



Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPS

Yola Vahira¹, Emelda Thesalonika², Radode Kristianto Simarmata³

^{1,2,3}Universitas Nommensen HKBP Nommensen Pematangsiantar

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima 18 Agustus 2024
Direvisi 30 September 2024
Revisi diterima 27 Oktober 2024

Kata Kunci:

Media *Puzzle*,
Minat Belajar Siswa,
IPS.

Puzzle Media,
Student Learning Interest,
Social Studies

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran *puzzle* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada tema 3 subtema 1 tentang interaksi sosial. Penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri 124385 Pematangsiantar, Kec. Siantar Timur. Metode penelitian eksperimen dan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian hanya menggunakan satu kelompok saja, untuk teknik penelitian dengan menggunakan desain One Group Pretest-Posttest. Sampel penelitian ini berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 8 laki laki dan 12 perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, angket dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, uji koreksi produk moment dan uji T. Hasil data penelitian diperoleh nilai pretest dan posttest siswa dengan rata rata pretest 45,93 dan rata rata posttest 89,18. Berdasarkan hasil uji korelasi produk moment yang dipakai untuk mengukur minat belajar siswa sebelum dan setelah proses belajar mengajar pada kategori diperoleh skor rata rata 0,671 termasuk dalam kategori kuat dan telah teridentifikasi H_a dan H_o yang menunjukkan adanya dampak media *puzzle* terhadap minat belajar siswa dengan skor nilai t_{hitung} 3,830 yang artinya $>$ dari nilai t_{tabel} 2,100.

ABSTRACT

The aim of this research is to find out whether there is an influence of puzzle learning media on students interest in learning in social studies subjects in theme 3, subtheme 1 about social interaction. This research was conducted at UPTD SD Negeri 124385 Pematangsiantar, Kec. Siantar Timur. Experimental research methods and quantitative approaches. The research design only uses one group, the research technique uses a One Group Pretest-Posttest design. The sample for this research consisted of 20 students consisting of 8 men and 12 women. The data collection techniques used were observation, questionnaires and documentation, while data analysis used the normality test, product moment correction test and T test. The result of the research data obtained student pretest and posttest scores with a pretest and posttest scores with a pretest average of 45,93 and a posttest average of 89,18. Based on the results of the product moment correlation test which was used to measure students interest in learning before and after the teaching and learning process in the category and H_a and H_o were identified, which shows that there is an impact of puzzle media on students interest in learning with a t_{count} score 3,830 which means $>$ the

t_{table} value of 2,100.

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Penulis Koresponden:

Radode Kristianto Simarmata
Universitas Nommensen HKBP Nommensen Pematangsiantar
Jl. Jl. Sangnawaluh No.4, Siopat Suhu, Kota Pematang Siantar, Sumatera Utara
radodesimarmata0@gmail.com

How to Cite: Vahira, Thesalonika, and Simarmata. (2024). Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPS. *Indonesian Journal of Teaching and Learning*, 3(4), 220-229,. <https://doi.org/10.56855/intel.v3i4.1208>

PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan salah satu faktor determinan keberhasilan akademik. Dalam konteks pendidikan dasar, peningkatan minat siswa dalam mata pelajaran IPS sangat diperlukan untuk membangun fondasi pemahaman sosial yang baik. Penelitian ini berfokus pada penerapan media *puzzle* untuk menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran. Pendidikan dapat diperoleh dari lembaga formal maupun non formal (Puspitasari et al., 2019). Proses pendidikan secara formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran disekolah, aktivitas belajar siswa dengan sungguh-sungguh yang menerapkan beberapa aspek dalam kegiatan pembelajaran seperti, aspek intelektual, emosional dan sosial (Anisah et al., 2020).

Proses pembelajaran di kelas tentunya guru sering menghadapi adanya siswa yang tidak dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, seperti siswa yang memiliki minat belajar yang rendah. Proses pembelajaran harus dirancang sesuai dengan minat siswa agar menarik minat belajar siswa, sehingga proses pembelajaran yang terjadi tidak monoton, peserta didik yang mempunyai minat belajar akan mempunyai dorongan (motivasi) yang kuat untuk belajar, peserta didik yang merasa senang untuk belajar minatnya akan lebih semangat atau motivasi belajarnya akan tinggi dan akan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik jika dibandingkan dengan peserta didik yang kurang antusias (tidak mempunyai minat) terhadap pembelajaran.

