

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN
SISWA MEMAHAMI BENTUK BANGUN DATAR DI KELAS 2 SDN 20
TUNGKAL ILIR**

Riski Diah Nurpeni¹, Yusni Arni², Putri Wana Rahmayanti³, Impi Yeni⁴, Clara Artika Wulan⁵.

¹²³⁴⁵ PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

¹Riskidiahnurpeni@gmail.com, ²yusniarniyusuf@gmail.com,

³putriwanarhy@gmail.com, ⁴clarawulan28@gmail.com,

⁵impiyeni0408@gmail.com,

ABSTRACT

The learning process in elementary schools often faces challenges related to low student participation and understanding, particularly in mathematics, which is frequently perceived as a difficult subject. Preliminary observations in Grade II of SDN 20 Tungkal Ilir revealed that geometry lessons on plane figures were still teacher-centered and relied solely on textbooks, resulting in students' lack of enthusiasm and passive engagement in learning activities. One potential solution is the use of puzzle media, as it has been proven to enhance concentration, critical thinking, creativity, and children's fine motor coordination. This study aims to analyze the effect of puzzle media on students' ability to understand the concept of plane figures in Grade II. The focus includes comparing students' learning outcomes before and after the use of puzzle media, as well as examining its impact on motivation and engagement in the learning process. It is expected that the application of puzzle media will improve students' conceptual understanding of plane figures, foster more active participation, and optimize the quality of mathematics learning in elementary schools.

Keywords: flat structure, puzzle medium, understanding

ABSTRAK

Proses pembelajaran di sekolah dasar sering menghadapi tantangan rendahnya partisipasi dan pemahaman siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika yang kerap dianggap sulit. Observasi awal di kelas II SDN 20 Tungkal Ilir menunjukkan bahwa pembelajaran bangun datar masih berpusat pada guru dengan sumber belajar terbatas pada buku teks, sehingga siswa kurang antusias dan pasif dalam mengikuti kegiatan belajar. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah pemanfaatan media puzzle, karena media ini terbukti mampu meningkatkan konsentrasi, berpikir kritis, kreativitas, serta koordinasi motorik halus anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media puzzle terhadap kemampuan pemahaman konsep bangun datar siswa kelas II. Fokus kajian meliputi perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media puzzle, serta dampaknya terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Diharapkan melalui penerapan media puzzle, pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar meningkat, partisipasi belajar menjadi lebih aktif, serta kualitas pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat teroptimalkan.

Kata Kunci: Bangun Datar, Media Puzzle, Pemahaman

A. Pendahuluan

Proses pengajaran merupakan rangkaian aktivitas kurikulum di institusi pendidikan yang dirancang untuk membentuk siswa guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Pendidikan adalah usaha yang dilakukan secara sistematis dengan sasaran khusus untuk membangun lingkungan belajar yang mendukung dan nyaman, serta memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam memaksimalkan kemampuan diri mereka. Dengan demikian, diharapkan siswa mampu mengembangkan dimensi rohani dalam mengatur emosi, membentuk kepribadian tangguh, serta kecerdasan etis yang otonom.

Arni (2024) menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses yang diciptakan masyarakat untuk membantu generasi mendatang maju dengan cara tertentu berdasarkan keterampilan yang berguna untuk mencapai kemajuan sebesar-besarnya di tengah arus globalisasi masa kini, dunia pendidikan dihadapkan pada beragam kendala yang rumit. Di antara berbagai

hambatan tersebut, salah satu yang utama adalah rendahnya keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Aktivitas pembelajaran di ruang kelas sering kali kurang maksimal, yang menyebabkan penurunan partisipasi siswa dan menekan pencapaian pemahaman konsep. Pendekatan konvensional ini cenderung menekankan pada kemampuan menghafal fakta, sehingga otak siswa terbebani untuk menyimpan dan memproses beragam informasi tanpa pemahaman yang dalam terhadap esensi data tersebut, serta tanpa rangsangan untuk menghubungkannya dengan realitas kehidupan sehari-hari.

