

**MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KOLABORASI PESERTA DIDIK MELALUI  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF(TGT) PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN  
ISLAM**

Tara Septiarani<sup>1</sup>, Dian Rif'iyati<sup>2</sup>  
Universitas Islam Negeri K.H.Abdurraman Wahid Pekalongan  
[taraseptiarani@mhs.uingusdur.ac.id](mailto:taraseptiarani@mhs.uingusdur.ac.id)<sup>1</sup> [Dian.rifiyati@uingusdur.ac.id](mailto:Dian.rifiyati@uingusdur.ac.id)<sup>2</sup>

**ABSTRAK**

Media puzzle mampu mewujudkan lingkungan belajar yang kooperatif, di buktikan dengan peserta didik yang aktif berinteraksi, berbagi ide, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas. Namun nyatanya, keterampilan kolaborasi yang merupakan kompetensi penting di abad ke-21, belum sepenuhnya terintegrasi dalam pembelajaran SKI. Penelitian ini bertujuan untuk menguraikan secara mendalam upaya pemanfaatan media puzzle dalam menumbuhkan kolaborasi peserta didik di mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Pada penelitian ini memakai pendekatan kualitatif metode studi literatur. Pengumpulan data dengan menggunakan jurnal, buku, dan artikel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle mampu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan kooperatif, memfasilitasi pertukaran ide, dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi SKI. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media puzzle dapat menjadi alat yang efektif untuk mengoptimalkan kolaborasi peserta didik serta memperkaya pengalaman belajar pada mata pelajaran SKI.

**Kata kunci:** Kolaborasi, Puzzle, Sejarah Kebudayaan Islam

**ABSTRACT**

Puzzle media is able to realize a cooperative learning environment, as evidenced by students who actively interact, share ideas, and work together in completing tasks. But in fact, collaboration skills, which are important competencies in the 21st century, have not been fully integrated in SKI learning. This study aims to describe in depth the efforts to utilize puzzle media in fostering student collaboration in Islamic Cultural History (SKI) subjects. This research uses a qualitative approach to the literature study method. Data collection using journals, books, and articles. The results showed that puzzle media was able to create an interactive and cooperative learning environment, facilitate the exchange of ideas, and improve students' understanding of SKI material. Thus, it can be concluded that puzzle media can be an effective tool to optimize learner collaboration and enrich the learning experience in SKI subjects.

**Keywords:** Collaboration, Puzzle, History of Islamic Culture

## PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 meminta peserta didik untuk mempunyai berbagai kemampuan penting, salah satunya adalah keterampilan kolaborasi. Kolaborasi memungkinkan peserta didik untuk bekerja sama, berbagi gagasan, dan memecahkan masalah secara efektif. Kemampuan kolaborasi sangat vital merancang peserta didik mengalami hambatan dunia sekarang yang semakin kompleks (Noptario et al., 2024: 656-663). Dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), kolaborasi memiliki peran yang sangat penting. Mata pelajaran SKI seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang padat dengan materi hafalan, sehingga peserta didik cenderung pasif dalam proses pembelajaran (Ritonga et al., 2024). Kolaborasi dapat membantu peserta didik untuk berinteraksi lebih aktif dengan materi pelajaran, bertukar pikiran, serta membangun pemahaman yang lebih mendalam.

Namun kenyataannya, pembelajaran SKI di banyak sekolah masih didominasi oleh metode konvensional yang kurang memfasilitasi kolaborasi aktif antar peserta didik. Penggunaan metode ceramah dan penugasan individu masih sering digunakan, sehingga peserta didik kurang memiliki kesempatan untuk bekerja sama dan berdiskusi. Hal ini mengakibatkan rendahnya tingkat kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran SKI. Selain itu, mata pelajaran SKI seringkali dianggap monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Materi pelajaran yang padat dan metode pembelajaran yang kurang variatif dapat menjadikan peserta didik merasa jenuh serta kurang bersemangat untuk belajar. Akibatnya, daya tarik belajar peserta didik di mata pelajaran SKI menjadi turun, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya tingkat kolaborasi peserta didik (Ritonga et al., 2024: 190-197).

