PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V^A SDN RANGKAH I TAMBAKSARI SURABAYA

Sri Widyanarti

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (email: sriwidya@gmail.com)

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengkaji aktivitas guru, tingkat aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS sebelum dan sesudah penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung, serta kendala yang dialami selama pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan metode kualitatif. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V^A SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, tes dan angket. Hasil pengumpulan data dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskripsi kualitatif. Pada kegiatan pembelajaran, aktivitas guru mengalami peningkatan skor rata-rata 75% pada siklus I, 81,9% pada siklus II, dan 90,29% pada siklus III. Pada aktivitas siswa mengalami peningkatan skor rata-rata 66,07% pada siklus I, 76,78% pada siklus II, dan 87,50% pada siklus III. Pada hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan skor rata-rata 40% pada observasi awal, 46,66% pada siklus I, 66,67% pada siklus II, dan 86,67% pada siklus III. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung dalam peajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V^A SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya.

Kata Kunci : *IPS, media puzzle, model pembelajaran langsung*

Abstract: *The background of this research is using social studies which frequently present verbally and not using media learning. it causes the student is not utmost attention to their teacher explanation so, the outcome of social studies is un-vaunted (low)The purpose of this research to examine teacher activity, student activity level and student learning outcomes on social studies before and after using media puzzle in direct learning and kinds of hindrance during learning. This research uses design research in action class by using qualitative method. The subject in this research is the Student class V^A SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya which total of 30 students. The method of data collection by using the observation, test and angket method. The outcome of data collection is analyzed by using technique of qualitative descriptive analyses. On learning activity, teacher activity experienced improving score on average of 75 % in circle I. 81,9 in circle II and 90,29 in circle III. On student activity experienced improving score which average of 66,07 % in circle I, 76,78 % in circle II and 87,5 % in circle III. On learning outcome also experienced improving which average of score 40 % on initial observation 46% in circle, 66,67 % in circle II and 86,67 % in circle III, from above result, could be concluded that using media puzzle in direct learning in social studies is able to improve the student learning outcome for student class V^A SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya*

Keyword : *Social Studies, media puzzle, direct learning model*

PENDAHULUAN

Pendidikan harus mampu membekali guru agar memiliki pengetahuan tentang ilmu-ilmu sosial secara memadai. Dengan bekal itu diharapkan guru dapat mencari, mengevaluasi dan menggunakan berbagai sumber belajar. Di samping itu, guru juga harus memiliki pengetahuan tentang karakteristik dan kemampuan siswa. Kegairahan untuk mengajarkan IPS di SD yang kemudian timbul merupakan hasil konkret dari apresiasi dan pemahamannya tentang IPS dan kegunaannya bagi siswa SD.

Namun pada kenyataannya, dari hasil refleksi pembelajaran IPS kelas VA SDN Rangkah I

Tambaksari Surabaya ditemukan bahwa pembelajaran IPS lebih sering disajikan secara verbal (lisan), tidak menggunakan media pembelajaran sehingga sulit dipahami siswa, jarang berinteraksi dengan siswa, jarang memberi kegiatan kelompok/diskusi, serta kegiatan pembelajaran didominasi oleh guru. Dampak dari kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru (menggunakan metode ceramah) siswa menjadi pasif, mereka sekedar duduk mendengarkan penjelasan guru, tidak ada interaksi belajar antara siswa dengan siswa dalam kerja sama, dan cenderung bosan sehingga kurang memperhatikan penjelasan guru. Hasil belajar pada mata pelajaran IPS yang rendah dapat dilihat dari jumlah

persentasi dimana 60 % siswa mendapatkan nilai di bawah KKM, sedangkan nilai KKM yang ditetapkan yaitu 70. Pola pembelajaran demikian kurang sesuai dengan harapan kurikulum IPS SD. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran IPS kelas VA SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Peneliti mengajukan solusi perbaikan pembelajaran IPS tersebut dengan menerapkan penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung.

Peneliti memilih menggunakan media puzzle dalam pembelajaran karena media puzzle merupakan salah satu permainan yang bersifat edukatif yang bermanfaat untuk: (1) meningkatkan ketrampilan kognitif, (2) meningkatkan ketrampilan motorik halus, (3) melatih kemampuan menalar, (4) melatih kesabaran, (5) meningkatkan ketrampilan sosial. Sedangkan dipilihnya model pembelajaran langsung karena model pembelajaran langsung karena beberapa alasan, antara lain : (1) ada alat yang didemonstrasikan; dan (2) harus mengikuti tingkah laku mengajar (sintaks).

Bertolak dari latar belakang yang telah dikemukakan tadi, peneliti memilih judul skripsi "Penggunaan Media Puzzle dalam Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS Kelas VA SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya". Penelitian ini akan dilaksanakan melalui penelitian tindakan kelas (PTK) pada mata pelajaran IPS.

