



Analisis Proses Pembelajaran Tema Pakaian Adat Indonesia Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV Melalui Media *Puzzle* Gambar

Marwiyatur Rizkiyah*, Awiria

Program Studi Guru Sekolah Dasar, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jl. Raya Perjuangan Bekasi Utara, Kota Bekasi, Jawa Barat, 17121, Indonesia

e-mail: marwiyatur.rizkiyah19@mhs.ubharajaya.ac.id, awiria@dsn.ubharajaya.ac.id

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Submit : 12/07/2023	<p>Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan dalam proses pembelajaran pakaian adat Indonesia pada mata pelajaran IPS melalui media <i>puzzle</i> gambar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana proses pembelajaran pakaian adat di Indonesia dilaksanakan dengan menggunakan media <i>puzzle</i> gambar. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam memahami materi mengenai pakaian adat di Indonesia pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) kelas IV A, dengan memanfaatkan media <i>puzzle</i> gambar. Jenis penelitian ialah kualitatif deskriptif. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV B SDN Bahagia 03 yang berjumlah 28 siswa. Dalam pengumpulan data teknik yang digunakan adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Berdasarkan hasil kesimpulan bahwa, dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru kelas IV B SDN Bahagia 03 Kabupaten Bekasi yaitu media <i>puzzle</i> gambar. Kemudian dalam pemahaman belajar siswa kelas IV B dalam memahami materi pakaian adat Indonesia ada beberapa siswa yang sudah memahami materi tersebut, dan ada beberapa siswa yang belum memahami materi pakaian adat Indonesia. faktor yang menjadi penyebab siswa belum memahami yaitu, ada siswa yang tidak fokus menyimak pada saat pembelajaran sedang berlangsung, siswa yang malu untuk bertanya dan siswa yang kurang aktif.</p>
Review : 06/12/2023	
Naskah Diterima : 13/12/2023	
Naskah Publikasi : 17/12/2023	
Kata Kunci: Pakaian Adat, IPS, dan Media <i>Puzzle</i> Gambar	
<p>How to Cite: Rizkiyah, M., Awiria. (2023). Analisis Proses Pembelajaran Tema Pakaian Adat Indonesia Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV Melalui Media <i>Puzzle</i> Gambar. <i>Education Journal of Bhayangkara</i>, 3(2), 111-122. https://doi.org/10.31599/edukarya.v3i2.2646</p> <p>Author's Contribution: a) Desain Penelitian; b) Pengumpulan Data; c) Analisis Statistik; d) Penyusunan Naskah; e) Pengumpulan Dana</p>	

A. Pendahuluan

Di dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah pengembangan potensi anak didik, jiwa keagamaan, disiplin diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, serta kemampuan yang diperlukan dirinya,

masyarakat, bangsa, dan negara (Undang-undang RI No. 20, 2003, 2003). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus interaktif, inspiratif, menyenangkan dan menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan

ruang dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Permendikbud, 2016). Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang diterapkan di satuan pendidikan diharapkan dapat lebih responsif terhadap kebutuhan individu siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Pengalaman belajar yang lebih bermakna di Indonesia tercermin melalui berbagai inisiatif dan perubahan dalam pendidikan. Terdapat dorongan kuat untuk menciptakan proses pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga inspiratif dan berdampak signifikan bagi perkembangan siswa. Salah satu pendekatan yang diadopsi adalah Pembelajaran Berbasis Proyek, di mana siswa tidak hanya belajar konsep tetapi juga terlibat dalam pemecahan masalah praktis dan kerja sama tim. Ekstrakurikuler dan kegiatan pengembangan diri juga menjadi integral dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik, memungkinkan siswa untuk menggali bakat dan minat mereka di luar kurikulum formal.

