

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE BERBASIS METODE MONTESSORI TERHADAP
HASIL BELAJAR IPA SISWA SEKOLAH DSAR KELAS II**

Enanda Meta Yustikarini, Anna Roosyanti, Leni Yuliana
Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

Email: riniemetta96@gmail.com, annaroosyanti_fbs@uwks.ac.id, leniyuliana@uwks.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dan efektifitas media puzzle berbasis metode Montessori terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar kelas II. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Salah satu bentuk penelitian Quasi-Eksperimen (Eksperimen semu) adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Dengan ini *Nonequivalent Control Group Design* dimana ada dua kelompok - satu kelompok diberi Perlakuan dan satu kelompok lagi tidak diberi perlakuan. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini dengan observasi, tes, dan dokumentasi. Dari hasil analisis menggunakan uji Independent Sample T-Test dengan bantuan program SPSS, diperoleh data yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai sig 0,967 > 0,05 maka H_a diterima olah data penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh media puzzle berbasis metode Montessori terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar kelas II.

Kata kunci: *Media Puzzle Berbasis Metode Montessori, Hasil belajar IPA, Kelas II*

Abstract

This study aims to determine whether there is an influence and effectiveness of Montessori method-based puzzle media on the science learning outcomes of elementary school students in grade II. This study uses a quantitative approach with One form of Quasi-Experimental research (quasi-experiment) is Nonequivalent Control Group Design. With this Nonequivalent Control Group Design where there are two groups - one group is given treatment and one group is not given treatment. Data collection instruments in this study with observation, tests, and documentation. From the results of the analysis using the Independent Sample T-Test with the help of the SPSS program, data was obtained showing a significant difference between student learning outcomes in the experimental class and the control class. The sig value of 0.967 > 0.05 then H_a is accepted. The data processing of this study shows that there is an influence of Montessori method-based puzzle media on the science learning outcomes of elementary school students in grade II.

Keywords: *Montessori Method Based Medi Puzzle, Science Learning Outcomes, Class II*

Article History

Received: Juli 2025
Reviewed: Juli 2025
Published: Juli 2025
Plagiarism Checker No
234.GT8.,35
Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Sindoro.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Sindoro



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

PENDAHULUAN

Setiap anak memiliki berbagai ciri khas yang berbeda pada setiap individu, seperti karakter, kecerdasan, potensi, serta kepribadian yang mulai berkembang sejak lahir. Pada rentang usia ini berada di kisaran 0 hingga 5 tahun, masa keemasan yang sangat penting dan sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar. Pada dasarnya, anak belajar melalui kegiatan bermain. Melalui bermain, anak dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan dirinya. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua atau pendidik untuk memberikan rangsangan yang baik agar semua aspek perkembangan anak bisa tumbuh dengan optimal. Jika kebutuhan anak diabaikan pada masa keemasannya, anak bisa mengalami hambatan dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Oleh karena itu bermain menjadi sarana bagi anak untuk belajar, yang berarti kegiatan ini melibatkan kesenangan dan perasaan bahagia, bukan melalui pemikiran yang serius. Semua bentuk kegiatan bermain anak di usia pra sekolah bertujuan untuk mengembangkan kemampuan diri anak dan mengajarkan keterampilan baru, yang juga membantu anak belajar tentang kemandirian. Jadi bermain dan belajar bisa digabungkan dalam suatu proses pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang diberikan juga harus sesuai dengan standar tertentu yang disesuaikan dengan usia dan kebutuhan anak usia dini. Proses pembelajaran ini dapat diterapkan di berbagai tempat, seperti dalam keluarga, lingkungan bermain, dan pendidikan sekolah.

Bermain tidak hanya sekedar kegiatan untuk bersenang-senang, tetapi juga merupakan cara belajar yang sangat bermanfaat bagi anak. Lewat bermain, anak dapat melatih gerak tubuh, belajar berbicara, bergaul, dengan orang lain, serta mengasah pikirannya. Anak juga mengenal lingkungan sekitarnya, belajar menyelesaikan masalah, dan menumbuhkan ide-ide kreatif. Belajar sambil bermain membuat anak merasa senang, tidak tertekan, dan untuk lebih semangat mengikuti kegiatan belajar. Saat anak masuk ke Sekolah Dasar (SD), cara belajarnya mulai berubah menjadi lebih serius dan teratur. Perubahan ini bisa menjadi tantangan bagi anak-anak yang sebelumnya terbiasa belajar sambil bermain di PAUD. Karena itu guru di PAUD dan SD sangat perlu untuk bekerja sama agar anak bisa menyesuaikan diri dengan baik. Dan begitu, anak tetap semangat untuk belajar dan tumbuh sesuai dengan kemampuannya.