Minat pada hakikatnya adalah menerima hubungan antara diri sendiri dengan diri sendiri dengan orang lain. Menurut Rahmi & Alfurqan (2021) minat adalah suatu pemusatan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, kesenangan hati, keinginan yang tidak disengaja yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (lingkungan), semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar pula hubungan tersebut. Penggunaan media pembelajaran tentunya mempengaruhi minat belajar siswa. Jika model dan media yang digunakan tepat maka dengan sendirinya minat belajar siswa tersebut akan meningkat pula. Thesalonika et al. (2021)

mengatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya informasi pembelajaran yang di sampaikan.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media pembelajaran *puzzle*. Menurut Bahar dan Risnawati (Sirait et al., 2023) mengatakan bahwa media *puzzle* dapat diterapkan pada objek model tiruan yang merangsang keterampilan motorik halus siswa dan dapat dimainkan dengan mendekonstruksi pasangan potongan *puzzle* berdasarkan pasangan alat untuk game edukasi serupa. *Puzzle* menggunakan bahan-bahan yang cukup beragam, yaitu terbuat dari kayu, kertas, plastik, karet, busa, dan lain sebagainya. Media *puzzle* ini suatu permainan yang menyusun sebuah potongan-potongan gambar agar terciptanya suatu gambar yang utuh dan dapat membantu siswa untuk melatih kesabaran, kekompakkan, dan kerjasama. Penelitian ini sejalan dengan kebijakan pemerintah yang mendorong penggunaan media dan teknologi dalam pembelajaran, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi guru dan pembuat kebijakan untuk mengimplementasikan metode pembelajaran yang inovatif dan penelitian ini menyoroti penggunaan media *puzzle*, yang relatif baru dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dasar. Dengan pendekatan ini, penelitian ini berkontribusi pada literatur pendidikan dengan menunjukkan bagaimana media pembelajaran yang menarik dapat mempengaruhi minat belajar siswa.

Mata pelajaran IPS sering dianggap kurang menarik dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Dengan mengidentifikasi dan menerapkan metode yang dapat meningkatkan minat belajar, penelitian ini berkontribusi pada upaya meningkatkan kualitas pengajaran IPS di sekolah dasar, terutama di UPTD SD Negeri 124385 Pematangsiantar, IPS merupakan perpaduan mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi dan antropologi (Aulia et al., 2024). Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah pribadi, masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari di lingkungan keluarga, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat secara umum.

Pengaruh minat belajar pada dasarnya mencerminkan sejauh mana kontribusi seorang guru dalam mendidik dan membina siswa dengan menggunakan teknik diskusi. Media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa lebih termotivasi, lebih aktif, dan lebih mudah memahami ilmu pengetahuan yang diberikan oleh gurunya selama proses pembelajaran, serta membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Penggunaan media *puzzle* sebagai alat bantu pembelajaran memberikan suasana yang unik dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, semakin tinggi minat belajar hasil pembelajaran juga akan memuaskan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPTD SD Negeri 124385 Pematangsiantar, menunjukkan banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru saat mengajar tentang materi IPS. Siswa cenderung ribut dan menghambat proses pembelajaran. Perilaku-perilaku tersebut menandakan tidak adanya minat akan belajar

materi IPS. Berdasarkan hasil wawancara pada beberapa siswa dan guru kelas V menunjukkan bahwa siswa kelas V memerlukan bimbingan mengenai minat belajar mereka. Siswa kurang menaruh perhatian dalam materi IPS dan enggan untuk membaca buku yang terkait materi IPS. Permasalahan tersebut mengakibatkan minat belajar yang rendah karena siswa merasa bosan dan mengantuk sehingga menyebabkan beberapa siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta permasalahan yang ditemukan selanjutnya kurangnya keterlibatan antara guru dan murid dalam proses belajar mengajar, peserta didik kurang antusias/tidak tertarik terhadap pelajaran karena pengajara secara datar dan tanpa variasi hanya memberikan materi secara monoton.

