

**PENGARUH PENGGUNAAN PUZZLE TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP
SISWA UPT SD NEGERI 010 SIABU**

Badrul Muhayat¹, Adityawarman Hidayat², Molli Wahyuni³, Fadhilaturrahmi⁴, Yanti
Yandri Kusuma⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

badrilmuhayat2002@gmail.com, adityawarmanhidayat89@gmail.com,
whykpr@gmail.com, fadhilaturrahmi@universitaspahlawan.ac.id,
zizilia.yanti@gmail.com

ABSTRACT

This research was motivated by a problem encountered in the fifth grade of siabu state elementary school 010. Based on the results of written tests administered to fifth-grade students at siabu state elementary school 010 and interviews with the teacher, mrs. Elfitria, s.pd., it was found that the learning process had not utilized learning media optimally to support mathematics learning. So far, the learning process had been limited to explaining the material on the board, providing examples, and giving assignments. The learning process is quite good, but the use of learning media in mathematics is not yet optimal. This study aims to determine the efforts to describe the effect of using puzzles on students' conceptual understanding at the upt sd negeri 010 siabu. This study was conducted at the upt sd negeri 010 siabu in the 2025 academic year. The research method used was a quasi-experimental design in the form of a one-group pretest-posttest. Where the sample consisted of an experimental class of 21 students and a control class of 21 students. Data analysis with hypothesis testing in this study was carried out using a two-way independent t-test formula (independent sample t-test). The results of this study obtained a significance value (sig) in the independent test table of $0.000 < 0.050$, so it can be concluded that there is a significant difference in conceptual understanding between students who learn using puzzles and students who learn using the ctl method. Thus, the use of puzzle learning media has a significant effect on improving students' conceptual understanding compared to ctl learning.

Keywords: puzzle media and student concept understanding

ABSTRAK

Penelitian dilatar belakangi oleh permasalahan yang terjadi di kelas V UPT SD Negeri 010 Siabu, diketahui berdasarkan hasil tes tertulis yang telah dilakukan pada siswa kelas V di UPT SD Negeri 010 Siabu serta wawancara dari guru yang bernama Bu Elfitria, S.Pd bahwa pada proses pembelajaran yang dilakukan,

belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal dalam mendukung pembelajaran matematika. Selama ini yang dilakukan sebatas menjelaskan materi dipapan tulis, memberikan contoh, serta pemberian tugas. Proses pembelajaran sudah cukup baik, hanya belum maksimal untuk menggunakan media pembelajaran pada pelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan mengetahui upaya untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan *puzzle* terhadap pemahaman konsep siswa UPT SD Negeri 010 Siabu. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 010 Siabu tahun ajaran 2025. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dalam bentuk *onegroup pretest-posttest*. Dimana sampel terdiri dari kelas eksperimen yang berjumlah 21 dan kelas kontrol yang berjumlah 21 siswa. Analisis data dengan uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *uji-t* independen dua arah (*independent sampel t-test*) Hasil penelitian ini diperoleh nilai signifikansi (Sig) pada tabel independent test sebesar $0,000 < 0,050$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam pemahaman konsep antara siswa yang belajar menggunakan *puzzle* dan siswa yang belajar dengan metode CTL. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa dibandingkan pembelajaran CTL.

Kata Kunci : Media *Puzzle* dan Pemahaman Konsep Siswa

A. Pendahuluan

Pemahaman konsep adalah kemampuan dalam memahami konsep, operasi dan relasi dalam matematika. Salah satu masalah yang sering muncul dalam pembelajaran matematika adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah matematika dalam bentuk soal yang lebih menekankan pada pemahaman konsep dalam suatu pokok bahasan tertentu. Siswa yang telah memahami konsep dengan baik dalam proses pembelajaran dimungkinkan memiliki

prestasi belajar yang tinggi karena lebih mudah mengikuti pembelajaran sedangkan siswa yang kurang memahami konsep cenderung lebih sulit mengikuti pembelajaran. Kemampuan siswa yang rendah dalam aspek pemahaman konsep merupakan hal penting yang harus ditindaklanjuti oleh guru. Pemahaman konsep yaitu suatu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep yang bertujuan agar siswa lebih memahami suatu konsep matematika, jadi pemahaman konsep itu tahap lanjutan dari pengetahuan

yang telah dimiliki seseorang (Pujiati et al., 2018).

