidik perlu meningkatkan pengajaran dan kegiatan pembelajaran". Sesuai pendapat di atas keberhasilan belajar mengajar memerlukan kolaborasi yang searah antara guru juga murid. Model dan strategi pembelajaran harus tepat menjadi pendorong minat belajar siswa.

Penggunaan media membantu meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran. Media berfungsi sebagai bahan peraga supaya murid gampang menginterpretasikan pelajaran yang rumit. Cara pendidik memaparkan pelajaran harus mengasihkan impresi untuk prestasi belajar anak murid.

IPS memiliki ciri khas yang bersifat terpadu karenapelajaran IPS adalah kumpulan dari ilmu humaniora dan lain-lain. Guru IPS harus mampu menghubungkan pendekatan dari setiap ilmu sosial dalam proses pembelajaran. Pembelajaran ilmu-ilmu sosial dapat meningkatkan kemampuan emosional,afektif, kognitif, psikomotorik siswa dalam membentuk karakternya.Pada pendidikan Sekolah Dasar dan Menganah IPS menjadi mata pelajaran wajib dipelajari.

Prestasi atau potensi siswa akan diketahui setelah pembelajaran selesai.guru menggunakan soal terkait dengan materi pelajaran sebagai tolak ukur untuk mengetahui kenaikan hasil belajar murid.

Riset yang dilaksanakan oleh Tri Ajeng Nurul Latifah, I Dewa Putu Eskasasnanda, Bayu Kurniawan, dalam penelitian jurnal pengembangan media pembelajaran *Puzzle maps* mata pelajaran IPS dalam jurnal tersebut menyatakan bahwa proses pembelajaran membutuhkan media yang dapat mendukung pembelajaran dengan baik. Peneliti juga menjelaskan bahwa pendidikan di era ini sangat erat kaitannya dengan teknologi yaitu pembelajaran berbasis ICT. Faktanya, tidak semua daerah di Indonesia siap dengan pembelajaran ITC, hal tersebut menjadi permasalahan pendidikan. Pembelajaran IPS biasanya menuntun siswa untuk menggunakan pemikiran kritis saat memecahkan masalah. Saat belajar IPS masih ada siswa yang tidak konsentrasi pada materi. Lebih memilih berbicara dengan temannya daripada konsentrasi pada materi.Dengan adanya media *Puzzle maps* ini memudahkan siswa memahami materi pelajaran, *Puzzle maps* mudah digunakantidak memerlukan peralatan elektronik,sekolah di tempat terpencil maupun di kota bisa mengaplikasikannya.

Tri Ajeng Nurul Latifah, dkk dari hasil penelitiannya menjelaskan bahwa terdapat ketidaksesuaian pada media pembelajaran yaitu mengenai pembelajaran berbasis ICT karena tidak semua daerah di Indonesia mempelajari ICT sehingga terdapat kesenjangan dalam media pembelajaran. Solusi dari permasalahan diatas adalah dengan mengembangkan media *Puzzle maps*. Melalui hal ini, peserta didik lebih mudah menalar pelajaran.

Pupung Rahayu Noviati, tentang penerapan media *Puzzle* dalam meninggikan hasil belajar IPS murid kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. menyebtukan tentang hasil belajar IPS siswa termasuk rendah, dikarenakan murid tidak aktif pada kagiatan. Solusi permasalahan tersebut, penulis melakukan pembelajaran memakaimedia *puzzle* supaya menaikkan kinerja belajar murid. Jurnal tersebut disebutkan pemakaian media *Puzzle* mampu menaikkan prestasi anak didik. Riset yang dilakukan oleh Pupung Rahayu Noviati, membahas prestasi belajar IPS murid yang tergolong dibawah kriteria, karena ketidak aktifan murid saat proses pembelajaran berlangsung.

