

DAFTAR PUSTAKA

- A. Bakar, Rosdiana. (2015). *Dasar-dasar pendidikan*. Medan: CV. Gema Ihsani
- Agustina, Kholid (dkk). (2017). *Penerapan media games puzzle berorientasi IPA Lesson Study Kelas IV C di SDN Tunjungsekar 1 malang, Transformasi Pendidikan Abad 21 Tema: 6*. No. 26, ISBN : 978-602-71836-6-7
- Bahri Djamarah, Syaiful (dkk). (2013). *Strategi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Gani Jamora, Abdul. (2017). *Pendidikan Islam dalam Catatan Sejarah*. Yogyakarta: Magnum Pusaka Utama
- Ibda, Hamidulloh. (2017). *Media Pembelajaran Berbasis Wayang*. Semarang: Pilar Nusantara
- Ibnu, Hajar Atsaqolani. *Kitab fathul Bari Syarah Shahih Bukhari*
- Jalaluddin, Asy-Syuyuthi. (2009). *Tafsir Jalalin*. Pustaka Al-Hiayah, Tasikmalaya
- Jalinus, Nizwardi (dkk). (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Latifatul Fajriah, Ela. *Skripsi. Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN 01 Sumberrejo Kota gajah*. (Metro, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2017)
- Nadia Faradibah, Elminaro. *Skripsi. Pengembangan Media Puzzle Materi Sistem Pencernaan Manusia Terhadap Pemahaman konsep pada siswa kelas V Kersikan 1 Bangil Kabupaten Pasuruan. Malang*. (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2019)

- Mahnun, (dkk). (2017). *Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)*. vol 37. No 1
- Mahardika, (dkk). *Permainan edukatif dengan media puzzle mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 tahun TK Islamiyah*, (<http://jurnal.untan.ac.id/index.php./jdpdp/article/download/3631/3640/>)
- Masluhah, Khusnul. (2013). *Penggunaan Media Puzzle Untuk meningkatkan Hasil belajar IPS Pada siswa kelas V SDN Klantingsari I Tarik Sidoarjo*. jurnal PGSD Vol 01, No. 02
- Ramli, M. (2015). *Media Pembelajaran dalam Perspektif Al-Qur'an dan Al-Hadits*. Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah IX Kalimantan Volume 13 no. 23
- Rianto, Yatim. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif dan Kuantitatif*. Salim dan Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan dan Jenis*. Jakarta:Kencana
- Rumakhit, Nur. (2017). *Pengembangan media Puzzle untuk pembelajaran Materi Mengidentifikasi beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan kelas IV*. Vol 01 no. 02, ISSN : AAAA-AAAA
- Salim. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media
- Satrianawati. (2018). *Media dan sumber belajar*. Yogyakarta: VC BUDI UTAMA
Surabaya : UNESA University Press
- Shinta Ayu. (2014). *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Jakarta: Diva Press

- Sudjana, Nana dan ahmad Rivai. (2010). *Media pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sumiharsono, Rudy (dkk). (2017). *Media Pembelajaran*. Surabaya: CV Pustaka Abadi
- Sulthon. (2016). *Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan Bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI)*. vol. 4, No. 1
- Sucahyo ,Danang dan Supriyono. (2015). *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar*. Surabaya: PGSD FIP Univesitas Negeri Surabaya. Vol 1
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Syah, Muhibbin. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Tafonao, Talizaro. (2018). *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Vol 2. No 2
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun (2003), Tentang Sistem Pendidikan Nasional: Fokusmedia

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Daftar Pendidik dan Tenaga Pendidik SDN 0701 Rotan Sogo

No	Nama	NIP/NUPTK	L/P	JABATAN
1	HEFFI KHAIRATI SIREGAR, SP.d	198603042009042004	P	Kep. Sekolah
2	TIAMSU HASIBUAN	196412311986042017	P	Guru kelas
3	Hj. RATISAH, S.Pd,I	19641231198404 2007	P	Guru kelas
4	ROSLINA NASUTION, S.Pd.I	19661010 1987122 004	P	Guru Agama
5	ZULKHAIDAR HASIBUAN, S.Pd	19810911200604 2022	P	Guru kelas
6	NURKHOIRIAH SIREGAR, S.Pd.I	197710112008012 002	P	Guru kelas
7	NETTI WARDANI, S.Ag	19701120201412 2001	P	Guru kelas
8	SYAHRUDDIN PASARIBU	19850610 2014121002	L	Guru kelas
9	SITI ROHAYA LUBIS, S.Pd.I	7937764665300102	P	Guru kelas
10	NETTY HERAWATI HASIBUAN, S.Pd.I	0443764665300073	P	Guru kelas
11	YUSNIA HASIBUAN, S.Pd	9960764666210052	P	Guru kelas
12	RIZAL EFENDI DAMANIK, S.Pd.I	6242764665130173	L	Guru kelas

