

Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil belajar Peserta Didik Kelas IV SD Inpres Samata

The Effectiveness of Using Puzzle Media in Thematic Learning on the Learning Outcomes of Fourth Grade Students at SD Inpres Samata

Risnayanti¹, Muh Khalifah Mustami², Suarti³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

Email: risnayanti231@gmail.com,

ARTICLE INFO

Article history:

Received 11-06-2025

Accepted 07-07-2025

Published 10-07-2025

Keywords:

Puzzle media;
Learning outcomes;
Thematic learning;
Quasi-experiment;
Elementary school
Students

Competing interest:

The author(s) have declared that no competing interests exist

ABSTRACT

This study aims to determine the differences in learning outcomes of students before and after the use of puzzle media and to evaluate its effectiveness in thematic learning on Theme 3 "Caring for Living Beings," Subtheme 1 "Animals and Plants in My Home Environment," among fourth-grade students at SD Inpres Samata. The research employed a quantitative method with a quasi-experimental design using the Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of two classes, each comprising 22 students. Data collection instruments included learning outcome tests (pretest and posttest) and documentation. The analysis results indicated a significant improvement in learning outcomes following the use of puzzle media, with an average N-Gain of 74.22% (high category) compared to 30.82% (low category) before the intervention. These findings suggest that puzzle media is reasonably effective in enhancing student learning outcomes. The implications of this study include increased student motivation, valuable input for school-based learning evaluations, and practical insights for researchers.

Copyright© 2025 by Author(s)

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



Citation:

Risnayanti, R., Mustami, M. K. ., & Suarti, S. (2025). Efektivitas Penggunaan Media *Puzzle* Pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil belajar Peserta Didik Kelas IV SD Inpres Samata. *Abdurrauf Journal of Education and Islamic Studies*, 2(1), 1-9.

<https://doi.org/10.70742/arjeis.v2i1.278>

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diterapkannya media puzzle serta keefektifannya pada pembelajaran tematik tema 3 "Peduli terhadap MakhluK Hidup" subtema 1 "Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan

Rumahku” pada siswa kelas IV SD Inpres Samata. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain Quasi Experimental tipe Nonequivalent Control Group Design. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, masing-masing 22 siswa. Instrumen yang digunakan meliputi tes hasil belajar (pretest dan posttest) dan dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penggunaan media puzzle, dengan rata-rata N-Gain sebesar 74,22% (kategori tinggi), dibandingkan 30,82% (kategori rendah) sebelum penggunaan media. Hal ini menggambarkan bahwa media puzzle cukup efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Implikasi penelitian ini mencakup peningkatan motivasi belajar siswa, bahan evaluasi pembelajaran bagi sekolah, dan wawasan langsung bagi peneliti.

Kata Kunci: Media puzzle, hasil belajar, pembelajaran tematik, eksperimen semu, siswa sekolah dasar

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang tidak selaras dengan perkembangan kognitif siswa dapat berdampak pada pencapaian hasil belajar peserta didik tersebut. Padahal, hasil belajar merupakan komponen penilaian yang sangat krusial dalam kegiatan pembelajaran untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Solichin 2020). Hasil belajar sendiri mencakup pencapaian yang diperoleh melalui proses evaluasi yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab 1

Pasal 1 ayat 21 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa: Evaluasi pendidikan adalah kegiatan pengendalian, penjaminan dan penetapan mutu pendidikan terhadap berbagai komponen pendidikan pada setiap jalur, jenjang dan jenis pendidikan sebagai bentuk pertanggungjawaban penyelenggaraan pendidikan (Nurhikmah 2024).

Mengacu pada undang-undang tersebut, evaluasi dipandang sebagai unsur penting dalam menentukan kualitas pendidikan. Evaluasi ini mencakup penilaian proses pembelajaran di kelas guna mengetahui pencapaian hasil belajar peserta didik. Secara umum, seorang siswa dapat dikatakan telah mencapai tujuan pembelajaran apabila hasil evaluasinya mengalami peningkatan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor dibandingkan dengan sebelumnya (Tampuh et al. 2024).

