

**PENGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IX PADA
MATA PELAJARAN IPS DI MADRASAH TSANAWIYAH
ROUDLOTUL MUSLIMIN WAUNG-SONOAGENG
TAHUN PELAJARAN 2024-2025**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi Pendidikan Sejarah
Universitas Nusantara PGRI Kediri**



**Oleh
Dian Silaturahmi
NPM : 2214020041**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025**

Skripsi oleh:

Dian Silaturahmi
NPM : 2214020041

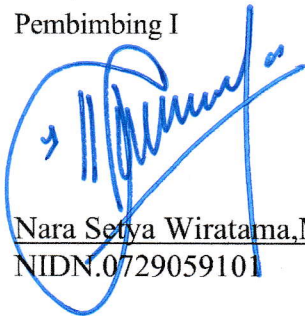
Judul:

**PENGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IX PADA
MATA PELAJARAN IPS DI MADRASAH TSANAWIYAH
ROUDLOTUL MUSLIMIN WAUNG-SONOAGENG
TAHUN PELAJARAN 2024-2025**

Telah disetujui untuk diajukan kepada panitia Sidang Skripsi
Prodi Pendidikan Sejarah FKIP UN PGRI Kediri

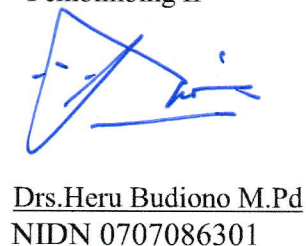
Tanggal: 4-7-2025

Pembimbing I



Nara Setya Wiratama, M.Pd
NIDN.0729059101

Pembimbing II



Drs. Heru Budiono M.Pd
NIDN 0707086301

Skripsi Oleh:

DIAN SILATURAHMAN

NPM. 2214020041

Judul

**PENGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM MODEL PEMBELAJARAN
LANGSUNG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK KELAS IX PADA MATA PELAJARAN IPS DI MADRASAH
TSANAWIYAH ROUDLOTUL MUSLIMIN WAUNG-SONOAGENG
TAHUN PELAJARAN 2024-2025**

Telah dipertahankan di depan panitia ujian/sidang skripsi

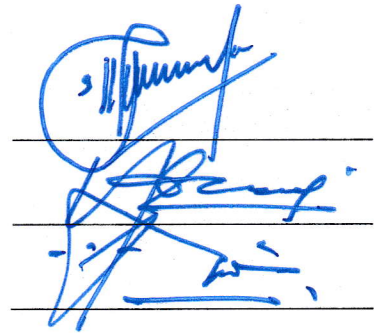
Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNP Kediri

Pada tanggal: 10 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Nara Setya Wiratama, M.Pd
2. Penguji I : Drs. Agus Budianto, M.Pd
3. Penguji II : Drs. Heru Budiono,, M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Dian Silaturahmi
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/tgl. lahir : Surabaya/13 September 1981
NPM : 2214020041
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 Pendidikan Sejarah

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Kediri,

Yang Menyatakan

Dian Silaturahmi

NPM: 2214020041

Motto :

“Jangan pernah meminta hal kecil karena ada akbar dibalik namanya “

Skripsi ini

Dipersembahkan sebagai Hutang kepada alm Bapak dan keluarga kecil di rumah.

Abstrak

Dian Silaturahman : Penggunaan Media Puzzle Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX Pada Mata Pelajaran IPS Di Madrasah Tsanawiyah Roudlotul Muslimin Waung-Sonoageng Tahun Pelajaran 2024-2025

Kata kunci: Pendidikan Madrasah, Media Puzzle, Model Pembelajaran Langsung, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Sosial, Madrasah Tsanawiyah

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran IPS di MTs masih didominasi oleh aktivitas klasikal dengan dominasi pada peran guru dan tanpa menggunakan media pembelajaran Akibatnya suasana kelas monoton, pasif, dan membosankan. Hal tersebut nampak dari motivasi belajar siswa yang rendah, yang pada akhirnya hasil belajarnya pun juga rendah. permasalahan penelitian ini adalah : (1) Apakah penggunaan media pembelajaran puzzle pada model pembelajaran langsung dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX pada pelajaran IPS di MTs Roudlotul Muslimin waung-sonoageng tahun pelajaran 2024-2025; (2) Bagaimanakah penerapan media puzzle pada model pembelajaran langsung dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX pada pelajaran IPS di MTs Roudlotul Muslimin waung-sonoageng tahun pelajaran 2024-2025