Ermaita, Pargito, Pujiati, mengenai Pemanfaaatancrossword *Puzzle* untuk mengembangkan kreativitas berpikir peserta didik. Dalam penelitian tersebut disebutkan bahwa kreativitas berpikir siswa masih rendah. Pencapaian belajar sering kali tidak sesuai indikator yang ditetapkan dalam pembelajaran IPS mata pelajaran geografi. Masalah ini berkaitan erat pada pemillihan sarana pengkajian yang tidak cocok untuk pelajaran. Demikian pula, sulit untuk memahami materi yang mengarah pada kegagalan tercapainya indikator kerberhasilan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ermiata, dkk menjelaskan bahwa berpikir kreatif siswa masih rendah dan tujuan pembelajaran memenuhi indikator. Permasalahan diatas mengakibatkan ketidaksesuaian penggunaan media pembelajaran dengan materi yang disampaikan agar penggunaan media pembelajaran mencapai indikator.

Berdasarkan fakta lapangan yang diamati oleh peneliti di Kelas VIII SMP Nurul Hadina pendidik masih menerapkan kegiatan pembelajaran dengan metode konvensional bermediakan buku pelajaran saja, siswa terlihat jenuh, dan mengantuk, siswa tidak bisa mengembangkan gagasannya. Siswa mungkin tidak bisa mengasimilasi dan memahami materi yang disajikan. Pembelajaran *Student Team Achievement Division* dan media *puzzle* adalah alternatif peneliti digunakan agar menarik minat belajar siswa guna meningkatkan hasil anak didik.

Dengan begitu, maka tujuan dari ditulisnya jurnal ini adalah agar pembaca dapat mengetahui beberapa Pengaruh *Student Team Achievement Division* Menggunakan Media *Puzzle* Pada Mata Pelajaran IPS Materi Kegiatan Perdagangan Serta Pengaruhnya Terhadap Indonesia Dan Asean Terhadap Hasil Belajar siswa Kelas VIII SMP Nurul Hadina.

Landasan Teori

Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Model pembelajaran dikembangkan atas dasar teori belajar dan pembelajaran yang melandasinya. Masing-masing teori belajar dengan masing-masing prinsipnya akan berimplikasi terhadap proses pembelajaran yang akan dilakukan oleh guru dan peserta didik. Model pembelajaran yang efektif memiliki keterkaitan dengan tingkat pemahaman guru terhadap kondisi/karakteristik materi, latar belakang peserta didiknya, lingkungan belajar, fasilitas dan sarana dan prasarana yang tersedia, dan beberapa faktor dan aspek yang terkait dengan proses pembelajaran.

Joyce, mengungkapkan maksud model pembelajaran adalah sebagai berikut : Model Pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum dan sebagainya.

Sedangkan menurut Soekamto dkk model pembelajaran adalah : “Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar”.

Berdasarkan penjelasan di atas model pembelajaran dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran sangatlah beragam, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif. Kooperatif adalah bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama. Jadi, belajar kooperatif adalah pemanfaatan kelompok kecil dalam pengajaran yang memungkinkan siswa bekerja sama untuk memaksimalkan belajar mereka dan belajar anggota lainnya dalam kelompok tersebut.

Pengertian lain menyebutkan bahwa *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen.

Media *Puzzle*

Media *Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi” (Rumakhit, 2017, h. 6). Media *Puzzle* adalah inovasi atau variasi media-media yang sudah ada. Dengan menggunakan menggunakan media *Puzzle* siswa dapat tertarik dan berpartisipasi selama proses pembelajaran. Media *Puzzle* yang digunakan peneliti adalah menyusun potongan-potongan gambar menjadi utuh.

Sanjaya (2012) mengemukakan kelebihan media gambar antara lain “1) gambar dan foto dapat menghilangkan verbalisme, 2) gambar dan foto dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, 3) gambar dan foto merupakan media yang mudah diperoleh” (h.166).