Pada kurikulum 2013 dijelaskan tentang tujuan pendidikan, yaitu (1) Meningkatkan kemampuan intelektual, khususnya kemampuan tingkat tinggi peserta didik; (2) Membentuk kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah secara sistematis, (3) Memperoleh hasil belajar yang tinggi, (4) Melatih peserta didik dalam mengkomunikasikan ide-ide, khususnya dalam menulis karya ilmiah, dan (5) Mengembangkan karakter peserta didik. Oleh karena itu, menguasai dan memahami proses pembelajaran sangat penting untuk mengembangkan kemampuan intelektual setiap peserta didik. Melalui pembelajaran, siswa dapat meningkatkan keterampilan bernalar, berpikir kritis dan logis, serta mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari untuk memecahkan berbagai permasalahan.

Peserta didik sekolah dasar yang berusia 6-12 tahun berada pada tahapan kognitif operasional konkret. Hal ini dikemukakan dalam pola perkembangan kognitif dari menurut Jean Piaget “Operasional konkret, seorang anak pada usia 7-11 tahun sudah mulai dihadapkan pada permasalahan yang nyata”. Kemampuan berpikir logis dan teratur mulai tampak dalam upaya siswa menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Pada tahap ini, siswa sudah mampu menggunakan penalaran logis dan sistematis untuk memecahkan persoalan yang bersifat konkret atau nyata. Namun, mereka

masih mengalami kesulitan ketika dihadapkan pada permasalahan yang bersifat abstrak atau yang hanya dapat dibayangkan tanpa adanya pengalaman langsung maupun interaksi nyata dengan situasi tersebut

Mengenai masalah abstrak pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran tematik merupakan suatu pembelajaran yang mempunyai kajian dan pembahasan yang abstrak bagi siswa. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara konkret dan mudah dipahami oleh siswa (Nursalam., Nurhikmah., & Purnamasari, N 2019). Terdapat banyak media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan dalam meningkatkan semangat siswa pada pembelajaran tematik, terkhusus untuk tema 3 subtema 1 pembelajaran 1 (Rahmawati 2025). Akan tetapi, pada penelitian ini dipilih media puzzle karena selain telah digunakan dalam sejumlah penelitian sebelumnya, media ini cukup menarik serta alat dan bahannya mudah diperoleh oleh guru maupun siswa di berbagai lokasi, baik di sekolah perkotaan, pedesaan, maupun pelosok. Selain itu, biaya yang dibutuhkan untuk membuat media ini relatif terjangkau dibandingkan dengan daya tarik yang ditawarkannya dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan wali kelas tersebut didapatkan informasi bahwa peserta didik di sekolah tersebut khususnya kelas IV mempunyai masalah pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar peserta didik, salah satu dari masalah yang terjadi di sekolah tersebut adalah kurangnya pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran tematik dikarenakan pembelajaran tersebut terdiri dari beberapa mata pelajaran di dalamnya sehingga peserta didik kurang memahami materi yang dijelaskan oleh guru serta kurangnya media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan latar belakang tersebut, dilakukan penelitian dengan judul Efektivitas Penggunaan Media Puzzle pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Samata.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen karena dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efektifitas penggunaan media puzzle pada pembelajaran tematik. "Karena penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, seluruh gejala yang diamati diukur dan dinyatakan dalam bentuk angka, sehingga memungkinkan penerapan teknik analisis statistik. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu (quasi experimental), di mana pada desain Nonequivalent Control Group Design pemilihan sampel tidak dilakukan secara acak, melainkan ditetapkan secara sengaja oleh peneliti untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dalam model ini, peneliti tidak membentuk kelompok baru, melainkan memanfaatkan kelompok yang sudah ada di sekolah tempat penelitian. Anggota dalam masing-masing kelompok tidak diacak, tetapi dibiarkan sebagaimana adanya. Peneliti menentukan sendiri kelompok mana yang dijadikan eksperimen dan mana yang berperan sebagai kontrol. Pada desain ini, baik kelompok eksperimen maupun kontrol sama-sama diberikan pre-test untuk mengetahui kondisi awal. Setelah itu, kelompok eksperimen diberi perlakuan tertentu, sedangkan kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan. Selanjutnya, kedua kelompok diberikan post-test untuk melihat pengaruh perlakuan yang telah diberikan.