Rendahnya tingkat kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran SKI merupakan permasalahan yang perlu segera diatasi. Kolaborasi bukan hanya sekadar keterampilan sosial, tetapi juga adalah menjadi komponen vital dari proses pembelajaran yang efektif. Melalui kolaborasi, peserta didik dapat belajar bersama dengan satu sama lain, membangun pemahaman bersama, serta mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis. Dalam mengurangi permasalahan itu, perlu adanya pembaruan dalam metode pembelajaran SKI yang dapat mengoptimalkan kolaborasi peserta didik. Salah satu inovasi yang potensial adalah penggunaan media puzzle. Media puzzle dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik serta interaktif, sehingga peserta didik selalu bersemangat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sebagaimana riset yang dilaksanakan oleh Munawir et al., (2024: 63-71) beliau menyatakan Pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang efektif dapat berperan aktif untuk mendorong semangat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Media interaktif mampu menciptakan keterampilan pembelajaran yang lebih mendalam dan mengasikkan, hal itu memicu minat serta antusiasme peserta didik dalam proses belajar (Putri et al., 2024: 26-34).

Media puzzle dapat memfasilitasi kolaborasi antar peserta didik. Dalam proses menyelesaikan puzzle, peserta didik perlu bekerja sama, berbagi gagasan, dan menyelesaikan masalah bersama. Hal ini dapat mengoptimalkan interaksi sosial serta membangun rasa kebersamaan antar peserta didik (I, 2023). Selain itu, puzzle dapat diatur sedemikian rupa sehingga peserta didik harus berkolaborasi untuk mendapatkan solusi yang benar. Hal ini dapat mengoptimalkan keterampilan peserta didik saat bekerja kelompok. Penggunaan media puzzle diharapkan dapat menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan kolaborasi peserta didik dalam

pembelajaran SKI. Melalui media ini, peserta didik dapat belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran menjadi lebih mengasikkan dan bermakna. Sementara itu, media puzzle bisa menunjang peserta didik dalam memahami materi pelajaran SKI dengan baik.

Menurut Ardiyanto et al., (2021:29-33) ada beberapa model salah satunya model pembelajaran yang dapat mendorong kontribusi peserta didik pada pembelajaran adalah model pembelajaran STAD. Pada model pembelajaran STAD bertujuan untuk memotivasi peserta didik agar lebih bersemangat belajar serta mendorong peserta didik agar paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Model pembelajaran STAD dapat bekerja dengan baik jika didukung oleh media pembelajaran. Media puzzle, misalnya, mampu memudahkan siswa dalam memahami materi dan menampilkan detail dalam gambar yang dapat menjadi pengingat.(Fajeri et al., 2024: 186-193).

Lain halnya dengan riset yang akan dilaksanakan oleh peneliti dimana akan mempelajari terkait penggunaan media *Puzzle* melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran dengan model TGT mampu mendorong kemampuan peserta didik dalam berkelompok saat di kelas. Selain itu, menurut Arrahman & Nurfadilah, (2024:105-115) media puzzle mampu meningkatkan peserta didik dalam pemahamannya selama pembelajaran berlangsung, tetapi juga membangun kemampuan esensial abad 21. Dengan demikian, media puzzle dapat menjadi solusi inovatif untuk mendukung pembelajaran yang berlaku dengan kepentingan peserta didik di era modern. Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu yang relevan di atas peneliti menemukan novelty pada penelitian ini yaitu penggunaan media puzzle dengan model TGT dapat mengoptimalkan kerja sama peserta didik di mata pelajaran SKI.

Riset kali ini bertujuan untuk mengeksplorasi berbagai upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan kolaborasi peserta didik pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Diharapkan riset ini bisa membantu mengoptimalkan metode pembelajaran SKI agar lebih inovatif serta baik. Oleh karena itu, peneliti tertarik dengan judul Penelitian Media Puzzle dalam Meningkatkan Kolaborasi Peserta Didik Melalui Pembelajaran Kooperatif (TGT).

## **METODE PENELITIAN**

Riset ini menggunakan metode penelitian deskriptif, yaitu cara yang membuktikan solusi potensial sehingga bisa menguraikan problem nyata menggunakan mengumpulkan informasi, merencanakan, menyelidiki, dan mengklarifikasikannya. Riset ini menggunakan penelitian kualitatif berbasis studi literatur. Menurut Creswell dalam (Siagin, 2021) penelitian kualitatif berbasis studi literatur merupakan penelitian yang tujuan untuk memecahkan masalah melalui analisis berbagai sumber, termasuk buku, jurnal ilmiah, dan sumber lainnya yang relevan. Penelitian berbasis literatur dimulai dengan mengidentifikasi masalah, menentukan topik penelitian, mencari sumber yang relevan, dan kemudian melakukan pengutipan dan analisis referensi untuk mendapatkan data. Didasarkan pada pernyataan tersebut, peneliti berharap bisa melakukan riset secara menyeluruh, mendalam dan mengungkap informasi yang belum ditemukan. Tujuan dari riset adalah agar dapat memahami bagaimana media puzzle membantu peserta didik bekerja sama dalam proses pembelajaran kooperatif (TGT) pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Rusmiati et al., 2023:1440-1449).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Analisis Data Studi Literatur

