

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* GAMBAR BERBASIS
PEMBELAJARAN LANGSUNG (*DIRECT INSTRUCTION*)
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA TERPADU
PESERTA DIDIK SMPN 1 TALIWANG**

PROPOSAL



OLEH :

LINDA PUJA LESTARI

BIO141006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS CORDOVA
2019**

PROPOSAL PENELITIAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* GAMBAR BERBASIS PEMBELAJARAN LANGSUNG (*DIRECT INSTRUCTION*) TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA TERPADU PESERTA DIDIK SMPN 1 TALIWANG

Disusun oleh :

LINDA PUJA LESTARI
BIO141006

Telah disetujui oleh
Dosen Pembimbing Program Studi Pendidikan Biologi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
dan dinyatakan telah memenuhi
Syarat untuk diujikan

Pembimbing 1,

Pembimbing II,

Rizka Donny Agung Saputra., M.Pd
NIK.198802222012101001

Dewi Seprianingsih., M.Pd
NIK.19800152012102001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Gambar Berbasis Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Terhadap Pemahaman Konsep IPA Terpadu Peserta Didik SMPN 1 Taliwang”.

Proposal skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan mendapat gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cordova. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan proposal skripsi ini tidak mungkin terwujud tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rizka Donny Agung Saputra S.Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing I dan sekaligus Dekan FKIP Universitas Cordova
2. Dewi Seprianingsih, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II
3. Semua pihak yang memberikan bantuan moril dan materi dalam menyelesaikan studi maupun proposal skripsi ini.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan proposal skripsi ini. Semoga apa yang penulis sajikan dalam proposal skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan kepada pembaca umumnya.

Taliwang, 2019

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Keterbatasan Penelitian	5
F. Definisi Istilah dan Operasional.....	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Gambar	8
B. Model Pembelajaran Langsung (<i>Direct Intruction</i>).	13
C. Pemahaman Konsep	18
D. Hipotesis Penelitian.....	22
E. Kerangka Berpikir	22

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN.....	24
A. Waktu dan Tempat Penelitian	24
B. Populasi dan Sampel	24
C. Jenis Penelitian.....	25
D. Desain Penelitian	26
E. Variabel Penelitian	26
F. Instrument Penelitian	27
G. Teknik Pengumpulan Data.....	27
H. Teknik Analisis Data.....	29
DAFTAR PUSTAKA	34
DAFTAR LAMPIRAN	36

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puzzle</i>	12
Tabel 2. Tahapan-tahapan Pembelajaran Langsung	15

DAFTAR LAMPIRAN

1. Silabus Pembelajaran	36
2. RPP	49
3. LKPD	56
4. Instrumen Tes	59
5. Kisi-kisi soal Pretest Posttest	61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu kunci keberhasilan dalam menghadapi tantangan abad 21, pengembangan kemampuan pemahaman konsep peserta didik sangat jarang diperhatikan, terutama dalam hal mengembangkan keterampilan proses, pemahaman konsep, aplikasi konsep, serta sikap ilmiah peserta didik. Pemahaman konsep merupakan suatu hal yang penting, karena dengan penguasaan konsep akan memudahkan peserta didik dalam mempelajari IPA. Pada setiap pembelajaran diusahakan lebih ditekankan pada penguasaan konsep, agar peserta didik memiliki bekal dasar yang baik untuk mencapai kemampuan dasar yang lain seperti penalaran, komunikasi, koneksi dan pemecahan masalah.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh pendidik, peserta didik dan lingkungan sekolah. Ketiga hal ini tidak dapat dipisahkan karena ketiganya saling terkait satu dengan yang lain. Walaupun guru sudah menerangkan secara panjang lebar mengenai suatu materi namun belum tentu semua peserta didik dapat menerima dengan baik. Hal ini dikarenakan tidak semua peserta didik dapat menerima pelajaran jika hanya diterangkan melalui metode ceramah. Oleh karena itu, para pendidik harus berinovasi untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan tentunya dapat dengan mudah diterima oleh semua siswa.

Hasil observasi dan wawancara dengan guru SMPN 1 Taliwang menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran IPA, penggunaan media pembelajaran jarang digunakan, hanya melakukan proses pembelajaran seperti biasa, pendidik menjelaskan dan peserta didik mencatat materi serta pemberian tugas. Apabila menerapkan media hanya menggunakan media yang sama seperti, media gambar dan belum bervariasi. Penggunaan media *puzzle* belum pernah digunakan dalam pembelajaran, pada hasil observasi ini juga menunjukkan bahwa siswa kurang semangat dalam belajar. Selain itu peserta didik juga tidak mengikuti proses belajar mengajar dengan serius, oleh sebab itu diperlukan penggunaan media baru yang belum pernah digunakan salah satunya yaitu media *puzzle*.

Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan adalah dengan cara menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit dan membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi lebih menyenangkan. Dengan menggunakan media *puzzle* diharapkan peserta didik mampu menjadi media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik lebih mudah menerima pelajaran IPA dan membuat pemahaman konsep peserta didik lebih meningkat. Media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi suatu bentuk gambar yang utuh. Pemilihan media *puzzle* selain menarik juga dapat memusatkan perhatian peserta didik (Al-azizy, 2010).

Salah satu alternatif pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) yang di dukung dengan media pembelajaran *puzzle* gambar, agar dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran IPA, dan dapat memperoleh hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, penulis tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Gambar Berbasis Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) Terhadap Pemahaman Konsep IPA Terpadu Peserta Didik SMPN 1 Taliwang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Puzzle* gambar terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik SMPN 1 Taliwang?
2. Bagaimanakah pengaruh model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik SMPN 1 Taliwang?
3. Bagaimanakah perbandingan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Puzzle* gambar dan pengaruh model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik SMPN 1 Taliwang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Puzzle* gambar terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik SMPN 1 Taliwang.
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik SMPN 1 Taliwang.
3. Untuk mengetahui perbandingan pengaruh penggunaan media pembelajaran *Puzzle* gambar dan pengaruh model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik SMPN 1 Taliwang

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dibagi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat tersebut adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini digunakan untuk mengetahui pemahaman konsep IPA peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran edukatif *puzzle* yang dapat mempermudah anak dalam menyerap pembelajaran tanpa mengabaikan kebutuhan bermain anak sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran *Puzzle* Gambar berbasis Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) diharapkan dapat memberikan motivasi agar mereka dapat aktif mengikuti pembelajaran dengan alat permainan yang menyenangkan.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan referensi dan tambahan pengetahuan tentang media pembelajaran khususnya untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan prinsip bermain seraya belajar.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan penulis mengenai proses pembelajaran menggunakan *media pembelajaran puzzle* gambar berbasis model pembelajaran langsung (*direct instruction*).

E. Batasan Penelitian

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Objek penelitian ini berfokus terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik.
2. Subjek penelitian yang digunakan adalah peserta didik kelas VIII SMPN 1 Taliwang kelas VIII⁵ dan kelas VIII⁶.

3. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*).
4. Media Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Media pembelajaran *Puzzle* Gambar berupa potongan-potongan gambar yang disusun atau dipasang secara berurutan dan membentuk sistem pernapasan.
5. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Sistem Pernapasan Manusia.

F. Definisi Istilah dan Defini Operasional

1. Media pembelajaran *Puzzle* gambar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *puzzle* adalah teka-teki. Media *puzzle* adalah permainan edukatif yang berfungsi untuk melatih logika, motorik halus dan melatih problem solving atau pemecahan masalah untuk mencocokkan bentuk pada tiap potongan *puzzle* (Handayani, 2014). Berdasarkan pengertian *puzzle* di atas dapat disimpulkan bahwa *puzzle* adalah suatu game atau permainan merangkai bagian-bagian terpisah dari sebuah gambar menjadi gambar utuh yang berfungsi menguji pengetahuan seseorang.

2. Model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*)

Menurut Depdiknas (2010), pembelajaran langsung dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran dimana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara langsung kepada peserta didik, pembelajaran berorientasi pada tujuan dan distrukturkan oleh guru. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran

langsung merupakan yang paling efektif untuk mengukur pencapaian pemahaman suatu materi dan konsep diri sendiri.

3. Pemahaman konsep

Menurut Sardiman (2010), pemahaman (*understanding*) dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran. Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan seseorang dalam memaknai (mengkonstruksi) suatu konsep yang ada berdasarkan pengetahuan dasar yang dimiliki dengan menggunakan kata-kata sendiri dan mampu membuat hubungan dengan pengetahuan yang baru.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran *Puzzle* Gambar

1. Definisi Media *Puzzle* Gambar

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius*, yang secara bahasa berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kata media adalah alat atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Sedangkan Education Association (NEA) mendefinisikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibincangkan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

Menurut Yudhi Munadi (2008), media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Namun apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran. Wina Sanjaya (2008), juga menambahkan bahwa “media pembelajaran bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Jadi dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti televisi, radio, slide, atau bahan cetakan, tetapi

kegiatan diskusi, seminar, karya wisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa, atau untuk menambahkan keterampilan siswa.

