

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI KALUKU BODOA

Siti Nadira Nadawiah¹, Sirajuddin², Hamdana Hadaming³

¹²³PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

¹dnadira446@gmail.com

²sirajuddin@unismuh.ac.id

³hamdana@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using puzzle learning media on the mathematics learning outcomes of fourth-grade students of Kaluku Bodoa Elementary School. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design, namely a non-equivalent control group design. The research sample consisted of 62 students consisting of the experimental class and the control class. Data collection techniques used pretest and posttest tests. The results showed that the average value of the experimental class increased from 64.35 to 81.61, while the control class increased from 58.06 to 67.26. The results of the hypothesis test showed a significance value of $0.001 < 0.05$, meaning that H_0 was rejected and H_1 was accepted, so there was a significant effect of using puzzle media on students' mathematics learning outcomes. Thus, puzzle media can improve student activity, conceptual understanding, and learning outcomes.

Keywords: puzzle media, learning outcomes, mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran puzzle terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Kaluku Bodoa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen yaitu non-equivalent control group design. Sampel penelitian berjumlah 62 siswa yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 64,35 menjadi 81,61, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 58,06 menjadi 67,26. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$ artinya bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, media puzzle dapat meningkatkan keaktifan, pemahaman konsep, serta hasil belajar siswa.

Kata Kunci: media puzzle, hasil belajar, matematika

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan melalui berbagai cara agar peserta didik dapat mengembangkan dirinya secara aktif, mencakup kemampuan berpikir logis, penguasaan ilmu pengetahuan, ketangguhan mental, kekuatan spiritual, pengendalian diri, serta keterampilan lainnya (Sanga, 2023).

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan seseorang. Berbagai upaya yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan pendidikan. Dengan pendidikan seseorang akan mendapatkan ilmu pengetahuan. Untuk mencapai tujuan pendidikan maka diselenggarakan rangkaian kependidikan secara sengaja, berencana, terarah, berjenjang, dan sistematis melalui pendidikan formal seperti sekolah (Sihaloho dkk.,2023).

Uzmi (2016) dalam pembelajaran Matematika, banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dan hal-hal yang sering menghambat untuk capainya tujuan belajar. Karena pada dasarnya anak tidak sama cara belajarnya, demikian pula dalam memahami konsep-konsep abstrak . Banyak sekali siswa menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang rumit dan harus menggunakan rumus.

Pagarra & Syawaludin (2022) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif. Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting

untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena media pembelajaran sangat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki seseorang, terutama terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran. (Audie, 2019).

Salah satu solusi yang relevan untuk mengatasi permasalahan motivasi belajar ini adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan menjadi pendekatan yang efektif dalam pendidikan modern. *Puzzle* merupakan permainan berbentuk teka-teki atau potongan-potongan gambar yang harus disusun agar membentuk suatu kesatuan yang utuh (Pangastuti, 2019). Media pembelajaran berbentuk *puzzle*

memiliki berbagai manfaat, antara lain dapat meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan daya ingat, serta melatih kesabaran siswa (Hafidah dkk, 2020).

Media *puzzle* yaitu suatu sarana atau media yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Definisi media *puzzle* merupakan gambar yang telah dipecah menjadi potongan-potongan kecil dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan penalaran anak, mengajari kesabaran dan memaparkan pada proses berbagi, tutur (Nur, 2017). Sama halnya menurut (Aftika, 2020) media *Puzzle* adalah alat yang membagi potongan-potongan kecil tulisan atau gambar menjadi kata atau gambar yang teratur yang dapat mendukung siswa belajar mengenai kesabaran dan kerja tim.

Kenyataan ini menunjukkan pentingnya memahami bagaimana penggunaan media dapat

mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran yang lebih jelas mengenai pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa, terutama di lingkungan sekolah yang mungkin belum banyak menggunakan media pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen yaitu non-equivalent control group design. Sampel penelitian berjumlah 62 siswa yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, dan observasi.

