

MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA TUNADAKSA DENGAN PEMANFAATAN MEDIA PUBTAR "PUZZLE BANGUN DATAR" MATERI LUAS DAN KELILING BANGUN DATAR

Dwi Noviani Sulisawati¹⁾ *, Dita Oktavia²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia

*Correspondance

Email: oktaviadita949@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa tunadaksa kelas IX di SLB BCD YPAC dengan memanfaatkan media pembelajaran PUBTAR. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya semangat belajar peserta didik tunadaksa selama proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan bersama guru pamong. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media PUBTAR terbukti efektif dalam mendorong peningkatan motivasi belajar siswa tunadaksa. Penelitian dilakukan dalam dua siklus. Pada tahap awal, motivasi belajar siswa hanya mencapai 37,50%. Setelah siklus pertama, terjadi peningkatan menjadi 54,15%, dan pada siklus kedua meningkat secara signifikan hingga mencapai 87,50%. Temuan ini menunjukkan bahwa penerapan media PUBTAR memiliki pengaruh yang positif terhadap semangat belajar siswa tunadaksa kelas IX di SLB BCD YPAC. Hasil penelitian ini menegaskan pentingnya pengembangan metode pembelajaran yang lebih inklusif dan menarik, serta memperkuat fungsi media PUBTAR sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam membangkitkan motivasi belajar mereka.

Kata Kunci: Motivasi belajar, Puzzle bangun datar, tunadaksa.

ABSTRACT

This study was conducted to increase the motivation to study for class IX students in SLB BCD YPAC by taking advantage of PUBTAR's learning media. The background of this study is the low spirit of learning tuna students during the learning process. This research used a Class Action Research approach implemented with the pamong teacher. The results showed that the use of PUBTAR media proved to be effective in driving increased motivation for student tuna in learning. Research was conducted in two cycles. In the early stages, students' learning motivation only reached 37.50%. After the first cycle, there has been an increase of 54.15%, and on the second cycle this increased significantly by up to 87.50%. This finding indicates that the application of PUBTAR media has a positive influence on the spirit of class IX for tuna in SLB BCD YPAC. The results of this study confirm the importance of developing a more inclusive and exciting learning method, as well as strengthening PUBTAR media function as an effective means of learning in generating their learning motivation.

Keywords: *Keywords: Learning motivation, Puzzle builds flat, tuna.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu, termasuk mereka yang memiliki kebutuhan khusus seperti anak tunadaksa. Istilah *tunadaksa* merujuk pada individu dengan hambatan fisik yang menyebabkan kesulitan dalam melakukan aktivitas harian, termasuk dalam mengikuti proses pembelajaran secara optimal (Nurfiah, Siti Kasmawati 2023). Menurut Muslim dan Sugiarmim, "Tunadaksa merupakan istilah lain dari tuna fisik atau cacat tubuh, yakni kondisi adanya kelainan bentuk tubuh yang menyebabkan gangguan fungsi dalam melakukan gerakan yang dibutuhkan. Pada sebagian anak tunadaksa,

kondisi ini juga dapat disertai dengan gangguan pada pancaindra maupun intelektual (Ramadhanty et al. n.d.). Tiap halaman harus diberi nomor halaman yang diletakkan di Keterbatasan fisik yang dimiliki oleh penyandang tuna daksa sering kali membuat mereka menarik diri dari lingkungan sosial, terutama ketika berhadapan dengan masyarakat yang memiliki prestasi di luar kemampuan mereka. Karakteristik sosial dan emosional penyandang tuna daksa memperlihatkan bahwa pandangan negatif dari masyarakat serta persepsi diri yang kurang positif menyebabkan mereka merasa tidak mampu, tidak berharga, dan kehilangan rasa percaya diri. Hal ini berdampak pada kesulitan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial di sekitarnya (Mann et al. 2018).

