

**PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS III SD NEGERI 155 INPRES
GALESONG**

Hajrawati¹, Andi Husniati², Kristiawati³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR, SD Negeri 155 Inpres Galesong
hajrawatihr1@gmail.com¹, andihusniati@unismuh.ac.id², kristiawati@unismuh.ac.id³

ABSTRAK

HAJRAWATI. 2026. *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD Negeri 155 Inpres Galesong. Skripsi.* Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Andi Husniati dan Kristiawati.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas III SD Negeri 155 Inpres Galesong. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pre-eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 155 Inpres Galesong yang berjumlah 25 orang, terdiri atas 17 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes hasil belajar berupa pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa, serta dokumentasi untuk mendukung data penelitian. Analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial melalui uji t berpasangan (Paired Sample T-Test).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa adalah 57,20 dengan kategori rendah, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 85,44 dengan kategori tinggi. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Paired Sample t-Test. Berdasarkan hasil analisis menggunakan Paired Sample t-test diperoleh nilai t hitung sebesar -13,034 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Adapun nilai t tabel pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $df = 24$ adalah 2,064. Karena nilai $|t \text{ hitung}| = -13,034 > t \text{ tabel} = 2,064$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas III SD Negeri 155 Inpres Galesong.”

Kata Kunci: Media Puzzle, Hasil Belajar Matematika, Pecahan.

ABSTRACT

HAJRAWATI. 2026. The Effect of Puzzle Media on Student Learning Outcomes in Mathematics Learning in Grade III of SD Negeri 155 Inpres Galesong. Thesis. Elementary

School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Makassar. Supervised by Andi Husniati and Kristiawati.

This study aims to determine the effect of using puzzle media on students' mathematics learning outcomes on fractions in grade III of SD Negeri 155 Inpres Galesong. The type of research used is a pre-experimental study with a One Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were all 25 grade III students of SD Negeri 155 Inpres Galesong, consisting of 17 female students and 8 male students. The research sample was all 25 grade III students. The sampling technique used a saturated sampling technique, namely the entire population was used as the research sample. The instruments used in this study included learning outcome tests in the form of pretests and posttests to measure improvements in student learning outcomes, as well as documentation to support the research data. Data analysis was conducted using descriptive statistics and inferential statistics using a paired t-test.

The results showed that the average pretest score for students was 57.20, categorized as low, while the average posttest score increased to 85.44, categorized as high. Hypothesis testing was conducted using a paired sample t-test. Based on the analysis using the paired sample t-test, the calculated t-value was -13.034 with a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.000. The t-table value at a significance level of $\alpha = 0.05$ with $df = 24$ degrees of freedom was 2.064. Since the calculated t-value = -13.034 > t-table = 2.064 and the significance value of 0.000 < 0.05, H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, it can be concluded that the use of puzzle media has a significant influence on students' mathematics learning outcomes on fraction material in class III of SD Negeri 155 Inpres Galesong."

Keywords: Puzzle Media, Mathematics Learning Outcomes, Fractions.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui proses pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi diri sehingga dapat berperan aktif dalam kehidupan masyarakat. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan berpikir logis dan sistematis adalah matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan sejak sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pembelajaran matematika di sekolah dasar bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, logis, sistematis, dan kreatif. Namun pada kenyataannya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika, khususnya pada materi pecahan. Pecahan merupakan konsep dasar dalam matematika yang memerlukan

pemahaman yang baik karena berkaitan dengan berbagai materi matematika lainnya.

Kesulitan yang dialami siswa dalam mempelajari pecahan sering disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih bersifat abstrak. Siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga mereka membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mengkonkretkan konsep yang abstrak. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting dalam proses pembelajaran matematika.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah media puzzle. Media puzzle merupakan media pembelajaran yang terdiri dari potongan-potongan gambar yang dapat disusun menjadi satu kesatuan yang utuh.

Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu, media puzzle juga dapat membantu siswa memahami konsep

pecahan melalui kegiatan menyusun potongan gambar yang merepresentasikan bagian dari suatu keseluruhan. Dengan demikian, penggunaan media puzzle diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design. Dalam desain ini, terdapat satu kelompok yang diberikan pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 155 Inpres Galesong dengan subjek penelitian sebanyak 25 siswa kelas III. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar matematika yang diberikan dalam bentuk pretest dan posttest. Pretest digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan, sedangkan posttest digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran menggunakan media puzzle.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, dan standar deviasi. Sementara itu, analisis statistik inferensial dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian menggunakan uji Paired Sample t-test dengan bantuan program SPSS.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1. Statistik Hasil Belajar

Siswa	Pretest	Posttest
Statistik		
Jumlah	25	25
Siswa		
Nilai	75	95
Maksimum		
Nilai	30	70
Minimum		
Rata-rata	57,20	85,44
Standar	12,11	6,34
Deviasi		

Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media puzzle dalam pembelajaran matematika. Nilai rata-rata pretest siswa adalah 57,20 yang termasuk dalam kategori rendah. Setelah diberikan perlakuan

menggunakan media puzzle, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 85,44 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat membantu siswa memahami konsep pecahan dengan lebih baik. Media puzzle memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan menyusun potongan gambar yang mewakili bagian dari suatu keseluruhan. Proses ini membantu siswa memahami konsep pecahan secara konkret.

Selain itu, penggunaan media puzzle juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran yang menggunakan media yang menarik dan interaktif akan membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada meningkatnya perhatian dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah memahami konsep apabila mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media puzzle dalam pembelajaran matematika dapat menjadi alternatif strategi

pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan.

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

Adapun tata cara penulisan tabel adalah sebagai berikut : Judul table ditulis rata tengah, ukuran huruf pada table adalah 10 *point*, dengan syarat tambahan tidak boleh ada garis ke atas pada table, dan judul rincian

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas III SD Negeri 155 Inpres Galesong, dapat disimpulkan bahwa media puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar yang semula 57,20 pada pretest meningkat menjadi 85,44 pada posttest. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji Paired Sample t-Test. Berdasarkan hasil analisis

menggunakan Paired Sample t-test diperoleh nilai t hitung sebesar -13,034 dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000. Adapun nilai t pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan derajat kebebasan $df = 24$ adalah 2,064. Karena nilai $|t \text{ hitung}| = 13,034 > t = 2,064$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga penggunaan media puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Selain itu, hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran mengalami perubahan positif. Jika pada awalnya siswa cenderung pasif, kurang fokus, dan kurang memahami konsep pecahan, maka setelah penggunaan media puzzle mereka menjadi lebih aktif, termotivasi, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Respons siswa terhadap penggunaan media puzzle juga sangat baik, di mana mereka merasa lebih tertarik serta terbantu dalam memahami konsep pecahan, terutama dalam mengenal bagian-bagian pecahan, membandingkan pecahan sederhana, dan menyusun

pecahan melalui kegiatan yang bersifat konkret dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2018). Media pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hamalik, O. (2018). Proses belajar mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2017). Metode penelitian pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, N. (2017). Penilaian hasil proses belajar mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ullah. (2022). Pengembangan Media Puzzle dalam Pembelajaran Materi Pecahan bagi Siswa Kelas Rendah SD Negeri Jatinom 03. Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar, 5(2), 102-110.
- Wardana. (2023) "Inovasi media pembelajaran pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar." Karimah Tauhid 2.2: 442-448.
- Yunita. (2021) "Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa." Syntax Idea 3.8
- Yayuk. (2019). Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (Vol. 1). UMMPress.