Selain itu, peran teknologi dalam pengajaran semakin meningkat, memungkinkan akses lebih luas terhadap sumber daya pendidikan dan memperkaya metode pengajaran. Pemanfaatan media digital dan platform pembelajaran *online* tidak hanya memfasilitasi pembelajaran

jarak jauh, tetapi juga memberikan siswa kesempatan untuk belajar secara mandiri dan proaktif.

Salah satu upaya pembelajaran yang mampu memberikan siswa kesempatan belajar secara mandiri dan proaktif terdapat mata pelajaran IPS bertemakan pakaian adat. Terdapat berbagai ragam jenis pakaian adat dan perbedaan sehingga dapat diaplikasikan dalam suatu media dan mendapat perancangan tentang pakaian adat. Untuk memahami pakaian adat asli Indonesia terlebih dahulu harus memahami beberapa istilah umum yang sering digunakan untuk menunjukkan arah dan kedudukan dari pakaian adat asli Indonesia (Sagala et al., 2017). Pakaian adat merupakan hasil budaya dan simbol yang menandai perkembangan budaya lokal. Pakaian adat memiliki ciri khas yang unik yang menjadikannya sebagai identitas budaya dan ciri khas suatu kelompok daerah tertentu. Busana bukan sekadar tekstil, melainkan media, jejak sejarah, pemikiran, dan kepercayaan suatu kelompok sosial, serta unsur yang menunjukkan kedalaman budaya lokal (Rupita, 2019).

Menurut (Awiria et al., 2020) kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah

perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran IPS bertemakan pakaian adat, diperlukan sebuah media yang mampu berkontribusi dalam pemahaman siswa.

Menurut (Nurfadillah et al., 2021) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, meningkatkan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran IPS bertemakan pakaian adat adalah menggunakan media *puzzle*. Menurut (Nari et al., 2019) *puzzle* adalah permainan potongan-potongan gambar tertentu, yang dapat melatih kreativitas, keterampilan, dan konsentrasi. *puzzle* dapat dimainkan sendiri atau kelompok. Menurut (Nurhidaya, 2019), tujuan dari permainan *puzzle* adalah untuk meningkatkan rasa solidaritas antar sesama, untuk meningkatkan kekeluargaan antar siswa, untuk melatih kekompakan dan kerjasama

siswa, untuk meningkatkan rasa saling menghargai antar sesama, dan menghibur peserta dalam proses pembelajaran sehingga menjadi solusi untuk mengatasi kebosanan belajar.

Namun, berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di SDN Bahagia 03 menemukan bahwa siswa kelas IV B dalam proses pembelajaran pakaian adat Indonesia, belum sepenuhnya efektif dikarenakan guru masih menggunakan metode pembelajaran yang konvensional. Kemudian rendahnya interaksi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, diperlukan upaya untuk memperbaiki kondisi pembelajaran tersebut agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, hasil belajar meningkat, dan kualitas pembelajaran IPS meningkat. Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Misalnya dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat pada proses pembelajaran IPS, sebaiknya guru menambah ruang refleksi dan mengutamakan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Dengan memberikan ruang berpikir yang luas, siswa bebas untuk mengeksplorasi dan

mengembangkan ide-ide yang mendukung pengembangan potensi dirinya. Kegiatan membantu siswa untuk memahami materi sebagaimana mereka mengalaminya, hidup dan belajar dari pengalaman tersebut, serta membangun rasa percaya diri mereka.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan bermaksud meneliti masalah tersebut secara lebih dalam dan menemukan solusinya dengan menggunakan media *puzzle* gambar agar proses pembelajaran di dalam kelas lebih menarik dan bervariasi sehingga membuat siswa menjadi lebih mudah memahami pembelajaran pakaian adat Indonesia.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif, yaitu penelitian yang menjelaskan tentang sebenarnya dengan apa adanya kondisi yang terjadi saat dilakukan penelitian oleh (Sutisna, 2021).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran pakaian adat di Indonesia pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV melalui media *puzzle* gambar di SDN Bahagia 03 Kabupaten Bekasi. Dalam penelitian ini yang akan di amati adalah siswa kelas VIA SDN Bahagia 03 dengan berbagai permasalahan yang ada. Dengan

menggunakan metode kualitatif deskriptif.

Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu: (a) Guru kelas IV B SDN Bahagia 03 Kabupaten Bekasi memberikan informasi tentang penggunaan media *puzzle* gambar yang digunakan dalam menyampaikan materi pakaian adat Indonesia. (b) Siswa-siswa kelas IV B SDN Bahagia 03 Kabupaten Bekasi memberikan gambaran dan informasi apakah semua siswa dapat mengetahui nama-nama pakaian adat Indonesia pada materi pembelajaran tentang pakaian adat Indonesia dengan baik.

Teknik pengumpulan data yakni bahan empiris, seperti studi kasus, pengalaman pribadi, riwayat hidup, wawancara, pengamatan, teks sejarah, interaksional dan visual: yang menggambarkan momen rutin dan problematis, serta maknanya dalam kehidupan individual dan kolektif. (Bimbingan dan Konseling, 2016).

C. Hasil dan Pembahasan

1. Proses pembelajaran pakaian adat Indonesia dengan menggunakan media *puzzle* gambar di SDN Bahagia 03 Kabupaten Bekasi

Pembelajaran di kelas IV B tentang materi pakaian adat Indonesia, penggunaan media pembelajaran dengan media *puzzle* gambar sangat membantu dalam menjelaskan materi di dalam kelas

dan membuat siswa merasa tertarik untuk belajar. Media *puzzle* gambar yang diterapkan oleh guru kelas IV B digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa dalam materi pakaian adat Indonesia, penggunaan media *puzzle* gambar digunakan untuk menjelaskan tentang macam-macam nama pakaian adat yang terdapat disalah satu provinsi di Indonesia dan untuk memperlihatkan susunan *puzzle* gambar secara nyata. Dalam penerapan materi pakaian adat Indonesia dengan menggunakan media *puzzle* gambar sangat relevan terhadap karakteristik siswa.

Guru kelas IV B mampu menyampaikan materi pakaian adat dengan menunjukkan susunan-susunan *puzzle* gambar dalam bentuk nyata dengan menggunakan media *puzzle* gambar. Dalam penggunaan media *puzzle* gambar yang diterapkan oleh guru kelas IV B tidak adanya kesulitan sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* gambar berjalan dengan baik dan efektif. Guru lebih mudah menjelaskan menggunakan media *puzzle* gambar pakaian adat Indonesia guru dan siswa mampu memahami materi tersebut. Dalam proses pembelajaran siswa yang tidak memahami materi pakaian adat Indonesia guru kelas IV B akan menjelaskan kembali materi yang sudah di jelaskan.

Kebermanfaat media *puzzle* gambar sangat membantu guru kelas IV B dalam menerangkan pembelajaran di dalam kelas dan dengan menggunakan media *puzzle* gambar membuat siswa mudah memahami materi pakaian adat Indonesia tetapi ada juga siswa yang tidak dapat memahami materi dikarenakan siswa tersebut terfokus kepada media *puzzle* gambarnya.

2. Pemahaman Belajar Siswa Kelas IV B dalam Memahami Materi Pakaian Adat di Indonesia

Proses pembelajaran siswa kelas IV B mengenai materi pakaian adat Indonesia, kemampuan yang dimiliki siswa beragam. Mulai dari menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan. Melalui pengamatan dan dokumentasi yang dilakukan pada saat melakukan proses pembelajaran melalui tatap muka sudah cukup baik, terdapat siswa yang aktif dan kurang aktif. Sebagian siswa kelas IV B SDN Bahagia 03 Kabupaten Bekasi sudah memahami materi pakaian adat Indonesia dengan baik, dan sebagian siswanya belum memahami materi pakaian adat Indonesia dengan baik.

