

**ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* PADA TEMA PAHLAWANKU
SUBTEMA PAHLAWANKU KEBANGAANKU DALAM MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR SISWA DI KELAS IVB SEKOLAH DASAR INPRES BERTINGKAT
OEBOBO 2 KUPANG**

Esti Tambaru¹, Asti Yunita Benu², Heryon Bernard Mbuik³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Citra Bangsa Kupang

estitambaru18@gmail.com, astiyunitabenu@gmail.com, bernardmalole@gmail.com

ABSTRAK

Media *puzzle* adalah jenis permainan yang dapat merangsang kemampuan logika anak, yang dimainkan dengan cara memasang kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebangaanku di Kelas IVB SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Objek yang diteliti adalah siswa kelas IVB SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, studi dokumen dan metode pengumpulan data lainnya. Data dianalisis dengan cara pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, penyimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian di lapangan menunjukkan bahwa Penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran IPS di kelas IVB Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang sangat menarik siswa dalam mengikuti pelajaran IPS, Guru melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa aktif dan tidak bosan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada presentase indikator minat belajar siswa yang sudah lebih meningkat.

Kata kunci: Media *puzzle*, Minat Belajar.

ABSTRACT

Media *puzzle* is a type of game that can stimulate the logic ability of children, which is played by replacing the puzzle pieces into a complete shape. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the use of puzzle media in increasing student interest in the theme of my hero, my hero subtheme, my pride in Class IVB SD Inpres Oebobo 2 Level, Kupang City. The research method used is qualitative research with a case study method. The object under study was students of class IVB SD Inpres Oebobo 2 Kupang. Data collection techniques used are observation, interviews, documentary studies and other data collection methods. Data were analyzed by data collection, data reduction, data presentation, inference and verification. The results of the research in the field show that the use of puzzle media in the social studies learning process in class IVB of the Oebobo 2 Kupang Inpres Elementary School is very interesting for students to take social studies lessons, the teacher directly engages students in learning activities so students are active and not bored in teaching and learning activities. In social studies learning by using puzzle media can increase student

learning interest. This can be seen in the percentage of indicators of student interest in learning that has been further increased.

Keywords: Puzzle media, Interest in Learning.

PENDAHULUAN

Tuntutan zaman yang semakin maju, memaksa seseorang untuk dapat terus bertahan menghadapi masalah yang lahir dan muncul seiring dengan perkembangan zaman. Keterpaksaan tersebut mengakibatkan timbulnya kesadaran bahwa tiap individu harus memiliki kemampuan andalan untuk kehidupannya, yang pada akhirnya membawa mereka masuk ke dunia pendidikan. Pendidikan merupakan pondasi utama dalam perkembangan kemampuan seseorang. Karena dengan pendidikanlah, potensi yang dimiliki seseorang dapat dieksplor dan dikembangkan.

Dalam undang-undang (UU) No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan saat ini menjadi suatu tolak ukur dalam upaya memperoleh ilmu secara formal. Tafsir (2008:5), sekolah sebagai pendidikan formal berfungsi untuk memberikan pendidikan dan pengajaran kepada peserta didik. Kegiatan belajar mengajar sangat menentukan tercapainya tujuan pendidikan. Guru dituntut untuk kreatif dalam menggunakan berbagai macam gaya dan cara mengajar dalam membantu para siswa untuk menyerap informasi dan memperkuat pemahamannya. Untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa guru harus selalu berupaya dengan berbagai strategi, metode, teknik, taktik termasuk diantaranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang mengutamakan pemahaman, *skill*, dan pendidikan berkarakter dimana siswa dituntut untuk memahami materi pelajaran, aktif dalam proses berdiskusi serta memiliki sopan santun dan disiplin yang tinggi. Kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran tematik dimana pembelajaran tersebut mempunyai konsep pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil pra observasi yang dilakukan peneliti di Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang pada tanggal 28- 30 Januari 2019 berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanggaanku khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas IV.