13	ARMAN SADDAM HASIBUAN, S.Pd.I	8448766667130093	L	Guru kelas
14	NUR HAMIDAH, S.Pd.I	3342765666230343	P	Guru kelas
15	MUHAMMAD SABIRIN LUBIS, S.Pd	2247773674130063	L	G. Olah Raga
16	IKHWAN LUBIS, S.Sy	-	L	Operator



LAMPIRAN II

Data Peserta Didik SDN 0701 Rotan Sogo

No	Uraian	Detail	Jumlah	Total
1	Kelas I	L	27	60
		P	33	
2	Kelas II	L	17	38
		P	21	
3	Kelas III	L	36	66
		P	30	
4	Kelas IV	L	28	56
		P	28	
5	Kelas V	L	34	68
		P	34	
6	Kelas VI	L	29	57
		P	28	
Jumlah				345

LAMPIRAN III

**PEDOMAN WAWANCARA IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA
PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN IPA MATERI KERANGKA
MANUSIA KELAS IV SDN 0701 ROTAN SOGO**

Nama guru : Syahrudin Pasaribu, S.Pd

Hari/Tanggal : Rabu, 28 Juli 2021

Pertemuan ke : 1

Waktu : 08:30-09:30

Tempat : SDN 0701 Rotan Sogo

No	Daftar Pertanyaan	Catatan
1	Bagaimana tanggapan ibu sebagai pendidik mengenai penggunaan media ketika proses pembelajaran ?	
2	Media apa saja sebelumnya yang sudah pernah ibu gunakan ketika proses pembelajaran khususnya pembelajaran IPA ?	
3	Apakah ibu sebelumnya tahu apa itu media puzzle ?	

4	Apakah ibu sebelumnya sudah tahu apa saja tahapan-tahapan penggunaan media puzzle ?	
---	-------------------------------------------------------------------------------------	--



LAMPIRAN IV

PEDOMAN OBSERVASI IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN IPA MATERI KERANGKA MANUSIA KELAS IV SDN 0701 ROTAN SOGO

Nama Guru : Syahrudin Pasaribu, S.P

Hari/Tanggal : Kamis, 29 Juli 2021

Pertemuan ke : 2

Waktu : 08:30-09:30

Tempat : SDN 0701 Rotan Sogo

No	Tahapan Penggunaan Media <i>Puzzle</i>	Guru kelas IV
1	Guru terlebih dahulu membuka kelas seperti biasa yaitu membuka kelas dengan menggunakan ketrampilan membuka dan menutup.	√
2	Guru menjelaskan pembelajaran IPA tentang materi kerangka manusia.	√
3	Guru menampilkan potongan <i>puzzle</i> kepada siswa yang sudah disiapkan terlebih dahulu, kemudian guru memperagakan	

	dengan menyusun potongan <i>puzzle</i> didepan kelas kepada siswa terlebih dahulu tentang materi kerangka manusia yang sudah dijelaskan guru sebelumnya.	√
4	Guru membagi siswa menjadi 3 kelompok.	√
5	Guru menjelaskan aturan bermain dalam menyusun <i>puzzle</i> , yaitu seluruh siswa ikut serta dalam menyusun <i>puzzle</i> dan jangka waktu penyusunan selama 15 menit.	√
6	Guru membagi potongan-potongan media <i>puzzle</i> setiap kelompok.	√
7	Guru meminta siswa untuk menyusun potongan <i>puzzle</i> .	√
8	Guru meminta setiap perwakilan kelompok menampilkan <i>puzzle</i> yang sudah mereka susun didepan kelas.	√

9	Guru menjelaskan kembali materi kerangka manusia dengan media <i>puzzle</i> yang sudah disusun siswa.	√
10	Guru memberikan sebuah LKS kepada siswa yang kemudian dijawab oleh siswa.	√
11	Guru bersama siswa mengevaluasi bersama-sama LKS yang sudah siswa jawab.	√
12	Guru menguatkan kembali materi yang sudah dipelajari dengan menampilkan <i>puzzle</i> yang disusun oleh siswa.	√
13	Guru menutup pembelajaran dengan meminta siswa membaca 1 suroh pendek, kemudian mengucapkan salam.	√

LAMPIRAN V

PEDOMAN OBSERVASI IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN IPA MATERI KERANGKA MANUSIA KELAS IV SDN 0701 ROTAN SOGO