### A. Media Pembelajaran SKI dengan Menggunakan Puzzle

Puzzle merupakan permainan bongkar pasang yang mengasikan serta cocok untuk peserta didik maupun orang dewasa (Prawismo1 et al., 2022: 94-101). Meski puzzle disebut sebagai permainan, puzzle membutuhkan kemampuan imajinasi serta penalaran yang kuat bagi para pemainnya. Dalam menyelesaikannya, mereka harus berkonsentrasi dan menggunakan seluruh daya pikir mereka untuk menyelesaikan suatu Puzzle. Dalam menyajikan sebuah puzzle harus disajikan dengan

Media Pembelajaran SKI	Pembelajaran Kooperatif tipe TGT	Keterampilan
Puzzle dalam pembelajaran SKI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. penyajian kelas</li> <li>2. belajar dalam kelompok</li> <li>3. permainan</li> <li>4. pertandingan atau lomba</li> <li>5. penghargaan kelompok</li> </ol>	Kolaborasi peserta didik

gambar yang jelas dan mudah dikolaborasikan dalam pelajaran SKI. Menurut Hayati & Yamin (2023: 440-444), dengan menggunakan gambar yang konkret. Hal itu menjadikan gambar puzzle yang nyata dapat mempermudah peserta didik memahami materi yang bersifat abstrak.

Media puzzle dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang terdiri dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada tujuan pertama aspek kognitif, diharapkan bahwa dengan adanya media puzzle, seluruh pemahaman hasil belajar intelektual akan meningkat karena memiliki enam karakter penting dalam pembelajaran. (Heristiyana et al., 2024: 873-879). Pada tujuan kedua, aspek afektif, diharapkan semua siswa akan memiliki sikap yang baik dengan adanya media puzzle, sehingga tingkatan belajar mereka dapat mengoptimalkan dari yang sederhana hingga kompleks. Pada tujuan ketiga, aspek psikomotorik, diharapkan siswa akan dapat melatih keterampilan fisik, kelakuan, atau penampilan dengan menggunakan media puzzle. (Purnamasari et al., 2022: 2027-2032). Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan puzzle dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Puzzle diharapkan dapat berfungsi sebagai perantara untuk meningkatkan kemampuan peserta didik pada masing-masing aspek tersebut.

Penggunaan puzzle dapat memvariasi proses pembelajaran, hsl itu dapat meminimalisir pembelajaran yang monoton. Sungguhpun demikian, penggunaan puzzle bisa mempermudah guru dalam memberikan materi, sehingga kolaborasi peserta didik dalam pembelajaran SKI akan meningkat. Hal tersebut menjadikan pembelajaran memakai media puzzle dapat memudahkan bagi peserta didik yang sulit mendapat materi bersifat tidak kongkret. Oleh karena itu, puzzle adalah benda konkret

yang dapat diamati serta dipegang oleh peserta didik. Jika diamati dari kemampuan peserta didik, keterampilan gerak halus peserta didik akan bertambah lewat pengaplikasian puzzle. Hal tersebut karena peserta didik menjadi bersemangat untuk mengaplikasikan puzzle sesuai dengan jenisnya. Dengan demikian, puzzle menjadi media yang cocok digunakan untuk proses pembelajaran. Terlampaui dapat mengembangkan kemampuan dalam memahami materi SKI.

## **B. Pembelajaran Kooperatif tipe TGT**

Dalam model pembelajaran TGT memiliki langkah-langkah pembelajaran, menurut (Ayu Wulandari et al., 2021: 1-11) menyatakan sintaks pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai berikut:

### 1. Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran guru menyajikan materi. Selama penyajian kelas, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, pokok materi, dan penjelasan tentang lembar kerja peserta didik. Peserta didik harus benar-benar memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru karena ini akan membantu mereka bekerja lebih baik dalam kelompok.

### 2. Belajar dalam Kelompok

Guru menyuruh peserta didik untuk kelompok secara heterogen. Tujuan dari belajar dalam kelompok adalah untuk memperluas pengetahuan, memecahkan masalah, membandingkan jawaban, dan memperbaiki konsep yang salah.

### 3. Permainan

Permainan berisi soal-soal mengenai materi yang disampaikan guru. Permainan ini disusun untuk mengukur pemahaman yang diperoleh peserta didik.

### 4. Pertandingan

Tempat di mana game atau permainan terjadi dikenal sebagai lomba. Lomba biasanya dimulai setelah guru memberikan materi dan kelompok menyelesaikan soal. Selama permainan, guru membagi peserta didik ke dalam meja lomba.

