

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PEMBAGIAN SISWA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Tiara Azzahra¹, Nurul Febrianti²
PGSD FKIP Universitas Esa Unggul
[1tiarazhraaa4@student.esaunggul.ac.id](mailto:tiarazhraaa4@student.esaunggul.ac.id)
[2nurul.febrianti@esaunggul.ac.id](mailto:nurul.febrianti@esaunggul.ac.id)

ABSTRACT

This research is motivated by teacher-centered learning which results in low mathematics learning outcomes and students' lack of active participation. This research aims to determine the use of puzzle learning media on the mathematics learning outcomes of class IV students in elementary school. This research uses a quantitative approach with a one group pretest-posttest type pre-experimental design. The population of this study involved 32 students in class IV-B and the research sampling technique was purposive sampling. Techniques used to collect data include tests, questionnaires and documentation. The results of the research obtained through the t-test showed $r_{count} 10,345 > r_{table} 2,040$ and sig (2-tailed) value $0.001 < 0.05$. It can be stated that H_o is rejected and H_a is accepted, meaning that there is an influence between the use of puzzle learning media on mathematics learning outcomes.

Keyword: *Math, Learning Outcomes, and puzzle media.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang berpusat pada guru saja, sehingga mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematika dan siswa kurang berpartisipasi aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar matematika materi pembagian siswa kelas IV di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *pre-eksperimen* tipe *one group pretest-posttest*. Populasi penelitian ini melibatkan 32 siswa kelas IV-B dan teknik pengambilan sampel penelitian adalah *purposive sampling*. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi tes, angket, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian yang diperoleh melalui uji-t menunjukkan $r_{hitung} 10.345 > r_{tabel} 2.040$ dan nilai sig (2-tailed) $0.001 < 0.05$. Hal tersebut dapat dinyatakan bahwa H_o ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar matematika.

Kata Kunci: Matematika, Hasil Belajar, dan Media *Puzzle*.

A. Pendahuluan

Pembelajaran adalah rangkaian kegiatan yang berlangsung di kelas dengan tujuan untuk menambah pengetahuan dan pemahaman siswa dalam memahami suatu materi pelajaran tertentu. Matematika berpautan dengan operasi hitung yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menghitung harga kebutuhan pokok di pasar (Juwandani & Febrianti, 2024). Pembelajaran matematika memiliki peran penting dalam membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara kritis, rasional, dan sistematis ketika menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan hitungan. Terkadang proses pembelajaran matematika masih berpusat pada guru atau *teacher centered* yang hanya menggunakan metode ceramah. Hal ini sejalan dengan pendapat Arrahim & Ratnasari (2023) bahwa sebagian guru hanya menjelaskan materi dengan metode ceramah, sehingga menyebabkan proses pembelajaran cenderung kurang aktif (pasif) dan hasil belajar yang di peroleh siswa pun tidak maksimal.

Hasil belajar dapat diukur melalui tes dengan menjawab pertanyaan

yang diberikan secara lisan ataupun tulisan sebagai penilaian kinerja belajar siswa di kelas. Menurut Cahyani et al. (2022) hasil belajar adalah perubahan positif yang dialami siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menunjukkan kemampuan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Sedangkan, hasil belajar matematika merupakan kemampuan yang dimiliki siswa dalam menafsirkan konsep matematika dengan mempraktikkannya sehari-hari untuk pemecahan masalah (Manurung et al., 2020). Hal ini dapat dijadikan sebagai tolak ukur keberhasilan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jika dikatakan belum berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran, maka guru melakukan evaluasi dan refleksi pada pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas IV-B di SDN Cipondoh 6 Kota Tangerang bahwa hasil belajar siswa tergolong rendah terutama pelajaran matematika. Pada proses pembelajaran berlangsung, terdapat beberapa siswa yang sibuk mengobrol atau bercanda dengan teman sebangku, siswa kurang tertarik mendengarkan materi yang

disampaikan, dan siswa kurang merespon atau lebih banyak diam ketika guru membuka sesi tanya jawab. Selain itu, rendahnya hasil belajar siswa ini berkaitan dengan model pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran yakni model konvensional seperti ceramah, tanya jawab, dan diskusi. Model atau media pembelajaran yang digunakan guru sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas.