Menurut (Elsa dkk., 2023) Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar dalam lingkungan tertentu yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, menguasai keterampilan, membentuk sikap, dan menumbuhkan kepercayaan diri. (Hasan & Fitri, 2025) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu

proses atau perjuangan individu dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta pemahaman baru melalui pengalaman, pengamatan, dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya mencakup aktivitas mengajar, tetapi juga melibatkan proses internal dalam diri peserta didik untuk mengembangkan kemampuan dan pemahaman melalui keterlibatannya dalam berbagai pengalaman belajar.

Menurut Jean Piaget (dalam Nainggolan: 2021, hlm. 25), proses pembelajaran harus disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan kognitif seseorang, di mana Piaget membagi tahap atau fase tersebut kedalam empat tahap, yaitu: 1. Tahap sensori motor dimulai sejak 0 sampai 2 tahun, di mana pada tahap ini anak mempelajari lingkungannya melalui gerakan dan perasaan serta mempelajari objek secara permanen. 2. Tahap pra-operasional dimulai sejak usia 2-7 tahun, pada tahap ini anak memiliki kemampuan berpikir magis yang lebih berkembang dan mulai memperoleh keterampilan motorik. 3. Tahap operasional konkret dimulai sejak usia 7-11 tahun, pada tahap ini anak mulai dapat berpikir

secara logis, namun kamampuan berfikirnya konkret. 4. Tahap operasional formal dimulai sejak usia 11 tahun, pada tahap ini anak mulai dapat mengembangkan kemampuan berfikirnya menjadi abstrak.

Pembelajaran Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit oleh sebagian besar siswa. Persepsi negatif tersebut tidak jarang menimbulkan rasa takut, kecemasan, dan akhirnya berdampak pada menurunnya dalam kepercayaan diri siswa mempelajari dan memahami konsep-konsep matematika secara mendalam (Awami dkk., 2022)

Secara umum, pembelajaran matematika bertujuan untuk membuat siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar yang dapat digunakan dalam kehidupan. Kenyataannya pelajaran matematika dianggap sulit oleh banyak siswa. Siswa mungkin mengalami kesulitan dalam menanggapi instruksi guru, sehingga menyebabkan kurangnya penguasaan pembelajaran matematika. Cara pembelajaran yang digunakan tidak menarik perhatian siswa. Pembelajaran matematika menjadi persiapan dan bekal bagi siswa untuk mempelajari dan

memecahkan masalah kontekstual (Sy'a'diah dkk., 2025).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 2 oktober 2025 di kelas II SDN 20 tungkal ilir, terlihat bahwa siswa kurang menunjukkan antusiasme dan minat dalam mengikuti pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun datar. Kondisi ini terjadi karena sumber belajar yang digunakan masih terbatas, yakni hanya mengandalkan buku teks. Proses pembelajaran pun cenderung berpusat pada guru, sehingga keterlibatan aktif siswa belum terfasilitasi secara optimal.

Selain itu, guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran secara bervariasi dan efektif sebagai sarana pendukung pengajaran. Observasi ini diperkuat dengan hasil wawancara bersama wali kelas II, bapak mail, yang menjelaskan bahwa keterbatasan sarana dan prasarana sekolah menjadi faktor utama sehingga guru lebih sering menggunakan buku tanpa adanya inovasi media lain. Padahal, pada materi geometri tentang bangun datar, terdapat berbagai media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar, salah satunya adalah

media puzzle yang mampu menumbuhkan semangat, rasa ingin tahu, serta partisipasi siswa secara lebih aktif.