Selain kelebihan terdapat pula kelemahan media gambar diantaranya: 1) foto dan gambar merupakan media visual yang hanya mengandalkan indra penglihatan, oleh sebab itu media ini tidak dapat memberikan informasi yang mendalam tentang suatu hal, serta hanya dapat digunakan oleh orang-orang yang memiliki indra penglihatan yang normal dan sehat, 2) tidak seluruh bahan pelajaran dapat disajikan dengan media ini. Bahan pelajaran mengenai proses yang mengandung gerakan-gerakan tertentu kurang afektif disajikan melalui gambar dan foto (Sanjaya 2012, h. 167). dengan menggunakan media *Puzzle*. Lucia (2010, h. 48) mengemukakan diantaranya: 1) Carilah gambar-gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran, misalnya peta pulau Jawa, organ tubuh, gambar candi borobudur, pahlawan dan lain-lain. Selanjutnya, buatlah *Puzzle* dari gambar-gambar tersebut, 2) masukkan potongan-potongan gambar tersebut ke dalam amplop, 3) bagikan amplop tersebut pada masing-masing kelompok, 4) berikan waktu untuk mereka merangkai gambar tersebut, 5) pemenangnya adalah kelompok yang berhasil membentuk gambar utuh atau kelompok yang paling banyak menyusun potongan-potongan gambar tersebut, 6) diskusikan gambar tersebut, 7) rayakan proses belajar-mengajar ini dengan bersama-sama meneriakan “kami kelas yang unggul”.

Hasil Belajar

Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari dua kata ‘hasil’ dan ‘belajar’. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2) pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Adapun yang dimaksud dengan belajar Menurut Usman adalah “Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan”. Lebih luas lagi Subrata mendefinisikan belajar adalah “(1) membawa kepada perubahan, (2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didaptkannya kecakapan baru, (3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja”. Dari beberapa defenisi di atas terlihat para ahli menggunakan istilah “perubahan” yang berarti setelah seseorang belajar akan mengalami perubahan.

Metode Penelitian

Pendekatan penelitian ini ialah kuantitatif dengan prosedur eksperimen desainnya ialah *Quasy Eksperimen*. Penelitian ini berdasarkan ideologi positivisme logikal cara yang berpautan menggunakan akal sehat, fakta, kaidah, juga perkiraan sesuai ketentuan yang dibuat erat. Studi ini dilakukan demi mengevaluasi konsep-konsep yang berkaitan dengan variabel dan menemukan abstraksi yang berfungsi untuk memperkirakan suatu fenomena. Penelitian dilakukan demi melihat pengaruh pembelajaran *student team achievement division* dengan menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar murid mata pelajaran IPS. Populasi penelitian ini ialah murid SMP Nurul Hadina kelas VIII. Pengutipan sampel dilakukan secara berkelompok. Sampel yang dikutip pada observasi ini ialah murid kelas VIII Al-Hakim menjadi kelas kontrol dan murid kelas VIII Al-Wassi' menjadi kelas eksperimen.

Hasil Dan Pembahasan

Hasil belajar IPS murid kelas VIII sebelum menggunakan model pembelajaran *student team achievement division* menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar murid SMP Nurul Hadina.

Nana Sudjana berpendapat hasil belajar ialah kegiatan dengan bertujuan memprediksi seberapa baik siswa telah mencapai atau menguasai suatu tujuan pendidikan ditinjau dari hasil belajar yang mereka tampilkan sesuai mengalami kegiatan pembelajaran. Hasil belajar merupakan transfigurasi perilaku murid, melalui pengamatan dan di ukurlah transfigurasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan, transfigurasi yang dipahami sebagai perbaikan untuk perkembangan baik dari sebelumnya, seperti tidak paham menjadi paham, tidak berattitude sopan menjadi attitude sopan.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh peneliti di SMP Nurul Hadina Patumbak menunjukkan bahwa regu kontrol sebelum berikan tindakan pembelajaran nilai rata-rata hasil belajar pada saat *pre-test* sebesar 54,67, sesudah diberi tindakan pembelajaran ternyata mengalami kenaikan rata-rata hasil belajar ketika *post-test* ialah 61,33 untuk seluruh siswa. Hasil belajar IPS dengan model konvensional.