Motivasi juga berkaitan dengan dorongan untuk memperoleh kepuasan dari tindakan yang dilakukan. Dalam proses belajar, motivasi memegang peran penting, khususnya dalam mendorong penyandang tunadaksa untuk dapat berperan aktif di masyarakat melalui keterampilan yang diajarkan oleh para pembimbing. Tidak ada individu yang belajar tanpa adanya motivasi. Oleh karena itu, untuk menguatkan fungsi motivasi, prinsip-prinsip motivasi dalam pembelajaran tidak hanya perlu dipahami secara teori, tetapi juga harus diterapkan dalam aktivitas sehari-hari (Aisah, Yuwarti, and Arifin 2023). Motivasi belajar pada peserta didik berkebutuhan khusus, umumnya dipengaruhi oleh kondisi psikologis mereka yang cenderung memiliki rasa percaya diri yang rendah serta semangat belajar yang kurang. Oleh karena itu, mereka memerlukan dukungan eksternal untuk membangkitkan motivasi belajarnya. Dengan adanya dorongan dari orang lain, siswa diharapkan mampu membangun motivasi internal agar dapat memenuhi kebutuhannya secara mandiri dan mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya (Rizki et al. 2024).

Di SLB BCD YPAC Jember, siswa Tunadaksa di kelas IX menghadapi tantangan mereka sendiri selama studi mereka. Meskipun mereka memiliki potensi dan kapasitas yang luar biasa, motivasi belajar mereka sering dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah implikasi rendah dalam pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif. Penggunaan metode pengajaran tradisional, seperti konferensi atau sekadar percaya pada buku teks, seringkali tidak cukup efektif untuk membangkitkan minat dan antusiasme mereka untuk belajar. Untuk mengatasi ini, salah satu metode yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan fasilitas pembelajaran yang tepat, menarik dan mudah beradaptasi dengan kebutuhan dan kondisi fisik mereka.

Media pembelajaran adalah komponen yang terhubung dalam seluruh sistem dan proses pengajaran. Artinya, media memiliki peran yang menentukan terhadap jalannya kegiatan pembelajaran dan menjadi salah satu komponen penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Ani Daniyati et al. 2023). Menurut Marshall McLuhan, media merupakan perpanjangan dari kemampuan manusia yang memungkinkan seseorang memengaruhi orang lain tanpa harus berinteraksi secara langsung. Dalam konteks pendidikan, media memiliki peran penting dalam menunjang proses belajar mengajar, di mana keberadaan media sangat dibutuhkan oleh guru untuk mendukung keberhasilan dalam menyampaikan materi. Secara umum, kegiatan belajar mengajar merupakan bentuk komunikasi. Namun, dalam proses komunikasi seringkali terjadi hambatan atau gangguan yang dapat mengurangi efektivitas dan efisiensi penyampaian pesan. Oleh karena itu, salah satu solusi untuk mengatasi kendala tersebut adalah dengan memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran (Halawa 2020).

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan semangat dan minat siswa, sekaligus meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki peranan penting karena dapat membantu menghemat waktu secara efektif. Dengan kata lain, media dapat memudahkan proses pemahaman siswa, terutama ketika menjelaskan konsep-konsep baru yang masih asing bagi mereka. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung peningkatan efektivitas pembelajaran (Magdalena et al. 2021).

Salah satu cara yang bisa diterapkan untuk mengasah kemampuan berhitung anak adalah dengan bermain puzzle. Puzzle adalah jenis permainan edukatif yang dapat merangsang kreativitas dan daya ingat anak karena mengajak mereka untuk terus berusaha menyelesaikan tantangan dengan antusias dan rasa ingin tahu, walaupun dilakukan secara berulang. Permainan ini cenderung memberikan efek positif yang adiktif, sebab anak merasa tertantang untuk terus mencoba hingga sukses. Setiap anak berpartisipasi dengan semangat saat bermain tanpa pengecualian (Nari, Akmay, and Sasmita 2020). Puzzle yang digunakan dalam pembelajaran terdiri dari potongan berbentuk segitiga, persegi panjang, dan lingkaran. Peserta didik dapat menyusun beberapa bangun datar dari potongan-potongan tersebut menjadi satu bentuk baru, lalu membongkar kembali bentuk tersebut dan menghitung jumlah masing-masing bentuk yang telah disusun (Alwasi et al. 2023).