$$\frac{O_1 \times O_2}{O_3 - O_4}$$

Gambar 1 Desain Penelitian Eksperimen

Keterangan :

01 : nilai pretest kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan (*pre- test*)

02 : nilai posttest kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan (*post- test*)

03 : nilai pretest kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*)

04 : nilai posttest kelas kontrol setelah diberikan perlakuan (*post-test*)

X : pemberian perlakuan (*treatment*) yaitu penggunaan media *puzzle*

- : tanpa perlakuan yaitu penggunaan buku teks

Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Inpres Samata yang berjumlah 44 orang.

Tabel. 1 Keadaan Populasi

KELAS IV	JUMLAH SISWA	TOTAL
IV A	22	44
IV B	22	

Sumber : Guru SD Inpres Samata

Pada penelitian ini, menggunakan sampel kelas IV yang terdiri dari kelas IV A dan kelas IV B sebanyak 44 orang yang terdiri dari 22 peserta didik kelas *kontrol* dan 22 peserta didik kelas *eksperimen*. Pada penelitian ini, peneliti mengambil sampel kelas IV karena media *puzzle* sesuai untuk diterapkan pada siswa kelas tinggi dalam mata pelajaran tematik dengan tema 3 peduli terhadap makhluk hidup subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku. Jadi, jika media yang digunakan adalah media *puzzle* maka pasti peserta didik akan tertarik dan merasa penasaran untuk mengikuti proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di SD Inpres Samata pada siswa kelas IV dengan total populasi sebanyak 44 peserta didik yang terbagi dalam dua kelas, yaitu kelas A sebagai kelompok kontrol dan kelas B sebagai kelompok eksperimen, diperoleh sampel penelitian sebanyak 22 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Data pretest dan posttest dari kelas eksperimen dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media *Puzzle*. Analisis deskriptif ini meliputi skor tertinggi, skor terendah, nilai rata-rata (mean), standar deviasi, varians, serta koefisien varians, dengan tujuan memberikan gambaran umum mengenai pengaruh media *Puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Adapun hasil dari analisis deskriptif tersebut adalah sebagai berikut:

Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik Yang Diajar Menggunakan Buku Teks.

Deskripsi hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan buku teks pada pembelajaran tematik, tema 3 peduli terhadap makhluk hidup subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku kelas IV SD Inpres Samata. Dari tes yang telah

diberikan pada peserta didik kelas IV yang diajar menggunakan buku teks, maka diperoleh data-data sebagai berikut:

Tabel 2. Descriptive Statistics

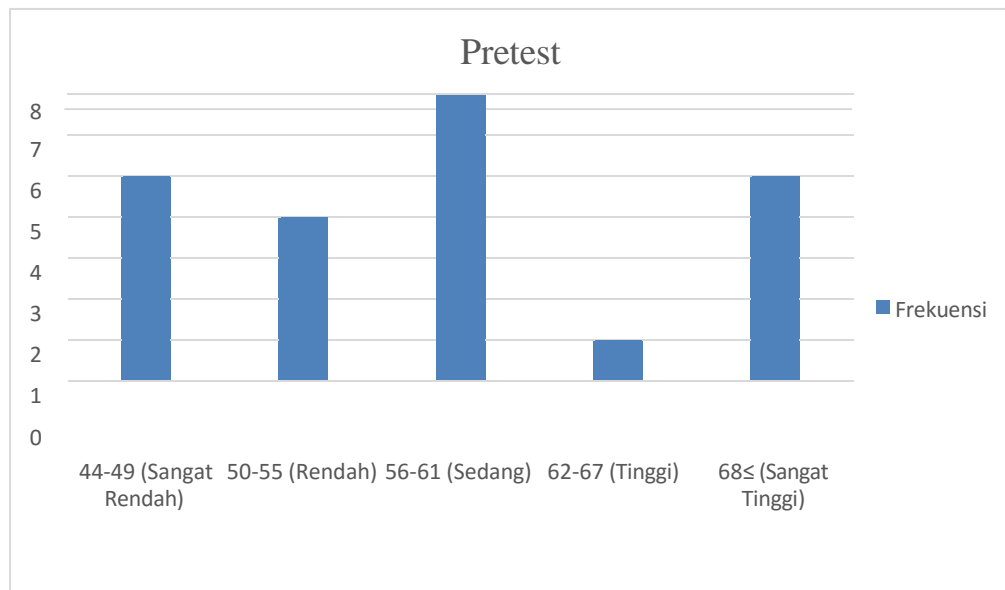
		pretest control	posttest kontrol
N	Valid	22	22
	Missing	0	0
Mean		3.4091	4.0455
Median		3.0000	4.0000
Std. Deviation		.73414	.72225
Variance		.539	.522
Range		3.00	2.00
Minimum		2.00	3.00
Maximum		5.00	5.00
Sum		75.00	89.00