Media pembelajaran merupakan sarana bagi guru untuk mempermudah penyampaian ilmu pengetahuan kepada siswa. Media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa lebih termotivasi, lebih aktif, dan lebih mudah memahami ilmu pengetahuan yang Pembelajaran

masih sering menggunakan metode konvensional, media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar cenderung kurang bervariasi, aktivitas siswa selama proses pembelajaran terlihat bahwa siswa cenderung bosan sehingga kurang memperhatikan penjelasan guru, siswa kurang aktif selama pembelajaran dan tampak kurang serius dalam mengikuti pembelajaran, minat belajar siswa kurang dan guru belum menggunakan media *puzzle* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Maka perlu diupayakan suatu bentuk pembelajaran yang mampu membuat siswa berminat untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar-mengajar semaksimal mungkin. Diberikan oleh gurunya selama proses pembelajaran, serta membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan. Terkait dengan masalah tersebut maka peneliti berupaya menerapkan penggunaan media *puzzle* sebagai salah satu alternatif media dalam pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran bermakna yang bermuara pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Menurut Soebachman (2012: 48) permainan *puzzle* adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih yang kreativitas, keterampilan, dan tingkat konsentrasi. Permainan *puzzle* dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Permainan *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Permainan *puzzle* dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “ **Analisis penggunaan media *puzzle* pada tema pahlawanku subtema pahlawanku kebanggaanku dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas IVB Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kota Kupang**”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode penelitian studi kasus. Definisi operasionalnya yaitu media *puzzle* dan minat belajar.

Teknik pengumpulan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan studi dokumentasi. Observasi merupakan suatu kegiatan mendapatkan informasi yang diperlukan untuk menyajikan gambaran *rill* suatu peristiwa atau kejadian untuk menjawab pertanyaan penelitian, untuk mengerti perilaku manusia, dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut. Wawancara merupakan kegiatan untuk memperoleh informasi secara mendalam tentang sebuah isu atau tema yang diangkat dalam penelitian. Studi dokumentasi merupakan metode

pengumpulan data kualitatif sejumlah besar fakta dan data tersimpan dalam bahan yang berbentuk dokumentasi.

Instrument penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, artinya lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah sajikan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrument penelitian yaitu peneliti itu sendiri (*human instrument*) yang bertugas bertanya, menganalisis, memotret dan mengkonstruksi situasi social yang diteliti lebih jelas dan bermakna yang berkaitan dengan penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan minat belajar siswa, sedangkan instrument pelengkap (*instrument complementer*) sebagai alat seperti pedoman observasi, pedoman wawancara, *tape recorder*, kamera, silabus, RPP, daftar nilai siswa dan daftar hadir siswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menurut Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penyimpulan atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Minat belajar adalah rasa ketertarikan kepada sesuatu yang disukai dan disenangi serta memusatkan perhatiannya. Menurut Djamarah (2008:132) “minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang.” Sama halnya dengan pendapat Slameto (2010:180) yang menyatakan bahwa “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.” Minat dapat didefinisikan secara sederhana yaitu kecenderungan individu (siswa) untuk memusatkan perhatian rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu objek atau situasi tertentu.

Pada siswa kelas IVB SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS kurang. Dimana siswa merasa bosan dengan pelajaran IPS dan konsentrasi siswa terhadap pelajaran hanya 2-3 jam saja. Hal ini diungkapkan oleh guru wali kelas IVB SD Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang. Untuk itu, maka perlu adanya perlu adanya peningkatan kreativitas guru dalam mendesain kegiatan pembelajaran. Kreativitas guru didukung dengan menggunakan berbagai metode, strategi dan media pembelajaran secara bervariasi dalam proses pembelajaran di kelas guna meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IVB.