Berdasarkan uraian latar belakang, Maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut : (1) Bagaimanakah aktivitas guru selama penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VA SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya ? (2) Bagaimanakah aktivitas siswa selama penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VA SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya ? (3) Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VA SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya ? (4) Bagaimanakah respon siswa terhadap penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung pada mata pelajaran IPS kelas VA SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya ? Adapun tujuan penelitian adalah : (1) Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas guru selama penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VA SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya. (2) Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas

siswa selama penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VA SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya. (3) Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VA SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya. (4) Untuk mendeskripsikan respon siswa kelas VA SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya dalam penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung pada mata pelajaran IPS SD.

Hakekat Pembelajaran IPS di SD. Pengertian IPS. Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.

Model Pembelajaran Langsung. (1) Pengertian model pembelajaran Langsung. Model pembelajaran langsung atau direct instruction adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah (Julianto, dkk, 2011:6) (2) Langkah-langkah Model Pembelajaran Langsung. Langkah-langkah model pembelajaran langsung menurut Kardi dan Nur (dalam Trianto, 2011:47) meliputi tahapan sebagai berikut: (1) menyampaikan tujuan dan menyiapkan siswa, (2) presentasi dan demonstrasi, (3) mencapai kejelasan, (4) melakukan demonstrasi, (5) mencapai pemahaman dan penguasaan, (6) berlatih, (7) memberikan latihan terbimbing, (8) mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, dan (8) memberikan kesempatan latihan mandiri.

Media Pembelajaran (1) Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajar-an termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain (Joyce dalam Trianto, 2007:3). (2) Pengertian Media Puzzle. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia puzzle adalah "tekateki". Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Puzzle merupakan kepingan tipis yang terdiri dari 2-3 atau

lebih potongan yang terbuat dari kayu atau lempeng karton. Dengan terbiasa bermain puzzle lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tenang, tekun dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu. Kepuasan yang didapat saat anak menyelesaikan puzzle pun merupakan salah satu pembangkit motivasi anak untuk hal-hal yang baru.

Hasil Belajar (1) Pengertian hasil belajar Hamalik (2001 : 159) menjelaskan hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya dan perubahan tingkah laku siswa. Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan (Suprijono, 2007 : 5).

METODE

Penelitian ini menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Populasi dan Sampel (sasaran penelitian) Lokasi penelitian adalah siswa kelas VA SDN Rangkah I Kecamatan Tambaksari Surabaya. Sekolah ini memiliki 11 ruang kelas mulai dari kelas I sampai kelas VI. Yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VA pada mata pelajaran IPS dengan jumlah 30 siswa yang terdiri 15 Siswa laki-laki dan 15 Siswa perempuan.

Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen (a) Teknik Pengumpulan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini, yaitu teknik observasi, tes dan angket. Adapun penjelasannya sebagai berikut: (1) Observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Arikunto, 2009:30) dalam penelitian ini, digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. (2) Tes adalah instrument untuk mengumpulkan data prestasi belajar peserta didik, baik lisan, tertulis maupun perbuatan (Mulyasa, (2009:69). Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan media puzzle dalam model pembelajaran langsung. (3) Angket adalah daftar pertanyaan yang disusun untuk mengumpulkan informasi tertentu dan diisi oleh responden atau sumber informasi yang diinginkan, (Aqib, 2009:76). Untuk mengetahui keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran.

Hasil pengumpulan data perlu diadakan analisis data atau pengolahan data. Untuk analisis datanya peneliti menggunakan teknik analisis deskripsi kualitatif maksudnya adalah dalam penelitian ini hanya menggambarkan objek permasalahan untuk mencapai kejelasan masalah yang akan dibahas. Akbar (2010 : 13) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang datanya berupa kata-kata atau pernyataan-pernyataan (yang diperoleh mela-lui wawancara,