Berdasarkan uraian di atas, media adalah suatu alat atau bahan yang dapat menunjang proses pembelajaran, dan sebagai sarana untuk memberi informasi lebih konkrit untuk siswa agar dapat dipahami secara mendalam. Media bukan hanya berupa televisi, radio, slide, bahan cetakan, gambar, tetapi sesuatu yang dapat memberi pengetahuan dan keterampilan untuk siswa. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran IPA adalah media *puzzle*.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *puzzle* adalah teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh (Al-Azizy, 2010). *Puzzle* adalah salah satu permainan yang dapat mengasah kemampuan rekonstruksi (menyusun dan merangkai kembali) pada diri anak (Pitra, 2013).

Puzzle ialah permainan yang dimainkan dengan cara bongkar pasang. Media gambar teka-teki termasuk dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja. Menurut English Oxford Living Dictionaries (2017), *puzzle* dapat berarti suatu game, permainan, atau mainan yang memiliki suatu masalah untuk diselesaikan dengan tujuan mengasah kecerdasan pemain.

Puzzle secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebakkan. Tebakkan adalah sebuah masalah atau "enigma" yang diberikan sebagai hiburan yang biasanya ditulis, atau dilakukan. *Puzzle* merupakan permainan edukatif yang berfungsi untuk melatih logika, motorik halus dan melatih problem solving atau pemecahan masalah untuk mencocokkan bentuk pada tiap potongan *puzzle* (Handayani, 2014).

Media *puzzle* merupakan media yang dijadikan salah satu acuan bagi pengajar sebagai variasi dalam proses mengajar. Media ini bisa diterapkan untuk mengasah kemampuan berbicara pada siswa SMA karena didalamnya terdapat gambar dimana pasar siswa harus menceritakan gambar tersebut secara lisan (Cahyo, 2012).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *puzzle* adalah permainan edukatif untuk menguatkan ingatan anak dengan cara menyusun dan mengatur potongan-potongan gambar, sehingga terbentuk suatu gambar yang utuh. Dalam penelitian ini media *puzzle* yang dimaksud oleh peneliti adalah potongan-potongan gambar yang disusun oleh peserta didik yang membentuk sistem pernapasan.

2. Tujuan Penggunaan Media *Puzzle*

Adapun tujuan penggunaan media *puzzle* menurut (Fattahilah, 2013):

- a. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk memahami konsep.
- b. Memberikan pengalaman yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat siswa untuk belajar.

- c. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu sehingga peserta didik tertarik untuk menggunakan media tersebut.
- d. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan oleh peserta didik

3. Langkah-langkah Bermain *Puzzle*

Adapun langkah-langkah bermain puzzle menurut (Fattahilah, 2013)

- a. Bermain dalam satu kelompok yang terdiri dari 3-4 peserta didik.
- b. Mengacak *puzzle* gambar yang sudah disediakan oleh guru.
- c. Mengajak peserta didik mencocokkan potongan-potongan kepingan *puzzle* gambar tersebut hingga menjadi sebuah gambar yang utuh.
- d. Setelah selesai memberikan sebuah pujian dan reward kepada kelompok yang bekerjasama dengan baik.

4. Manfaat *Puzzle* Gambar

Manfaat *puzzle* menurut (Iskandar, 2015) antara lain:

- a. Mengasah Otak

Dengan *puzzle* kecerdasan otak kanan anak akan terlatih karena melatih sel-sel otak untuk memecahkan masalah.

- b. Melatih Koordinasi Mata dan Tangan

Hal ini dikarenakan anak harus mencocokkan potongan-potongan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar utuh.

- c. Melatih Nalar

Puzzle dalam bentuk gambar akan melatih nalar karena anak menyimpulkan dimana letak-letak bagian yang sesuai dengan logika.

d. Melatih Kesabaran

Kesabaran akan terlatih karena saat menyusun *puzzle* dibutuhkan kesabaran dalam menyelesaikan permasalahan.

e. Menambah Pengetahuan

Puzzle ini, anak-anak akan mengenal warna dan bentuk.