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian siswa kelas IX MTs Roudlotul Muslimin Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, menggunakan instrumen berupa RPP, lembar observasi aktivitas siswa, lembar observasi aktivitas guru, dan tes hasil belajar siswa.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah Media puzzle terbukti efektif dalam mengasah kemampuan kognitif, koordinasi, nalar, kesabaran, dan pengetahuan siswa, meskipun tantangan seperti rendahnya motivasi dan aktivitas kelompok yang belum terarah masih perlu diatasi. Penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan media puzzle pada model pembelajaran langsung dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar, mengurangi kesenjangan prestasi, dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, sehingga mendukung pencapaian tujuan pendidikan madrasah.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) media puzzle merupakan salah satu media yang dapat digunakan di mata pelajaran IPS pada kelas IX . (2) Guru perlu menggunakan model pembelajaran yang efektif dan dapat menggabungkan beberapa pendekatan untuk meningkatkan hasil belajar.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS IX PADA MATA PELAJARAN IPS DI MADRASAH TSANAWIYAH ROUDLOTUL MUSLIMIN WAUNG-SONOAGENG TAHUN PELAJARAN 2023-2024 ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada program studi Jurusan Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulusulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Nara Setya Wiratama M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri sekaligus pembimbing I skripsi yang telah memberikan motivasi yang luar biasa dan bimbingan terbaik bagi peneliti;
4. Drs. Heru Budiono M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II Skripsi yang banyak memberikan bimbingan terbaik bagi peneliti.
5. KH. Zainudin Yazid Pengasuh dan Kepala Pondok Pesantren (PP) Roudlotul Muslimin Waung-Sonoageng yang memberikan motivasi dalam penelitian;
6. Nurul Istiadah S.Ag. Kepala Madrasah Tsanawiyah Roudlotul Muslimin Waung-Sonoageng atas izin yang diberikan untuk proses penelitian;
7. Ida Rahayu dan Azmira Mutiara Zain atas dukungan dan semangat yang telah diberikan.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudra luas.

Kediri,

Dian Silaturahmi
NPM: 2214020041

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
BAB II : LANDASAN TEORI	10
A. Kajian Teori	
1. Media pembelajaran	10
2. Media Puzzle.....	12
3. Pembelajaran Langsung.....	15
4. Hasil Belajar.....	17
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	20
C. Kerangka Berfikir.....	21

BAB III : METODE PENELITIAN	23
A. Subjek dan Setting Penelitian.....	23
B. Prosedur Penelitian.....	23
C. Instrument Penelitian.....	26
D. Teknik Analisa Data.....	28
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 32
A. Deskripsi Setting Penelitian.....	32
B. Hasil Penelitian	35
1. Pelaksanaan Siklus I	37
2. Pelaksanaan Siklus II.....	46
C. Pembahasan Hasil Penelitian	56
 BAB V : SIMPULAN DAN SARAN.....	 61
A. Simpulan	61
B. Saran	62
 Daftar Pustaka	 65
 Lampiran-lampiran	

Daftar Tabel

4.1 Jadwal Penelitian	31
4.2 Jumlah peserta didik MTs Roudlotul Muslimin	12
4.3 Tingkat Ketuntasan Belajar Siklus I.....	15
4.4 Hasil Observasi Penggunaan Media Siklus I.....	39
4.5 Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik Siklus I.....	40
4.6 Hasil Belajar Siklus I.....	42
4.7 Hasil Observasi Penggunaan Media Siklus II.....	47
4.8 Hasil Observasi Aktivitas Peserta didik Siklus II.....	49
4.9 Hasil Belajar Siklus II	51
4.10 Hasil Refleksi dan Evaluasi Siklus II.....	53
4.11 Hasil Pembahasan Siklus I dan Siklus II	31