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa mean pada *pre test control* 3.4091 sedangkan *posttest* 4.0455, kemudian *median pretest control* 3.000 dan *posttest control* 4.000, kemudian standar deviasi pada *pre test control* .73414 sedangkan *posttest control* .72225, kemudian range pretest control 3.00 dan posttest control 2.00.

Tabel 3. Kategori Pretest

Interval	Frekuensi	Kategori	Persentase
68≤	5	Sangat Tinggi	22,7%
62-67	1	Tinggi	4,5%
56-61	4	Sedang	18,2%
50-55	4	Rendah	18,2%
44-49	8	Sangat Rendah	36,4%
Jumlah	22		100%

Data tabel 3 menunjukkan bahwa ada 8 orang peserta didik yang berada pada kategori "sangat rendah" dengan persentase 36,4%, 4 orang peserta didik pada kategori "rendah" dengan persentase 18,2%, 4 orang peserta didik pada kategori "sedang" dengan persentase 18,2%, 1 orang peserta didik pada kategori "tinggi" dengan persentase 4,5% dan 5 orang peserta didik pada kategori "sangat tinggi" dengan persentase 22,7%. Berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media puzzle kelas IV SD Inpres Samata sebesar 3.4091 berada pada kategori "rendah". Selanjutnya sajian terhadap hasil belajar Tematik pada peserta didik kelas IV SD Inpres Samata dengan histogram berikut ini:



Gambar 2. Histogram kategori hasil belajar pre-test

Tabel 4. Kategorisasi *Posttest*

Interval	Frekuensi	Kategori	Persentase
80≤	2	Sangat Tinggi	9,1%
75-79	5	Tinggi	22,7%
70-74	4	Sedang	18,2%
65-69	3	Rendah	13,6%
60-64	8	Sangat Rendah	36,4%
Jumlah	22		100%

Data tabel 4 menunjukkan bahwa terdapat 8 orang peserta didik berada pada kategori “sangat rendah” dengan persentase 36,4%, 3 orang peserta didik berada pada kategori “rendah” dengan persentase 13,6%, 4 orang peserta didik berada pada kategori “sedang” dengan persentase 18,2%, 5 orang peserta didik berada pada kategori “tinggi” dengan persentase 22,7% dan 2 orang peserta didik berada pada kategori “sangat tinggi” dengan persentase 9,1%.

Hasil penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen mengalami peningkatan dari nilai rata-rata (*Mean*) *pretest* 3.4091 dan nilai rata-rata (*Mean*) *posttest* 4.6364 dengan kategori sedang. Hal tersebut disebabkan pemberian perlakuan atau *treatment* pada kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen, peserta didik terlihat lebih bersemangat, aktif, dan memperhatikan pembelajaran dibandingkan pembelajaran pada kelas kontrol. Hal ini disebabkan karena kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran yaitu media *puzzle* sehingga peserta didik belajar sambil bermain, dimana permainan itu

adalah menyusun *puzzle* yang telah disiapkan oleh peneliti sesuai dengan materi yang diajarkan, oleh karena itu peserta didik tidak bosan dengan materi yang dipelajari di kelas. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan buku teks maka dilakukan pengujian normalitas dan N gain, dimana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa efektifitas penggunaan buku teks pada kelas kontrol berada pada kategori tidak efektif hal ini dapat dilihat dari hasil uji N-Gain skor kontrol, dimana nilai rata-rata N-Gain skor hasil belajar peserta didik adalah 30,82% dengan nilai N-Gain score minimal 9% dan maksimal 53%