Bangun datar merupakan jenis bangun geometri yang berada pada bidang datar dan hanya memiliki dua dimensi, yaitu panjang dan lebar, tanpa ketebalan. Beberapa contoh dari

bangun datar meliputi persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, trapesium, layang-layang, belah ketupat, dan segi-n yang memiliki jumlah sisi yang sama (Sa, Asih, and Malang 2025). Dalam kehidupan sehari-hari, kita kerap menjumpai berbagai benda di sekitar kita, baik di lingkungan sekolah, di jalan, maupun di dalam rumah. Jika kita perhatikan, banyak dari benda-benda tersebut memiliki bentuk yang menyerupai bangun datar. Hal ini membuat kita merasa akrab dengan konsep bangun datar dalam pelajaran matematika. Dalam dunia matematika, benda-benda nyata yang dapat kita lihat dan sentuh disebut sebagai benda konkret. Misalnya, permukaan meja menyerupai bentuk persegi panjang, permukaan buku seperti persegi, dan tutup toples berbentuk lingkaran. Banyak sekali contoh benda konkret yang mencerminkan bangun datar yang bisa kita temui dalam kehidupan sehari-hari (Maulida 2025).

Penelitian ini berfokus pada penerapan media puzzle dalam pembelajaran materi luas dan keliling bangun datar dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang disusun secara terstruktur dalam dua siklus. Subjek dari penelitian ini adalah siswa tunadaksa kelas IX di SLB BCD YPAC Jember. Penelitian ini juga mengacu pada hasil studi terdahulu yang membuktikan bahwa penggunaan media manipulatif dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep matematika. Sari dan Prasetyo (2021) mengemukakan bahwa penggunaan media konkret mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa hingga 30%. Selain itu, Rahayu (2020) menekankan bahwa media puzzle efektif dalam mempermudah pemahaman konsep geometri serta meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar (M. Sari et al. 2025). Penelitian ini berfokus pada upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini turut memberikan sumbangsih terhadap pemanfaatan media manipulatif dalam konteks Penelitian Tindakan Kelas, khususnya pada materi bangun datar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendorong peningkatan motivasi belajar siswa tunadaksa melalui penggunaan media PUBTAR "Puzzle Bangun Datar" dalam pembelajaran materi Luas dan Keliling Bangun Datar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa tunadaksa kelas IX di SLB BCD YPAC Jember. PTK merupakan suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh pendidik yang berangkat dari permasalahan nyata di kelasnya, dan dilaksanakan melalui tahapan-tahapan sistematis guna memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta

hasil pembelajaran (Nurulanningsih 2023). Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dipilih dalam studi ini karena mampu memberikan kerangka kerja yang relevan untuk menganalisis sekaligus menangani permasalahan motivasi belajar siswa secara kontekstual sesuai dengan kondisi nyata di lapangan. Penelitian ini melibatkan dua siswa tunadaksa, yakni MIM dan DSN, sebagai subjek yang mewakili kelompok siswa berkebutuhan khusus. Pemilihan keduanya bertujuan agar fokus penelitian lebih mengarah pada kebutuhan individu serta memberikan gambaran mengenai perbedaan respons terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup observasi terhadap keterlibatan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran, wawancara mendalam dengan MIM dan DSN untuk mengeksplorasi pandangan mereka terhadap penggunaan media PUBTAR sebagai alat bantu belajar, serta penyebaran angket yang telah disesuaikan dengan indikator motivasi belajar. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan-tahapan meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti merancang pembelajaran yang mengintegrasikan penggunaan media PUBTAR, dengan mempertimbangkan karakteristik siswa tunadaksa, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta strategi pengajaran yang tepat. Materi ajar akan diselaraskan dengan kurikulum yang berlaku serta kebutuhan peserta didik. Selain itu, lingkungan belajar juga akan dipersiapkan secara optimal agar mendukung penggunaan media PUBTAR. Pada tahap pelaksanaan, skenario pembelajaran yang telah dirancang diterapkan kepada siswa tunadaksa kelas IX. Media PUBTAR digunakan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Peneliti akan mengamati secara langsung bagaimana siswa merespons materi melalui media tersebut, serta memberikan pendampingan bila diperlukan. Observasi difokuskan pada tingkat keterlibatan siswa selama proses belajar dengan media PUBTAR, termasuk tanggapan terhadap materi, pemahaman konsep yang disampaikan, dan keaktifan siswa yang dicatat secara sistematis.