5. Kelebihan dan kekurangan media *Puzzle* Gambar

Kelebihan dan kekurangan media puzzle dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Kelebihan dan kekurangan media *puzzle*

No.	Kelebihan Media <i>Puzzle</i>	Kekurangan Media <i>Puzzle</i>
1.	Melatih konsentrasi siswa, ketelitian, dan kesabaran.	Membutuhkan waktu yang lama
2.	Melatih berimajinasi dan menyimpulkan.	Media ini membuat siswa hanya ingin bermain-main karena asik dengan susun menyusun <i>puzzle</i> .
3.	Melatih daya ingat peserta didik.	Media <i>puzzle</i> lebih menekankan pada indera penglihatan (visual).
4.	Meningkatkan semangat belajar peserta didik.	Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk pembelajaran
5.	Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri).	Gambar kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar
6.	Menjelaskan interaksi dan kerjasama antar peserta didik.	Menuntut kreativitas pengajar
7.	Mengembangkan kapasitas anak dalam mengamati dan melakukan percobaan.	Kelas menjadi kurang terkendali.
8.	Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.	

Sumber: (Fattahilah, 2013)

7. Aspek yang Dikembangkan Melalui *Puzzle* Gambar

Puzzle adalah salah satu permainan yang disukai anak. Permainan ini juga disebut permainan “bongkar pasang”. Aspek yang dikembangkan media *puzzle* gambar (Dwinami, 2014), adalah sebagai berikut :

1. Aspek kognitif

Anak memikirkan susunan yang mana yang akan di cocokkan dari *puzzle* gambar tersebut.

2. Motorik halus

Anak menyusun *puzzle* dengan menggunakan tangan, maka motorik halus anak akan berkembang.

3. Bahasa

Anak dapat menyebutkan gambar/bentuk yang terbentuk dari susunan *puzzle* gambar tersebut.

4. Aspek sosial emosional. Anak bisa bekerja sama dengan temannya dalam menyusun *puzzle* gambar dan bisa melatih kesabaran anak, ketekunan dan ketelitian dalam menyusun *puzzle* gambar tersebut.

B. Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

1. Pengertian Model Pembelajaran Langsung

Dalam terjemahan bahasa indonesia, *direct Instruction* atau *directive instruction* adalah pembelajaran langsung. Dalam pendidikan, model ini sering disebut dengan *Model Pengajaran Langsung* (MPL). Pembelajaran langsung dapat didefinisikan sebagai model pembelajaran di mana guru mentransformasikan informasi atau keterampilan secara

langsung kepada peserta didik, pembelajaran berorientasi pada tujuan dan distrukturkan oleh guru (Depdiknas, 2010).

Pembelajaran langsung (*direct instruction*) merupakan salah satu model pembelajaran yang dirancang khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah. Pengetahuan deklaratif (dapat diungkapkan dengan kata-kata) adalah pengetahuan tentang sesuatu, sedangkan pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu (Sofan Amri dan Iif Khoiru Ahmadi, 2010).

Model pembelajaran langsung adalah program yang paling efektif untuk mengukur pencapaian keahlian dasar, keahlian dalam memahami suatu materi dan konsep diri sendiri (Hamzah, 2011). Model pembelajaran langsung didesain secara khusus untuk membantu proses pengajaran peserta didik pada pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural, serta dapat dilakukan secara tahap demi tahap. Adapun yang dimaksud dengan pengetahuan deklaratif (dapat diungkapkan dengan kata-kata) adalah pengetahuan tentang sesuatu, sedangkan pengetahuan prosedural adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu. Arends (Sugiarto, 2008)

2. Tujuan Pembelajaran Langsung

Depdiknas (2010), menyebutkan bahwa tujuan utama pembelajaran langsung adalah untuk memaksimalkan penggunaan waktu belajar peserta

didik. Model Pembelajaran Langsung dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar terstruktur dan berorientasi pada pencapaian akademik. Guru berperan sebagai penyampai informasi, dalam melakukan tugasnya guru dapat menggunakan berbagai media. Informasi yang disampaikan dengan strategi direktif dapat berupa pengetahuan prosedural (yaitu pengetahuan tentang bagaimana melaksanakan sesuatu) atau pengetahuan deklaratif (yaitu pengetahuan tentang sesuatu dapat berupa fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi).