Permasalahan di atas dapat dibuktikan dari tabel hasil ulangan peserta didik pada mata pelajaran IPS yang belum mencapai hasil Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diakibatkan karena rendahnya minat belajar siswa, dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 1. Data Hasil Nilai Ujian Tengah Semester IPS Siswa Kelas V SD Negeri 124385 Pematangsiantar T.A 2023/2024

No	Jumlah	KKM	Ketuntasan	Persentase
1	12 siswa	< 70	Tidak Tuntas	60%
2	8 siswa	> 70	Tuntas	40 %
	20 siswa			100 %

(Sumber: SD Negeri 124385 Pematangsiantar)

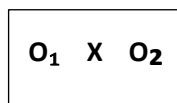
Berdasarkan data tabel di atas dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa masih rendah. Hasil nilai ujian tengah semester IPS siswa kelas V SD Negeri 124385 Pematangsiantar keseluruhan siswa yang berjumlah 20 siswa dan yang memenuhi KKM hanya 8 siswa, sedangkan siswa yang dibawah KKM adalah 12 siswa. Dengan demikian keseruan dan efektifan belajar siswa terganggu karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru. Maka sesuatu yang perlu dilakukan oleh seorang guru adalah menyiapkan berbagai media pembelajaran yang menarik. Dalam penelitian ini media pembelajaran yang akan digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. *Puzzle* sebagai media pembelajaran adalah gambar yang terbagi menjadi potongan potongan untuk mengembangkan daya fikir, latihan kesabaran, dan meningkatkan kemampuan berbagi. *Puzzle* sebagai media pembelajaran juga memiliki sifat edukatif karena selain bermain, *puzzle* juga dapat merangsang otak serta melatih kelincahan pikiran dan tangan. Dengan demikian, kegiatan tersebut akan memicu minat siswa terhadap pembelajaran.

METODOLOGI

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang

digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* (perlakuan) tertentu. Metode eksperimen termasuk dalam metode penelitian kuantitatif. Eksperimen berarti mencoba, mencari dan mengkonfirmasi atau membuktikan (Sugiyono, 2019).

Adapun jenis penelitian eksperimen pada penelitian ini adalah *Pre-Experimental Designs*. Desain penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest*. Sebelum diberi perlakuan, kelompok diberi pretest. Dalam penelitian hasil akan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok saja sehingga tidak memerlukan kelompok kontrol. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 *One Group Pretest –Posttest*

Keterangan :

O_1 : Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

X : Perlakuan yang diberikan (variabel independen)

O_2 : Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SD Negeri 124385 Pematangsiantar yang berlokasi di jl. Sawi, Kelurahan Kebun sayur, kecamatan Siantar Timur, Kota Pematangsiantar dengan lokasi kelas yang diteliti adalah kelas V. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Jumlah subjek penelitian adalah 20 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji kelayakan angket yang diuji oleh 2 validator. Indikator yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa yaitu : Perasaan senang, Keterlibatan peserta didik, Ketertarikan peserta didik dan Perhatian peserta didik. Dalam pemberian angket ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (menerapkan media pembelajaran *puzzle*). Analisis data menggunakan Uji Korelasi Produk Moment dan Uji T. Teknik pengumpulan data sangat penting akan memiliki bukti yang akurat dan dapat disajikan. Dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah berupa foto saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran *puzzle*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Uji validitas adalah uji yang dilakukan dalam penelitian untuk mengetahui instrument penelitian itu valid atau tidak valid. Sebelum melaksanakan penelitian pada objek peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas angket yakni dengan di uji oleh dua validator yaitu dosen dan guru. Uji validitas yang di uji oleh validator berjumlah soal 20 item angket dengan melihat 4 aspek yang di uji yaitu validasi berdasarkan aspek keterkaitan indikator dengan tujuan, validasi berdasarkan aspek kesesuaian pernyataan dengan indikator yang diukur, berdasarkan aspek kesesuaian antara pernyataan

dengan tujuan dan validasi berdasarkan aspek bahasa yang digunakan baik dan benar, dengan di hitung menggunakan rumus Aiken V yang menghasilkan 20 item angket valid.

Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa tingkat reliabilitas seluruh item angket termasuk dalam kategori tinggi karena nilai Cronbach's Alpha > 0,713 yakni 0,728.

Uji Korelasi menggunakan uji korelasi produk moment, menggunakan rumus *korelasi product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{(20)(52680) - (736)(1427)}{\sqrt{[20(27288) - (736)^2][20(102119) - (1427)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1053600 - 1050272}{\sqrt{[545760 - 541696][2042380 - 2036329]}}$$

$$r_{xy} = \frac{3328}{\sqrt{[4064][6051]}}$$

$$r_{xy} = \frac{3328}{\sqrt{24591264}}$$

$$r_{xy} = \frac{3328}{4958,95}$$

$$r_{xy} = 0,671 \text{ (Kategori Kuat)}$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang positif sebesar 0,671 antara Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS UPTD SD Negeri 124385 Pematangsiantar. Selanjutnya untuk dapat memberi interpretasi terhadap kuatnya hubungan itu, maka digunakan interpretasi koefisien seperti yang ada pada tabel dibawah ini. Arikunto (2010).

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan analisis data selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Untuk mengetahui apakah hipotesis yang diterangkan di BAB II ditolak atau diterima, setelah mengetahui apakah ada pengaruh anantara variabel X dan variabel Y. Maka digunakan signifikan koefisien kolerasi diuji t dengan menggunakan rumus yaitu:

$$t = \frac{r \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Distribusi t yang digunakan memiliki dk (n-2) dk (20 -2) =18, berdasarkan sampel ukuran 18 dengan t tabel= 2,100 dirumuskan uji "t" yaitu :

$$t = \frac{0,671 \sqrt{20-2}}{\sqrt{1-0,671^2}}$$

$$t = \frac{0,671 (4,242)}{\sqrt{1 - 0,450}}$$

$$t = \frac{2,846}{\sqrt{0,55}}$$

$$t = \frac{2,846}{0,741}$$

$$t = 3,840$$

Untuk taraf kepercayaan 5% ($\alpha = 0,05$) dan $dk = 20$, berdasarkan perhitungan diatas diperoleh $= 3,840$ sedangkan t tabel $= 2,100$ maka t hitung $> t$ tabel yaitu $3,840 > 2,100$ maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian semakin baik Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Maka akan semakin baik Minat Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* secara signifikan memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa di kelas V pada mata pelajaran IPS. Hal ini sejalan dengan temuan yang menyatakan bahwa pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan minat belajar siswa dan keterlibatan siswa.

Tambaru et al. (2021) Media *puzzle* dapat mengajak siswa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, terutama pada pelajaran IPS harus disajikan dengan tepat dan menarik karena materi pada mata pelajaran IPS bukanlah hal yang mudah untuk dipahami oleh siswa karena jika minimnya dokumentasi gambar dan video tentang fenomena sosial, kegiatan sosial, dan khususnya tentang peristiwa sejarah membuat siswa sulit untuk membayangkan dan memahami kejadian sosial apa saja yang ada di lingkungan sekitarnya, sehingga ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPS menjadi menurun (Simangunsong et al., 2024). Maka harus dilakukan inovasi yang kreatif dalam pembelajaran sehingga siswa memiliki minat belajar yang tinggi, karena minat belajar penting untuk mencapai tujuan, terutama dalam pembelajaran karena minat siswa tumbuh sendiri dalam diri siswa, proses belajar dapat berhasil jika meninggalkan kesan dan pesan yang positif bagi siswa (Rajagukguk et al., 2024).

Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat mengubah persepsi siswa terhadap suatu mata pelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* tidak hanya meningkatkan minat, tetapi juga berdampak positif pada prestasi belajar siswa.