Jika seorang guru tidak menggunakan model yang efektif dalam mengajar, maka materi yang disampaikan kurang menarik serta monoton sehingga menyebabkan siswa merasa cepat bosan dan mempengaruhi hasil belajar. Hal tersebut dapat dilihat melalui data nilai harian semester ganjil matematika siswa yang disajikan pada tabel di bawah ini, sebagai berikut:

**Tabel 1. Persentase Ketuntasan Nilai
Harian Matematika Siswa/i Kelas IV-B
Tahun Ajaran 2024-2025**

Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
$75 \leq X \leq 100$	Tuntas	10	31,2%
$0 \leq X < 75$	Tidak Tuntas	22	68,7%
Jumlah		32	100%

Sumber: data diolah peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 1.2 di atas menunjukkan bahwa dari 32 siswa di kelas IV-B ketuntasan hanya

mencapai 31,25% atau sebanyak 10 siswa yang memenuhi KKTP, sementara siswa yang tidak memenuhi KKTP mencapai 68,75% atau sebanyak 22 siswa. Sesuai dengan data yang telah diperoleh membuktikan hasil belajar siswa kelas IV-B di SDN Cipondoh 6 pada mata pelajaran matematika cukup rendah atau belum memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran).

Salah satu media pembelajaran yang tepat digunakan untuk mengatasi permasalahan di atas adalah media pembelajaran *puzzle*. Media pembelajaran *puzzle* merupakan suatu bahan pengajaran yang menggunakan potongan gambar dalam penunjang utama proses belajar dengan meminta siswa memasang gambar secara benar dan berurutan (Hidayah & Nalim, 2023). Penggunaan media gambar yang disajikan dalam bentuk *puzzle* ini dapat menarik perhatian siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran *puzzle* dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dilihat dari rekomendasi mengenai

penelitian yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti saat ini. Rekomendasi tersebut terdapat pada penelitian Hariati et al. (2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas III SD Negeri 106154 Desa Kota Rantang” yang menyatakan penelitian ini menunjukkan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, maka salah satu permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran kelas IV-B di SDN Cipondoh 6 Kota Tangerang adalah rendahnya hasil belajar matematika. Permasalahan ini cukup menarik untuk diteliti secara luas, terperinci, dan komprehensif sehingga judul penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pembagian Kelas IV Di Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian *pre eksperimen* tipe *one group pretest-posttest*. Secara

umumnya, metode penelitian kuantitatif mencakup pengumpulan serta analisa data yang berbentuk angka atau *scoring* terkait dengan pengukuran instrumen tertentu untuk memperoleh informasi yang jelas, terukur, serta dapat dipertanggungjawabkan berdasarkan kriteria dan tujuan yang telah ditentukan (Rudini & Azmi, 2023). Tahap pelaksanaan desain ini adalah dengan memberikan *pretest* yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan *posttest* yang dilakukan sesudah diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Berikut adalah gambar desain *one group pretest-posttest*.

$O_1 \times O_2$

**Gambar 1. Desain One Group Pretest-
Posttest**

Sumber: Sukarelawan et al. (2024)

Keterangan:

O_1 : Nilai *pretest* (sebelum perlakuan)

X : *Treatmen* atau perlakuan yang diberikan

O_2 : Nilai *posttest* (sesudah perlakuan)

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa/i kelas IV di SDN Cipondoh 6 Kota Tangerang. Teknik pengambilan sampel penelitian ini menggunakan *purposive sampling*

dengan melibatkan 32 orang sesuai dengan jumlah siswa/i di kelas IV-B yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 16 siswi perempuan. Terdapat beberapa jenis pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah tes, angket, dan dokumentasi.

C. Hasil Penelitian

Data dalam penelitian ini berasal dari variabel bebas (media pembelajaran *puzzle*) dan variabel terikat (hasil belajar matematika). Adapun hasil penelitian yang dideskripsikan sebagai berikut.

1. Deskripsi data *pretest*

Data yang didapat pada *pretest* diperoleh di awal pembelajaran sebelum penggunaan media pembelajaran *puzzle* diterapkan. *Pretest* ini digunakan untuk mengukur kemampuan awal siswa sebelum belajar dengan memberikan 20 pertanyaan berupa uraian. Data statistik hasil *pretest* yang diperoleh melalui program SPSS for windows relase 27, sebagai berikut.