3. Langkah-langkah atau tahapan-tahapan Pembelajaran Langsung

Menurut Sofan Amri dan Iif Khoiru (2010), model pembelajaran langsung memiliki lima fase atau tahapan yang sangat penting. Tahapan-tahapan pembelajaran langsung tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.2 Tahapan-tahapan pembelajaran langsung

No.	Fase	Peran Guru
1.	Menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa	Menjelaskan tujuan, materi prasyarat, memotivasi dan mempersiapkan siswa
2.	Mendemonstrasikan pengetahuan dan kemampuan	Mendemonstrasikan keterampilan atau menyajikan informasi tahap demi tahap
3.	Membimbing pelatihan	Guru memberikan latihan terbimbing
4.	Mengecek pemahaman dan memberikan umpan	Mengecek kemampuan siswa dan memberikan umpan balik
5.	Memberikan latihan dan penerapan konsep	Mempersiapkan latihan untuk siswa dengan menerapkan konsep yang dipelajari pada kehidupan sehari-hari

(Sumber: Sofan Amri dan Iif Khoiru, 2010)

4. Karakteristik Model Pembelajaran Langsung

Menurut Depdiknas (2010), model pembelajaran langsung dapat diidentifikasi beberapa karakteristik, yaitu :

- a. Transformasi dan keterampilan secara langsung
- b. Pembelajaran berorientasi pada tujuan tertentu
- c. Materi pembelajaran yang telah terstruktur
- d. Lingkungan belajar yang telah terstruktur
- e. Distruktur oleh guru.

5. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Langsung

Adapun kelebihan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) Menurut Depdiknas dalam Sudrajat (2011) adalah sebagai berikut:

- a. Dengan model pembelajaran langsung, guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa.
- b. Dapat diterapkan secara efektif dalam kelas yang besar maupun kecil.
- c. Dapat digunakan untuk menekankan poin-poin penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa sehingga hal-hal tersebut dapat diungkapkan.
- d. Dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual yang sangat terstruktur

- e. Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan yang eksplisit kepada siswa yang berprestasi rendah.
- f. Dapat menjadi cara untuk menyampaikan informasi yang banyak dalam waktu yang relatif singkat yang dapat diakses secara setara oleh seluruh siswa.
- g. Memungkinkan guru untuk menyampaikan ketertarikan pribadi mengenai mata pelajaran (melalui presentasi yang antusias) yang dapat merangsang ketertarikan dan antusiasme siswa.

Adapun kelemahan pembelajaran langsung menurut Depdiknas (Sudrajat, 2011) yaitu:

- a. Dalam model pembelajaran langsung, sulit untuk mengatasi perbedaan dalam hal kemampuan, pengetahuan awal, tingkat pembelajaran dan pemahaman, gaya belajar, atau ketertarikan siswa.
- b. Karena siswa hanya memiliki sedikit kesempatan untuk terlibat secara aktif, sulit bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan interpersonal mereka.
- c. Karena guru memainkan peran pusat dalam model ini, kesuksesan strategi pembelajaran ini bergantung pada image guru. Jika guru tidak tampak siap, berpengetahuan, percaya diri, antusias, dan terstruktur, siswa dapat menjadi bosan, teralihkan perhatiannya, dan pembelajaran mereka akan terhambat.

- d. Model pembelajaran langsung sangat bergantung pada gaya komunikasi guru. Komunikator yang buruk cenderung menghasilkan pembelajaran yang buruk pula dan model pembelajaran langsung membatasi kesempatan guru untuk menampilkan banyak perilaku komunikasi positif.
- e. Demonstrasi sangat bergantung pada keterampilan pengamatan siswa. Sayangnya, banyak siswa bukanlah pengamat yang baik sehingga dapat melewatkan hal-hal yang dimaksudkan oleh guru.

C. Pemahaman Konsep

1. Pemahaman

Pemahaman menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah proses, perbuatan, cara memahami atau memahamkan. Pemahaman (*Comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang suatu hal dengan menggunakan kata-kata sendiri (Anas, 2012).

Pemahaman menurut Bloom (1979), adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan kedalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi, dan mampu mengaplikasikannya.

Pengertian pemahaman yang dikemukakan oleh para ahli seperti yang dikemukakan oleh Wikel dan Muhtar (Sudaryono, 2012), mengemukakan bahwa pemahaman yaitu kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui atau diingat, mencakup kemampuan untuk menangkap makna dari arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk dimengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat, memahami atau mengerti apa yang dianjurkan, pengetahuan apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal yang lain. Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-kata sendiri.

2. Konsep

Menurut Bloom (Vastari, 2009), “Pemahaman Konsep adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkap suatu materi yang disajikan kedalam bentuk yang lebih

dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengaplikasikannya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, pemahaman konsep adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, memberi penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci dengan menggunakan kata-kata sendiri, maupun menyatakan ulang suatu konsep, mampu mengklasifikasikan suatu objek dan mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan kedalam bentuk yang lebih dipahami.

3. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan suatu aspek yang sangat penting dalam pembelajaran, karena dengan memahami konsep siswa dapat mengembangkan kemampuannya dalam setiap materi pelajaran. Pemahaman konsep terdiri dari dua kata yaitu pemahaman dan konsep. Pemahaman (*understanding*) dapat diartikan menguasai sesuatu dengan pikiran (Sardiman, 2010).

Berdasarkan domain kognitif Bloom, mengemukakan pemahaman konsep merupakan tingkatan kedua. Pemahaman konsep didefinisikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Bloom, (Vestari 2009), aspek pemahaman merupakan aspek yang mengacu pada kemampuan untuk mengerti, memahami dan memaknai arti suatu materi.

Pemahaman Konsep adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan kedalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengaplikasikannya Bloom (Dadang. S, 2009), Noval dan Gowin (Vestari, 2009), menyatakan bahwa pemahaman dapat juga dievaluasi melalui gambar dapat mengetahui yang telah dimiliki peserta didik untuk mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah ada dalam struktur kognitif peserta didik. Pemahaman konsep sangat diperlukan bagi peserta didik yang sudah mengalami proses belajar. Pemahaman konsep yang dimiliki oleh peserta didik dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang ada kaitan dengan konsep yang dimiliki. Dalam pemahaman konsep peserta didik tidak hanya sebatas mengenal tetapi peserta didik harus dapat menghubungkan suatu konsep dengan konsep lainnya. Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-kata sendiri.

4. Indikator Pemahaman Konsep

Indikator dari pemahaman konsep menurut Permendikbud Nomor 58 Tahun 2014 sebagai berikut:

1. Menyatakan ulang konsep yang dipelajari
2. Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu
3. Memberi contoh dan non contoh dari konsep

4. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi
5. Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep
6. Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu
7. Mengaplikasikan konsep atau pemecahan masalah

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang masih dibutuhkan kebenarannya. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian (Sugiyono, 2014). Dari rumusan masalah diatas, dikemukakan hipotesis sebagai berikut :

Ha: Penggunaan media *puzzle* gambar berbasis pembelajaran langsung (*direct instruction*) berpengaruh terhadap pemahaman konsep peserta didik.

H₀: Penggunaan media *puzzle* gambar berbasis pembelajaran langsung (*direct instruction*) tidak berpengaruh terhadap pemahaman konsep peserta didik.

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan suatu gambaran yang menjelaskan secara teori yang berkaitan dengan berbagai faktor yang menjadi permasalahan dalam penelitian sehingga diketahui kondisi yang akan terjadi. Kerangka berpikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2014).

Proses pembelajaran selama ini masih konvensional yang bersifat monoton yang hanya menggunakan metode ceramah sehingga pemahaman konsep peserta didik menjadi rendah. Sehingga menimbulkan kecenderungan peserta didik mengalami kebosanan dan rasa jenuh, peserta didik sering keluar masuk kelas dengan berbagai alasan, mengganggu teman, tidak memperhatikan guru dan suasana kelas tak terkendali pada saat pembelajaran. Hal ini menyebabkan tidak adanya aktivitas dalam kegiatan belajar mengajar secara maksimal dan materi pembelajaran tidak tersampaikan dengan baik maka dapat berpengaruh pada pemahaman konsep peserta didik. Oleh karena itu, pendidik harus berinovasi untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan tentunya dapat dengan mudah diterima oleh semua peserta didik.

Salah satu alternatif pembelajaran adalah dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) yang di dukung dengan media pembelajaran *puzzle* gambar, agar dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran IPA, dan dapat memperoleh hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media *puzzle* diharapkan peserta didik menjadi lebih mudah menerima pelajaran IPA yang akhirnya membuat pemahaman konsep peserta didik menjadi meningkat.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun 2018/2019 pada bulan Januari sampai Februari 2019.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMPN 1 Taliwang.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan (Sugiyono, 2014). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMPN 1 Taliwang Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 220 peserta didik.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2014). Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII⁵ dan kelas VIII⁶ SMPN 1 Taliwang Semester Genap Tahun Pelajaran 2018/2019 yang berjumlah 60 peserta didik. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah

random sampling, yaitu pengambilan sampel secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi. Dengan jumlah peserta didik 60 orang, karena keenam kelas VIII di SMPN 1 Taliwang dianggap homogen (Sugiyono, 2014).

C. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan objek penelitian ataupun hasil penelitian. Adapun pengertian deskriptif menurut Sugiyono (2014), adalah metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum. Fungsinya untuk menganalisis pemahaman konsep IPA peserta didik melalui media *puzzle* gambar berbasis pembelajaran langsung. Analisis juga membahas lebih dalam tentang kemampuan menalar siswa dalam membentuk pemahaman konsep.

Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Metode penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat

kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2014).

D. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah "*One Group Pretest Posttest Design*", yaitu desain penelitian yang terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Desain uji coba menurut Sugiyono (2014) dapat digambarkan sebagai berikut:

Uji awal	Perlakuan	Uji akhir
O₁	x	O₂

Keterangan:

O₁ = *pretest* (tes awal) pemahaman konsep

x = *treatment* (perlakuan) pembelajaran IPA dengan menggunakan media *puzzle* gambar berbasis pembelajaran langsung (*Direct Instruction*)

O₂ = *posttest* (tes akhir) pemahaman konsep

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2014). Variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi 2, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (*independent variable*), tetapi dapat dipengaruhi oleh variabel yang lain (Sugiyono, 2014). Variabel bebas dilambangkan dengan X, variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Pembelajaran *Puzzle* Gambar dan Model Pembelajaran Langsung.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2014). Variabel terikat dilambangkan dengan Y. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep peserta didik kelas VIII SMPN 1 Taliwang tahun pelajaran 2018/2019.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang akan diteliti. Dengan demikian, jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian akan tergantung pada jumlah variabel yang diteliti (Sugiyono, 2014). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes tulis pemahaman konsep. Instrumen lembaran tes dari penelitian ini terlampir, dapat dilihat pada lampiran instrumen tes dan kisi-kisi soal.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Obsevasi

Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai keadaan sekolah SMPN 1 Taliwang, yang meliputi keadaan siswa sarana dan prasarana kegiatan belajar mengajar serta proses belajar mengajar dikelas yang biasanya diterapkan oleh guru mata pelajaran.

2. Wawancara

Pada penelitian ini wawancara dilakukan langsung SMPN 1 Taliwang dengan mewawancarai guru IPA. Kegiatan wawancara ini dilakukan untuk mengetahui sumber belajar yang selama ini digunakan disekolah serta mengetahui nilai hasil belajar siswa.

3. Tes

Penelitian ini menggunakan metode tes untuk mengumpulkan data mengenai pemahaman konsep IPA Terpadu peserta didik. Metode tes dilakukan 2 kali yaitu, diawal pembelajaran (*pretest*) dan diakhir pembelajaran (*posttest*). Jenis tes yang dilakukan pada penelitian ini adalah tes tulis pemahaman konsep. Adapun jumlah soal yang diberikan yaitu 5 soal uraian yang berkaitan dengan materi sistem pernapasan dan disesuaikan dengan indikator pada RPP dengan alokasi waktu 40 menit. Tes ini dikerjakan secara individu.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data-data berupa dokumen atau catatan yang berkaitan dengan data hasil

belajar peserta didik, daftar nama peserta didik, jadwal pelajaran, kerjasama antar kelompok dan foto KBM penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis instrumen digunakan untuk mendapatkan alat ukur yang sahih dan dapat dipercaya. Untuk membuktikan keabsahan data yang diperoleh ada beberapa langkah yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

1. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2010), validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur. Uji validitas tes digunakan rumus korelasi produk moment angka mentah yang dikemukakan oleh pearson sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = validitas tes

X = skor butir pertanyaan

Y = skor total

N = jumlah subyek

Nilai r_{xy} dari perhitungan selanjutnya dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} pada taraf signifikansi 5%. Jika $r_{xy} > r_{tabel}$, tes tersebut alid (Arikunto, 2010).

b. Uji Reliabilitas

Untuk mencari reliabilitas soal tes dapat dilakukan dengan menggunakan rumus KR-20 (Kuder Richardson), sebagai berikut (Arikunto, 2010) :

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} + \frac{(vt - \sum pq)}{vt}$$

keterangan :

r_{11} = Reliabilitas secara keseluruhan

k = Banyaknya butir soal

$\sum pq$ = Hasil kali p dan q

vt = Varian total

Dimana untuk memperoleh nilai varian total (Vt) dapat digunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2010) :

$$Vt = \frac{\sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

Vt = Varian skor total

$\sum X^2$ = Jumlah dari kuadrat X

$\sum X$ = Jumlah dari nilai X

N = Jumlah responden

Setelah diperoleh harga r_{11} kemudian dikonsultasikan dengan r product moment dengan batas kepercayaan 95%, jika $r_{11} \geq r_{\text{tabel}}$ maka soal tersebut dikatakan reliabel.