Nama : Siswa kelas IV

Hari/Tanggal : Kamis, 29 Juli 2021

Pertemuan ke : 2

Waktu : 08:30-09:30

Tempat : SDN 0701 Rotan Sogo

No	Respon Siswa	Siswa kelas IV
1	Siswa merasa senang dan bersemangat ketika pembelajaran berlangsung	√
2	Menumbuhkan rasa kebersamaan antar siswa	√
3	Menumbuhkan semangat kerja sama dalam tim	√
4	Memudahkan siswa memahami materi	√
5	Meningkatkan hasil belajar siswa	√
6	Siswa menjadi multi-aktif	√

LAMPIRAN VI

PEDOMAN WAWANCARA IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA

PUZZLE DALAM PEMBELAJARAN IPA MATERI KERANGKA

MANUSIA KELAS IV SDN 0701 ROTAN SOGO

Nama guru : Syahrudin Pasaribu, S.Pd

Hari/Tanggal : Jum'at, 30 Juli 2021

Pertemuan ke : 3

Waktu : 08:30-09:30

Tempat : SDN 0701 Rotan Sogo

No	Daftar Pertanyaan	Catatan
1	Apa yang ibu rasakan ketika sudah mengimplementasikan penggunaan media <i>puzzle</i> khususnya dalam pembelajaran IPA materi kerangka manusia?	
2	Apakah ada hambatan yang ibu rasakan ketika mengimplementasikan penggunaan media <i>puzzle</i> dalam pembelajaran khususnya materi kerangka manusia ?	
3	Apakah dengan menggunakan media <i>puzzle</i> ketika pembelajaran IPA berlangsung membantu proses pembelajaran ?	
4	Ketika ibu mengimplementasikan penggunaan	

	media puzzle respon apa yang ibu lihat terhadap peserta didik ?	
5	Setelah ibu mengajar menggunakan media <i>puzzle</i> apakah berpengaruh terhadap peningkatan nilai siswa ?	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN

LAMPIRAN VII

PEDOMAN WAWANCARA IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* DALAM PEMBELAJARAN IPA MATERI KERANGKA MANUSIA KELAS IV SDN 0701 ROTAN SOGO

Nama Siswa : kelas IV

Hari/Tanggal : Jum'at, 30 Juli 2021

Pertemuan ke : 3

Waktu : 08:30-09:30

Tempat : SDN 0701 Rotan Sogo

No	Daftar Pertanyaan	Catatan
1	Bagaimana perasaanmu ketika belajar dikelas?	
2	Apa yang kamu rasakan ketika menyusun <i>puzzle</i> ?	
3	Apakah kamu merasakan kesulitan menyusun <i>puzzle</i> ?	
4	Apakah kamu mengerti/paham bagian-bagian dari kerangka manusia setelah menyusun <i>puzzle</i> ?	

LAMPIRAN VIII

PEDOMAN WAWANCARA DENGAN KEPALA SEKOLAH SDN 0701

ROTAN SOGO

No	Daftar Pertanyaan	Cantatan
1	Bagaimana tanggapan ibu mengenai penggunaan media pembelajaran ?	
2	Apakah media pembelajaran sudah diimplementasikan penggunaannya di SDN 0701 Rotan Sogo khususnya kelas IV	
3	Menurut ibu media apa saja yang sudah pernah di implementasikan kegunaannya di SDN 0701 Rotan Sogo khususnya kelas IV	
4	Apakah upaya yang ibu lakukan supaya pendidik menerapkan penggunaan media dalam proses pembelajaran?	
5	Menurut ibu solusi apa yang cocok digunakan untuk menambah wawasan pengerahuan pendidik mengenai penggunaan media pembelajaran?	
6	Apakah ibu setuju apabila setiap pembelajaran	

	IPA selalu menggunakan media pembelajaran?	
--	--------------------------------------------	--



LAMPIRAN IX

LEMBAR KERJA SISWA (LKS) KELAS IV

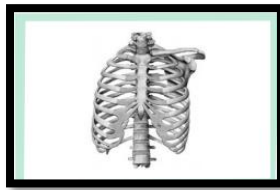
Nama :

Kelas :

1. Coba sebutkan 3 bagian-bagian rangka kepala.....
2. Rangka anggota gerak terbagi dua, yaitu anggota gerak atas dan bawah atau sering disebut anggota gerak..... Dan.....
3. Pada gambar dibawah ini, merupakan gambar kerangka manusia bagian.....



4. Pada gambar dibawah ini, merupakan gambar kerangka manusia bagian.....



5. Coba sebutkan satu fungsi rangka yang kamu ketahui.....

LAMPIRAN X

DOKUMENTASI

Wawancara dengan guru Kelas IV



Wawancara dengan siswa kelas IV





Observasi penggunaan media puzzle di kelas IV



Siswa menyusun puzzle



Wawancara dengan Kepala Sekolah SDN 0701 Rotan Sogo



SUMATERA UTARA MEDAN