Rusli et al., (2021) penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik materi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran tidaklah bermaksud mengganti cara mengajar guru, melainkan untuk melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran akan memberikan pengaruh yang positif terhadap suasana dan iklim pembelajaran serta pencapaian hasil pembelajaran yang efektif dan efisien. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan

keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Junaidi, 2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis laksanakan mengenai Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Minat Belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS UPTD SD Negeri 124385 Pematangsiantar. Maka penulis akan mengemukakan kesimpulan yaitu berdasarkan data mengenai Minat Belajar sebanyak 20 siswa dengan 20 item angket dengan nilai rata – rata pretest 45,93 dan nilai rata – rata posttest 89,18. Berdasarkan hasil perhitungan yang peneliti lakukan maka terdapat hubungan antara Penggunaan Media Puzzle terhadap Minat Belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS, karena $r_{hitung} > r_{tabel}$ yaitu $0,671 > 0,444$ berarti ada hubungan antara variabel X dan variabel Y. Selanjutnya, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,840 > 2,100$ berarti ada pengaruh antara variabel X dan variabel Y, hal ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisah, S., Ani, Suntara, & Hariman. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Debate Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(1), 254. <https://doi.org/10.52434/jp.v14i1.907>
- Arenas, A. (2024). Biological Age and Second Language Acquisition (SLA) overtime : A Literature Review. *Journal of Literature Language and Academic Studies*, 3(01), 1–10. <https://doi.org/10.56855/jllans.v3i01.1015>
- Aulia, N., Sitohang, S., & Thesalonika, E. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran PjBL Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPS di SD Negeri 094129 Bah Tobu. *Journal Of Social Science Research* Volume 4, 16463–16479. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Dewi. (2022). Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xli IPA 3 MAN Jakarta melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw. *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 1(1), 208–215. <https://doi.org/10.56855/intel.v1i1.317>
- Fakhrudin, Pranata, S., Suwandi, & Nurfitriyani, V. (2023). Dangling Modifier on Students' Final Projects. *Journal of Literature Language and Academic Studies*, 2(02), 31–43. <https://doi.org/10.56855/jllans.v2i2.654>
- Frans. (2023). Pengaruh Motivasi dan Disiplin Kerja Terhadap Kinerja Guru di Yayasan Perguruan Free Methodist. *Journal of Accounting, Management, Economics, and Business (ANALYSIS)*, 1(1), 61–69. <https://doi.org/10.56855/analysis.v1i1.230>
- Febianti, Adiesty, Arifah, Maulana, & Yusuf. (2024). Pengaruh E-Wom dan E-Promotion Terhadap Keputusan Pembelian Produk di Tiktokshop. *Journal of Accounting, Management, Economics, and Business (ANALYSIS)*, 2(1), 96–105. <https://doi.org/10.56855/analysis.v2i1.927>