observasi, dll) dan data tersebut akan dianalisis secara kualitatif dengan tujuan untuk menemukan makna dibalik berbagai peristiwa atau masalah yang tampak dideskripsikan berdasarkan pendapat para siswa, kemudian data tersebut diolah dan dianalisis. (a) Analisis data hasil observasi. Data hasil observasi aktivitas guru dan siswa dianalisis menggunakan data secara deskriptif kualitatif dengan menggunakan rumus: Keterangan : P = persentase aktivitas guru dan siswa f = banyaknya aktivitas guru/siswa yang muncul N = munculnya aktivitas keseluruhan (b) Analisis data hasil belajar. Analisis data kuantitatif ini diperoleh dari hasil belajar siswa yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman diperoleh siswa terhadap materi pelajaran. Peneliti menjumlahkan Nilai yang diperoleh siswa selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata (Aqib, dkk., 2010:40). Nilai rata-rata. Keterangan : M = Mean (nilai rata-rata) $\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa N = Jumlah siswa. c) Analisis data hasil angket. Untuk menganalisis data dari hasil responden siswa dengan menarik kesimpulan yang didasarkan pada persentase, frekuensi siswa yang memberikan jawaban yang sama bagi dengan banyaknya siswa dikali 100 % dengan rumus Keterangan: P = Persentase f = Frekuensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data aktivitas guru Dalam pembelajaran IPS di kelas VA SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya, pembelajaran sering disajikan secara verbal (lisan) tanpa menggunakan media didominasi oleh guru. Data aktivitas siswa. Aktivitas siswa menjadi rendah seperti siswa pasif, duduk mendengarkan penjelasan guru, tidak ada interaksi belajar antar siswa dengan siswa dalam kerjasama, dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Guru yang masih menerapkan metode ceramah yang mengakibatkan siswa kurang memperhatikan materi yang diajarkan oleh guru, menganggap mengikuti pelajaran hanya sekedar rutinitas untuk mengisi presensi, mencari nilai, ngobrol di kelas, dan tanpa diiringi kesadaran untuk menambah wawasan, memperdalam ilmu, ataupun mengasah keterampilan. Data hasil belajar siswa kelas VA SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya berdasarkan hasil temuan awal nilai rata-rata kelas yang diperoleh hanya 59,5 .

Hasil Penelitian

Data hasil PTK pada Siklus I. Hasil Observasi (a) Data aktivitas guru pada siklus I. Daftar pengamatan yang dilakukan oleh pengamat dalam hal ini adalah rekan sejawat dengan menggunakan instrument terstruktur berupa lembar pengamatan pelaksanaan RPP. Adapun hasil pengamatan terhadap aktivitas guru pada siklus I yang diperoleh 75 %

Hasil pengamatan aktivitas siswa pada siklus I selama mengikuti proses pembelajaran dengan penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung prosentase yang diperoleh 66,07%. Hasil Belajar siswa pada Siklus I melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle dalam model pembelajaran langsung nilai rata-rata kelas yang diperoleh 64,33 belum mencapai KKM. Hasil angket respon siswa terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung siswa yang menjawab nilai ya mendapatkan prosentase 63% dan yang menjawab tidak memperoleh prosentase 37%. Berdasarkan hasil refleksi, kemudian dilakukan perbaikan rancangan pembelajaran untuk dilaksanakan pada siklus II.

Data hasil PTK Siklus II. Data yang diperoleh selama siklus II adalah sebagai berikut: (a) Data Aktivitas Guru pada Siklus II. Data aktivitas guru diperoleh dari hasil pengamatan observer selama proses pembelajaran melalui penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung diperoleh prosentase sebesar 81,9%. Adapun data aktivitas siswa yang diperoleh melalui penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung adalah 76,78%, nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa melalui penggunaan media puzzle mencapai 67,5, dengan mencapai nilai ketuntasan sebesar 66,67%. Bila dilihat dari nilai rata-rata kelas sudah mengalami peningkatan namun belum mencapai KKM. Untuk mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung dilakukan angket terhadap siswa. Hasil angket yang menjawab ya sebesar 70,67% dan yang menjawab tidak sebesar 29,3%.

Setelah data hasil observasi dan tes dianalisis, selanjutnya peneliti bersama observer melakukan refleksi melalui diskusi tentang aspek-aspek apa saja yang sudah berhasil dan belum berhasil, dan kemudian menentukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Data hasil PTK Siklus III. Data hasil Observasi yang diperoleh selama siklus III adalah sebagai berikut: (a) Data Aktivitas Guru pada Siklus III. Data aktivitas guru diperoleh dari hasil pengamatan observer selama proses pembelajaran melalui penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung diperoleh prosentase sebesar 90,29%. Adapun data aktivitas siswa yang diperoleh melalui penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung adalah 87,5%, nilai rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa melalui penggunaan media puzzle mencapai 73,33, dengan mencapai nilai ketuntasan sebesar 86,6%. Nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan dan mencapai KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Untuk mengetahui respon siswa terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan penggunaan media puzzle dalam model

pembelajaran langsung dilakukan angket terhadap siswa. Hasil angket yang menjawab ya sebesar 85% dan yang menjawab tidak sebesar 15%. Dari hasil angket yang mencapai 85% menjawab ya berarti saat pembelajaran melalui penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung apa yang disampaikan guru saat pembelajaran sudah sesuai dengan materi yang disampaikan.