Tabel 2. Data Statistik *Pretest*

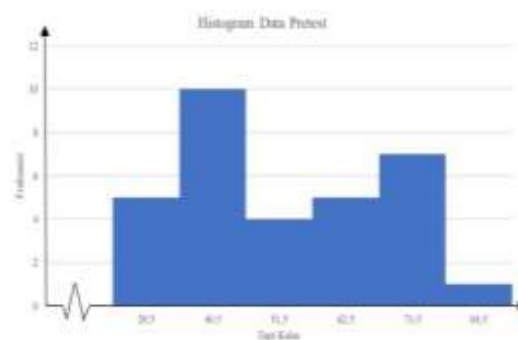
Statistics		
Data Pretest		
N	Valid	32
	Missing	0
Mean		58.13
Median		55.00
Mode		50 ^a
Std. Deviation		16.740
Variance		280.242
Range		60
Minimum		30
Maximum		90
Sum		1860

Berikut ini adalah interpretasi dalam bentuk tabel distribusi frekuensi.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi *Pretest*

Banyak Kelas	Interval	Frekuensi	Tepi Kelas	Nilai Tengah
1	30 - 40	5	29,5 - 40,5	35
2	41 - 51	10	40,5 - 51,5	46
3	52 - 62	4	51,5 - 62,5	57
4	63 - 73	5	62,5 - 73,5	68
5	74 - 84	7	73,5 - 84,5	79
6	85 - 95	1	84,5 - 95,5	90
Jumlah		32		

Setelah disajikan berbentuk tabel, maka distribusi frekuensi dapat digambarkan dalam bentuk grafik histogram seperti yang terlihat di bawah ini.



Gambar 2. Histogram *Pretest*

2. Deskripsi data *posttest*

Data *posttest* diperoleh setelah pembelajaran diberikan perlakuan dengan menggunakan media *puzzle* untuk mengukur kemampuan akhir dan peningkatan pada hasil belajar yang dicapai siswa. Bentuk dan jumlah soal *posttest* ini hampir sama dengan *pretest*, hanya saja yang membedakan adalah penomoran pada soalnya. Data statistik hasil *posttest* yang diperoleh melalui program SPSS for windows release 27, sebagai berikut.

Tabel 4. Data Statistik *Posttest*

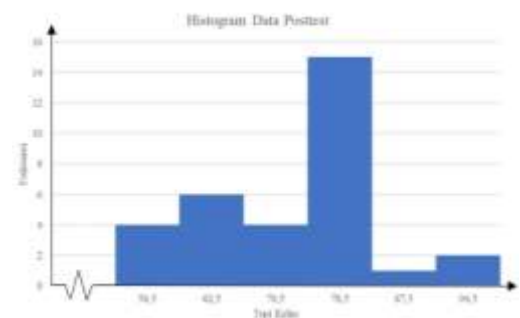
Statistics		
Data Posttest		
N	Valid	32
	Missing	0
Mean		76.09
Median		80.00
Mode		80
Std. Deviation		10.059
Variance		101.184
Range		40
Minimum		55
Maximum		95
Sum		2435

Selanjutnya adalah interpretasi data berbentuk tabel distribusi frekuensi yang dapat diperhatikan secara seksama pada tabel berikut.

Tabel 5. Distribusi Frekuensi *Posttest*

Banyak Kelas	Interval	Frekuensi	Tepi Kelas	Nilai Tengah
1	55 - 62	4	54,5 - 62,5	58,5
2	63 - 70	6	62,5 - 70,5	66,5
3	71 - 78	4	70,5 - 78,5	74,5
4	79 - 86	15	78,5 - 86,5	82,5
5	87 - 94	1	87,5 - 94,5	90,5
6	95 - 102	2	94,5 - 102,5	98,5
Jumlah		32		

Adapun penyajian data distribusi frekuensi yang menggunakan grafik berbentuk diagram batang sebagaimana yang ditunjukkan di bawah ini.



Gambar 3. Histogram *Posttest*

3. Deskripsi data angket media *puzzle*

Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *puzzle*, siswa diminta mengisi angket untuk mengetahui respon dan seberapa ketertarikan mereka ketika pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran. Angket ini berisi 22 butir pernyataan yang meliputi, 10 pernyataan positif dan 12 pernyataan negatif. Data statistik hasil angket yang diperoleh melalui

program SPSS for windows release 27, sebagai berikut

Tabel 6. Data Statistik Angket

Statistics		
Data Angket		
N	Valid	32
	Missing	0
Mean		84.22
Median		85.50
Mode		79 ^a
Std. Deviation		8.284
Variance		68.628
Range		31
Minimum		68
Maximum		99
Sum		2695

Setelah mendapatkan nilai mean dan standar deviasi adalah mengelompokkan skor angket secara empiris ke dalam empat kategori yakni baik, cukup baik, dan kurang baik. Sesuai dengan buku Rohmad & Sarah (2021), untuk menafsirkan hasil pengukuran angket maka diperlukan kriteria yang ditentukan oleh skala dan jumlah butir yang digunakan dengan mencari skor keseluruhan dari instrumen yang telah dikerjakan responden. Berikut ini adalah perhitungan interval angket untuk variabel media pembelajaran *puzzle* yang akan dirubah dalam kategori.