Anak sekolah dasar kelas rendah memiliki karakteristik yang unik sehingga memerlukan pendekatan yang khusus dalam proses pembelajaran. Mereka senang mencoba hal-hal baru dan sangat suka berimajinasi. Mereka juga lebih tertarik belajar di tempat yang terasa nyaman dan menyenangkan. Dalam proses belajar, anak-anak ini memiliki kebutuhan yang penting, seperti merasa aman, dicintai, dihargai, diberi kebebasan, serta diberi kesempatan merasakan keberhasilan (Millah et al., 2022). Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mendorong kemajuan suatu bangsa dan negara, karena dengan Pendidikan siswa yang berkualitas dan unggul dapat terbentuk (Susilowati et al., 2024).

Perkembangan Pendidikan dan fasilitas edukasi di Indonesia perlu mendapatkan perhatian khusus, terutama anak usia sekolah dasar kelas rendah. Salah satu bidang mata Pelajaran yang perlu mendapatkan perhatian khusus ialah mata Pelajaran IPA. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar biasanya dikenal dengan sebutan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Di tingkat ini, materi yang diajarkan masih berupa gabungan dari berbagai cabang ilmu, seperti kimia, biologi, dan fisika, karena konsep-konsep tersebut belum dipisahkan menjadi bidang yang berdiri sendiri (Prananda et al., 2020). Mata Pelajaran IPA merupakan suatu bidang pengetahuan yang diperoleh melalui proses observasi, eksperimen, pengambilan kesimpulan, dan penyusunan teori dimana setiap metode saling berhubungan dan mendukung satu sama lain. Pembelajaran IPA ini materinya berkaitan langsung dengan lingkungan dan fenomenal alam, diharapkan siswa dapat lebih terlibat dan mengaplikasikannya ilmu yang dipelajari agar di pahami nya. Siswa sering mengalami kesulitan

dalam pemahaman seringkali membuat siswa merasa kurang tertarik. Dikarenakan hasil belajar yang tidak memuaskan, Dimana banyak siswa merasa bahwa Pelajaran IPA itu sangat membosankan bagi siswa.

Keberhasilan dalam pembelajaran siswa sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru dan Pengaruh metode yang tepat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan menarik juga sangat penting untuk mendukung proses tersebut. Dengan media yang tepat, siswa akan lebih tertarik dan tidak merasa bosan, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai (Prihantoro, 2022). Metode yang cocok dan efektif sesuai dengan siswa kelas II adalah Metode Montessori karena menjadikan kegiatan bermain lebih menyenangkan, menghubungkannya dengan aktivitas sehari-hari, dan bertujuan untuk mendukung perkembangan anak secara maksimal. Meskipun terlihat mirip dengan metode pembelajaran lainnya, Montessori menekankan pentingnya keadaan alami yang tidak perlu dipaksakan, dan selalu berfokus pada hal-hal yang menyenangkan. Dengan memperkenalkan kenyataan kehidupan sehari-hari, anak dapat lebih memahami apa yang akan terjadi di masa depan dan belajar menerima bahwa meskipun mereka masih anak-anak, mereka juga memiliki peran yang tidak jauh berbeda dengan orang dewasa dalam menjalani kehidupan.

Menurut (Awibi Nazhicol Amin, Eva Ana Rianti, Pramodya Hanggarany, 2023) pendekatan Montessori adalah metode yang didasari dari tahapan perkembangan anak khususnya ketika anak usia sekolah dasar. Metode Montessori punya banyak manfaat penting untuk tumbuh berkembang anak. Beberapa di antaranya yaitu membantu anak jadi lebih mandiri, percaya diri, dan mampu berpikir kritis. Selain itu, metode ini juga menyesuaikan cara belajar dengan kebutuhan dan tempo masing-masing anak, sekaligus melatih mereka berinteraksi, bekerja sama, dan bergaul dengan baik Pembelajaran dengan metode Montessori dilakukan melalui kegiatan-kegiatan sederhana yang menyenangkan dan menggunakan alat bantu belajar. Seperti mainan edukatif yang di rancang khusus. Dalam metode ini, Montessori juga menciptakan berbagai alat bantu salah satunya seperti media puzzle untuk mendukung proses belajar anak.