Pembahasan

Pakaian adat merupakan pakaian tradisional yang masih ada saat ini dan

melambangkan kebudayaan atau ciri khas masyarakat setempat, pakaian adat memiliki kekurangan berupa terbatasnya tampilan pakaian adat secara visual sehingga berkurangnya daya tarik masyarakat khususnya peserta didik (Inaya et al., 2021).

Sedangkan menurut (Susanto, 2014) Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial di atas. Mata pelajaran IPS banyak mempelajari hubungan antara individu dengan lingkungan sekitarnya, bagaimana setiap manusia membutuhkan manusia yang lain dan bagaimana setiap manusia berinteraksi dengan manusia lainnya. Untuk membekali diri peserta didik dalam memecahkan masalah kehidupan sosial yang terjadi di lingkungan sosialnya maka dalam hal tersebut peserta didik diberikan pengasahan berpikir kritis dalam pembelajaran IPS, kemudian dengan mempelajari peserta didik dapat mampu memiliki karakteristik dalam hal mental yang positif dan dengan mempelajari IPS peserta didik dapat memiliki kemampuan

kompetensi dalam kreativitas tinggi (Fajrianti & Meilana, 2022).

Adapun menurut Hasriani (2021) media *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi (Rumakhit, 2017:6). 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.

Berdasarkan teori diatas, penggunaan media *puzzle* gambar yang dilakukan guru kelas IV B pada materi pakaian adat di Indonesia yang terdapat di tema 7 Indahna Indonesia, penggunaan media *puzzle* gambar untuk menjelaskan ciri dan bentuk yang terdapat pada pakaian adat di masing-masing daerah.

Menurut (Windi Anisa et al., 2020) Proses belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan erat dan tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan edukatif. Menurut (Dimiyati & Aminah, 2017) belajar dan pembelajaran dikatakan sebuah bentuk edukasi yang menjadikan adanya suatu interaksi antara guru dengan siswa. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam hal ini diarahkan untuk mencapai

tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. (A.M Sadirman, 2018:246) guru secara sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya untuk kepentingan dalam pengajaran. Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya.

Menurut Ahdar A (2019) Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di mana dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. Pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung

terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal.

Menurut Widiaworo (2017: 81) bahwa Pemahaman merupakan kemampuan untuk menghubungkan informasi-informasi yang dipelajari menjadi “satu gambar” yang utuh di otak kita. Hal ini senada dengan pernyataan A Pane & Muhammad Darwis belajar merupakan proses perubahan tingkah laku dan perubahan pemahaman yang pada seorang anak tidak dibekali dengan potensi, kemudian dengan terjadinya proses belajar maka seorang anak berubah tingkah laku dan pemahaman semakin bertambah. Dapat disimpulkan bahwa pemahaman belajar adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya.

Menurut Wahyu (2021) Proses pelaksanaan pembelajaran pada pakaian adat di Indonesia pada umumnya, guru masih menggunakan buku tema sehingga membuat siswa cenderung pasif dan kurang tertarik karena media gambar tidak mampu memberikan respon timbal balik, kurang terlihat nyata dan kurang menarik bagi siswa. Sehingga, diperlukan *puzzle* yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pakaian, melibatkan siswa secara langsung.

Berdasarkan teori dan hasil penelitian

didasar, pemahaman belajar siswa kelas IV B dalam memahami materi pakaian adat di Indonesia sudah cukup baik, pada saat peneliti mengamati proses pembelajaran secara langsung terdapat siswa yang aktif dan kurang aktif. Siswa yang aktif selalu bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru kelas IV B, sedangkan siswa yang kurang aktif dibantu oleh guru kelas IV B dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan media puzzle gambar sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran tema pakaian adat Indonesia di kelas IV SDN Bahagia 03 Kabupaten Bekasi. Media puzzle gambar bukan hanya sebuah alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana untuk meningkatkan daya tarik dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Keunikan dari penelitian ini terletak pada pendekatan yang berfokus pada keterlibatan siswa dalam menyusun potongan-potongan gambar menjadi utuh, sehingga menggali kreativitas dan pemahaman mereka terhadap materi pakaian adat Indonesia.