Tabel 7. Pengkategorian Skor Angket

Interval	Kriteria
$x \geq (\text{Rata-rata skor} + \text{Simpangan baku})$	Sangat Positif
$(\text{Rata-rata skor} + \text{Simpangan baku}) > x \geq (\text{Rata-rata skor})$	Positif
$(\text{Rata-rata skor}) > x \geq (\text{Rata-rata skor} - \text{Simpangan baku})$	Negatif
$x < (\text{Rata-rata skor} - \text{Simpangan baku})$	Sangat Negatif

Di bawah ini adalah hasil skor perhitungan kategori pada angket media *puzzle*:

- Kategori sangat positif

$$x = (\text{Rata-rata skor} + \text{Simpangan baku})$$

$$x = (84.22 + 8.284)$$

$$x = 92.504$$
- Kategori positif

$$x = (\text{Rata-rata skor} + \text{Simpangan baku}) - (\text{Rata-rata skor})$$

$$x = (84.22 + 8.284) - (84.22)$$

$$x = 92.504 - 84.22$$
- Kategori negatif

$$x = (\text{Rata-rata skor}) - (\text{Rata-rata skor} - \text{Simpangan baku})$$

$$x = (84.22) - (84.22 - 8.284)$$

$$x = 84.22 - 75.936$$
- Kategori sangat negatif

$$x = (\text{Rata-rata skor} - \text{Simpangan baku})$$

$$x = (84.22 - 8.284)$$

$$x = 75.936$$

Adapun tabel pengelompokan angket dalam kategori disajikan di bawah ini.

Tabel 8. Klasifikasi dalam Pengkategorian Angket

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	≥ 92	Sangat Positif	5	15.6%
2	92 - 84	Positif	12	37.5%
3	84 - 75	Negatif	10	31.3%
4	<75	Sangat Negatif	5	15.6%
Jumlah			32	100%

Dari hasil perhitungan tersebut, 15.6% atau 5 termasuk kategori sangat positif, 37.5% atau 12 kategori positif, 31.3% atau 10 kategori negatif dan 15.6% atau 5 kategori sangat negatif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa respon siswa kelas IV-B positif terhadap penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran matematika. Di bawah ini ditampilkan klasifikasi skor angket yang berbentuk diagram lingkaran. Penggunaan media *puzzle* mendapatkan tanggapan yang positif dengan presentase sekitar 37.5%.



Gambar 4. Diagram Lingkaran Klasifikasi Pengkategorian Angket

4. Hasil Pengujian Persyaratan Analisis Data

1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas menggunakan teknik Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui data yang telah dikumpulkan berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Di bawah ini merupakan output dari analisis uji normalitas.

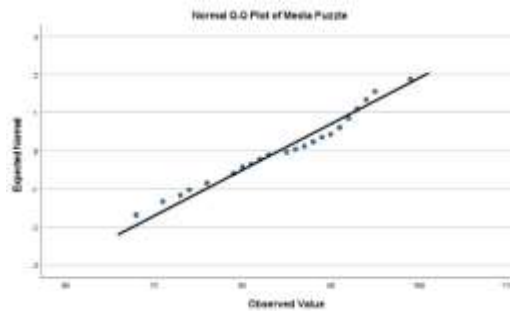
Tabel 9. Hasil Pengujian Normalitas

Tests of Normality			
Kolmogorov-Smirnov ^a			
	Statistic	df	Sig.
Media Puzzle	.113	32	.200*
Pretest	.130	32	.186
Posttest	.086	32	.200*

