

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MEDIA *THE THING PUZZLE*  
DENGAN MEDIA *CROSSWORD PUZZLE* PADA MATERI POKOK JAMUR DI KELAS X  
SMA PEMBANGUNAN GALANG TP 2015 / 2016**

**DIFERENCES OF STUDENT LEARNING OUTCOMES USING *THE THING PUZZLE*  
AND *CROSSWORD PUZZLE* MEDIA ON FUNGUS MATTER IN GRADE X SMA  
PEMBANGUNAN GALANG TP 2015/2016**

**Yusni Viana\*, Nuraini Harahap**

Program Studi Pendidikan Biologi, FMIPA, Universitas Negeri Medan, Medan,  
Jl. Wiliem Iskandar Pasar V Medan Estate, Medan, Indonesia, 20221  
\*E-mail: [hanummahira@gmail.com](mailto:hanummahira@gmail.com)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa menggunakan Media The Thing Puzzle dengan Media Crossword Puzzle pada materi jamur di kelas X SMA Pembangunan Galang T.P 2015/2016 yang terdiri dari 3 kelas dengan jumlah siswa 96 orang. Sedangkan sampel diambil berdasarkan pertimbangan (proposive sampling) sebanyak dua kelas yaitu 64 orang, yaitu 32 orang kelas XA (menggunakan Media The Thing Puzzle) dan 32 orang kelas XB (menggunakan Media Crossword Puzzle). Jenis penelitian yang dilakukan adalah eksperimental. Pada kelas eksperimen I (menggunakan Media The Thing Puzzle) didapat rata-rata hasil belajar siswa sebesar 85,83 dengan standar deviasi 7,77 sedangkan pada kelas eksperimen II (menggunakan Media Crossword Puzzle) memiliki rata-rata sebesar 70,10 dengan standar deviasi 15,24. Adanya perbedaan hasil belajar tersebut dibuktikan melalui pengujian hipotesis dengan menggunakan uji-t pada taraf  $\alpha = 0,05$ , dimana thitung (17,87) > ttabel (1,6697). Hal tersebut menunjukkan bahwa H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar dimana kelas eksperimen I (menggunakan Media The Thing Puzzle) lebih tinggi daripada kelas eksperimen II (menggunakan Media Crossword Puzzle) pada materi jamur di kelas X SMA Pembangunan Galang Tahun Pembelajaran 2015/2016.

*Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Thing Puzzle, Media Crossword Puzzle*

**ABSTRACT**

This research intent to know the difference student studying result by use of Media The Thing Puzzle with Crossword Puzzle Media on Fungus of the material in class X SMA Pembangunan Galang TP 2015/2016 ones consisting of three classes by totals student 96 person. Mean while sample is taken bases judgment (proporsive sampling) as much two classes which is totals 64 person, which is 32 person XA (braze with media The Thing Puzzle) and 32 person XB (braze with Crossword Puzzle). Observational type that is done is experimental. On experiment class (utilizing media The Thing Puzzle) gotten rolled out – rolled out student studying result as big as 85,83 by standard deviations 7,77 meanwhile on experiment class II (utilizing Crossword's Puzzle Media) have rolled out – rolled out as big as 70,10 by standard deviations 15,24. Mark sense distinctive result study that was proven hypthosts testing thru by use of quiz t on level  $\alpha = 0,05$ , where tcount (17,87) > ttable (1,6697). That thing points out that H<sub>0</sub> refused and H<sub>a</sub> accepted. So gets to be concluded that there is result difference studies where eksperimen's class I (by use of

media The Thing Puzzle) overbid than experiment class II (by use of media Crossword Puzzle) on Fungus in class X SMA Pembangunan Galang Academic Year 2015/2016.

*Keywords: Learning Outcome, Thing Puzzle Media, Crossword Puzzle Media*

## PENDAHULUAN

Pada hakikatnya, proses belajar mengajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya memiliki berbagai komponen yang saling bekerja sama dan terpadu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan pengajaran, guru dan peserta didik, bahan pelajaran, metode dan strategi belajar mengajar, alat atau media, sumber pelajaran dan evaluasi. Tentu saja, sebelum memutuskan untuk menerapkan metode dan media tertentu dalam pembelajaran, guru hendaknya terlebih dahulu mengenali karakteristik siswa dan karakteristik bahan ajar.