Selain itu, penelitian ini menggabungkan prinsip-prinsip pedagogis modern, seperti interaktivitas, kebermanaknaan, dan daya tarik, dengan tujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan

efektif. Dengan memfokuskan pada mata pelajaran IPS di kelas IV, penelitian ini juga memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep sosial dan budaya pada tingkat awal pendidikan dasar.

Meskipun penggunaan media puzzle gambar dalam penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran pakaian adat Indonesia di kelas IV B SDN Bahagia 03 Kabupaten Bekasi, perlu diakui bahwa penelitian ini memiliki beberapa batasan yang perlu diperhatikan. Pertama, hasil penelitian ini mungkin tidak dapat secara langsung generalisasi ke konteks sekolah atau kelas lainnya, mengingat kondisi dan karakteristik siswa, guru, dan lingkungan pembelajaran di SDN Bahagia 03 Kabupaten Bekasi dapat mempengaruhi hasil penelitian. Kedua, durasi penelitian yang terbatas mungkin membatasi kedalaman analisis, dan efek jangka panjang dari penggunaan media puzzle gambar dalam pembelajaran mungkin tidak sepenuhnya tercakup. Ketiga, adanya variabel lain yang tidak diidentifikasi atau dimasukkan dalam penelitian ini dapat memengaruhi hasil pembelajaran atau tanggapan siswa secara signifikan. Keempat, evaluasi kualitas pembelajaran dalam penelitian ini terutama bergantung

pada persepsi dan evaluasi guru, sehingga penelitian lebih lanjut dapat melibatkan pengukuran respons siswa secara langsung. Terakhir, meskipun penelitian ini mencatat peningkatan pemahaman siswa, perlu diingat bahwa pengukuran pemahaman dapat bersifat subjektif dan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Dengan memahami batasan-batasan tersebut, hasil penelitian ini dapat menjadi landasan bagi penelitian lebih lanjut yang lebih mendalam dan luas dalam konteks penggunaan media *puzzle* gambar dalam pembelajaran pakaian adat Indonesia di tingkat kelas IV.

D. Kesimpulan

Media *puzzle* gambar, 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 dalam proses pembelajaran guru kelas IV B SDN Bahagia 03 Kabupaten Bekasi menggunakan media *puzzle* gambar guna menjelaskan materi pakaian adat Indonesia. Penggunaan media *puzzle* gambar digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa dalam materi pakaian adat Indonesia, penggunaan

media *puzzle* gambar selain untuk menjelaskan materi pakaian adat Indonesia media. Dengan penerapan media *puzzle* gambar guru kelas IV B mampu membuat situasi didalam kelas lebih menarik dan pada pembelajaran didalam kelas cukup baik dan sangat membantu dalam proses pembelajaran.

E. Ucapan Terima Kasih

Terima kasih untuk seluruh pihak yang telah membantu selama proses penyusunan artikel penelitian ini, khususnya untuk dosen pembimbing, warga sekolah SDN Bahagia 03 Kabupaten Bekasi, yaitu kepala sekolah, guru, dan siswa kelas IV B, serta seluruh pihak lainnya yang telah membantu dan memberi dukungan penuh baik secara materiil maupun non materiil.

F. Konflik Kepentingan

Tidak ada konflik kepentingan

Daftar pustaka

- Ahdar, A., & Wardana, W. (2019). Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis.
- Awiria, Nurhayati, S., Putri, F. D. C., & Yohamintin. (2020). *Pembelajaran Matematika SD Kelas Rendah*. CV. Bianglala Kreasi Mandiri.