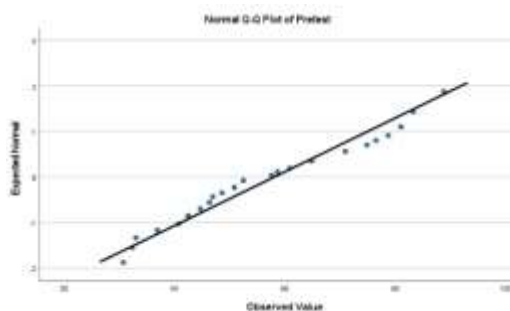
*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

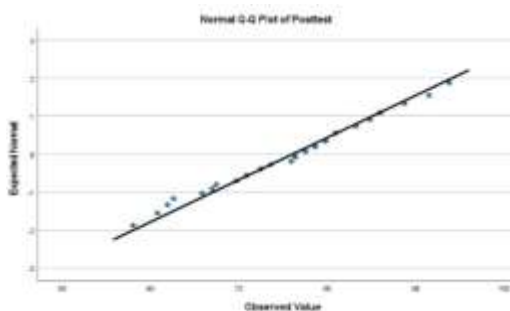
Berdasarkan uji Kolmogorov-Smirnov yang diasumsikan dengan melihat nilai pada kolom sig. untuk tipe media pembelajaran *puzzle* $0.200 > 0.05$; *pretest* $0.186 > 0.05$; dan *posttest* $0.200 > 0.05$. Ketiga tipe data tersebut memiliki nilai yang lebih besar dari 0.05 sehingga dikatakan berdistribusi normal. Normalitas dapat dilihat melalui grafik Q-Q Plot seperti gambar pada tampilan berikut.



**Gambar 5. Q-Q Plot Normalitas
Media *Puzzle***



**Gambar 6. Q-Q Plot Normalitas
*Pretest***



**Gambar 7. Q-Q Plot Normalitas
*Posttest***

Dari ketiga gambar grafik di atas, terlihat bahwa titik-titik tersebar di sekitar garis diagonal dari kiri ke kanan atas sehingga menunjukkan data tersebut dapat dikatakan berdistribusi normal.

2) Uji Linearitas

Uji linearitas untuk menentukan apakah data yang ada memiliki keterkaitan secara linear atau tidak antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Hasil pengujian seperti yang terlihat pada tampilan berikut.

Tabel 10. Hasil Pengujian Linearitas

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Model	2407.552	1	2407.552	1.972	.169
Corrected Total	12173.182	38	319.981		
Total	26580.734	39			

Dari tabel ANOVA di atas, diketahui nilai signifikansi dari kolom *Deviation from Linearity* adalah $0.471 > 0.05$ dengan nilai F sebesar 1.079. Ini berarti kedua variabel dikatakan memiliki hubungan yang linear antara variabel media pembelajaran *puzzle* (X) terhadap variabel hasil belajar (Y).

3) Uji N-gain

Uji N-Gain untuk mengukur seberapa jauh peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan media *puzzle*. Hasil tersebut sebagaimana tampak pada tabel di bawah ini.

Tabel 11. Hasil Pengujian N-gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
N-Gain	32	.00	.75	.4132	.16276
Valid N (listwise)	32				

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain tersebut, menunjukkan bahwa rata-rata hitung (mean) pada N-Gain adalah 0,41 atau 41% yang termasuk kategori sedang. Skor N-Gain minimal 00 dan maksimal 75.

4) Uji Korelasi

Uji korelasi untuk membuktikan apakah dua variabel ini mempunyai korelasi negatif atau positif, serta seberapa kuat hubungan tersebut apakah tergolong lemah, sedang, kuat atau sempurna. Adapun hasil uji koefisien korelasi adalah sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil Pengujian Korelasi

Correlations			
		Media Pembelajaran Puzzle (X)	Hasil Belajar Matematika (Y)
Media Pembelajaran Puzzle (X)	Pearson Correlation	1	.516 ^{**}
	Sig. (2-tailed)		.003
Hasil Belajar Matematika (Y)	Pearson Correlation	.516 ^{**}	1
	Sig. (2-tailed)	.003	
N		32	32

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil yang diperoleh tabel korelasi di atas yang terlihat dari *Pearson Correlation* untuk nilai korelasi antara media *puzzle* dan hasil belajar sebesar 0.516.

Dengan demikian, variabel ini memiliki hubungan korelasi positif yang sedang antara media pembelajaran *puzzle* dan hasil belajar.

5) Uji Determinasi

Uji determinasi untuk memprediksi seberapa besar presentase kemampuan variabel media pembelajaran *puzzle* memengaruhi variabel hasil belajar matematika. Nilai koefisien determinasi ditunjukkan pada tabel model summary.