Media puzzle dalam kegiatan pembelajaran sangat bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, konsentrasi, serta kesabaran siswa. Melalui aktivitas menyusun potongan-potongan puzzle, anak dilatih untuk menganalisis bentuk, warna, serta posisi yang tepat, sehingga tercipta kemampuan problem solving sejak dini. Hal ini diperkuat oleh pendapat Putri & Wibowo (2021) yang menyatakan bahwa "Permainan puzzle merupakan media edukatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif dan kreativitas anak, karena proses penyusunan potongan puzzle mendorong anak berpikir sistematis dan terstruktur." Dengan begitu, puzzle tidak hanya menjadi permainan hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukasi yang tinggi. Selain itu, puzzle juga dapat menstimulasi perkembangan motorik halus dan koordinasi anak, di mana siswa terbiasa menggunakan keterampilan tangan dan penglihatan secara bersamaan. Aktivitas ini menjadikan puzzle sebagai media

belajar yang ramah anak dan menyenangkan. Rahmawati & Prasetyo (2022) menyebutkan bahwa "Puzzle adalah media belajar konkret yang dapat meningkatkan fokus, kesabaran, serta membangun pengalaman belajar bermakna melalui aktivitas yang interaktif dan kreatif." Dengan demikian, puzzle terbukti mampu memberikan manfaat menyeluruh, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Kegiatan ini merupakan hal yang familiar untuk mereka, dan anak-anak sangat menikmati proses menyusun dan mencocokan warna serta bentuk yang menarik di tempat yang sesuai. "(Rahmawati & Wahyuningsih, 2025) menjelaskan bahwa indikator pemahaman konsep matematika dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu: (1) Menyatakan ulang suatu konsep dengan kata-kata sendiri secara tertulis maupun lisan; (2) Menyajikan representasi konsep ke dalam berbagai bentuk, seperti gambar, grafik, tabel, diagram, ataupun model matematika; (3) Memberikan contoh dan non-contoh yang sesuai dengan konsep yang dipelajari; (4) Menggunakan dan memilih prosedur atau algoritma tertentu secara tepat;

serta (5) Menerapkan konsep dalam pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata." Sianturi, R. I. (2025). Juga menegaskan bahwa pemahaman konsep matematis siswa ditandai oleh: (1) Kemampuan menjelaskan kembali definisi, sifat, dan ide suatu konsep; (2) Kemampuan menghubungkan konsep dengan bentuk representasi lain seperti simbol, model konkret, maupun visualisasi; (3) Kemampuan mengidentifikasi syarat perlu dan cukup dari suatu konsep; (4) Kemampuan menggunakan konsep dalam penyelesaian masalah kontekstual; serta (5) Kemampuan menarik kesimpulan dan generalisasi dari suatu konsep yang dipelajari.

Pemahaman merupakan salah satu aspek penting dalam proses belajar, karena melalui pemahaman peserta didik mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya.

(Arni, 2024) mengungkapkan pendapat bahwa faktor yang memengaruhi kemampuan siswa dalam proses pembelajaran pada dasarnya terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, di mana keduanya saling

berkaitan dan berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam memahami materi serta mencapai hasil belajar yang optimal. Faktor internal mencakup aspek-aspek yang berasal dari dalam diri siswa sendiri, seperti motivasi, minat, kesiapan mental, kondisi fisik, dan keadaan psikologis. Motivasi merupakan salah satu pendorong utama yang menentukan sejauh mana siswa dapat bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, sebab siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih tekun, aktif, dan tidak mudah menyerah ketika menghadapi kesulitan. Selain motivasi, keaktifan siswa juga menjadi penentu penting karena melalui partisipasi dalam kegiatan kelas, seperti bertanya, berdiskusi, maupun menyampaikan pendapat, siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam serta melatih keterampilan berpikir kritis. Di sisi lain, faktor eksternal meliputi berbagai hal yang berasal dari luar diri siswa, seperti metode pembelajaran yang dipilih guru, penggunaan media pembelajaran, serta suasana atau kondisi lingkungan belajar. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang bervariasi serta sesuai dengan