Hasil belajar IPS murid kelas VIII dengan model pembelajaran *student team achievement division* dengan menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar murid di SMP Nurul Hadina.

Pembelajaran *student team achievement division* dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya pada perguruan tinggi Jhon Hopkin dan merupakan metode pembelajaran simpel. *STAD* adalah pembelajaran kooperatif yang sangat simpel juga pembelajaran terbaik bagi seorang pendidik pemula yang memakai model kooperatif.

Hasil penelitian yang ditemukan peneliti di SMP Nurul Hadina Patumbak menunjukkan bahwa sebelum diterapkan tindakan pembelajaran *student team achievement division* menggunakan media *crossword puzzle* rata-rata nilai hasil belajar murid yaitu 61.83 dan setelah dilakukan pembelajaran *student team achievement division* menggunakan media *crossword puzzle* ternyata mengalami kenaikan rata-rata hasil belajar yaitu 82.0 bagi seluruh murid. Hal ini dapat membuktikan kalau hasil belajar IPS memakai model pembelajaran *student team achievement division* menggunakan media *crossword puzzle* sangat baik dibandingkan hasil belajar IPS menggunakan model konvensional.

Pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran *student team achievement division* menggunakan media *puzzle* pada materi kegiatan perdagangan serta pengaruhnya terhadap Indonesia dan ASEAN terhadap hasil belajar IPS kelas VIII di SMP Nurul Hadina

Pembelajaran *student team achievement division* menggunakan media *puzzle* ada beberapa manfaat media pembelajarannya menurut Sudjana salah satu manfaat media pembelajaran yaitu cara pembelajaran tentunya lebih bervariasi dengan memanfaatkan model-model pembelajaran, mengajar tidak selalu metode ceramah oleh guru, dengan media pembelajaran akan membantu guru menghemat tenaga dan membuat siswa tidak jenuh dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.

Pernyataan diatas berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti di SMP Nurul Hadina Patumbak memperlihatkan hasil uji *paired samples t test* pada data *post-test* didapatkan nilai $t_{hitung} = 36,874$ dan Sig.(2-tailed) bernilai 0,000. Untuk melihat nilai distribusi t_{tabel} diamatit sesuai df = 59 dengan tingkat signifikan $\alpha = 0.05$ adalah 1,671. Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($36,874 > 1,671$) dan Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hipotesis penelitian memberikan kesimpulan H_a diterima dan ditolak H_0 artinya: H_a = Terdapat pengaruh signifikan antara pembelajaran *student team Achievement division* menggunakan media *crossword puzzle* terhadap hasil belajar murid.

Berdasarkan hasil temuan peneliti di SMP Nurul Hadina, pembelajaran *student team achievement division* menggunakan media *puzzle* sangat tepat dipakai daripada pembelajaran konvensional untuk menangani rendahnya hasil belajar murid. Bisa dirangkumkan pembelajaran STAD menggunakan media *puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar kelas VIII murid SMP Nurul Hadina Patumbak Tahun Ajaran 2023/ 2024.

Dapat disimpulkan bahwa hubungan teori yang dikemukakan oleh Slavin dan Rusman terkait pembelajaran STAD dengan hasil studi peneliti saling berhubungan, dikarenakan hubungan tersebut telah dibuktikan dilapangan pada saat berlangsungnya penelitian. Selain itu, hubungan teori ini sangat penting untuk melihat bagaimana pengaruh signifikan dari teori *student team achievement division* terhadap hasil belajar murid. Teori diatas sesuai judul penelitian yang diadakan peneliti tentang pengaruh pembelajaran *student team achievement division* terhadap hasil belajar murid. rata-rata nilai hasil belajar murid pada saat *pre-test* yaitu 61.83 dan setelah dilakukan *post-test* rata-rata hasil belajar murid yaitu 82.00 untuk seluruh murid. Hal ini menyatakan adanya hubungan signifikan dari model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti saat melakukan penelitian.