### 5. Penghargaan kelompok

Kemudian setelah pertandingan selesai, guru menginformasikan anggota kelompok yang mempunyai skor tinggi. Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi memperoleh penghargaan.

## **C. Kolaborasi Peserta Didik**

Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang dilaksanakan oleh peserta dengan bersama-sama agar bisa memecahkan suatu masalah. Pembelajaran kolaborasi dapat meningkatkan kecerdasan antar peserta didik dengan peserta didik lain. Kolaborasi merupakan cara berhubungan dengan melibatkan banyak orang dan saling menghargai serta menghormati setiap anggota kelompok. Pembelajaran kolaborasi merupakan cara belajar yang menegaskan pada tugas tertentu dan tugas kerja kelompok, mendiskusikan sesuatu hal untuk mendapatkan sebuah hasil bersama (Muliawati et al., 2023: 1-6). Melalui penerapan pembelajaran kooperatif dapat terlihat bahwa peserta didik mengalami peningkatan dalam minat peserta didik terhadap

pembelajaran SKI. Peserta didik lebih bersemangat dalam berperan aktif saat pembelajaran dari awal hingga selesai.

Di pembelajaran kooperatif ada beberapa karakteristik yang harus dikuasai, yaitu:

1. Kerjasama, peserta didik saling berinteraksi dan berkolaborasi untuk menyudahkan masalah. Dalam hal ini menekankan pada kerjasama tim bukan individu. Menurut (Sari et al., 2022: 1548-1557) nilai rata-rata peserta didik dengan mengimplementasikan kerjasama dengan baik dapat meningkatkan hasil belajarnya.
2. Interaksi sosial, dengan pembelajaran kooperatif dapat mendorong komunikasi antar peserta didik melalui bertukar ide, berdiskusi, dan saling memberikan umpan balik.
3. Tanggung jawab bersama, pembelajaran kooperatif menjadikan peserta didik lebih memiliki tanggung jawab untuk berkontribusi pada pencapaian tujuan masing-masing kelompok secara keseluruhan.
4. Pemberdayaan peserta didik, hal ini peserta didik dikasih kebebasan dalam mengatur dan memimpin proses belajar mereka masing-masing. Mereka berperan aktif dalam menentukan langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan.
5. Pengembangan keterampilan sosial, pembelajaran ini menyokong peserta didik meningkatkan keterampilan sosial seperti komunikasi, kerjasama, negoisasi, dan penyelesaian konflik. Dalam pembelajaran kolaborasi komunikasi yang baik menjadi hal penting dalam menyelesaikan konflik serta bernegosiasi.
6. Berfokus pada pemecahan masalah, tugas yang diberikan sering kali berupa masalah atau proyek yang memerlukan pemikiran kritis dan analitis, yang hanya dapat diselesaikan dengan kerja sama antar anggota kelompok.
7. Diversitas dalam pendekatan, pembelajaran kooperatif memberikan ruang bagi setiap siswa untuk membawa perspektif dan keterampilan unik peserta didik ke dalam diskusi dan penyelesaian masalah.
8. Refleksi, setelah proses pembelajaran selesai, kelompok sering melakukan refleksi bersama untuk menilai keberhasilan mereka dan pembelajaran yang didapatkan, baik secara individu maupun kelompok.
9. Dukungan sosial, siswa dapat saling mendukung dalam proses belajar, baik dalam mengatasi kesulitan maupun dalam memberi motivasi.

Menurut Greenstein, kemampuan bekerja sama adalah rasa saling menerima perbedaan antar anggota tim yang berbeda-beda dengan meliputi beberapa suara individu, menguraikan masalah juga menentukan gagasan dalam menyelesaikan tujuan, serta melatih kelancaran serta kemauan dalam membuat keputusan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan bersama (Ayu Wulandari et al., 2021: 1-11). Indikator kemampuan kolaborasi dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran menggunakan puzzle guru dapat berpedoman pada indikator-indikator karakter kolaborasi, sebagaimana yang disampaikan oleh Anantyarta dan Sari:

1. Bekerja dengan baik menggunakan waktu dengan tepat
2. Saling menghargai pendapat kelompok.
3. Bekerjasama untuk mencapai tujuan utama menyelesaikan masalah.
4. Bertanggung jawab bersama dengan berperan aktif serta mengikuti yang dibebankan sehingga dapat mencapai tujuan diinginkan.