Nilai efektifitas hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol adalah 30,82% berada pada kategori tidak efektif sedangkan nilai efektifitas hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen adalah 74,22% berada pada kategori cukup efektif, maka dari itu dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan efektifitas hasil belajar peserta didik yang signifikan antara kelas kontrol dan eksperimen (Rukhmana et al. 2022). Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan tingkat keefektifan penggunaan buku teks dan media *puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik di kelas kontrol dan eksperimen adalah dengan cara menafsirkan tabel output Independen Sampel Test. Hasil tafsiran "Independen Samples Test" tersebut, diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan (nyata) penggunaan buku teks dan media *puzzle* terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik kelas IV SD Inpres Samata. Artinya berdasarkan uji t independent ada perbedaan, dimana perbedaannya itu adalah perbedaan yang nyata oleh karena itu penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran memiliki efektivitas yang berbeda terhadap hasil belajar peserta didik bila dibandingkan dengan penggunaan buku teks dan perbedaan itu nyata terjadi atau signifikan.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh :*Pertama*, penelitian yang dilakukan oleh Danang Sucahyo, mahasiswa PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya, dengan judul penelitian "Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar" (Abarua 2022). Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa persentase aktifitas guru mengalami peningkatan 71,8% pada siklus I dan menjadi 88% pada siklus II. Aktivitas siswa mengalami peningkatan 73,2% pada siklus I dan menjadi 82,2 pada siklus II. Hasil tes menulis puisi mengalami peningkatan 63% pada siklus I dan menjadi 88% pada siklus II. Hasil tes tentang jenis pekerjaan mengalami peningkatan 63% pada siklus I dan menjadi 88% pada siklus II. Dalam hal ini penelitian yang peneliti lakukan dengan menggunakan media *puzzle* pada hasil tes belajar siswa selama dua siklus (Ananda, Suradi, and Ratnasari 2022). Persentase siklus I 63% menjadi 88% pada siklus II. Oleh karena itu hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan sesuai dengan dengan indikator keberhasilan pembelajaran klasikal yang ditetapkan (Abarua 2022). Dari uraian di atas membuktikan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat membantu peserta didik dalam melatih nalar atau menggali kreatifitas peserta didik dalam proses belajar di kelas. Media *puzzle* memudahkan peserta didik untuk berekspresi dalam mengungkapkan semua ide-ide yang akan dituangkan kedalam bentuk tulisan dari apa yang dilihat dan dipelajari, penggunaan media *puzzle* juga dapat merangsang kemampuan peserta didik untuk mengemukakan sendiri hal-hal yang terkandung dalam gambar yang ada pada media *puzzle* tersebut (Majidah et al. 2024). Adapun persamaan yang dilakukan peneliti yaitu terletak pada media yang digunakan yaitu media *puzzle* untuk meningkatkan hasil

belajar sedangkan perbedaannya pada penelitian terdahulu jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif sedangkan paapenelitian ini jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif jenis eksperimen semu.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Yeni Mahmudah dengan judul “Efektivitas Media Puzzle Dan Model Scramble Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Di Madrasah Ibtidaiyah” (Solichin 2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media puzzle dan model scramble lebih baik dari pada sebelumnya dengan peningkatan rata-rata 22%, dan dengan nilai maksimal yang diperoleh oleh siswa yaitu 95, pengujian hipotesis dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) $0,000 \leq 0,05$ maka H_0 ditolak H_1 diterima artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pretest dan posttest. Berdasarkan hasil penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi bangun datar dapat dilakukan dengan menerapkan media puzzle (Nini 2021). Adapun persamaan yang dilakukan peneliti yaitu terletak pada peningkatan hasil belajar yang signifikan antara hasil belajar pretest dan posttest sedangkan perbedaannya terletak pada pembelajaran yang digunakan dimana pada penelitian terdahulu meneliti tentang pembelajaran matematika materi bangun datar sedangkan peneliti meneliti tentang pembelajaran tematik materi tema 3 peduli terhadap makhluk hidup, subtema 1 hewan dan tumbuhan di lingkungan rumahku (Maulidina, 2023)