karakteristik siswa dapat membantu memperjelas konsep abstrak menjadi lebih konkret, misalnya melalui penggunaan alat peraga, permainan edukatif, media visual, maupun teknologi interaktif. Dengan adanya media yang tepat, siswa akan lebih tertarik, bersemangat, dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Selain itu, suasana kelas yang kondusif juga memiliki peranan besar dalam mendukung konsentrasi belajar, karena lingkungan belajar yang tertib, nyaman, dan teratur akan menciptakan iklim belajar yang positif, sementara suasana kelas yang gaduh dan tidak terkontrol dapat menghambat penerimaan materi. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa bukanlah hasil dari satu faktor tunggal, melainkan merupakan hasil interaksi antara faktor internal dan eksternal yang saling melengkapi, sehingga apabila kedua faktor ini dapat dikelola secara optimal, maka pemahaman dan prestasi belajar siswa akan meningkat, sebaliknya jika salah satu faktor terabaikan maka kualitas pembelajaran akan menurun.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan

media pembelajaran berupa puzzle terhadap kemampuan siswa dalam memahami bentuk-bentuk bangun datar. Selain itu, penelitian juga dimaksudkan untuk mengevaluasi kemampuan siswa terkait pemahaman bentuk bangun datar sebelum diterapkan media pembelajaran tersebut, serta mengukur peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan media pembelajaran puzzle. Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti akan melaksanakan studi dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle terhadap Kemampuan Siswa Memahami Bentuk Bangun Datar di Kelas 2 SDN 20 Tungkal Ilir".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental, khususnya desain pra-eksperimental dalam bentuk one-group pretest-posttest design. Desain ini dirancang untuk mengukur dan membandingkan tingkat pemahaman siswa terhadap materi bangun datar sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) diberikan intervensi atau perlakuan khusus, sehingga dapat mengidentifikasi adanya peningkatan pengetahuan

secara empiris. Penelitian dilakukan di SDN 20 Tungkal Ilir, dengan lokasi spesifik di desa suka karya rt 002 rw 002, yang merupakan area yang representatif untuk konteks pendidikan dasar di wilayah tersebut.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas 2 SDN 20 Tungkal Ilir, sementara sampel diambil secara purposive dengan melibatkan 20 siswa sebagai kelompok tunggal yang menerima perlakuan. Pemilihan sampel ini bertujuan untuk mengamati perubahan signifikan dalam proses pembelajaran siswa, yaitu perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah penerapan intervensi, melalui pengukuran pretest dan posttest yang terstruktur. Hal ini memungkinkan peneliti untuk fokus pada efek perlakuan tanpa adanya kelompok kontrol terpisah, sesuai dengan prinsip desain pra-eksperimental yang sederhana namun efektif untuk skala kecil.

Instrumen pengumpulan data utama berupa tes pilihan ganda yang terdiri dari 10 butir soal, dirancang khusus untuk menguji pemahaman konsep bangun datar seperti persegi, segitiga, lingkaran, dan sifat-sifatnya. Tes ini dikembangkan dengan mempertimbangkan tingkat kesulitan

yang sesuai untuk siswa kelas 2 SD, serta mencakup aspek kognitif dasar seperti pengenalan, identifikasi, dan aplikasi sederhana. Pengujian instrumen dilakukan dalam dua tahap utama: tahap pertama adalah pretest yang dilaksanakan sebelum perlakuan untuk menilai kondisi awal pengetahuan siswa, diikuti oleh intervensi (seperti pembelajaran berbasis aktivitas atau media visual), dan tahap kedua adalah posttest yang dilakukan segera setelah perlakuan selesai guna mengukur perubahan yang terjadi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari penelitian yang diperoleh, dapat dalam beberapa informasi sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Statistik Deskripsi

Data	Jumlah	Min	Mix	Total
Siswa				
Pre-test	20	28	67	45.25
Post-test	20	60	96	81.70

Merujuk pada Tabel 1, hasil Pre-Test mencatat skor terendah sebesar 28, skor tertinggi mencapai 70, dengan rata-rata nilai sebesar 45,5.