Menurut Redhana, berkolaborasi dengan orang lain memiliki indikator sebagai berikut:

1. Mampu bekerja secara mulus serta menghargai perbedaan pendapat.
2. Menunjukkan keluwesan serta kemampuan dalam menunjang keberhasilan tujuan kelompok.
3. Membawa tugas dalam kooperatif dari setiap kelompok untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemui.

## KESIMPULAN

Pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan media Puzzel tentunya bisa membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif antar siswa dengan yang lainnya sehingga keterampilan siswa dalam berkolaborasi saat pembelajaran itu dapat meningkat. Hal itu tentunya dengan melakukan sintaks pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan baik yaitu melalui penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan atau lomba, dan penghargaan kelompok. Tentunya dengan menggunakan langkah-langkah tersebut dapat menghasilkan kolaborasi peserta didik dengan baik pula. Guru dalam melakukan kolaborasi harus memperhatikan indikatornya yaitu bekerja secara produktif, sikap saling menghormati setiap pendapat anggota, berkompromi sesama anggota secara fleksibel, tanggung jawab bersama dan setiap kelompok berpartisipasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananta, A. S., Azis, Z., & Amri, Z. (2023). Pengaruh Free Discovery Learning dan Collaborative Inquiry pada Berpikir Kritis dan Kolaborasi Siswa. *Jurnal Gammath*, 8(1), 64–73.
- Ardiyanto, H., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR DENGAN PENERAPAN MODEL STAD (STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION) BERBANTUAN MEDIA PUZZLE. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 29–33.
- Arrahman, M. F., & Nurfadilah, U. (2024). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dengan Media Puzzle Pada Sejarah Kebudayaan Islam untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Elementary School Education*, 1(2), 105–115.
- Ayu Wulandari, C., Rahmaniati, R., & Hikmah Kartini, N. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 1–11. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i1.2331>
- Fajeri, M. L., Khoiri, A., & Fatiatun. (2024). PENERAPAN MODEL STAD DENGAN PENDEKATAN MI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN KOLABORASI SISWA. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(1), 186–193.
- Hayati, I. A., & Yamin. (2023). Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cerita Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Ilma Amanatul Hayati\*, Yamin Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia\* Corresponding Autor. *ilma.amanatul24@gmail.com Abstract In. Jurnal Education*, 9(2), 440–444.
- Heristiyana, Humairo, LuhDeWulanSari, & MakmunRaharjo, R. (2024). Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) Melalui Media Puzzle pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas VSD Negeri 78 Palembang. *Indonesia Recerts Journal of Education*, 4(3), 873–879.
- I, K. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Learning dalam Efektivitas Pembelajaran. *AL Wafi: Journal of Islamic Studies*.
- Muliawati, S. N., Syachruroji, A., & Rokmanah, S. (2023). Pembelajaran Kolaboratif Untuk Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL DUNIA PENDIDIKAN*, 4(1), 1–6.

- Munawir, M., Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal AL-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA*, 9(1), 63–71.
- Noptario, Rizki, N., Nur'aini, & Ningrum, E. C. (2024). Peran Guru dalam Kurikulum Merdeka: Upaya Penguatan keterampilan Abad 21 Siswa di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 656–663.
- Prawismø1, S. A., Sajida, A. H., Habibah, P. J. M., Zainuddin, M., & Mas'ula, S. (2022). Pengembangan Media Puzzle dalam Pembelajaran Materi Pecahan bagi Siswa Kelas Rendah SD Negeri Jatinom 03. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(2), 94–101.
- Purnamasari, T. P., Bariah, O., & Riana, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Membaca Huruf Hijaiyyah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 2027–2032.
- Putri, R. S., Desyandri, & Firman. (2024). STRATEGI BIMBINGAN GURU PAI DALAM PEMBELAJARAN SKI KELAS X DI MA ROHANI IKHWANUL MUSLIMIN DESA PENGGALANGAN KECAMATAN TEBING, SYAHBANDAR KAB. SERDANG BEDAGAI. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 2(4), 26–34.
- Ritonga, S. N., Rambe, M., & Siregar, C. (2024). STRATEGI BIMBINGAN GURU PAI DALAM PEMBELAJARAN SKI KELAS X DI MA ROHANI IKHWANUL MUSLIMIN DESA PENGGALANGAN KECAMATAN TEBING, SYAHBANDAR KAB. SERDANG BEDAGAI. *AT-TARBIYAH*, 2(1), 190–197.
- Sari, N., Ananda, Rizky, Fauziddin, & Moh. (2022). MENINGKATAN KETERAMPILAN KERJASAMA SISWA MELALUI MODEL PEMEBELAJARAN KOOPERATIF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) SISWA SEKOLAH DASAR. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1549–1557.