Berdasarkan hasil tes tertulis yang telah dilakukan pada siswa kelas V di UPT SD Negeri 010 Siabu serta wawancara dari guru yang bernama Bu Elfitria, S.Pd bahwa pada proses pembelajaran yang dilakukan, belum menggunakan media pembelajaran secara maksimal dalam mendukung pembelajaran matematika. Selama ini yang dilakukan sebatas menjelaskan materi dipapan tulis, memberikan contoh, serta pemberian tugas. Proses pembelajaran sudah cukup baik, hanya belum maksimal untuk menggunakan media pembelajaran pada pelajaran matematika.

Selain itu terkait kemampuan matematika, guru menginformasikan bahwa masih terdapat sebagian siswa belum memahami konsep matematika, hal ini terlihat masih banyaknya siswa yang belum mampu mendefinisikan ulang konsep yang sudah dipelajari, belum mampu memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep yang telah dipelajari, belum mampu mempresentasikan konsep ke dalam bentuk lainnya, mengalami kendala dalam menggunakan operasi yang

harus digunakan dalam mengerjakan soal. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan masih tergolong rendah.

Salah satu cara yang dapat digunakan guru meningkatkan kemampuan pemahaman konsep adalah diperlukan suatu media pembelajaran yang tepat sehingga membantu siswa lebih mudah dalam mempelajari matematika. Media pembelajaran merupakan sarana supaya siswa tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar diharap siswa dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pelajaran. Media yang umum digunakan oleh guru cenderung membuat siswa pasif dan guru menjadi dominan atau dengan kata lain media yang digunakan lebih berorientasi pada guru.

Adapun solusi yang dapat diberikan dengan penggunaan media puzzle dalam pembelajaran, dengan adanya bantuan dari media puzzle ini dapat menumbuhkan minat pemahaman konsep siswa terhadap pembelajaran matematika. Tujuan pembelajaran matematika di jenjang pendidikan dasar adalah untuk mempersiapkan siswa agar sanggup

menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan dan di dunia yang selalu berkembang melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran secara logis, rasional kritis, cermat, jujur, efisien, dan efektif. Dengan menggunakan media puzzle dapat mengurangi masalah adanya kesan bahwa matematika sukar dan menjenuhkan (Made Intan Asri Devi, 2020).

Puzzle adalah sebuah permainan yang bisa dilakukan berulang-ulang kali karena dapat dibongkar dan dipasang. Puzzle melatih siswa untuk terus mencoba menyelesaikan masalah berupa permainan yang bisa melatih daya ingat siswa. Studi et al. (2023) menyatakan bahwa media puzzle mengacu pada gambar atau bentuk yang dapat dibongkar atau dirangkai. Jenis media ini biasanya digunakan untuk melibatkan anak-anak dalam belajar dan meningkatkan minat mereka pada subjek. Penting untuk mengakui bahwa pengalaman belajar individu bervariasi dan mungkin tidak selalu lancar atau mudah. Beberapa siswa dapat memahami konsep dengan cepat sementara yang lain mungkin menganggapnya menantang. Demikian pula, belajar

matematika bisa mudah dan sulit bagi individu yang berbeda. Ini adalah kenyataan umum yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari ketika belajar matematika.

Pecahan merupakan materi yang dipelajari di kelas V dan salah satu pelajaran yang cukup sulit untuk disampaikan ke siswa serta cukup sulit juga dipahami oleh siswa karena mengalami miskonsep antara pembilang dan penyebut. Agar pembelajaran pecahan dapat menarik dan mudah untuk menanamkan konsepnya ke siswa maka dalam pembelajarannya dapat menerapkan media pembelajaran puzzle pecahan. Media pembelajaran puzzle pecahan ini dapat berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika. Hal ini sesuai dengan pernyataan Ahmad Firdaus menyatakan bahwa media permainan puzzle dapat diterapkan sebagai media pembelajaran dalam pelajaran matematika, karena penggunaan puzzle pecahan dapat meningkatkan nilai hasil belajar siswa dalam memahami materi pecahan.