Prosedur penelitian dimulai dengan memberi pretest untuk mengukur hasil siswa. Kemudian, media puzzle diterapkan selama proses pembelajaran matematika. Setelah penerapan, siswa diberikan

posttest untuk mengetahui hasil belajar mereka. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis data statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial, mengetahui perubahan siswa sebelum dan setelah menggunakan media puzzle.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran yang jelas mengenai pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa, serta memberikan rekomendasi bagi pendidik dalam pengajaran matematika. Berikut tabel desain penelitian yang digunakan.

Tabel 1 Skema Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Treatment	Posttest
Eksperimen	Y ₁	X	Y ₂
Kontrol	Y ₁	-	Y ₂

Keterangan:

- Eksperimen: Kelompok yang diberi perlakuan
- Pembanding : Kelompok tanpa diberi perlakuan
- X : Perlakuan (Treatment)
- : Tanpa perlakuan
- Y₁ :Sebelum diberi perlakuan pada kelas eksperimen atau kelas kontrol.
- Y₂ :Setelah diberi perlakuan pada kelas eksperimen atau kelas kontrol.

Maximum	80	90
---------	----	----

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini akan membahas hasil dari penelitian yang sudah dilakukan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu hasil dari penyebaran lembar penilaian tes, dan lembar observasi.

**Tabel 2 Analisis Deskriptif Statistic
Pretest dan Posttest Hasil Belajar
Siswa Kelas IV**

Statistics		PRETEST	POSTTES
		_EKSPERI MEN	T_EKSPE RIMEN
N	Valid	31	31
	Missing	0	0
Mean		64,35	81,61
Median		60,00	85,00
Mode		60	85
Std. Deviation		9,376	9,694
Minimum		45	60
Maximum		85	100

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri Kaluku Bodoa, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV. Kelas kontrol nilai rata-rata pretest sebesar 58,06 meningkat menjadi 67,26, sedangkan kelas eksperimen terlihat peningkatan hasil belajar dimana nilai rata-rata pretest sebesar 64,35 meningkat menjadi 81,61 pada posttest dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 29 orang atau sebesar 93,5%, serta didukung oleh aktivitas belajar siswa yang mencapai 85,2% dengan kategori aktif.

Statistics

Statistics		PRETES	POSTTE
		T_KONT ROL	ST_KON TROL
N	Valid	31	31
	Missin g	0	0
Mean		58,06	67,26
Median		60,00	65,00
Mode		60	60
Std. Deviation		11,667	10,942
Minimum		25	50

Tabel 3 Uji Normalitas

Tests of Normality		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statisti c	df	Sig.	Stati stic	df	Sig.
H A S I L	PRE TES- EKP ERI MEN	,227	31	,000	,945	31	,116

POS TTE ST- EKS PERI MEN	,153	31	,063	,959	31	,276
PRE TES T- KON TRO L	,179	31	,013	,945	31	,110
POS TTE ST- KON TRO L	,134	31	,170	,952	31	,182

Berdasarkan pada hasil uji normalitas diperoleh nilai signifikan pada *pretest* kelas eksperimen 0,116, nilai signifikan pada *posttest* kelas eksperimen 0,276, nilai signifikan pada *pretest* kelas kontrol 0,110, dan nilai signifikan pada *posttest* kelas kontrol 0,182. Adapun kriteria pengujian normalitas yaitu $\text{sig} > 0,05$ maka data berdistribusi normal, jika $\text{sig} < 0,05$ maka data berdistribusi tidak normal. Dari hasil pengujian maka nilai *posttest* kelas eksperimen lebih besar dari 0,05 ($0,276 > 0,05$) dan nilai *posttest* kelas kontrol lebih besar dari 0,05 ($0,182 > 0,05$). Dari hasil tersebut maka menunjukkan bahwa hasil tes *posttest* kelas

eksperimen dan *posttest* kelas kontrol pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri Kaluku Bodoa berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel 4 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
H A	Based on	,928	1	60	,339
	Mean				
S IL	Based on	,750	1	60	,390
	Median				
	Based on Median and with adjusted df	,750	1	59,740	,390
	Based on trimmed mean	,925	1	60	,340

Berdasarkan hasil uji homogenitas diperoleh nilai $\text{sig } \alpha = 0,339$, ini berarti nilai sig lebih besar dari α ($0,339 > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok bersifat homogen, siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang mempunyai variansi yang sama.