Sementara itu, untuk Post-Test, nilai minimum yang diperoleh adalah 60, nilai maksimum 90, dan nilai rata-rata 81.70.

1. Hasil Uji Validitas

Validitas instrumen ini dilakukan pada siswa kelas 2 SDN 20 Tungkal ili, penelitian ini melibatkan 20 siswa. Hasil uji validitas terhadap butir-butir soal yang telah diuji pada responden menunjukkan bahwa jika nilai signifikansi (sig. 2-tailed) $\leq \alpha$ (0,05), maka butir soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (sig. 2-tailed) $> \alpha$ (0,05), maka butir soal tersebut

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Test	Person Correlation	Nilai Sig	Keterangan
1	0.652	0,002	Valid
2	0.533	0.015	Valid
3	0.602	0.007	Valid
4	0.498	0.024	Valid
5	0.725	0.000	Valid
6	0.562	0.010	Valid
7	0.801	0.000	Valid
8	0.487	0.027	Valid
9	0.559	0.011	Valid
10	0.241	0.190	Tidak Valid

Sumber: Hasil Pengelolaan

Data (SPSS)

Penjelasan tabel di atas, dapat kita ketahui bahwa uji validitas yang dilakukan terhadap 20 siswa menunjukkan hasil yang signifikan. Dari 10 soal yang diuji, terdapat 9 soal

yang dianggap valid, sedangkan 1 soal dinyatakan tidak valid. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian diandalkan.

bahwa soal-soal nilai diandalkan tersebut dapat untuk mengukur konstruk yang dimaksud. dengan konsistensi yang baik.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas merupakan langkah untuk menilai konsistensi dan keandalan suatu alat ukur, seperti kuesioner atau tes. Tingkat reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa alat tersebut dapat menghasilkan hasil yang konsisten.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0.812	9

Sumber Hasil Pengelolaan Data

(SPSS)

Penjelasan tabel di atas dapat kita simpulkan bahwa setelah melakukan uji validitas, nilai Cronbach's Alpha adalah 0,812. Dari hasil analisis yang ditampilkan, terlihat bahwa reliabilitas dari 9 soal yang diuji Nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh dalam penelitian ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut bersifat reliabel, yang berarti

3. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test										
		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Eror Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
					Lower	Upper				
Pai r 1	Pretest - posttest	-36.45	14.82	3.31	-43.45	-29.44	-11.00	19	0.000	

Tabel 04. Hasil Uji Hipotesis

Sumber: Hasil Pengolahan Data (SPSS)

Merujuk pada hasil uji hipotesis menggunakan uji Paired Samples Test, diperoleh nilai perbedaan rata-rata (Mean Difference) sebesar -36,45 dengan standar deviasi 14,82 dan nilai t hitung sebesar -11,00 pada derajat kebebasan (df) = 19. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05.

Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran puzzle terhadap

peningkatan pemahaman siswa mengenai bentuk bangun datar.

Lebih lanjut, hasil perhitungan juga memperlihatkan bahwa rata-rata skor siswa mengalami peningkatan sebesar 36,45 poin, dari rata-rata pretest 45,25 menjadi rata-rata posttest 81,70. Jika dibandingkan, kenaikan tersebut setara dengan peningkatan sekitar 80,6% dari kondisi awal. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan berupa penggunaan media puzzle tidak hanya memberikan perbedaan yang signifikan secara statistik, tetapi juga berdampak nyata secara praktis terhadap hasil belajar siswa.

Dengan demikian, hasil uji hipotesis ini memberikan bukti kuat bahwa media puzzle efektif digunakan

dalam pembelajaran matematika, khususnya dalam materi bangun datar, karena mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Berdasarkan dari hasil penelitian, peneliti menguraikan pembahasan yang akan menjawab rumusan masalah mengenai; Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Kemampuan Memahami Bangun Datar di Kelas 2 SDN 20 Tungkal Ilir.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan Paired Samples Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05. Hal ini membuktikan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, artinya terdapat pengaruh nyata dari penggunaan media puzzle terhadap pemahaman siswa.