Penggunaan media pembelajaran merupakan unsur yang sangat mendukung peningkatan prestasi belajar siswa di sekolah, karena media merupakan alat bantu dan narasumber belajar dalam proses pembelajaran, sehingga dapat melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar, atau suatu maksud agar proses belajar seorang dapat berlangsung. Media dapat menambah ketertarikan dan minat belajar siswa serta memperjelas materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

Dengan adanya media memberi arti yang penting dalam mengefektifkan proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan pendidikan. Media berfungsi sebagai perantara

yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Pembelajaran bisa lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memberikan motivasi belajar. Dengan menggunakan media, pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru (*teacher center*), tapi dapat berfokus kepada siswa. Dan dengan menggunakan media dapat mengatasi kondisi siswa yang berbeda-beda. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru biologi Yayasan Perguruan SMA Pembangunan Galang, adalah satu kesulitan yang seringkali guru hadapi adalah ketika merancang kegiatan pembelajaran biologi yang memuat konsep abstrak. Guru telah berusaha menciptakan pembelajaran agar siswa lebih aktif, diantaranya: diskusi kelas, mengerjakan LKS, pembuatan chart yang nantinya ditempel di dinding kelas. Namun saat melakukan diskusi, hanya sebagian siswa yang terlibat dalam diskusi. Siswa yang lainnya sibuk dengan aktivitas lain diluar diskusi. Ini tentunya menjadi salah satu kendala dalam belajar, karena belajar tidak hanya mengharapkan siswa mendapatkan nilai yang tinggi, tetapi siswa juga diharapkan dapat berinteraksi dengan sesama teman dan interaksi pada guru yang ada dikelas. Apabila kondisi ini dibiarkan tanpa ada tindak lanjut untuk

mengatasinya, dikhawatirkan pembelajaran biologi di sekolah tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan bahkan nilai KKM 73 dikhawatirkan tidak tuntas. Dalam mengembangkan profesionalnya, guru dituntut mempunyai sejumlah kemampuan. Salah satu diantaranya menciptakan susasna belajar yang kondusif. Sesuai dengan peran seorang guru dalam proses pembelajaran adalah sebagai mediator. Oleh karena itu, guru hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pendidikan karena media pendidikan merupakan alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses pembelajaran.

Salah satu yang dianggap peneliti mampu membuat proses pembelajaran biologi menjadi menyenangkan dan juga efektif adalah dengan menggunakan media *puzzle*.

Untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran seorang guru dituntut untuk dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa, dengan mempertimbangkan kemampuan media pembelajaran dalam membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran maupun penciuman atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indra pandang jauh lebih menonjol dibandingkan dengan indra pendengar. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indra pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indra dengar, sedangkan 5% lagi dengan indra lainnya (Bough dalam Arsyad,

2008). Berhasil atau tidaknya suatu proses pembelajaran tergantung dari bagaimana cara seorang guru mengorganisasikan sistem pembelajarannya yang mengacu kepada teknik, metode, dan media yang sesuai dengan bahan pelajaran yang disampaikan kepada siswanya.

Hamalik (2008) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Pendapat Hamalik ini didukung oleh Bough dalam Arsyad, (2008) seperti yang tertulis pada paragraf sebelumnya.

Penggunaan media *puzzle* dapat digunakan sebagai alternatif pemilihan media pembelajaran biologi yang cukup mudah dilaksanakan. Hal ini dikarenakan akhir-akhir ini di lingkungan akademis atau pendidikan penggunaan media pembelajaran berupa media *puzzle* bukan merupakan hal yang baru lagi dan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Dengan menggunakan media *puzzle*, diharapkan siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar karena tidak menjadi bosan dibanding hanya mendengarkan guru saja.