Kesimpulan

Model pembelajaran *student team achievement division* menggunakan media *puzzle* memperoleh nilai rata-rata 82,00 dalam kategori baik. Model pembelajaran konvensional memperoleh rata-rata nilai 61, dalam kategori cukup. Terdapat pengaruh yang signifikan dan positif terhadap pembelajaran *student team achievement division* menggunakan media *puzzle* pada materi kegiatan perdagangan serta pengaruhnya terhadap Indonesia dan ASEAN. Dapat dilihat dari hasil uji *paired samples t test* pada data *post-test* didapatkan nilai $t_{hitung} = 36,874$ dan Sig.(2-tailed) bernilai 0,000. Untuk melihat nilai distribusi t_{tabel} dilihat berdasarkan df=59 dengan taraf signifikan $\alpha = 0.05$ adalah

1,671. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (36,874 > 1.671) dan Sig. (2-tailed) 0,000 < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Daftar Pustaka

- Ajeng Nurul Latifah Tri, dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Maps Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 2 Grati Indonesian. *Jurnal Of Social Edacution*. 2 (2), h.23.
- Ananda Rusdy and Amiruddin. 2017. Inovasi Penndidikan:Melejikan Potensi Teknologi Dan Inovasi Pendidikan. Medan: Widya Puspita, h. 3.
- Anissatul Mufarokah, Strategi dan Model-Model Pembelajaran (Tulungagung: STAIN Tulungagung Press, 2013) hal.65
- Ermita, Pargito and Pujiati. 2016. Penggunaan Media Scossword Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. Surabaya: Ar-Ruzz Media.
- Etin Solihatin dan Raharjo, Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007) hal. 4 Ibid., hal. 5
- Haidir Salim,. 2019. Penelitian Pendidikan (Metode, Pendekatan, Dan Jenis. Jakarta: Kencana, h. 22–23.
- Haidir Salim. 2017. Penelitian Pendidikan (Metode, Pendekatan, Dan Jenis. Jakarta: Kencana.
- Moh. Arif, Konsep Dasar Pembelajaran Sains, (Tulungagung: IAIN Tulungagung Press, 2014), hal. 100.
- Nurmawati, Evaluasi. 2016. Pendidikan Islam. Medan: Citapustaka, h. 53.
- Nurmawati, Evaluasi. 2016. Pendidikan Islam. Medan: Citapustaka, h. 53.
- Nurmawati. 2016. Evaluasi Pendidikan Islam. Medan: Citapustaka.
- Pargito Ermita and Pujiati. 2016. Penggunaan Media Scossword Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa. Surabaya: Ar-Ruzz Media, h. 4.
- Rahayu Noviati Pupung. 2017. Penerapan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. *Jurnal Pendidikan*. 1 (3), h. 22 .
- Rusdy, Ananda and Amiruddin. 2017. Inovasi Penndidikan: Melejikan Potensi Teknologi Dan Inovasi Pendidikan Medan: Widya Puspita.
- Slameto. 2010. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. 2010. Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta, h. 54.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D . Bandung: Alfabeta, h. 121–122.
- Tri , Ajeng Nurul Latifah, dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Maps Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 2 Grati Indonesian . *Jurnal Of Social Edacution*. 2 (2).
- Trianto, Mendesain Pembelajaran Inovatif-Progresif Konsep, Landasan dan implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (Jakara: KENCANA, 2010), hal. 22.
- Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007), h. 408 & 121.

- Mulyono Abdurrahman, Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), h. 38.
- Muhammad Uzer Usman, Menjadi Guru Profesional (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), h. 5.
- Sumadi Surya Subrata, Psikologi Pendidikan (Jakarta: Raja Grafindo Persada: 1995), h.249.