Menurut Yulita Afra, dkk, (2020) juga menyatakan bahwa media papan puzzle dapat membantu anak memahami pembelajaran lebih

mudah. Dengan adanya media papan puzzle yang diterapkan dalam pembelajaran terdapat pengaruh yang baik untuk menanamkan konseptual matematika siswa materi pecahan.

Beberapa kelebihan dari penggunaan media puzzle adalah menumbuhkan rasa kebersamaan antara siswa, membangkitkan semangat siswa dalam belajar, menumbuhkan rasa kekeluargaan sesama siswa, dan juga dapat menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai (Mugianto et al., 2022). Sehingga dapat disimpulkan dengan menggunakan media puzzle ini berpengaruh dalam proses belajar mengajar siswa yang lebih menarik dan menyenangkan, serta menumbuhkan rasa keingintahuan terhadap masalah yang mereka hadapi.

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan diadakannya penelitian ini adalah “Mengetahui Pengaruh Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data kuantitatif (data yang terbentuk angka atau data yang diangkakan). Sedangkan

metode penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen (Quasi Experimental Design). Sugioyo mendefinisikan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Purwono et al., 2019).

Dalam penelitian ini menggunakan desain Nonequivalent Control Grup yang merupakan jenis penelitian quasi experiment yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perlakuan pada kedua kelompok berbeda, dimana kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran puzzle sedangkan kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional dan diakhiri dengan tes akhir untuk masing-masing kelompok, tetapi tanpa penempatan subjek secara acak ke dalam kelompok tersebut. Desain ini menggunakan pretest dan posttest, dimana pretest digunakan ketika siswa belum diberikan perlakuan, sedangkan

posttest digunakan saat siswa sudah diberi pelajaran pecahan di kelas V UPT SD Negeri 010 Siabu". Dapat menambah wawasan bagi pembaca khususnya mahasiswa jurusan pendidikan guru sekolah dasar Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai dan Penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran matematika menggunakan puzzle terhadap pemahaman konsep siswa.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data kuantitatif (data yang terbentuk angka atau data yang diangkakan). Sedangkan metode penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen (Quasi Experimental Design). Sugioyo mendefinisikan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar

yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Purwono et al., 2019).

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data kuantitatif (data yang terbentuk angka atau data yang diangkakan). Sedangkan metode penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen (Quasi Experimental Design). Sugioyo mendefinisikan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, namun tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Purwono et al., 2019).

Dalam penelitian ini menggunakan desain Nonequivalent Control Grup yang merupakan jenis penelitian quasi experiment yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perlakuan pada kedua kelompok berbeda, dimana kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran puzzle sedangkan kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran

konvensional dan diakhiri dengan tes akhir untuk masing-masing kelompok, tetapi tanpa penempatan subjek secara acak ke dalam kelompok tersebut. Desain ini menggunakan pretest dan posttest, dimana pretest digunakan ketika siswa belum diberikan perlakuan, sedangkan posttest digunakan saat siswa sudah diberi perlakuan. menggunakan desain Nonequivalent Control Grup yang merupakan jenis penelitian quasi experiment yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Perlakuan pada kedua kelompok berbeda, dimana kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran puzzle sedangkan kelompok kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional dan diakhiri dengan tes akhir untuk masing-masing kelompok, tetapi tanpa penempatan subjek secara acak ke dalam kelompok tersebut. Desain ini menggunakan pretest dan posttest, dimana pretest digunakan ketika siswa belum diberikan perlakuan, sedangkan posttest digunakan saat siswa sudah diberi perlakuan.

Sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang akan diteliti Suriani & Jailani (2023). Berdasarkan

pengertian diatas dapat dipahami bahwa sampel adalah objek yang mewakili dari seluruh objek pada populasi kemudian diambil untuk diteliti lebih lanjut. Adapun jumlah sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu 42 siswa kelas V UPT SD Negeri 010 Siabu. Kemudian, untuk menentukan kelas mana yang akan menjadi kelas eksperimen / kelas kontrol, peneliti menggunakan cara pengundian sederhana. Dimana pengundian tersebut dilakukan dengan dua kertas yang digulung. Kertas tersebut dituliskan kata "eksperimen" dan "kontrol", kedua kertas tersebut digulung kemudian peneliti memanggil ketua kelas dari dua kelas tersebut untuk mengambil kertas gulungan yang telah dipersiapkan, apabila terambil adalah kertas yang bertuliskan "eksperimen", maka kelas tersebut menjadi kelas eksperimen, sedangkan kelas yang lain secara otomatis menjadi kelas kontrol atau sebaliknya.

Menurut Maria Agatha (2019) sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti. Sampel merupakan bagian dari populasi. Jadi sampel adalah Sebagian dari keseluruhan obyek yang akan diteliti atau dievaluasi

yang memiliki karakteristik tertentu dari sebuah populasi Hasil penelitian pada sampel ini akan digunakan untuk melakukan generalisasi terhadap seluruh populasi yang ada. Jadi, sampel dalam penelitian ini ada dua kelas, yaitu kelas VA dan VB.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Teknik Nonprobability Sampling dengan berbentuk teknik Total Sampling. Teknik Total Sampling adalah teknik penentuan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Pengambilan sampel menggunakan teknik Total Sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100, maka seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya. Sampel penelitian ini hanya terdiri dari dua kelas yaitu VA dan VB, kelas tersebut dapat mewakili seluruh siswa kelas V UPT SD Negeri 010 Siabu serta pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol didasarkan pada jumlah populasi yang sedikit maka anggota populasi diambil secara keseluruhan.

Bahwa observasi adalah suatu teknik pengumpul data yang bertujuan untuk mengamati dan mengukur keterlibatan aktif dari obyek pada penelitian. Observasi

pada penelitian ini adalah observasi aktifitas guru dan siswa pada proses pembelajaran matematika. Adapun observer dalam penelitian ini adalah guru matematika kelas V UPT SD Negeri 010 Siabu.

Lembar tes yang akan diberikan adalah pretest dan posttest. Pretest diberikan untuk memperoleh data tentang kemampuan awal siswa mengenai materi pecahan, sedangkan posttest diberikan untuk mendapatkan data kemampuan siswa setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle pecahan. Lembar tes berupa tes tertulis dengan menggunakan materi pecahan yang sesuai dengan indikator yang ada. Tes yang digunakan berbentuk pilihan dan terdiri dari 10 butir soal. Peneliti dalam menyusun butir soal dan kisi-kisi soal menyesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang ada. Berikut ini adalah kisi-kisi instrument tes. Data yang dianalisis adalah data nilai pretest dan posttest dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Saat melakukan analisis data, yang sangat penting adalah mengetahui dengan tepat alat analisis yang akan digunakan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan model eksperimen karena objek yang diteliti ditimbulkan secara sengaja yaitu pengaruh penggunaan puzzle terhadap pemahaman konsep siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian eksperimen ini dilakukan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Puzzle terhadap Pemahaman Konsep Siswa UPT SD Negeri 010 Siabu. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 2 kelas sebagai sampel yang masing-masing berjumlah 21 siswa kelas eksperimen dan 21 siswa kelas kontrol. Pada kelas eksperimen digunakan puzzle dan kelas kontrol digunakan model CTL. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Penggunaan Puzzle terhadap pemahaman konsep siswa, peneliti mengukur melalui Posttest menggunakan tes essay yang terdiri dari 10 butir soal.