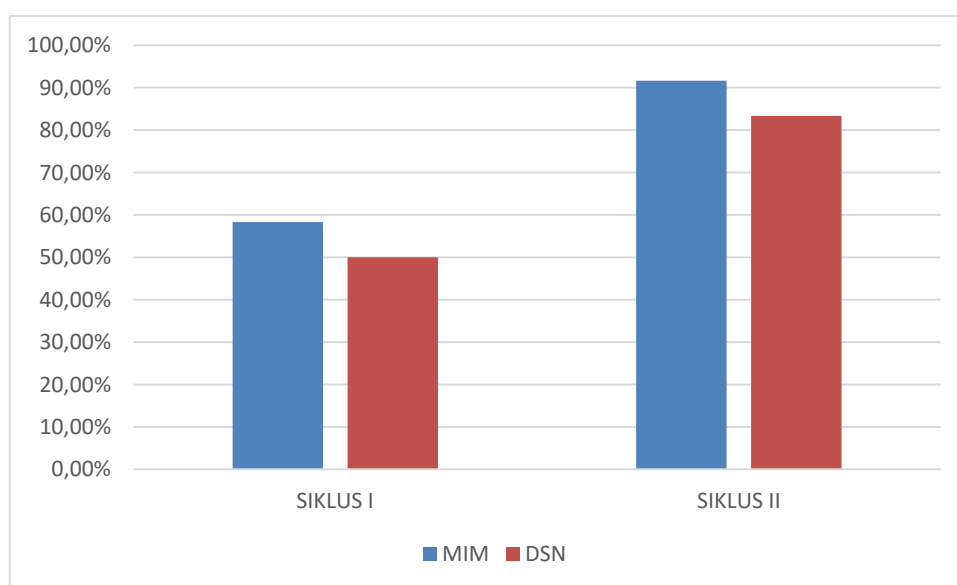
Tahap refleksi dilakukan setelah setiap siklus berakhir. Peneliti akan mengevaluasi hasil observasi untuk mengukur sejauh mana efektivitas media PUBTAR dalam meningkatkan motivasi belajar siswa tunadaksa. Berdasarkan hasil evaluasi ini, peneliti akan menyesuaikan kembali perencanaan pembelajaran, baik dari segi penggunaan media maupun strategi pengajarannya. Proses ini dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus menjadi dasar untuk melakukan revisi dan penyempurnaan kegiatan pembelajaran di siklus berikutnya. Tujuan akhir

dari proses ini adalah mengoptimalkan pemanfaatan media PUBTAR sebagai alat bantu konkret untuk mendorong motivasi belajar siswa tunadaksa kelas IX di SLB BCD YPAC Jember.

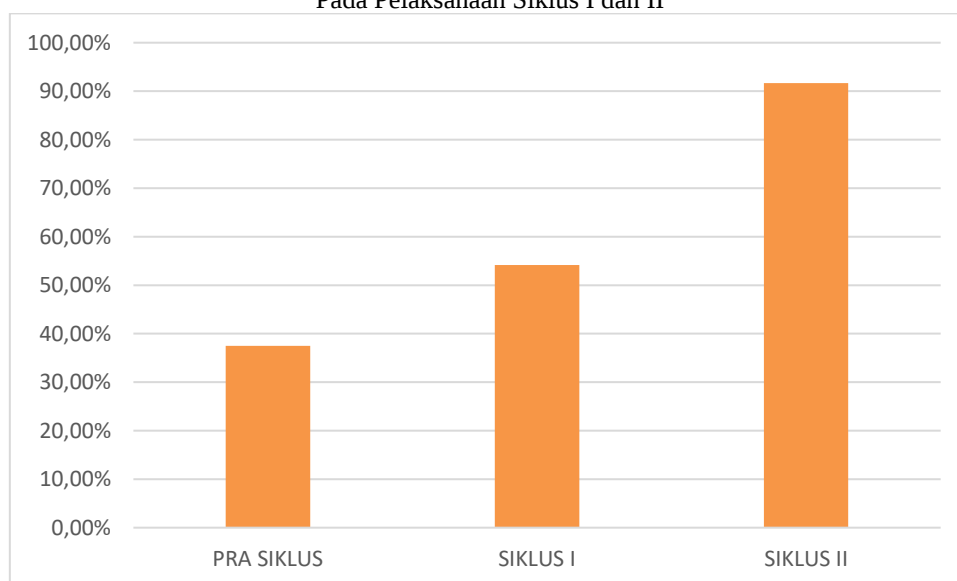
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini, yang merupakan bagian dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar melalui pemanfaatan media pembelajaran PUBTAR, dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian ini melibatkan dua siswa tunadaksa kelas IX di SLB BCD YPAC Jember sebagai subjek, yaitu MIM dan DSN