Pemilihan dan penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme siswa dalam pembelajaran di kelas. Dalam menyampaikan sebuah pesan atau informasi khususnya dalam proses kegiatan belajar

mengajar, diperlukan adanya media dan alat bantu pembelajaran yang dapat membantu tujuan pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran adalah alat yang dapat menghubungkan guru dengan siswa dalam proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Media *puzzle* adalah jenis permainan yang dapat merangsang kemampuan logika anak, yang dimainkan dengan cara memasang kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh. Menurut Depdiknas (2003: 43) *puzzle* merupakan salah satu jenis media yang digunakan dalam suatu permainan. Permainan ini berupa kegiatan bongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Posisi awal *puzzle* yang dalam keadaan acak-acakan bahkan keluar dari tempatnya anak akan merasa tertantang karena hal ini yang mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran yang terwujud secara nyata. Sama halnya dengan pendapat Menurut Soebachman (2012: 48) yang menyatakan bahwa permainan *puzzle* adalah permainan terdiri atas kepingan-kepingan dari satu gambar tertentu yang dapat melatih kreativitas, keteraturan, dan tingkat konsentrasi. Penggunaan media *puzzle* yang baik dan benar akan menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak menjadi bosan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Selain penggunaan media pembelajaran *puzzle* sarana dan prasarana juga sebagai penunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran. Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang memiliki sarana dan prasarana yang baik yang dapat membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar, ruangan belajar yang ditata dengan rapi. Dengan adanya sarana dan prasarana yang lengkap ini maka aktifitas guru pun berjalan dengan lancar serta interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa semuanya berjalan dengan lancar.

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara dengan guru wali kelas dan siswa tentang penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPS di kelas IVB Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang peneliti menemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran di kelas guru kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran sehingga siswa merasa bosan dan minat belajar menjadi kurang. Sehingga dengan penggunaan media *puzzle* siswa lebih antusias dalam pembelajaran di kelas. Dimana ketika guru menjelaskan materi siswa duduk diam dan mendengarkan, siswa lebih tertarik dengan pelajaran IPS karena dalam pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* guru melibatkan siswa secara langsung.

Hal ini dibuktikan dengan presentase indikator minat belajar siswa ketika pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*. Pada indikator perhatian siswa terhadap KBM dari 21 siswa ada 18 siswa yang memperhatikan kegiatan belajar mengajar dengan presentase 85%. Sedangkan pada indikator minat belajar tentang partisipasi siswa dalam KBM dari 21 siswa ada 20 siswa aktif dalam pembelajaran dengan presentase 95%. Pada indikator perasaan senang terhadap KBM dari 21 siswa ada 20 siswa yang merasa senang dengan pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* dengan presentase 95%. Pada indikator ketertarikan terhadap KBM dari 21 siswa terdapat 20 siswa yang tertarik dengan pelajaran IPS menggunakan media *puzzle* dengan presentase 95%. Dari presentase di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* sudah berhasil karena minat belajar siswa terhadap pelajaran IPS lebih meningkat.

Mengacu pada pembahasan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan salah satu media dalam pembelajaran IPS yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan antara lain: Penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran IPS di kelas IVB Sekolah Dasar Inpres Bertingkat Oebobo 2 Kupang sangat menarik siswa dalam mengikuti pelajaran IPS, Guru melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa aktif dan tidak bosan dalam kegiatan belajar mengajar, Dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat pada presentase indikator minat belajar siswa yang sudah lebih meningkat.

SARAN

Saran yang diberikan peneliti merupakan saran yang berkaitan dengan perbaikan minat belajar pada mata pelajaran IPS. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berupa pemikiran guna kemajuan pembelajaran IPS. Saran tersebut peneliti tujukan bagi guru, sekolah dan peneliti selanjutnya.

1. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat meningkatkan fasilitas media pembelajaran di sekolah. Hal ini untuk mendukung dan membantu pengajar dalam penggunaan media pembelajaran. Sehingga tingkat kemudahan memperoleh media pembelajaran akan semakin tinggi, dan pihak sekolah perlu memfasilitasi para pengajar untuk mengikuti kegiatan seperti seminar atau *workshop* guna memperluas wawasan.

2. Bagi Guru

Peran guru sangat diperlukan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa mengembangkan kompetensi dan kemampuan serta membangun pengetahuan secara aktif.