Berdasarkan penelitian dapat dilihat dari pre-test siswa sebelum diberikan pembelajaran baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Berdasarkan apa yang telah dijelaskan bahwa pre-test merupakan tes awal untuk melihat kemampuan penguasaan konsep siswa sebelum

diberikan perlakuan. Kelas eksperimen dilakukan dengan perlakuan menggunakan puzzle dalam proses pembelajaran dan pada kelas kontrol diberikan perlakuan pembelajaran dengan CTL. Hasil pretest kelas kontrol terdapat siswa yang kategori baik hanya 3 siswa sedangkan 18 siswa lainnya masih pada kategori kurang dalam mengerjakan soal terkait pemahaman konsep siswa dengan rata-rata 57,10 dan hanya pada kategori kurang secara keseluruhan.

Selain kelas kontrol juga dilakukan tes awal pada kelas eksperimen untuk melihat kemampuan awal siswa sebelum perlakuan dengan penggunaan puzzle. Diperoleh hasil pretes kelas eksperimen bahwa hanya 4 siswa yang masuk pada kategori baik sedangkan 17 siswa lainnya pada kategori kurang sehingga setelah melihat hasil tes tersebut dilakukan perlakuan dengan penerapan penggunaan puzzle pada kelas eksperimen. Data hasil pretest kelas kontrol dan kelas eksperimen secara keseluruhan dalam di lihat di lampiran.

Pemberian perlakuan dengan penerapan penggunaan puzzle pada

kelas eksperimen dan penerapan model CTL pada kelas kontrol. Pada akhir pembelajaran setelah pemberian perlakuan diberikan tes untuk melihat seberapa besar pengaruh dari model pembelajaran yang diterapkan. Hasil postes pada kelas kontrol sudah ada peningkatan meskipun belum signifikan yaitu sebanyak 14 siswa yang masuk kategori baik diatas 50% telah tuntas dengan rata-rata 70,23 masuk kategori baik. Tes akhir juga dilakukan pada kelas eksperimen dan memperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan yang signifikan dengan penerapan penggunaan puzzle pada kelas eksperimen. Hal ini juga membuktikan bahwa model pembelajaran tersebut terbukti mampu meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa sesuai dengan kondisi siswa disekolah tersebut dengan kemampuan yang heterogen dengan rata-rata 82,61 dan termasuk kategori baik.

Sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media puzzle terhadap pemahaman siswa pada UPT SD Negeri 010 Siabu. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan pada

masing- masing kelas yang menerapkan media puzzle.

Berdasarkan tabel 4.7 diketahui signifikansi (Sig) adalah $0,000 < 0,050$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam pemahaman konsep antara siswa yang belajar menggunakan puzzle dan siswa yang belajar dengan metode CTL Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran puzzle berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa dibandingkan pembelajaran metode CTL.

Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep siswa. Puzzle membantu siswa belajar melalui kegiatan bermain sambil berpikir, sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Dengan melibatkan aktivitas fisik seperti menyusun potongan puzzle, siswa menjadi lebih aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini membantu mereka memahami konsep pecahan secara konkret sebelum beralih ke tahap abstrak.

Selain itu, puzzle memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara visual dan kinestetik. Dalam pembelajaran pecahan, siswa sering kali mengalami kesulitan membayangkan hubungan antara bagian dan keseluruhan. Melalui puzzle yang menampilkan potongan-potongan pecahan (seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, dan $\frac{1}{8}$), siswa dapat melihat bagaimana pecahan-pecahan tersebut membentuk satu kesatuan utuh. Aktivitas ini memperkuat pemahaman mereka tentang nilai pecahan dan hubungan antarpecahan melalui pengalaman langsung.

Penggunaan puzzle juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan konsentrasi siswa. Karena pembelajaran dilakukan dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif, siswa menjadi lebih bersemangat untuk mengikuti kegiatan belajar. Mereka merasa tertantang untuk menyelesaikan puzzle dengan benar, yang pada gilirannya menumbuhkan rasa ingin tahu dan keinginan untuk memahami konsep yang mendasarinya. Dengan meningkatnya motivasi, proses belajar menjadi lebih efektif dan bermakna.