Tabel 5 Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variance		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	Lower
H A S I L	Equally assumed	,928	,339	5,467	60	,001	14,355	2,626	9,103	19,607
	Equally not assumed			5,467	59,141	,001	14,355	2,626	9,101	19,608

Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan, hasil *posttest* kedua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berdasarkan pengelolaan hasil hipotesis diperoleh Sig (2. Tailed) = 0,001 artinya bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima karena S (2.

Tailed) < α atau (0,001 < 0,05). Pengujian hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pembelajaran yang diajarkan dengan media puzzle dengan pembelajaran yang tidak diajarkan dengan media *puzzle* terhadap hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Kaluku Bodoa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri Kaluku Bodoa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV. Kelas kontrol nilai rata-rata pretest sebesar 58,06 meningkat menjadi 67,26 , sedangkan kelas eksperimen terlihat peningkatan hasil belajar dimana nilai rata-rata pretest sebesar 64,35 meningkat menjadi 81,61 pada

posttest dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan sebanyak 29 orang atau sebesar 93,5%, serta didukung oleh aktivitas belajar siswa yang mencapai 85,2% dengan kategori aktif. Sementara itu, hasil analisis statistik inferensial melalui uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05, artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima karena $\text{Sig (2-tailed)} < \alpha$ atau ($0,001 < 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media *puzzle* berpengaruh digunakan dalam pembelajaran matematika karena mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa, khususnya pada materi penjumlahan, perkalian, dan pembagian, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih

aktif, interaktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Aftika, S. N. (2020). *Penerapan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa pada pembelajaran tematik kelas I SDN Raguna 012*. Skripsi.
- Azizah, C. (2022). Implementasi metode pembelajaran cooperative learning tipe make a match untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran PAI. *Skripsi IAIN Kediri*, 1–23.
- Durrotunnisa, & Nur, H. R. (2020). Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524–532.
- Febianti, D., Azilla, M. D., Syahrial, S., & Noviyanti, S. (2022). Penggunaan media puzzle dalam memotivasi belajar siswa sekolah dasar. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 395–405.
- Gilli, Y., & Dalle, A. (2019). Keefektifan penggunaan media gambar berseri dalam keterampilan menulis. *Eralingua: Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*, 3(1), 36–40.
- Hafidah, R., Rahayu, E., & Lestari, N. (2020). Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap kemampuan kognitif anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Herawati, L. S., Rinda, L. B., T, A. Y., & Bistari, B. (2022). Analisis efektivitas

media math games terhadap kemampuan berhitung siswa SD. *Journal of Educational Review and Research*, 5(2), 113.

Husna, N., Sari, S. A., & Halim. (2020). Pengembangan media puzzle materi pencemaran lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains*, 5(1), 66–71.

Idris, D. R., Wahyudi, A. A., & Hadaming, H. (2025). Pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap motivasi belajar siswa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(3), 239–248.

Khaesarani, I. R., & Hasibuan, E. K. (2021). Model pembelajaran Think Pair Share dalam meningkatkan hasil belajar matematika. *Jurnal Matematika, Sains, dan Pembelajarannya*, 15(3), 42.

Nuridah, N., Ernawati, E., & Kristiawati, K. (2023). Peningkatan hasil belajar matematika melalui metode the power of two and four. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(2), 142–154.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT*, 3(1), 171.

Nurul Audie. (2019). Peran media pembelajaran meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.

Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 1(1), 1–6.

Pangastuti, R. (2019). Media puzzle untuk mengenal bentuk geometri. *JECED: Journal of Early Childhood*

Education and Development, 1(1), 50–59.

Prawismo, S. A., et al. (2022). Pengembangan media puzzle dalam pembelajaran pecahan. *Caruban: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.

Rahmah, N. (2018). Hakikat pendidikan matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 1–10.

Saryanto. (2021). *Dasar-dasar pendidikan*. CV Azka Pustaka.

Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Wulandari, A. P., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*.