

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE GAMBAR  
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MATA PELAJARAN  
MATEMATIKA SISWA KELAS V DI SDN GANDEKAN SURAKARTA**

Fadhila Syahida<sup>1</sup>, Feri Faila Sufa<sup>2</sup>, Mukhlis Mustofa<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Univeritas Slamet Riyadi

<sup>1</sup>[fadhilasyahida4@gmail.com](mailto:fadhilasyahida4@gmail.com), <sup>2</sup>[feri\\_failasufa@yahoo.co.id](mailto:feri_failasufa@yahoo.co.id),

<sup>3</sup>[mukhlis.mustofa@yahoo.co.id](mailto:mukhlis.mustofa@yahoo.co.id)

**ABSTRACT**

*This research was conducted at SDN Gandekan Surakarta. The subjects of this research were Grade V with 18 students. This research used quantitative research. The sampling and instrument testing were carried out with validity and reliability tests. The technique in data collection used prerequisite tests with the Shapiro-Wilk formula as an initial stage test and the hypothesis test used a paired sample t-test. After data analysis and discussion, it can be concluded that there is a difference in the critical thinking skills of grade V before treatment and after treatment when applying picture puzzle learning media at SDN Gandekan. In the pretest activity, the mean was 47.22, the minimum value was 20 and the maximum was 80, while after treatment the mean was 68.33, the minimum value was 50 and the maximum value was 90. The results of data analysis for the paired sample t-test showed that there was a difference between the variables at the beginning and the variables at the end of the pretest and posttest. Paired Simple T-Test shows that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted because the significance value (2-tailed) is  $0.001 < 0.05$  which proves that there is an influence of the use of picture puzzle learning media on critical thinking skills in mathematics subjects of grade V students at SDN Gandekan Surakarta.*

*Keywords: Picture Puzzle Media and Critical Thinking Skills*

**ABSTRAK**

*Penelitian ini dilakukan di SDN Gandekan Surakarta. Subjek dari penelitian ini Kelas V dengan 18 peserta didik. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. Adanya sampling dan uji instrumen dilakukan dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Teknik dalam pengumpulan data menggunakan uji prasyarat dengan rumus Shapiro-Wilk sebagai uji tahap awal dan uji hipotesisnya menggunakan uji paired sample t-test. Setelah dilakukan analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwasanya ada perbedaan pada kemampuan berpikir kritis kelas V sebelum perlakuan dan setelah perlakuan saat menerapkan media pembelajaran puzzle gambar di SDN Gandekan. Pada kegiatan pretest, didapatkan mean sebesar 47,22, nilai minimum 20 dan maksimum 80, sedangkan setelah melakukan perlakuan mean sebesar 68,33, nilai minimum 50 dan nilai maksimum 90. Hasil analisis data*

untuk sampel pasangan *t*-test menunjukkan bahwa ada perbedaan antara variabel di awal dan variabel di akhir pretest dan posttest. Paired Simple T-Test menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena nilai signifikansi (2-tailed)  $0,001 < 0,05$  yang membuktikan bahwa ada pengaruh penggunaan media pembelajaran puzzle gambar terhadap kemampuan berpikir kritis pada mata pelajaran matematika siswa kelas V di SDN Gandekan Surakarta.

Kata Kunci: Media Puzzle Gambar, dan Kemampuan Berpikir Kritis

### **A. Pendahuluan**

Naskah menggunakan bahasa Indonesia. Naskah diketik dengan menggunakan huruf Arial (Microsoft Word) dengan ukuran 12 point pada kertas ukuran A4, dengan spasi 1,5, kemudian teks dibagi menjadi dua kolom, dengan batas kertas yaitu sebagai berikut : batas kiri dan atas 30 mm, batas kanan dan bawah 25 mm.