Daftar Gambar

2.1 Kerangka Berfikir Penelitian.....	22
2.2 Bagan Penelitian.....	23
2.3 SKPM	34

Daftar Lampiran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	59
Soal Pre-test	71
Soal Pos-test	73
Lembar Validasi Instrument Wawancara Guru	75
Lembar Validasi Instrument Aktivitas Peserta didik	77
Lembar Validasi Angket Materi	97
Lembar Validasi Instrument Observasi	81
Lembar Validasi Instrument Media	83
Lembar Validasi Instrument Aktivitas Peserta Didik	84
Dokumentasi Pelaksanaan	86
Surat Ijin Melaksanakan Penelitian	90
Surat Keterangan Penelitian	91

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bentuk usaha yang dilakukan secara sadar oleh kelompok keluarga, masyarakat, dan juga pemerintah, melalui jenis kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah.

Di lingkup dunia pendidikan mempunyai keterkaitan utama komunikasi guru dengan peserta didik sebagai upaya untuk mendorong peserta didik memahami tujuan dari Pendidikan. Arah sebuah pendidikan bisa berjalan dalam lingkup keluarga, lingkungan, sekolah, serta masyarakat, yang semua itu akan menunjang peserta didik dalam meningkatkan pengalaman suatu proses pendidikan. dalam pendidikan di madrasah dalam semua tingkatan mempunyai tujuan untuk membangun karakter peserta didik dan akhlak peserta didik, pendidikan juga sesuai dengan apa yang akan di pelajari.

Dalam dunia pendidikan mempunya inti terbentuknya komunikasi antara guru dengan peserta didik dalam upaya untuk mendorong peserta didik memahami tujuan dari Pendidikan. Arah sebuah pendidikan bisa berjalan dalam lingkup keluarga, lingkungan, sekolah, serta masyarakat, yang semua itu akan menunjang peserta didik dalam meningkatkan pengalaman suatu proses pendidikan. dalam pendidikan di madrasah dalam semua tingkatan mempunyai tujuan untuk membangun karakter peserta didik dan akhlak peserta didik, pendidikan juga sesuai dengan apa yang akan di pelajari.

Dalam Undang undang sistem pendidikan nasional (SISDIKNAS) menerangkan bahwa “Pendidikan ialah upaya sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui aktivitas edukasi, pengajaran, serta ataupun latihan”. Proses pendidikan menggambarkan inti dari cara pembelajaran secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peran utama . Proses pendidikan adalah sistem yang memiliki serangkaian perilaku guru serta peserta didik atas dasar ikatan timbal balik yang berjalan dalam

sebuah lingkup yang edukatif guna menggapai tujuan. Interaksi ataupun ikatan timbal balik antara guru serta peserta didik menggambarkan ketentuan pokok untuk berlangsungnya cara pembelajaran (Budianto & Wiratama, 2017).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan pada jenjang Madrasah Tsanawiyah (setingkat sekolah menengah pertama). Pada jenjang pendidikan Madrasah Tsanawiyah, berbagai tindakan harus ditempuh oleh Guru guna untuk meningkatkan proses pemahaman Peserta didik terhadap materi pelajaran yang akan disampaikan tentu dalam hal ini dapat menciptakan pengalaman baru dalam proses belajar mengajar yaitu dari memilikinya buku-buku sebagai pendukung materi dalam proses pembelajaran dan berbagai metode penyampaian materi belum sepenuhnya cukup untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Ketika peserta didik memahami materi dengan baik, hasil belajar mereka juga akan optimal. Hasil belajar mencerminkan perubahan dalam sikap dan perilaku seseorang. Hasil belajar merupakan proses penilaian atau pengukuran untuk menentukan capaian belajar peserta didik, dengan tujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan yang mereka raih (Nana Sudjana. (2014:43).

Hasil belajar pada proses penilaian untuk mengukur pencapaian pembelajaran peserta didik melalui aktivitas evaluasi, yang bertujuan untuk menilai tingkat keberhasilan siswa. Penerapan media pembelajaran berpotensi memengaruhi pencapaian tersebut. Penggunaan media dalam proses pengajaran dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran mendukung peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang lebih berkelanjutan dan mudah diingat, sehingga meningkatkan prestasi peserta didik dalam bidang akademik.