*Puzzle* merupakan sarana menarik untuk belajar tentang bentuk, warna, dan hubungan benda-benda, yang termasuk *puzzle* adalah berbagai benda tiga dimensi yang bisa dibongkar-pasang oleh anak. Rasa puas yang dialami anak karena mampu memecahkan masalah merupakan

salah satu manfaat *puzzle*. Selain itu, bermain dengan *puzzle* juga mempertajam persepsi anak tentang gambar, warna, dan benda-benda. Pada penelitian ini, siswa nantinya akan memasangkan gambar alat-alat penyusun sistem ekskresi, sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. Hal ini juga sesuai dengan yang dinyatakan oleh Piliang dalam Rahmanelli (2012) contoh *puzzle* yang sudah dikembangkan di sekolah taman kanak-kanak yang dapat digunakan di institusi yang berbeda salah satu diantaranya adalah untuk mengenalkan pada anak mengenai bagian-bagian tubuh manusia. Dengan *puzzle* ini juga dapat membantu siswa untuk memahami istilah-istilah dalam pembelajaran biologi.

Media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media *the thing puzzle* dan *crosswords puzzle*. Media *the thing puzzle* adalah *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijodohkan. Media *crosswords puzzle* adalah *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal. Jadi, terdapat perbedaan cara kerja dari kedua jenis media *puzzle* ini.

Manfaat yang kita dapat apabila menguasai *Puzzle* sangat banyak. Situmorang dalam Al-azizy (2012) menyebutkan, "Manfaat *Puzzle* yaitu mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan."

Dalam menyelesaikan *Puzzle* anak dituntut bernalar sehingga otak anak akan terasah, dalam menggarisi/ menjodohkan huruf-huruf agar merupakan jawaban yang benar, maka diperlukan koordinasi mata sebagai indera penglihatan

yang berperan melihat huruf-huruf acak dan tangan yang menjodohkan huruf tersebut, apabila keliru dalam hal bernalar dan tidak sabar dalam menjodohkan, maka jawaban akan salah. Dengan semua itu, akan menambah pengetahuan bagi siswa tersebut karena banyak pengalaman yang ia dapatkan untuk menyelesaikan *Puzzle*. Sutopo (2009) menyatakan bahwa media *puzzle* sangat efektif dan mampu meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada mata kuliah multimedia. Penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran akuntansi mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa pada pelajaran siklus akuntansi. Hapsari (2008) menyimpulkan bahwa penerapan permainan *puzzle* dan *word square* dalam pembelajaran materi sistem pernapasan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VIII B SMP N 2 Petarukan. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul "Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media *The Thing Puzzle* dengan Media *Crossword Puzzle* pada Materi Pokok Jamur di Kelas X Yayasan Perguruan SMA Pembangunan Galang Tahun Pembelajaran 2015/2016.

## METODE PENELITIAN

### **Waktu dan Tempat Penelitian.**

Penelitian ini dilaksanakan di Yayasan Perguruan SMA Pembangunan Galang pada semester ganjil bulan Oktober 2015.

**Populasi dan Sampel.** Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Yayasan Perguruan SMA Pembangunan Galang yang berjumlah 3 kelas. Sampel diambil sebanyak 2 kelas yang masing-masing terdiri dari 32 siswa, pengambilan sampel dilakukan secara *cluster* sampling. Dimana dari 3 kelas, peneliti mengambil 2 kelas sebagai kelas tempat penelitian. Kelas pertama sebagai kelas eksperimen<sup>1</sup> dengan menggunakan media *the thing puzzle* dan kelas kedua sebagai kelas eksperimen 2 dengan menggunakan media *crosswords puzzle*.

**Jenis Penelitian.** Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu.

**Prosedur Penelitian.** Penelitian ini diawali dengan tahap pra-persiapan yakni melakukan observasi/studi pendahuluan ke sekolah tempat

penelitian. Kemudian tahap persiapan yang terdiri dari menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyusun naskah pembelajaran, membuat instrumen penelitian dan lembar observasi, menguji coba instrumen penelitian, dan menganalisa hasil uji coba instrumen penelitian. Kemudian tahap pelaksanaan terdiri pembelajaran dengan menggunakan media *The Thing Puzzle* dan media *Crossword Puzzle* pada materi jamur di kelas sampel, melakukan pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, melaksanakan tes akhir (*post test*), dan mengolah data hasil penelitian.

**Teknik Pengumpulan Data.** Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian adalah tes obyektif yang berjumlah 45 soal dalam bentuk pilihan berganda dengan jumlah pilihan lima butir. Dengan ketentuan jika benar mendapat nilai 1, dan jika salah diberi nilai 0.