Menurut ahli Pada kenyataannya banyak siswa yang merasa bosan dengan pelajaran matematika mempelajari kajian yang *abstrak* atau *objek* dari matematika adalah benda-benda, pikiran yang sifatnya (KURNIATI, 2020)(Sogen et al., 2023). Keberhasilan suatu proses pendidikan sangat ditentukan oleh guru, siswa dan lingkungan sekolah (Putra, 2021b). Adapun dampak lainnya yaitu pada kemampuan berpikir *kritis* siswa dalam menyelesaikan masalah tersebut tanpa adanya *objek* yang *konkret*.

Hal ini dikarenakan tidak semua siswa dapat memahami pelajaran jika hanya diterangkan melalui metode ceramah. Oleh karena itu, guru-guru harus pandai-pandai membuat inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran yang nantinya diharapkan mampu meningkatkan berpikir *kritis* pada siswa dalam menyelesaikan masalah pada soal, salah satunya adalah dengan menyediakan media pembelajaran. Media ini berfungsi sebagai perantara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bagi siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V dan beberapa siswa di SDN Gandekan Surakarta, diperlukan upaya untuk memperbaiki permasalahan dalam proses pembelajaran, seperti penggunaan media dalam proses pembelajaran Matematika. Media pembelajaran ini berperan sebagai *fasilitator* untuk menyampaikan muatan matematika kepada siswa sekolah dasar dengan

cara yang mudah dipahami.

### B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan jenis penelitian eksperimen metode *pre-eksperimental*, yaitu penelitian yang menguji berbagai kelompok dengan sebab-akibat. Tipe yang digunakan model Pembelajaran *Based Learning* dengan metode perangkat pembelajaran puzzle gambar merupakan tipe *one group pretest-posttest design*. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas V SDN Gandekan Surakarta, eksperimen ini dilakukan dengan satu perlakuan.

Desain *one-group pretest-posttest* ini terdiri dari kelompok tertentu. Dalam desain ini, tes dijalankan sebanyak dua kali sebelum perlakuan sebagai *pretest* dan setelah perlakuan sebagai *post test*. Pola penelitian metode *one-group pretest-posttest design* yang dikemukakan Sugiyono (2013: 75) adalah sebagai berikut.

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada pertemuan pertama, dilakukan kesepakatan pembelajaran di kelas, setelah itu dilakukan *pretest* untuk mengukur hasil sebelum perlakuan. Pada pertemuan kedua, peserta didik juga diberikan penjelasan soal esai dalam materi perkalian dan pembagian pecahan. Setelah presentasi, pendidik memberikan aturan bermain dalam media pembelajaran puzzle gambar sebelum dimulai. Dilakukan permainan, dan diberikan *reward* bagi yang benar dalam menyelesaikan permainan tersebut. Setelah selesai permainan pendidik membagikan *posttest* untuk mengukur hasil kemampuan berpikir kritis siswa setelah permainan

**Tabel 1 Hasil Uji Hipotesis Pretes, Posttest Pengaruh penggunaan media puzzle gambar terhadap kemampuan berpikir kritis**

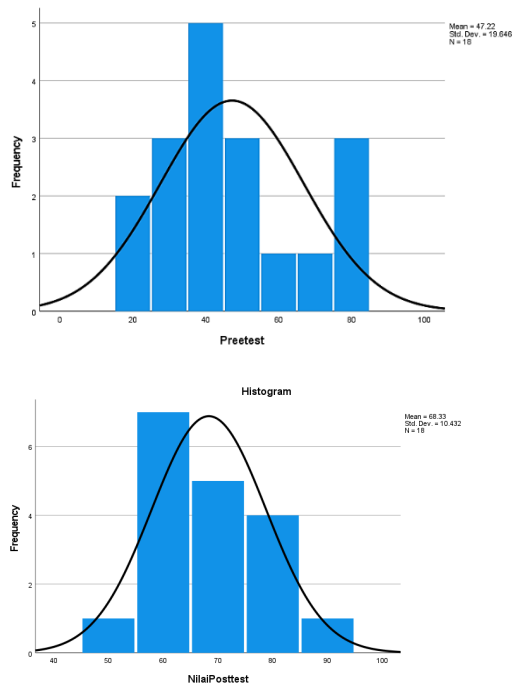
Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	NilaiPretest	47.22	18	19.646	4.631
	NilaiPosttest	68.33	18	10.432	2.459