Dalam proses belajar ini menggunakan Salah satu permainan yang bisa digunakan untuk belajar sambil bermain adalah media puzzle (Hamsiah, 2024). Karena selama bermain puzzle, sel-sel otak anak akan aktif bekerja untuk memecahkan masalah, sehingga kemampuan berpikir dan kecerdasan anak akan terlatih. Media puzzle adalah permainan yang mengajak siswa untuk menyusun potongan-potongan gambar. Dalam kegiatan ini, siswa dilatih untuk mengingat bentuk-bentuk gambar yang terpisah, kemudian menyusunnya kembali menjadi gambar utuh. Aktivitas ini memberikan pengalaman bagi siswa untuk mengingat posisi potongan dan membuat keputusan tentang tempat yang tepat untuk meletakkan puzzle. Kegiatan ini juga melatih kesiapan mental dan kesabaran anak untuk mencapai tujuan, serta membantu mereka memahami hubungan sebab-akibat dari keputusan yang mereka buat.

Media puzzle berfungsi untuk membantu anak dalam mengembangkan berbagai keterampilan, seperti kemampuan berpikir, memecahkan masalah, serta koordinasi antara mata dan tangan. Melalui puzzle, anak juga belajar mengenal bentuk, warna, dan pola, serta melatih kesabaran dan ketelitian dalam menyelesaikan tugas. Selain itu, puzzle juga bisa mendukung perkembangan kognitif dan kreativitas anak. Dalam proses belajar, banyak siswa kesulitan untuk membayangkan atau memahami fenomena alam hanya melalui penjelasan yang verbal dan teks. Disini media puzzle seperti model, gambar, atau alat eksperimen, memainkan peran penting. Siswa berinteraksi langsung dengan media puzzle, siswa dapat menyaksikan proses secara nyata. Adanya pembuatan seperti ini pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih kongret. Penggunaan media puzzle juga mendorong keterlibatan aktif siswanya. Mereka dapat melakukan percobaan untuk Melatih kesabaran dan konsentrasi dengan

menggunkan media puzzle.

Puzzle berbasis metode Montessori dirancang untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Tema pembelajaran dapat disesuaikan dengan menghubungkan antara hubungan manusia dengan benda- benda sekitar atau peristiwa yang relevan dengan kehidupan anak saat ini. Media yang digunakan cenderung bersifat konkret, dan kegiatan ini memberikan kesempatan bagi anak untuk aktif belajar secara mandiri. Selain itu, aktivitas ini juga membantu melatih keterampilan motorik anak. Puzzle versi Montessori mirip dengan puzzle pada umumnya, namun memiliki tambahan prinsip khusus berdasarkan teori perkembangan anak, yang bertujuan agar penelitian lebih terukur dan spesifik dalam Pengaruhnya. Anak yang sudah berusia 7 tahun umumnya sudah bisa mengenal dan bermain dengan media puzzle, serta mampu menyelesaikannya dengan baik. Hal ini terlihat dari keterampilan koordinasi mata dan tangan yang cukup baik, sehingga mereka dapat menyusun puzzle dengan benar, baik berdasarkan bentuk maupun warna yang ada pada media tersebut. Aktivitas ini sangat sesuai untuk membantu mengembangkan fungsi panca indera anak, serta membantu mereka memahami konsep ruang dan kesesuaian melalui permainan puzzle tersebut.

Media pembelajaran Puzzle diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar ipa, hal ini dikuatkan oleh penelitian yang telah dilakukan (Mauliddiyah, 2021) menyimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa. Dari uraian diatas peneliti mengangkat judul Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Berbasis Montessori Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas II SDN Dukuh Kupang V Surabaya.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Semi Eksperimen (Quasi-Eksperimen). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Semi Eksperimen (Quasi-Eksperimen) Dimana ada dua kelompok - satu kelompok diberi Perlakuan dan satu kelompok lagi tidak diberi perlakuan. Sampel yang di ambil oleh peneliti yaitu seluruh murid kelas II SDN Dukuh Kupang V Surabaya tahun ajaran 2024-2025 yang berjumlah 58.