Peran penting media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dalam kelas. Dengan kata lain, penggunaan media membuat kegiatan pembelajaran oleh peserta didik tetap diingat dan tentu saja tujuan akhir adalah meningkatkan meningkatkan capaian hasil dari peserta didik

Model ini membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mendapatkan informasi, penggalan gagasan, mengembangkan kompetensi, Mengemukakan gagasan, dan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Berikut penjelasan rinci terkait peran model pembelajaran: 1) Memperoleh Berbagai Informasi; 2) Penggalan gagasan; 3) Mengembangkan Keterampilan; 4) Melatih Cara Berpikir ; 5) Mengekspresikan Ide; 6) Pengalaman Belajar yang berdampak langsung. (Dewey, J. 1916/1944).

Tingkat kesukaran dan tantangan dalam setiap mata pelajaran juga bervariasi, ada materi dalam pelajaran yang tidak membutuhkan media dalam proses belajar mengajar, namun terdapat juga mata pelajaran yang memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran seperti peta, globe, gambar objek, struktur tubuh dan media pembelajaran lainnya. Apabila pada pelajaran yang sukar dipahami oleh Peserta Didik dan Guru tidak cerdas dalam menyampaikan materi maka peserta didik cepat merasa bosan dan kelelahan sedang materi dalam mata pelajaran IPS mempunyai jangkauan luas. Kondisi peserta Didik yang merupakan peralihan usia dari jenjang pendidikan dari Sekolah dasar (Madrasah Ibtidaiyah) ke SMP (Madrasah Tsanawiyah) bahkan peserta didik yang lintas lembaga jelas sangat dibutuhkan pengalaman belajar yang baru dalam proses pembelajaran yang akan mereka jalani. Penggunaan Media Pembelajaran merupakan salah satu bentuk sebagai upaya penunjang Proses pembelajaran tersebut, Penggunaan Media Pembelajaran yang ramah anak dan berbentuk Variatif dan beragam yang tujuannya menambah minat belajar.

Media pendidikan dapat dimaknai sebagai segala hal yang dapat menyampaikan dan mengalirkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga menciptakan suasana belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melaksanakan proses belajar dengan efisien dan efektif (Munadi 2008:20). Puzzle menjadi salah satu pilihan media pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik MTs kelas IX. Puzzle adalah jenis permainan yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Manfaat dari bermain puzzle menurut Suciaty Al Azizy (2010:78)dalam bukunya Ragam Latihan Khusus Asah Ketajaman Otak Anak, adalah: 1) mengasah otak.;2) melatih koordinasi mata dan tangan ;3) melatih nalar.;4) Melatih kesabaran. Puzzle juga dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan;5) pengetahuan.

Pendidikan merupakan pilar utama dalam membentuk generasi yang kompetitif dan berkualitas. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang tepat memiliki peran penting untuk meningkatkan pemahaman dan prestasi akademik peserta didik. Penelitian oleh Sansbury, Ed.S (2023:10) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran bahkan mampu mengurangi kesenjangan dalam prestasi yang dicapai peserta didik, sehingga menciptakan proses belajar yang lebih inklusif dan efektif. Berangkat dari temuan tersebut, penelitian ini difokuskan pada implementasi media pembelajaran puzzle dalam metode pembelajaran langsung untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Roudlotul Muslimin Waung-Sonoageng, khususnya pada peserta didik kelas IX pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) semester genap tahun pelajaran 2024-2025. Dengan judul Penggunaan Media Puzzle pada Model Pembelajaran Langsung dalam meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IX pada Mata Pelajaran IPS.