- Hakim, M. M. (2024). Manajemen Ekonomi dan Bisnis Islam: Komodifikasi Agama dalam Penyelenggaraan Ibadah Haji dan Umrah Perspektif Al-Qur'an. *Journal of Accounting, Management, Economics, and Business (ANALYSIS)*, 2(2), 177–186. Retrieved from <https://journals.eduped.org/index.php/analysis/article/view/1152>
- Junaidi. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan* 3(14), 12.
- Nabillah, M. R. N., Triyono, S., & Salsabila, H. (2024). A Critical Discourse Analysis on Controversial Case of Death Penalty for Mental Disability in Online News. *International Journal of Contemporary Studies in Education (IJ-CSE)*, 3(1), 31–37. <https://doi.org/10.56855/ijcse.v3i1.888>
- Omiyefa, M. O. (2024). Teachers' Perception of Social Studies as an Instrument for Promoting Peaceful Coexistence in Nigeria. *International Journal of Contemporary Studies in Education (IJ-CSE)*, 3(1), 1–12. Retrieved from <https://journals.eduped.org/index.php/ijcse/article/view/874>
- Puspitasari, P., & Sugirin, S. (2024). Translanguaging Used in Speaking Class of Non-Formal Education Program: Students' and Teachers' Perceptions. *International Journal of Contemporary Studies in Education (IJ-CSE)*, 3(1), 13–21. <https://doi.org/10.56855/ijcse.v3i1.885>
- Puspitasari, F. H., Wibisono, Y. P., & Wardhana, D. Y. (2019). Pembangunan Dan Pelatihan Content Management System Berbasis Website Smart Kids Colleague. *Jurnal Pemberdayaan: Publikasi Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 267–272. <https://doi.org/10.12928/jp.v3i3.838>
- Rahmi, L., & Alfurqan. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 580–589. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2671>
- Rajagukguk, E. V., Thesalonika, E., Trisnawati, M., & Tobing, L. (2024). Pengaruh Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD. *Jurnal Darma Agung*, 32(2), 1190–1201.
- Rismayani, R. (2022). Item Analysis of Reading Comprehension Test of Wattpad Readers and Writers Community: Item Analysis of Reading Comprehension Test of Wattpad Readers and Writers Community. *Journal of Literature Language and Academic Studies*, 1(01). <https://doi.org/10.56855/jllans.v1i01.142>
- Rismayani, R. (2024). Against Bullying through Cultural Awareness: Establishing a School Environment that Promotes Respect and Inclusivity. *Journal of Literature Language and Academic Studies*, 3(02), 81–86. <https://doi.org/10.56855/jllans.v3i02.1177>
- Rosmalina. (2023). PENERAPAN METODE ICT MELALUI PEMBELAJARAN INTERPRETATIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN QURAN HADIS. *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 2(1), 72–79. <https://doi.org/10.56855/intel.v2i1.194>

- Rusandi, et al. (2023). Manajemen Peningkatan Kinerja Guru: (Studi Kasus di Yayasan Pondok Pesantren Sulthon Rinjani Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu). *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 2(4), 561–574. <https://doi.org/10.56855/intel.v2i4.772>
- Rusli, Nurmala, W. O., Saiful, & Mane, L. J. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar pada Kelas VI SD Negeri 27 Buton. *Syattar, jurnal umbuton.ac.id/index.php/syattar1(2),123–130*. <https://doi.org/10.35326/syattar.v1i2.1188>
- Setiawan, & Harmain. (2023). Analisis Pengaruh Sistem Informasi Akuntansi Penerimaan Kas dalam Peningkatan Pengendalian Intern (Studi pada PT. PD. Paya Pinang). *Journal of Accounting, Management, Economics, and Business (ANALYSIS)*, 1(3), 181–191. Retrieved from <https://journals.eduped.org/index.php/analysis/article/view/724>
- Sirait, Novita, S. F., Panjaitan, B., M., & Emelda, T. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Matematika. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 7(1), 23. <https://www.jurnalsukma.org/index.php/sukma/article/view/274>
- Simangunsong, V. O., Simamora, A. B., & Kristianto, R. S. (2024). Pengembangan Penelitian Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI UPTD SD Negeri 122337. 1(4), 333–338. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia, Vol.1, No.4, November 2023, ISSN 2987-744X (media online)*
- Suhaity. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 MIN 11 JAKARTA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN INQUIRY LEARNING . *Indonesian Journal of Teaching and Learning (INTEL)*, 2(2), 348–355. <https://doi.org/10.56855/intel.v2i2.471>
- Thesalonika, E., Ease, A., & Sinaga, M. I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Konsep Dasar IPS dengan Menggunakan Aplikasi *Google Classroom* pada Mahasiswa PGSD. *Journal of Innovation Research and Knowledge,3) 1,2. 1(2)*, 137–146.
- Tambaru, E., Benu, A. Y., & Mbuik, H. B. (2021). Analisis Penggunaan Media Puzzle pada Tema Pahlawanku Kebanggaanku dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas IVB Sekolah Dasar Inpress Bertingkat Oebobo 2 Kupang. *SPASI: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Dasar*, 2(1), 55–63.
- Zulkifli, R. H., & Basikin, B. (2024). Recognizing and Interpreting Personality Types of Senior Secondary School EFL Learners. *International Journal of Contemporary Studies in Education (IJ-CSE)*, 3(1), 21–30. <https://doi.org/10.56855/ijcse.v3i1.896>.