**Teknik Analisis Data.** Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji yang digunakan adalah uji Liliefors

## HASIL PENELITIAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan nilai belajar rata-rata siswa pada kelas eksperimen I sebesar 85.83 dengan standar deviasi 7.77. Sedangkan hasil belajar rata-rata siswa kelas eksperimen II sebesar 70.10 dengan standar deviasi 15.24. Pencapaian hasil belajar siswa juga dapat dilihat dari

persentase peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh antara kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Dari data tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa yang lebih baik diajarkan dengan menggunakan media *The Thing Puzzle*. Persentase peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen I sebesar

54,85%. Sedangkan persentase peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen II sebesar 48,28%.

Dalam rangka pengujian hipotesis penelitian, maka kedua kelompok yakni kelompok yang diajar dengan menggunakan media *The Thing Puzzle* di kelas XA (kelas eksperimen I) dan kelompok yang diajar dengan menggunakan Media

*Crossword Puzzle* di kelas XB (kelas eksperimen II), dilakukan tes akhir (postes). Tes akhir bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa setelah diajarkan dengan menggunakan media *The Thing Puzzle* dan media *Crossword Puzzle*. Rata-rata skor, simpangan baku, varians dan jumlah sampel dari hasil tes akhir (postes) ditunjukkan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1. Ringkasan Hasil Postes

Variabel	Kelas Eksperimen I	Kelas Eksperimen II
Rata-rata Nilai (mean)	85,83	70,10
Simpangan Baku	7,77	15,24
Varians	60,37	232,26
Jumlah Sampel	32	32

Persentase peningkatan hasil belajar di kelas eksperimen I lebih tinggi dibandingkan dengan peningkatan hasil belajar siswa di kelas eksperimen II. Hal ini media *The Thing Puzzle* yang digunakan peneliti dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen I mempengaruhi faktor belajar siswa, yaitu faktor internal siswa berupa minat dan perhatian siswa. Minat adalah kecenderungan untuk tetap memperhatikan sesuatu.

## PEMBAHASAN

Setelah nilai kedua kelas sampel dinyatakan homogen maka dilakukan Uji Hipotesis untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa dengan kedua perlakuan yaitu kelas eksperimen I dengan media *The Thing Puzzle* dan kelas eksperimen II dengan media *Crossword Puzzle*. Hasil Uji Hipotesis dapat dilihat dari penghitungan  $t_{hitung} = 17,87$  dan  $t_{tabel} = 1,6697$ . Dengan membandingkan

kedua nilai tersebut diperoleh bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $17,87 > 1,6697$ . Hal ini berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa dengan menggunakan media *The Thing Puzzle* dan media *Crossword Puzzle* pada materi Jamur di Kelas X Yayasan Perguruan SMA Pembangunan Galang T.P.2015/2016.

Media *The Thing Puzzle* dapat menarik perhatian siswa karena adanya gambar yang menjelaskan materi pembelajaran. Ketika siswa mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, maka timbullah motivasi dan minat untuk belajar. Apabila minat dan perhatian siswa baik, maka siswa akan senang terhadap pelajaran dan juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang lebih baik (Wijayanti, 2013). Selain itu, kelebihan media *The Thing Puzzle* yaitu : (a) Melatih psikomotorik;

(b) Melatih daya ingat siswa; (c) Siswa tertarik dengan kegiatan permainan ini; (d) Suasana kelas tercipta dengan gairah belajar; (e) Di kelas terjadi interaksi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru. Artinya interaksi sosial semakin meningkat, dari sini dapat dinilai keterampilan proses sains siswa; (f) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan dari pada guru; (g) Siswa kreatif dalam melakukan kegiatan; (h) Siswa termotivasi untuk melakukan kegiatan.

Berdasarkan pengalaman peneliti ketika melakukan penelitian, juga tampak siswa yang diajarkan dengan menggunakan media *The Thing Puzzle* lebih antusias dalam belajar dikarenakan gambar bersifat konkret, karena melalui gambar siswa dapat melihat sesuatu dengan jelas dan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu,serta dapat menarik minat atau perhatian siswa. Selain itu keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Dalam kelompok siswa akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.