Tabel 13. Hasil Pengujian Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.516 ^a	.266	.242	8.753

a. Predictors: (Constant), Media Pembelajaran Puzzle (X)

Dari output di atas menunjukkan korelasi R^2 sebesar 0.516. Nilai tersebut dikuadratkan, sehingga memperoleh nilai koefisien determinasi yang dapat dilihat pada kolom R Square adalah 0.266 atau 26.6%. Artinya, media *puzzle* (X) menerangkan variabel hasil belajar (Y) sebesar 26.6% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel yang tidak diketahui pada penelitian ini.

6) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan dependent t-test untuk mengetahui perbedaan antara sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan. Hasil pengujian tersebut diperoleh pada tabel di bawah ini.

Tabel 14. Hasil Pengujian Hipotesis

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower Bound	Upper Bound	t	df	Sig. (2-tailed)
Paired 1: Pretest, Posttest	-17.888	9.826	1.737	-21.311	-14.458	-10.345	31	<.001

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, bahwa uji-t atau t_{hitung} digunakan untuk menguji hipotesis yang ditemukan sebesar $10.345 > 2.040$ t_{tabel} ($t_{\alpha/2(n-1)} = t_{0,025(31)}$). Sedangkan, nilai sig. $0,001 < 0,05$ yang berarti H_0 di tolak dan H_a diterima. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan tidaklah sama yang dibuktikan dengan perbedaan antara nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*.

D. Pembahasan

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil melalui pencapaian

kognitif yang diperoleh siswa selama mereka belajar. Apabila hasil belajar yang didapat siswa mengalami penurunan, maka guru perlu mengevaluasi penyebab hasil tersebut menjadi rendah. Dari tinjauan Meliana et al. (2023) salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah kurangnya media pembelajaran yang dipakai oleh guru saat mengajar sehingga membuat siswa merasa jenuh dan tidak tertarik. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, seorang guru perlu menciptakan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan menumbuhkan siswa berpartisipasi aktif agar tujuan pembelajaran tercapai. Seorang guru harus mengembangkan suatu media pembelajaran yang interaktif, seperti mengkreasikan media *puzzle* pada pembelajaran tertentu.

Media *puzzle* yang dikembangkan Alzanah & Dewi (2022) didasarkan pada prinsip montessori yang memfokuskan pembelajaran bersifat permainan dan membantu anak untuk belajar secara mandiri dengan cara menuangkan kreativitas mereka saat belajar. Sedangkan, Wulandari & Yuliandari (2023) mengindikasikan media *puzzle* dapat membantu siswa

dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Dibuktikan dari peningkatan hasil belajar yang diperoleh siswa yang menggunakan media *puzzle*, sehingga media tersebut dikatakan layak untuk digunakan dalam proses belajar.

Palupi et al. (2023) dalam bukunya mengatakan bahwa menggunakan media *puzzle* untuk belajar merupakan skema pembelajaran yang membantu siswa bekerja sama dalam kelompok yang sesuai dengan perkembangan mereka. Hal ini karena media *puzzle* relevan dengan konsep DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) atau pendidikan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Karakteristik anak di sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkrit yang senang pembelajaran melalui permainan dan menerapkan pemikiran logis pada suatu objek tertentu. Dengan penerapan media *puzzle* dapat menciptakan kekompakan antar siswa, di mana mereka harus saling bekerja sama, berdiskusi, dan membantu satu sama lain dalam memahami materi pelajaran, serta bertanggung jawab atas jawaban yang didapat dalam

menyelesaikan soal matematika bersama kelompok mereka.

Apabila seorang guru memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif pada setiap pelajaran, maka hasil yang dicapai akan lebih baik. Penerapan metode konvensional tanpa dibarengi media pembelajaran dapat menyebabkan pembelajaran yang kurang efektif dan aktif. Setelah perlakuan dengan menggunakan media *puzzle*, penelitian menunjukkan media ini memberikan indikasi yang baik pada peningkatan hasil belajar yang dapat terlihat dari rata-rata nilai *pretest* sebesar 58.13 dan *posttest* sebesar 76.09. Hal ini sesuai dengan hasil perhitungan respon siswa yang menunjukkan ketertarikan dan senang proses belajar menggunakan media *puzzle* yang berada kategori positif dengan persentase sekitar 37.5%.