Berdasarkan hasil refleksi yang telah dipaparkan, aktivitas guru dan siswa serta hasil belajar siswa kelas VA SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya pada siklus III telah mencapai target yang ditentukan yaitu 80%. Oleh karena itu, peneliti tidak perlu melanjutkan penelitian ke siklus selanjutnya.

Pembahasan

Pada pembahasan ini akan disajikan bagaimana keberhasilan penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS kelas VA SDN Rangkah I Tambaksari Surabaya. Pembahasan ini meliputi keempat aspek yaitu aktivitas guru selama proses pembelajaran, aktivitas siswa selama proses pembelajaran, hasil belajar siswa, dan angket siswa. Apabila keempat aspek tersebut memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang sudah ditentukan, maka penelitian ini dikategorikan berhasil.

Data aktivitas guru selama siklus I sampai dengan siklus III berikut ini: pada siklus I mencapai 75%, siklus II mencapai 81,90%, dan siklus III mencapai 90,29%. Adapun aktivitas siswa selama siklus I sampai siklus III berikut : siklus I mencapai 66,07%, siklus II mencapai 76,78%, dan siklus III mencapai 87,50%. Untuk hasil belajar siswa mulai penemuan awal sampai dengan siklus III berikut: temuan awal mencapai 40%, siklus I mencapai 46,67, siklus II mencapai 67,5%, dan siklus III mencapai 86,67%.

PENUTUP

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa: (1) aktivitas guru saat proses pembelajaran berlangsung melalui penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung dapat meningkatkan motivasi belajar siswa; (2) aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung melalui penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung mengalami peningkatan dalam pelajaran IPS; (3) hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS mengalami peningkatan melalui penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung. (4) Kendala yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media puzzle dalam model pembelajaran langsung

terjadi karena. siswa belum terbiasa dengan kegiatan pembelajaran langsung serta siswa belum terbiasa menggunakan media puzzle. Namun kendala-kendala tersebut dapat diatasi melalui bimbingan guru selama pembentukan kelompok, selama diskusi berjalan, dan selama siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas maka peneliti ingin memberikan masukan berupa saran-saran yang bersifat konstruktif demi peningkatan kualitas pembelajaran dan peningkatan kreatifitas siswa. Saran tersebut antara lain: (1) Guru lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran serta mengembangkan media dan model pembelajaran agar dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. (2) Guru hendaknya memfasilitasi siswa untuk selalu berinteraktif dengan teman maupun guru agar dapat mengatasi kesulitan pemahaman materi selama pembelajaran dan meningkatkan kompetensi yang sehat.(3) Dalam pembelajaran hendaknya guru lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran agar hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS meningkat. (4) Dalam menggunakan media pembelajaran, guru senantiasa memberikan bimbingan dan pengarahan kepada siswa dengan tujuan agar siswa lebih memahami materi yang diberikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, k. Lif dan Amri, Sofan. 2011. Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Akbar, Sa'dun. 2010. Penelitian Tindakan Kelas Filosofis, Metodologi & Implementasi. Yogyakarta: Cipta Media.
- Arikunto, Suharsini, dkk. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal, dkk. 2009. Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru. Bandng: CV. Yrama Widya.
- Cahyo, Agus N, 2011, Gudang Permainan Kreatif Khusus asah Otak Kiri Anak. Jakarta: FlashBooks.
- Depdiknas. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Mata Pelajaran IPS. Jakarta: Depdikbud.
- Gunawan, Rudi. 2011. Pendidikan IPS Filosofis, Konsep dan Aplikasi. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, Oemar. 1982. Media Pendidikan. Bandung: Alumni/1982/Bandung.
- [Http://duniaanakcerdas.com.puzzle-2.html](http://duniaanakcerdas.com/puzzle-2.html)
- [Http://syukronsahara.blogspot.com/2011/05/penggunaan-media-games-puzzle.html](http://syukronsahara.blogspot.com/2011/05/penggunaan-media-games-puzzle.html)
- Julianto, dkk. 2011. Teori dan Implementasi Model-model Pembelajaran Inovatif. Surabaya: Unesa University Press.
- Kosasi. 1995. Buku Pedoman Guru Pengajaran IPS. Bandung: IKIP Bandung.
- Kusnandar. 2011. Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Rajawali Press.
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Nur, Muhamad. 2011. Model Pengajaran Langsung. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika Sekolah Unesa Kampus Unesa.
- Sadiman, Arief. S, dkk. 2011. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sapriya. 2011. Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Somantri, Muhammad Numan. 2011. Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sudjana, Nana. 2009. Dasar-Dasar Protes Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algesiondo.
- Suhanadji dan Waspodo Tjipto. 2003. Pendidikan IPS. Surabaya: Insan Cendekia.
- Suprijono, Agus. 2012. Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Triano. 2011. Mendisain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- www.kafebalita.com/content/articles/topic/pendidikan/27/3/2012