Teknik untuk memperoleh data yang akurat dalam penelitian Pengaruh media puzzle berbasis Metode Montessori terhadap hasil belajar IPA siswa kelas sekolah dasar kelas II SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Penelitian ini memakai teknik Pretest dan Posttest , yaitu Pretest diberikan sebelum penggunaan media puzzle untuk mengukur pemahaman awal siswa tentang bagian tubuh hewan. Posttest diberikan setelah pembelajaran dengan media puzzle untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa. Hasil tes dianalisis untuk melihat efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Instrumen pengambilan data untuk pretest dan posttest berbentuk soal pilihan ganda dan uraian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis penelitian ini sebelum masuk ke uji prasyarat, maka penentuan uji validitas ahli, uji validitas dan uji reliabilitas. Uji Validitas bertujuan menilai seberapa baik pertanyaan atau instrumen penelitian dapat mengukur konsep atau fenomena yang dimaksud dengan tepat dan akurat, serta seberapa jauh pemahaman. Ketidak validan hasil mungkin menunjukkan bahwa responden tidak sepenuhnya memahami pertanyaan yang diajukan (Sahir, 2022). Validitas instrumen menunjukkan seberapa jauh instrumen tersebut dapat mengukur secara akurat apa yang seharusnya diukur. Sebuah tes dianggap valid jika setiap pertanyaan atau setiap soal secara akurat mencerminkan aspek berpikir yang menjadi tujuan instruksional Uji validitas dilakukan untuk mengukur apakah suatu instrumen valid atau tidak. Uji reliabilitas merujuk pada pengujian

seberapa jauh jawaban responden konsisten. Tingkat reliabilitas diukur dalam bentuk angka, biasanya sebagai koefisien, dan semakin tinggi angka koefisien tersebut, menunjukkan tingkat konsistensi yang lebih tinggi dalam jawaban responden (Sahir, 2022). Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu (instrumen). Uji Reliabilitas menggambarkan seberapa konsisten dan stabil pengukuran dari instrumen. Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan terhadap soal pretest dan posttest memanfaatkan metode Cronbach's Alpha dan Spss IBM 29. Tes hasil dinyatakan reliabel jika nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari pada 0,60, dan tidak reliabilitas jika nilai Cronbach's Alpha lebih rendah dari 0,60.

Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.646	15

Dari hasil tabel uji reliabilitas di atas nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,630, menurut penjabaran adalah di atas Cronbach's Alpha berkisaran antara 0,60 - 0,80 mengidentifikasi pengukur mempunyai reliabilitas yang dapat diandalkan. Dengan demikian, Dapat disimpulkan bahwa instrumen yang dipakai dalam penelitian ini dinilai layak karena memiliki tingkat konsistensi yang cukup baik.

Uji Hipotesis menggunakan uji T untuk melanjutkan analisis data dalam penelitian ini, maka perlu dilakukan uji prasyarat yaitu, Uji normalitas, Uji Homogenitas dan uji T;

1. Uji Normalitas

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil	Pretest B (Kontrol)	.151	28	.102	.939	28	.103
	Posttest B (Kontrol)	.143	28	.147	.944	28	.143
	Pretest A (Eksperimen)	.154	28	.087	.944	28	.140
	Posttest A (Eksperimen)	.138	28	.186	.929	28	.058

a. Lilliefors Significance Correction

Untuk memastikan apakah data memiliki distribusi normal, dilakukan uji normalitas. Kolmogorov- Smirnov digunakan dalam metode ini dengan SPSS IBM Statistics 29. Nilai signifikansi (Sig.) yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data penelitian terdistribusi secara teratur. Sebaliknya, data dianggap terdistribusi tidak normal jika nilai signifikansinya kurang dari 0,05 terdistribusi secara teratur. Menurut penjabaran diatas. Nilai uji *Kolmogorov-Smirnov* untuk kelas pretest kontrol 0,102 untuk posttest kelas kontrol 0,147 sedangkan pretest kelas eksperimen 0,087 untuk posttest kelas eksperimen 0,186. Maka dari hasil data tabel diatas menunjukkan data normal.

2. Uji Homogenitas

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	.493	1	54	.486
	Based on Median	.474	1	54	.494
	Based on Median and with adjusted df	.474	1	53.975	.494
	Based on trimmed mean	.488	1	54	.488

Uji Homogenitas dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah variasi data dari masing-masing kelompok memiliki kesamaan atau tidak. Pengujian ini dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS versi 29, menggunakan batas signifikansi sebesar 0,005. Uji homogenitas ini dianalisis melalui tabel *Test of Homogeneity of Variance*. Berdasarkan pada tabel hasil uji homogenitas terhadap hasil belajar siswa, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,488 yang lebih besar dari 0,005. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa kedua kelas memiliki data yang homogen atau seragam.