Dari sisi interaksi sosial, puzzle dapat digunakan sebagai kegiatan kolaboratif yang mendorong kerja sama antar siswa. Ketika siswa bekerja bersama untuk menyusun puzzle pecahan, mereka saling berdiskusi, bertukar pendapat, dan belajar dari satu sama lain. Proses komunikasi ini membantu memperdalam pemahaman konsep melalui penjelasan dan argumentasi sederhana antar teman sebaya. Pembelajaran kolaboratif seperti ini juga mengembangkan keterampilan sosial yang penting dalam lingkungan belajar modern.

Secara keseluruhan, penggunaan puzzle dalam pembelajaran pecahan memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep siswa. Melalui pendekatan yang konkret, menarik, dan interaktif, siswa dapat memahami konsep pecahan dengan lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah tradisional. Puzzle menjembatani kesenjangan antara pengalaman nyata dan konsep abstrak dalam matematika, sehingga siswa tidak hanya menghafal rumus, tetapi benar-benar memahami maknanya. Dengan demikian, media puzzle layak dijadikan alternatif

inovatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Hasil penelitian setidaknya juga relevan dengan teori yang telah dijelaskan pada terdahulu dan juga sesuai dengan hasil penelitian lain yang dilaksanakan oleh Enda Saryani, yang menyatakan bahwa penggunaan media puzzle pecahan pada pembelajaran matematika, membuat siswa lebih aktif merespon pertanyaan dari guru, termasuk mengajukan pertanyaan pad guru maupun temannya, sehingga siswa lebih mudah memahami materi pecahan. Yuli Afra menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap media puzzle dengan pemahaman konseptual siswa pada pembelajaran matematika sebanyak 77,27%.

D. Kesimpulan

Rata-rata kelas eksperimen sebelum diberlakukan pembelajaran menggunakan puzzle mencapai 57,10 sedangkan rata-rata kelas kontrol setelah menggunakan metode pembelajaran CTL mencapai 56,70 dan sudah pada kategori kurang. Rata-rata kelas eksperimen setelah diberlakukan pembelajaran menggunakan puzzle mencapai

82,61 sedangkan rata-rata kelas kontrol setelah menggunakan metode pembelajaran CTL mencapai 70,23 dan sudah pada kategori baik. Nilai signifikansi (Sig) pada tabel independent test sebesar $0,000 < 0,050$ sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam pemahaman konsep antara siswa yang belajar menggunakan puzzle dan siswa yang belajar dengan metode CTL. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran puzzle berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep siswa dibandingkan pembelajaran CTL.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Blegur, J. (2020). Soft skills untuk Prestasi Belajar: Disiplin Percaya Diri Konsep Diri Akademik Penetapan Tujuan Tanggung Jawab Komitmen Kontrol Diri. Scopindo Media Pustaka.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116–152.

Jurnal :

- Azizah, R. (2022). Project based learning dalam pembelajaran matematika. *J-PiMat: Jurnal*

- Pendidikan Matematika, 4(2), 539–550.
- Hayati, W. I., Utaya, S., & Astina, K. (2016). Efektivitas Student Worksheet Berbasis Project Based Learning Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(3), 468–474.
- Jamaluddin, M., & Faroh, N. (2019). Developing authentic assessment: Project assessment on mathematics learning evaluation by using e-learning. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 227–236.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa Journal of Gender Studies*, 13(1), 116–152.
- Kusumawardani, D. R., Wardono, W., & Kartono, K. (2018). Pentingnya penalaran matematika dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika. *Prisma, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 1, 588–595.
- Made Intan Asri Devi, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 417–428.
<http://dx.doi.org/10.23887/jippg.v3i3>
- Maria Agatha, W. (2019). Analisis Pengaruh Harga Terhadap Keputusan Pembelian Batik Barong Gung Tulungagung. *Jupeko (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(2).
- Neteria, F., Mulyadiprana, A., & Respati, R. (2020). Puzzle sebagai Media Pembelajaran Inovatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 82–90.