Grafik 1. Skor Rata-Rata Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Tunadaksa Pada Pelaksanaan Siklus I dan II



Grafik 2. Rata-Rata Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Tunadaksa pada Tahap Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Siklus I

Pada tahap awal pelaksanaan penelitian, hasil observasi mengindikasikan bahwa tingkat motivasi belajar dari peserta didik MIM dan DSN masih berada pada kategori rendah. Keduanya menunjukkan kurangnya minat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan didominasi oleh metode ceramah. Tahap awal siklus pertama diawali dengan pengenalan media pembelajaran PUBTAR yang telah disesuaikan dengan karakteristik dan minat belajar kedua peserta didik tersebut. Hasil observasi di akhir siklus pertama menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang cukup positif. Baik MIM maupun DSN mulai memperlihatkan semangat yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran dan tampak lebih aktif dalam setiap kegiatan. Observasi ini juga memperlihatkan bahwa media PUBTAR memberikan daya tarik tersendiri bagi peserta didik, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan sekaligus memotivasi.

Siklus II

Siklus kedua difokuskan untuk memperkuat capaian positif yang diperoleh pada siklus sebelumnya. Guru memberikan penguatan melalui umpan balik positif kepada MIM dan DSN sebagai bentuk penghargaan atas kemajuan yang telah dicapai dalam aspek motivasi belajar. Pada akhir siklus ini, peningkatan motivasi belajar tampak lebih signifikan. Selain aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, MIM dan DSN juga menunjukkan pemahaman materi yang lebih baik. Keduanya mulai memperlihatkan rasa percaya diri yang tumbuh dalam proses belajar, yang sebelumnya belum tampak pada tahap awal.

Dari hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PUBTAR secara berkelanjutan dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa tunadaksa kelas IX di SLB BCD YPAC. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus memberikan data empiris bahwa media PUBTAR mampu membangkitkan semangat belajar siswa berkebutuhan khusus. Melalui pendekatan ini, peran guru menjadi lebih aktif dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, menyenangkan, dan memotivasi. Penelitian ini juga memberikan sumbangan positif dalam peningkatan mutu pendidikan inklusif, khususnya bagi siswa dengan hambatan fisik.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa tunadaksa kelas IX di SLB BCD YPAC melalui pemanfaatan media pembelajaran PUBTAR. Masalah utama yang ditemukan dalam proses pembelajaran adalah rendahnya tingkat motivasi belajar yang ditunjukkan oleh peserta didik tunadaksa. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilakukan secara kolaboratif bersama guru pamong. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media PUBTAR secara tepat dan konsisten mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan media puzzle sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep bangun datar, yaitu dengan menyusun potongan-potongan bentuk geometri yang telah diacak sebelumnya. Melalui aktivitas ini, siswa dilatih untuk mengelompokkan jenis bangun datar, mengidentifikasi sisi dan sudut, serta menggambar bentuk bangun datar. Dengan demikian, siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran (D. P. Sari and Wahyuni 2024).

Selama pelaksanaan penelitian yang terdiri dari dua siklus, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam motivasi belajar siswa tunadaksa. Pada tahap pra-siklus, motivasi belajar siswa berada pada angka 37,50%. Setelah pelaksanaan siklus I, terjadi peningkatan menjadi 54,15%, dan pada siklus II meningkat tajam hingga mencapai 87,50%. Hasil ini membuktikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran PUBTAR memberikan pengaruh positif yang kuat terhadap peningkatan motivasi belajar siswa tunadaksa kelas IX di SLB BCD YPAC. Temuan ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inklusif dan menarik, khususnya untuk peserta didik dengan hambatan fisik.

Secara rinci, pada pelaksanaan siklus pertama, tingkat motivasi belajar siswa MIM tercatat sebesar 58,33%, sedangkan DSN memperoleh skor sebesar 50%. Pada pelaksanaan siklus kedua, kedua peserta didik menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang cukup mencolok; MIM mencapai skor 91,67%, sedangkan DSN mengalami kenaikan hingga 83,33%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran PUBTAR tidak hanya berdampak positif secara keseluruhan, tetapi juga mampu memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan motivasi belajar masing-masing individu di kelas IX SLB BCD YPAC.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran PUBTAR efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa tunadaksa. Temuan ini menegaskan pentingnya memperluas pemanfaatan media PUBTAR sebagai alat bantu belajar yang efisien, sekaligus mendorong pengembangan pendekatan pembelajaran yang lebih