3. Bagi Siswa

Disarankan bagi siswa untuk menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti dengan mandiri, agar memperoleh manfaat dan pemahaman yang optimal serta dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

4. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini kiranya menjadi sumber bacaan bagi peneliti lain baik guru maupun pihak lain yang berkomitmen memperbaiki mutu pendidikan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Dalam penulisan skripsi ini banyak kendala yang dihadapi peneliti namun berkat Tuhan yang begitu melimpah peneliti dapat menyelesaikan. Selain itu, penyusunan skripsi ini juga tidak terlepas dari bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Jeffrey Jap, drg., M.Kes selaku Rektor Universitas Citra Bangsa yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu.
2. Prof. Dr. Frans Salesman, SE.,M.Kes selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Citra Bangsa yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menuntut ilmu.
3. Heryon B. Mbuik, S.PAK.,M.Pd selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Dosen Pembimbing II yang telah membantu, membimbing, memberi masukan dan kritik yang mendukung untuk terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
4. Yulsy Nitte, SH. M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Dosen Penasehat yang telah mendukung kelancaran dan membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Asti Benu, S.Pd. M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1 sekaligus Sekpro PGSD yang telah memberikan pengarahan, bimbingan dan masukan kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak dan ibu dosen Universitas Citra Bangsa khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membekali ilmu pengetahuan, sehingga ilmu pengetahuan tersebut dapat peneliti gunakan sebagai bekal dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Bena Tambaru dan Mama Basmat Tambaru-Koehua yang dengan kasih dan sayang telah membesarkan peneliti dan memberikan semangat, dukungan baik dalam doa maupun secara materi dan moril. Tata Suek Horiana Tambaru yang selalu memberikan dukungan baik dalam doa maupun secara materi dan moril. Kakak tercinta Yes Tambaru, kaka Ifon, dan adik tercinta Randi Tambaru, serta semua keluarga yang selalu memberikan semangat dan mendoakan peneliti.
8. Sahabat tercinta Yermia Kay, Regina Ndun, Sitti Aminah, Meri Hendrik, Demsy Kouanak, Hilda Atollo, Esi Koilmo, Nova, Novi yang selalu memotivasi peneliti dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Keluarga besar Program Studi SI PGSD angkatan I, khususnya kelas A, terimakasih untuk kebersamaannya selama ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang sudah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

Alan Tresno Setiawan. 2012. *Efektivitas Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyusun Kalimat Bagi Cerebral Palsy*.Jurnal. Padang.

Baharuddin, H., &Wahyuni, E.N (2010). *Teori Belajar&Pembelajaran*.Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

Bahri, Djamarah Syaiful . (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.

Djamarah, Bahri Syaiful dan Zain Aswan, (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka. Cipta.

Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Grup Penerbit CV Budi Utama.

Riyana. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.

Rosiana Khomsoh.*Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar* .Skripsi.Surabaya.

Rusman. (2012). *Belajar Dan Pembelajaran Berbasis Computer*. Bandung: Alfabeta.

Surya, M. (2004). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy.
_____. (2017).*Belajar&Pembelajaran*. Jakarta: PT Kharisma Putra Utama.

Satrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.

Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Soebachman, Agustina. (2012). *Permainan Asyik Bikin Anak Pintar*. Yogyakarta: In Azna Books.

Sujarweni. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Pustakabarupress.

Sugiyono. (2017). *Metode penelitian & pengembangan*. Bandung : Alfabeta.

Sunarti, Euis. (2005). *Ajarkan Anak Ketrampilan Hidup Sejak Dini*. Jakarta: Alex Media Komputindo.

Susanto, A. (2013). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarta : Prenadamedia Group.

_____. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Tafsir, A. (2008). *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam*. Bandung: Rosda Karya.

Wati. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kata Pena.

Widya Hastuti. 2017. *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ipa Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas IV SDN Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng*.Jurnal. Makassar.

Yulianti, Rani. (2008). *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Askara.