KESIMPULAN

Hasil belajar peserta didik yang menggunakan buku teks di kelas kontrol dalam pembelajaran tematik tema 3 *Peduli terhadap Makhluk Hidup*, subtema 1 *Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku* pada siswa kelas IV SD Inpres Samata berada pada kategori “rendah”, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 3,4091 dan rata-rata nilai posttest sebesar 4,0455. Sementara itu, hasil belajar peserta didik yang menggunakan media puzzle di kelas eksperimen pada pembelajaran tematik yang sama berada pada kategori “sedang”, dengan rata-rata nilai pretest sebesar 3,4091 dan rata-rata nilai posttest sebesar 4,6364. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan buku teks di kelas kontrol, dilakukan uji *N-Gain Score*, yang menunjukkan nilai sebesar 30,82%, berada pada kategori “tidak efektif”. Sedangkan uji *N-Gain Score* pada kelas eksperimen yang menggunakan media puzzle menunjukkan nilai sebesar 74,22%, yang termasuk dalam kategori “cukup efektif”. Untuk mengetahui perbedaan tingkat keefektifan antara penggunaan buku teks dan media puzzle, dilakukan interpretasi terhadap output tabel *Independent Sample Test*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abarua, H. (2022). The effect of problem solving methods through playing puzzles and blocks on social-emotional development in PAUD Ambon City. *International Journal of Education, Information Technology, and Others*, 5(2), 337–344.
- Ananda, R. R., Suradi, A., & Ratnasari, D. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) pada Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI). *Islamika*, 4(3), 224–236. <https://doi.org/10.36088/islamika.v4i3.1868>
- Majidah, N., Maulana, A., Nooraida, D., Yanti, R., & Mulyani, S. (2024). Implementasi kurikulum merdeka terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa di SDN Alalak Tengah 2. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 1226–1235.

- Maulidina, A. (2023). *Pengaruh pendekatan pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) berbantuan Geogebra untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa SMP* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Nini, R. (2021). Pembelajaran puzzle solving untuk meningkatkan daya kognitif dan kreativitas peserta didik di era pasca pandemi. *Educare: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 32-38.
<https://doi.org/10.56393/educare.v1i2.415>
- Nurhikmah. (2024). Character education Islam from the views of Imam Al-Ghazali. *Jurnal Al Burhan*, 4(1), 53-66. <https://doi.org/10.58988/jab.v4i1.300>
- Nursalam, Nurhikmah, & Purnamasari, N. I. (2019). Nilai pendidikan karakter dalam teks sastra lisan kelong Makassar. *Jurnal Lingue: Bahasa, Budaya, dan Sastra*, 1(1), 88-95.
- Rahmawati, I. I. A. A., Nurhikmah, Prayetno, E., Annastasya, T., & Siti. (2025). The influence of Islamic Religious Education (PAI) on students' mathematical logical thinking skills in junior high school. *IJEMR: International Journal of Education Management and Religion*, 2(1), 1-14.
- Rukhmana, T., Darwis, D., Alatas, A. R., Tarigan, W. J., Mufidah, Z. R., Arifin, M., Cahyadi, N., & S ST, M. M. (2022). *Metode penelitian kualitatif*. CV Rey Media Grafika.
- Solichin, M. M. (2020). Teori belajar humanistik dan aplikasinya dalam pendidikan agama Islam. *Jurnal Studi Islam*, 5(1), 1-12.
- Tamphu, S., Suyitno, I., Susanto, G., Budiana, N., & Salim, M. R. (2024). Building bridges to the future of learning: Exploring artificial intelligence research using R-Studio assisted bibliometrics. *Cogent Education*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2417623>