Dengan kata lain bahwa semakin efektif penggunaan media *puzzle*, maka semakin baik juga hasil belajar matematika yang didapat siswa. Di samping itu, menurut Gumilar et al. (2024) bahwa penerapan media *puzzle* memberikan respon yang baik dan efektif apabila diterapkan dalam pembelajaran. Dikarenakan media ini dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa yang besar, sehingga mereka

dapat lebih terlibat aktif, kreatif, dan inovatif dalam menemukan jawaban yang tepat.

E. Kesimpulan

Dari deskripsi data hasil penelitian yang telah dibahas di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *puzzle* memberikan pengaruh yang positif secara signifikan terhadap hasil belajar matematika. Hal tersebut diperkuat oleh hasil pengujian hipotesis $t_{hitung} 10.345 > t_{tabel} 2.040$ dengan nilai sig. (2-tailed) $0.001 < 0.05$ yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu, hasil perhitungan angket juga menyatakan respon siswa kelas IV-B berada kategori positif terhadap media *puzzle*. Oleh karena itu, penelitian menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap hasil belajar matematika materi pembagian kelas IV di sekolah dasar.

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian di atas, maka terdapat beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi referensi untuk berbagai pihak yang terlibat dalam penelitian ini, antara lain:

1. Bagi guru

Penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk menciptakan proses pembelajaran menarik yang melibatkan siswa berperan aktif sesuai standar kompetensi dengan menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, salah satunya dengan membuat media *puzzle*.

2. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memperbaiki mutu, kemampuan, dan keterampilan pengajar dengan memberikan pelatihan serta menyediakan fasilitas berupa sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Ini bertujuan untuk mendorong kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran dengan memanfaatkan bahan dasar disekitar lingkungan sehingga dapat mendukung keberhasilan siswa.

3. Bagi peneliti

Secara umum, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi sebagai sumber informasi bagi peneliti lain yang akan meneliti mengenai penggunaan media *puzzle* dan hasil belajar. Hasil dari

penelitian ini juga masih dapat dikembangkan dengan cara mengatasi keterbatasan studi tersebut, sehingga peneliti lain dapat melakukan penelitian yang lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Alzanah, L., & Dewi, H. I. (2022). Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar. *Jurnal IKRAITH-HUMANIORA*, 6(2).
- Arrahim, & Ratnasari, D. S. (2023). Analisis Penerapan Metode Tutor Sebaya (Peer Teaching) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2).
- Cahyani, E. D., Puspitasari, S., Fauziah, S., & Mujazi, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Inovasi Media Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Cukanggalih 1. *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Dan Multi Disiplin*, 5(1).
- Gumilar, G., Utama, & Masduki. (2024). Efektifitas Penggunaan Media Puzzle Matematika Materi Bilangan Pecahan Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas 2 SD. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Hariati, E., Hidayat, W., & Saputri, S. A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas III SD Negeri 106154 Desa Kota Rantang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4).
- Hidayah, R., & Nalim. (2023). Pengaruh Game Edukasi Riddles and Puzzles Maths Games Terhadap Hasil Belajar Pola Bilangan Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika V (Sandika V)*, 5.
- Juwandani, E., & Febrianti, N. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Teka-teki Silang Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Pada Siswa Kelas III SDN Keagungan 05. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2).
- Manurung, A. S., Halim, A., & Rosyid, A. (2020). Pengaruh Kemampuan Berpikir Kreatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- Matematika di Sekolah Dasar. *Education Integration and Jurnal Basicedu*, 4(4). Development, 3(1).
- Meliana, Dedy, A., & Budilaksana, R. (2023). Analisis Faktor-Faktor yang Menyebabkan Rendahnya Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Karang Ringin 1. *Journal on Education*, 5(3).
- Palupi, A. T., Farikah, F. N., Wasilah, Z., & Sismulyasih, N. (2023). *Metode dan Media Inovatif: Jadikan Siswa Luar biasa Terampil dalam Berbahasa*. Cahya Ghani Recovery.
- Rohmad, & Sarah, S. (2021). *Pengembangan Instrumen Angket*. K-Media.
- Rudini, A., & Azmi, R. (2023). *Metodologi Penelitian Bisnis dan Manajemen Pendekatan Kuantitatif*. AE Publishing.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest-posttest*. Surya Cahya.
- Wulandari, A., & Yuliandari, R. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Lingkaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan pada Siswa Sekolah Dasar. *JEID: Journal of*