2. Uji Asumsi Klasik

a. Uji Normalitas

Menurut Sudjana dalam Purwanto (2011), uji ini digunakan untuk mengetahui apakah sampel penelitian ini berasal dari populasi yang normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan rumus Chi-Kuadrat sebagai berikut :

$$X^2 = \frac{\sum (O_i - E_i)^2}{EI}$$

Keterangan :

O_i = Frekuensi Observasi

E_i = Frekuensi Harapan

X^2 = Chi Kuadrat

Data dinyatakan berdistribusi normal $X^2_{\text{hitung}} < X^2_{\text{tabel}}$ pada derajat bebas $(k-1)$ dan taraf signifikan 5%.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel penelitian yang akan digunakan sudah homogen atau belum, karena teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik

random sampling maka salah satu syaratnya adalah sampelnya harus homogen. Oleh karena itu harus dilakukan uji homogenitas terlebih dahulu. Uji homogenitas dapat menggunakan persamaan Purwanto (2011), sebagai berikut:

$$f = \frac{\text{Varian Terbesar}}{\text{Varian Kecil}}$$

Varian untuk masing-masing kelas diperoleh dengan persamaan sebagai berikut (Purwanto, 2011).

$$S_1^2 = \frac{\sum(X - \bar{x})^2}{N}$$

Keterangan :

F = Indeks homogenitas yang dicari

S_1^2 = Varians

X = Nilai Siswa

\bar{x} = Rata-rata Kelas

N = Jumlah siswa

Kesimpulan :

Bila $F_{hitung} > F_{tabel}$ = Varians homogen

Bila $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ = Varians homogen

3. Uji Hipotesis Penelitian

Uji t (Uji Koefisien Regresi Parsial)

Uji t pada dasarnya menunjukkan ada tidaknya pengaruh satu variabel bebas secara individual terhadap variabel terikat. Formulasi hipotesis :

1. $H_0 : b_i = 0$; artinya variabel bebas secara individual tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.
2. $H_a : b_i \neq 0$; artinya variabel bebas secara individual mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.

Untuk menguji kebenaran hipotesis tersebut digunakan statistik t yang dihitung dengan cara sebagai berikut:

$$t_{\text{hitung}} = \frac{b}{S_b}$$

Keterangan :

b = Koefisien regresi

S_b = Standar deviasi (standar error) dari koefisien b

DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung : Alfabeta.
- Dewi, S. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Biologi Berbasis Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Biologi Siswa. Mataram.
- Amri, S. Iif Khoiru Ahmadi. (2010). Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Kelas: Metode, Landasan Teoritis- Praktis dan Penerapannya. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Direktorat Pembinaan Pendidikan dan Pelatihan (2010). Model-model Pembelajaran. Jakarta: Depdiknas.
- Permendikbud No. 58 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Menengah Pertama/Madrasah tsanawiyah. Jakarta: Kemendikbud.
- Evi R. (2017). Pengembangan LKS Berorientasi Guided Discovery Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep (skripsi). Taliwang: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cordova Indonesia.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Sagala, S. (2003). Konsep dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar dan Mengajar. Bandung: Alfabeta.

- Hamid, M. (2015). Pengaruh Penerapan Model Pengajaran Langsung (Direct Instruction) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN Peudada Pada Materi Kebutuhan Manusia.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2006). Model Penilaian Kelas. Jakarta: BSNP.
- Sardiman. (2010). Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudrajat, A. (2011). Model Pembelajaran Langsung. [online]. Tersedia : <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2011/01/27/model-pembelajaran-langsung/> :[30 September 2018]
- Yudhi, M. (2008). Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Al-azizy. S. (2010). Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak Plus Melejitkan Daya Ingatnya. Jogjakarta: Diva Press.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Cahyo, A. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Jogjakarta: FlashBooks.
- Hamzah, B. (2011). Model-model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Kreatif dan Efektif. Jakarta: Bumi Aksara
- Fattahillah, F. (2013). Media Kreativitas Pembelajaran Dengan Puzzle Dalam Study Geografi. <http://faisolfattahillah.blogspot.co.id/2013/10/media-kreativitas-pembelajaran-dengan.html> (diakses pada 01 Agustus 2018).

Tiara, H. (2014). Pembuatan Media Puzzle.

<http://tiarahandayani1200782.blogspot.co.id/2014/12/pembuatan-media-puzzle.html> (diakses 21 November 2018).

Dwinami. (2015). Media Puzzle Untuk Belajar Anak Usia Dini.

<http://dwinami.wordpress.com/2014/12/10/media-puzzle-untuk-belajar-anak-usia-dini/>. (diakses 09 Agustus 2018).