Tujuan Penelitian ini adalah bagaimana peranan media puzzle dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, memotivasi peserta didik untuk berpikir kritis, dan menggali gagasan baru, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan di tingkat Madrasah Tsanawiyah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah maka rumusan masalah dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah:

1. Bagaimanakah penerapan Media Puzzle pada model pembelajaran langsung dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IX pada mata pelajaran IPS di MTs Roudlotul Muslimin Waung,Sonoageng Tahun Pelajaran 2024-2025 ?
2. Apakah penggunaan Media Pembelajaran Puzzle pada model pembelajaran langsung dapat meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik kelas IX pada Pelajaran IPS di MTs Roudlotul muslimin Waung-Sonoangeng Tahun pelajaran 2024-2025 ?

C. Tujuan Penelitian

Terdapat dua tujuan penelitian ini adalah ;

1. pemanfaatan media puzzle guna meningkatkan pencapaian belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IX.pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas IX. MTs Roudlotul Muslimin Waung-Sonoangeng TP.2024/2025 ;
2. Media puzzle dalam model pembelajaran langsung dapat meningkatkan capaian hasil belajar peserta didik kelas IX pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di MTs Roudlotul Muslimin, Waung, Sonoangeng, pada tahun ajaran 2024-2025.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Informasi dan literasi mendukung pengembangan teori tentang penggunaan media puzzle dalam pembelajaran langsung.Penelitian ini juga berkontribusi pada pemahaman pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa di Madrasah Tsanawiyah.

2. Manfaat praktis

a. Bagi peserta didik

Dapat memberikan sebuah pengalaman baru dalam proses belajar mengajar dan juga meningkatkan Hasil belajar peserta didik di MTs Roudlotul Muslimin Waung-Sonoageng

b. Bagi Guru

Dapat memberikan pemahaman bagaimana pentingnya Peran Media Pembelajaran Puzzle pada metode pembelajaran Langsung di Tingkat Madrasah Tsanawiyah.

c. Bagi Madrasah

Dapat memberikan Pemahaman bagaimana bentuk dan jenis media pembelajaran yang dapat di gunakan di dalam proses pembelajaran di lingkungan madrasah sebagai upaya peningkatan hasil belajar peserta didik pada Madrasah Tsanawiyah Roudlotul Muslimin.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, k. Lif dan Amri, Sofan. 2011. Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Akbar, Sa'dun. 2010. Penelitian Tindakan Kelas Filosofis, Metodologi & Implementasi. Yogyakarta: Cipta Media.
- Arikunto, Suharsini, dkk. 2012. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal, dkk. 2009. Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Ayuningtiyas, Yuliana 2011. *Hubungan Media Puzzle dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Citeureup. Skripsi*. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Dewey, J. (1916/1944). Democracy and Education. The Free Press
- Depdiknas. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Mata Pelajaran IPS. Jakarta: Depdikbud.
- Eggen, P, & Kauchak, D. (2012). Strategies and Models for Teachers: Teaching Content and Thinking Skills (6th ed.). Boston: Pearson.
- Lailatul Fajariah, Ella. 2016 *Penerapan Media Puzzle Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V Sdn 01 Sumberrejo Kota Gajah Tahun Pelajaran 2016/2017. Skripsi*. Lampung: IAIN Metro Lampung.
- <https://grants.gaetc.org/sarah-sansbury-reading-alive-through-augmented-reality/>
- Hamalik, Oemar. 1982. Media Pendidikan. Bandung: Alumni/1982/Bandung.
- Julianto, dkk. 2011. Teori dan Implementasi Model-model Pembelajaran Inovatif. Surabaya: Unesa University Press.

- Kosasi.1995. Buku Pedoman Guru Pengajaran IPS. Bandung: IKIP Bandung.
- Nisak, Raisatun. 2011. Lebih Dari 50 Game Kreatif Untuk Aktivitas Belajar – Mengajar. Jogjakarta: Diva Press.
- Somantri, Muhammad Numan. 2011. Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS. Bandung:PT Remaja Rosda Karya
- Sudjana, N. (2011). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Revised edition of: Instructional media and technologies for learning / Robert Heinich [and others]. 7th ed. c2002.
- Riadi, Muchlisin. (2023). ***Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction)***. Diakses pada 26/12/2023, dari <https://www.kajianpustaka.com/2023/10/model-pembelajaran-langsung-direct.html>