Penggunaan media *The Thing Puzzle* membantu peneliti menyampaikan pesan-pesan secara lebih mudah kepada siswa sehingga siswa dapat menerima pesan-pesan tersebut secara tepat dan cepat. Dalam kerangka proses belajar mengajar yang dilakukan peneliti, penggunaan media ini dimaksudkan agar peserta didik yang terlibat dalam kegiatan belajar itu dapat memahami materi yang diberikan. Secara khusus media *The Thing Puzzle* digunakan dengan tujuan memberikan kemudahan kepada

peserta didik untuk memahami konsep pembelajaran, memberikan pengalaman yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat siswa untuk belajar, menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu sehingga siswa tertarik untuk menggunakan media *The Thing Puzzle* tersebut.

Sebaliknya di kelas Eksperimen II, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *Crossword Puzzle*. Siswa yang mendengarkan penjelasan guru menjadi lebih cepat bosan dan pasif. Hal ini berpengaruh terhadap minat siswa dalam belajar. Apabila minat dan perhatian siswa kurang baik, maka hasil belajar siswa juga akan kurang baik. Selain itu pada media *Crossword puzzle* faktor ketelitian dan ketepatan yang tinggi juga menjadi sangat menentukan dalam pengisian jawaban *Crossword puzzle*. Karena huruf-huruf dalam jawaban dapat mempengaruhi jawaban yang lain baik dalam baris atau kolom sehingga memerlukan cara berfikir yang lebih tinggi dalam menyelesaikannya sehingga membuat sebagian siswa cepat merasa bosan mengakibatkan penggunaan waktu yang dibutuhkan kurang efektif dan efisien.

Beberapa penelitian telah menunjukkan keefektifan media *The Thing Puzzle* sebagai media yang mampu maningkatkan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Wijayanti, 2013) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada siswa terkait dengan penerapan media *The thing Puzzle* sebagai salah satu media

berbasis gambar. Sedangkan berdasarkan penelitian (Piliang, 2012) diperoleh ada perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *The Thing Puzzle* dengan kelas kontrol. Sejumlah penelitian membuktikan bahwa pemanfaatan media *The Thing Puzzle* dalam pembelajaran memberikan pemahaman yang lebih baik bagi siswa, memberikan daya tarik, baik digunakan sebagai metode pemecah masalah, meningkatkan kemampuan siswa berfikir kreatif, (Sari, 2014). Untuk itu seorang guru harus mengetahui penggunaan media yang cocok serta dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar pada suatu materi pembelajaran, terutama materi-materi yang bersifat abstrak.

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: Ada peningkatan hasil belajar siswa kelas X Yayasan Perguruan SMA Pembangunan Galang TP 2015/2016 yang diajar dengan menggunakan media *The Thing Puzzle* pada materi pokok Jamur dengan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 85,83. Ada peningkatan hasil belajar siswa kelas X Yayasan Perguruan SMA Pembangunan Galang TP 2015/2016 yang diajar dengan menggunakan media *Crossword Puzzle* pada materi pokok Jamur dengan rata-rata nilai hasil belajar sebesar 70,10. Ada perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media *The Thing Puzzle* dengan media *Crossword Puzzle* pada materi jamur di kelas X

SMA Pembangunan Galang TP 2015/2016 sebesar 15,73.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M., 2003, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, A, 2008, *Media Pembelajaran*, Penerbit Pt. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Djamarah, S.B. dan Aswan Zain, 2006, *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Jubaedah, Edah. 2014, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Crossword Puzzle.*, Skripsi, FITK, UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta.
- Piliang, Mira Sri Handayani, 2012. *Perbedaan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media The Thing Puzzle dengan Media Crossword Puzzle Materi Sistem Ekskresi Di Kelas IX SMP N 2 Galang*, Skripsi, FIMPA, Unimed, Medan.
- Sadiman, Arif S, (2009), Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta
- Sagala, S., 2006. *Konsep Dan Makna Pembelajaran*, Alfa Beta, Bandung.
- Sari,Vita Marta., 2014. Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan Pecahan Sederhana

Bagi Anak Kesulitan Belajar,  
*Jurnal Ilmiah Pendidikan  
Khusus*, Volume 3 nomor 1,  
Halaman 216-226

Situmorang, Andika Mulkan. 2012,  
*Meningkatkan Kemampuan  
Wacana Melalui Media  
Pembelajaran Puzzle*, Skripsi,  
FBS, Unimed, Medan.