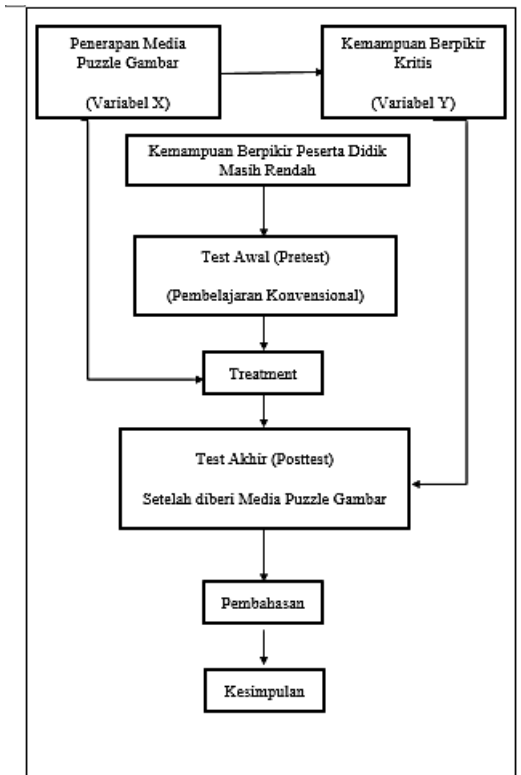
Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	NilaiPretest & NilaiPosttest	18	.550	.018

Paired Samples Test									
		Mean	Std. Deviation	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)	
				Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper				
Pair 1	NilaiPretest - NilaiPosttest	-21.111	16.410	3.888	-29.272	-12.951	-5.498	17	<.001



Grafik 1. Pretes, Posttest Pengaruh penggunaan media puzzle gambar terhadap kemampuan berpikir kritis



Gambar 2 Desain Kerangka Berpikir Kritis

## D. Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwasanya ada perbedaan pada kemampuan berpikir kritis kelas V sebelum perlakuan dan setelah perlakuan saat menerapkan media pembelajaran puzzle gambar di SDN Gandekan. Pada kegiatan pretest, didapatkan mean sebesar 47,22, nilai minimum 20 dan maksimum 80, sedangkan setelah melakukan perlakuan mean sebesar 68,33, nilai minimum 50 dan nilai maksimum 90. Hasil analisis data untuk sampel pasangan *t-test* menunjukkan bahwa ada perbedaan antara variabel di awal dan variabel di akhir *pretest* dan *posttest*. *Paired Simple T-Test* menunjukkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena nilai signifikan (*2-tailed*)  $0,001 < 0,05$  yang membuktikan bahwa adanya Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Gambar Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V Di SDN Gandekan Surakarta.

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal :

- Aji Pamungkas, N. Y., Trisiana, A., & Prihastari, E. B. (2023). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Materi Perkalian Peserta Didik Kelas IV SDN Kestalan No. 05 Surakarta. *Journal On Education*, 6(1).
- Amin, M. N. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran SKI MI. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 2(2).
- 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 (JRPP)*, 6(4).
- Imron, I. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(1), 19–28.  
<https://doi.org/10.31294/ijse.v5i1.5861>
- Indrasari, C. M., & Sari, N. K. (2025). Penggunaan Puzzle Matematika Terhadap Minat Belajar Siswa Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3).
- Kustin, F., & Nurbaiti. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Satuan Panjang Melalui Metode Bernyanyi Bagi Kelas V UPT SD Negeri 182 Gresik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 2(4).
- Kusumasari, B. (2021). *IAPA Annual (Virtual) International Conference Proceeding, Proceeding Governance and Public Policy In The Society 5.0*.  
<https://journal.iapa.or.id/proceedings>
- Sogen, D. E., Lawotan, Y., & Hero, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas II SD Inpres Belang. *Journal on Education*, 5(3), 6492–6599.  
<https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1436>