3. Uji T

Uji T dilaksanakan setelah melakukan uji persyaratan analisis, seperti uji normalitas dan uji homogenitas, yang menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen, untuk menguji hipotesis menggunakan uji *Independent sampel T Test* dengan aplikasi SPSS 29. Adapun ketentuan pengujian hipotesis ini sebagai berikut adalah:

- a. Jika probabilitasnya > 0,05, maka H_0 diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan media puzzle berbasis montessori terhadap hasil belajar IPA siswa kelas II SDN Dukuh Kupang V Surabaya.
- b. Jika probabilitasnya < 0,05, maka H_0 ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh penggunaan media puzzle berbasis montessori terhadap hasil belajar IPA siswa kelas II SDN Dukuh Kupang V Surabaya.

Tabel 4 Hasil Uji T

		Levene's Test for Equality of Variances		Independent Samples Test				Test for Equality of Means		95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	One-Sided p	Two-Sided p	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
NILAI	Equal variances assumed	.002	.967	-3.415	54	<.001	.001	-8.39286	2.45697	-13.31959	-3.46712
	Equal variances not assumed			-3.415	53.991	<.001	.001	-8.39286	2.45697	-13.21961	-3.46710

Berdasarkan hasil uji Independent sample T tests dengan bantuan SPSS. Nilai sig 0,967 > 0,05 maka H_0 diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan media puzzle berbasis montessori terhadap hasil belajar IPA siswa kelas II SDN Dukuh Kupang V Surabaya

SIMPULAN

Penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Berbasis Metode Montessori Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas II” telah selesai dilaksanakan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas II SDN Dukuh Kupang V Surabaya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle berbasis metode Montessori memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Independent Sample T-Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,967 ($> 0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, penggunaan media pembelajaran puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi "bagian tubuh hewan". Media puzzle mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, aktif, dan interaktif. Selain itu, hasil analisis uji validitas dan reliabilitas instrumen menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria yang baik, dengan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,630, yang berarti reliabel. Uji normalitas dan homogenitas juga menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, sehingga uji T dapat dilanjutkan dengan valid. Dengan demikian, media puzzle Montessori dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran IPA.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2016). *No Title No Title No Title*. 2019, 1-23.
- Amalia, M. R. (2021). KORELASI KEBIASAAN BELAJAR DAN MINAT BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI (Studi Korelasional di Kelas XI MIPA SMA Negeri 7 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2020/2021). *Jurusan Pendidikan Biologi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.*, 7-21.
- Ariani, N. W. T., I Gde, D. W., & Ketut, W. A. A. (2022). Penerapan Pembelajaran Berbasis Otak Di Paud Dengan Permainan Puzzle. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan AnakUsia Dini* (1),12-20. <https://doi.org/10.25078/pw.v7i1.238>.
- Awibi Nazhicul Amin, Eva Ana Rianti, Pramodya Hanggarany, S. Y. (2023). *Wps_Lid*.
- Hamsiah, A. (2024). *Pengaruh Media Puzzle Kata Berbasis Teknik Montessori Terhadap Keterampilan Membaca Permulaan Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Se-Kecamatan Balocci Kabupaten Pangkajene Kepulauan The Influence of Word Puzzle Media Based On Montessori Techniques On*. 5(1), 17-24. <https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5323>
- li, B. A. B., & Kepustakaan, T. (2020).
- li, B. A. B., & Pustaka, T. (2020). *Bab li Nova*. 7-18.
- JASMINE, K. (2014). *No Title No Title No Title. Penambahan Natrium Benzoat Dan Kalium Sorbat (Antiinversi) Dan Kecepatan Pengadukan Sebagai Upaya Penghambatan Reaksi Inversi Pada Nira Tebu*, 10-23.
- Lumban Gaol, B. K., Silaban, P. J., & Sitepu, A. (2022). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Di Kelas V Sd. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(3),
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242-248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Suprijono, A. (2021). pengaruh penggunaan media pembelajaran Flipped book terhadap hasil belajar siswa di kelas IV SDN 160 Sukalaksana Bandung.