Amalia Nurhakiki *et al.* (2024) menyatakan bahwa permainan puzzle berpengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini karena melatih konsentrasi, logika, dan pemahaman konsep. Sari & Wahyuni (2024) menegaskan bahwa puzzle dapat memotivasi siswa serta memperbaiki hasil pembelajaran

matematika, khususnya materi bangun datar.

Secara deskriptif, rata-rata nilai pretest siswa adalah 45,25, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 81,70. Kenaikan rata-rata sebesar 36,45 poin atau sekitar 80,6% dari kondisi awal membuktikan bahwa media puzzle mampu memberikan dampak nyata dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam memahami bangun datar di kelas 2 SDN 20 Tungkal Ilir.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas II SDN 20 Tungkal Ilir, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam memahami konsep bangun datar. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji statistik Paired Samples Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai

pretest dan posttest setelah penerapan media puzzle. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 45,25 pada pretest menjadi 81,70 pada posttest, atau mengalami kenaikan sebesar 36,45 poin yang setara dengan peningkatan sebesar 80,6%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran, mendorong keterlibatan aktif, serta mempermudah siswa dalam memahami bentuk dan sifat-sifat bangun datar melalui pendekatan konkret dan menyenangkan. Selain itu, instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi syarat validitas dan reliabilitas, yang memperkuat keabsahan hasil yang diperoleh. Oleh karena itu, media puzzle layak dipertimbangkan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika pada jenjang pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arni, Y., Anista, P., Luthfia, I. A., Septiani, R., & Asyauki, E. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 17 Makarti Jaya. *ALACRITY: Journal of Education*, 27-37.
- Arni, Y., Alhadi, AM, Anggraini, S., & Isnaini, GL (2024). Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bilangan Pada Materi Satuan Waktu Untuk Meningkatkan Keberhasilan Belajar Siswa Kelas 3 MI. *ALACRITY: Jurnal Pendidikan*, 12-26.
- Awami, F., Syamsuri, S., Yuhana, Y., dan Nindiasari, H. (2022). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Self Confidence Siswa. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1), 10-18.
- Elsa Kaniawati, Meisya Edlina Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah, & Usep Setiawan. (2023). EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN. *Journal of Student Research*, 1(2), 18–32
- Hasan, N., Fitri, R. M., Dhea, A., & Mustikaati, W. (2025). ANALISIS

- TANTANGAN YANG DIHADAPI DALAM PENGELOLAAN KELAS PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Integratif*, 6(2).
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implikasinya bagi pembelajaran. *Journal of Psychology Humanlight*, 2(1), 31-47.
- Nurhakiki, A., Is, B., & Munthe, M. Z. (2024). PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI RA ASSIDDIQI AEK HITETORAS. *Tarbiyah bil Qalam: Jurnal Pendidikan Agama dan Sains*, 8(1).
- Putri, A., & Wibowo, D. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi terpenuhinya kewajiban pajak UMKM. *Jurnal Ilmu dan Riset Akuntansi (JIRA)*, 10 (2).
- Rahmawati, LS, Prasetyo, A., & Laila, AN (2022). Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web Pada SD Negeri Blimbing 4 Malang. *Jurnal Janitra*
- Informatika dan Sistem Informasi , 2 (2), 63-72.
- Rahmawati, N., Wahyuningsih, W. A., & Rahmadeni, F. (2025). Pengaruh Media Congklak Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas III di SDIT Rabbi Radhiyya 01 Curup (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Negeri Curup).
- Sianturi, R. I. (2025). Efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Peluang Di Kelas X SMA Negeri 14 Medan TA 2024/2025.
- Sya'diah, K., Puspitasari, P. W., & Zuliana, E. (2025). PENJUMLAHAN BILANGAN CACAH DENGAN PENDEKATAN PMRI BERBANTUAN FLOWER NUMBER GARDEN DI SD 1 MENAWAN. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 8(1).