- [http://repository.ubharajaya.ac.id/9082/1/Layout Buku MTK SD Kelas Rendah.pdf](http://repository.ubharajaya.ac.id/9082/1/Layout%20Buku%20MTK%20SD%20Kelas%20Rendah.pdf)
- Dimiyati, A., & Aminah, A. S. (2017). Pengaruh Fun Outbound Untuk Meningkatkan Motivasi siswa dalam mengikuti Pembelajaran Penjas pada Siswa Kelas XI di SMK Yisca Cilamaya Karawang. *Seminar Nasional Riset Inovatif*, 5, 153–158. <https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/senari/article/view/931>
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630–6637. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>
- Hasriani, H. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan media puzzle konstruksi terhadap hasil belajar kognitif siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(1), 61-88.
- Inaya, M., Katarina, D., & Julaeha, S. (2021). Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional. Perancangan Aplikasi Edukasi Pakaian Adat Tradisional Indonesia Berbasis Android. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research. (Printed)*, 5(1). <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar>,
- Latifa, D., & Juanda, A. (2014). Sosiodrama pada Pembelajaran IPS sebagai Upaya Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 16(4).
- Mugianto, M., Niam, F., & Widiarini, W. (2022). Pengembangan Media Puzzle Jigsaw Guna Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Pada Siswa Kelas V. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 2(1), 49-59.
- Nari, N., Akmay, D. Y., Sasmita, D., Tarbiyah, F., Agama, I., Negeri, I., & Batusangkar, I. (2019). Penerapan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang. *Jurnal Pembangunan Dan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 7(1), 44–52.

- <https://doi.org/10.21831/jppfa.v7i1.26499>
- Nurfadillah, S., Saputra, T., Farlidy, T., Pamungkas, S. W., Jamirullah, R. F., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi “ Perubahan Wujud Zat Benda ” Kelas V di SDN Sarakan II Tangerang. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 117–134.
- Nurhidaya, A. R. (2019). Meningkatkan Kerjasama Anak Melalui Permainan Menyusun Puzzle di TK Avanti Kota Makassar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 210–216. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/download/2113/668>
- Pasman, P. (2023). Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru Dalam Menyusun Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Melalui Lesson Study di SDN 41/X Sungai Jambat Pada Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022. *Journal on Education*, 5(4), 12204-12212.
- Permendikbud. (2016). *Permendikbud Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016*. 53(9), 1689–1699.
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar dan pembelajaran (pendidikan dasar). *Cendekia*, 9(02), 193-210.
- Rupita, N. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Pakaian Adat di Indonesia Mengacu Kurikulum SD 2013 pada Subtema Indahnya Keragaman Budaya Negeriku untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar* (Vol. 05) [Universitas Sanata Dharma]. <https://repository.usd.ac.id/35948/1/51134218.pdf>
- Sagala, G., Mesran, M., & Sutiksno, D. U. (2017). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pakaian Adat Asli Indonesia Berbasis Multimedia Dan Web Menerapkan Metode Computer Assisted Instruction (CAI). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 4(4), 12–15. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v4i4.711>
- Surapana, P., & Syafii, I. (2021). Tingkat Pemahaman Pelatih Sekolah Sepakbola Terhadap Kurikulum Pembinaan Sepakbola Indonesia Filanesia Di Kabupaten Kediri Pada Tahun 2020. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 4(3), 136-143.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan anak usia dini: stimulasi & aspek perkembangan anak*. Prenada Media.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*.
- Undang-undang RI No. 20, 2003, U. R. N. 20 T. (2003). Undang-Undang

Republik Indonesia Nomor 20 Tahun
2003 Tentang Sistem Pendidikan
Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang
Maha Esa Presiden Republik
Indonesia. *Zitteliana*.

Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B.
(2018). Tipe penelitian deskripsi dalam
ilmu komunikasi. Diakom: *Jurnal
Media Dan Komunikasi*, 1(2), 83-90.