inklusif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dan bermakna bagi peserta didik dengan hambatan fisik.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan semangat belajar siswa tunadaksa kelas IX di SLB BCD YPAC melalui penerapan media pembelajaran PUBTAR. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus guna mencapai hasil yang maksimal. Hasil dari kedua siklus menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar pada siswa MIM dan DSN. Penggunaan media PUBTAR yang dirancang sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar secara signifikan. Pada siklus pertama, terlihat peningkatan dalam partisipasi dan konsentrasi selama proses belajar berlangsung. Sementara pada siklus kedua, peningkatan tersebut tampak lebih kuat dan konsisten. Temuan ini memperlihatkan bahwa media interaktif dan kontekstual seperti PUBTAR dapat menjadi solusi alternatif dalam mengatasi rendahnya motivasi belajar siswa tunadaksa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang bersifat inklusif, khususnya dalam menciptakan pendekatan yang lebih efektif untuk mendorong semangat belajar siswa berkebutuhan khusus.

DAFTAR PUSTAKA

Aisah, Wulandari Siti, Harti Yuwarti, and Kusnul Arifin. 2023. "Pembimbing Keterampilan Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Tuna Daksa." 3(1): 33–39.

Alwasi, Farina Trias, Shalaisa Saputri, Widiyanti Nurohmah, and Komariah. 2023.

"Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Pada Materi Menyusun Dan Mengurai Bangun Datar." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang* 9(2): 2446–57.

Ani Daniyati et al. 2023. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1(1): 282–94.

Halawa, Wirman. 2020. "Improved Writing Ability Poster By Using Media Pictures Grade Viii Smp Negeri 1 Sawo Year Learning 20 20 /20 21." *Al'Adzkiya International of Education and Sosial (AIoES) Journal* 1(2): 141–51.

Magdalena, Ina et al. 2021. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi." *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* 3(2): 312–25. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.

Mann et al. 2018. "Konsep Diri Penyandang Tuna Daksa." *Pakistan Research Journal of*

Management Sciences 7(5): 1–2.

<http://content.ebscohost.com/ContentServer.asp?EbscoContent=dGJyMNLe80Sep7Q4y9f3OLCmr1Gep7JSsKy4Sa6WxWXS&ContentCustomer=dGJyMPGptk%2B3rLJNuePfgeyx43zx1%2B6B&T=P&P=AN&S=R&D=buh&K=134748798%0Ahttp://amg.um.dk/~media/amg/Documents/Policies and Strategies/S>.

Maulida, Vita Nurul. 2025. “Peningkatan Hasil Belajar Bangun Datar Melalui Media Benda Konkret Pada Siswa Sekolah Dasar.” 14(1): 263–70.

Nari, Nola, Yulia Akmay, and Dewi Sasmita. 2020. “Penerapan Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Membilang.” *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi* 7(1): 44–52.

Nurfiah, Siti Kasmawati, Ade Putri. 2023. “Global Journal Teaching Professional.” 3: 106–15.

Nurulanningsih. 2023. “Classroom Action Research as the Professional Development of Indonesian Language Teachers.” 4(1): 50–61.

Ramadhanty, Nisatil Husna et al. “Upaya Guru Kelas Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Tunadaksa Di SLB Negeri 3 Banjarmasin Pendahuluan.” (2): 1–13.

Rizki, Putri Nabila, Opi Andriani, Silvia Gusmila Putri, and Diani Laras Munnawaroh. 2024. “Motivasi Belajar Anak Berkebutuhan Khusus Low Vision Melalui Benda Konkret Disekolah Dasar Inklusi.” *Jurnal Ilmiah Research Student* 1(3): 330–37.
<https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.600>.

Sa, Nur, Ria Arista Asih, and Universitas Muhammadiyah Malang. 2025. “PENGUNAAN MEDIA PAPAN PUZZLE BANGUN DATAR PADA.” 9(6): 67–78.

Sari, Dira Puspita, and Sri Wahyuni. 2024. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Pada Materi Bangun Datar Dengan Menggunakan Media Puzzle.” *Sora Journal of Mathematics Education Mei* 5(1): 43–47.

Sari, Mukti, Bagus Amirul Mukmin, Aji Setya, and Gaya Putra. 2025. “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Luas Gabungan Bangun Datar Pada Peserta Didik Kelas V.” 5(2): 562–72.