

Pemanfaatan Media Pembelajaran Papan Puzzle Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Bancaran 3 Bangkalan

Izzatul Jannah ^{1*}, Agung Setyawan²

^{1,2} Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

* izzatuljannah1324@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pemanfaatan Media Pembelajaran Papan Puzzle Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Bancaran 3 Bangkalan, terdapat permasalahan yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas yakni menggunakan buku tema dan buku pendamping yang sederhana. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggar yang dilakukan sebanyak dua siklus. Setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tempat penelitian di SDN Bancaran 3 Bangkalan, dengan subjek penelitian siswa kelas II B sebanyak 8 siswa. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa soal tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data berupa kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Pemanfaatan Media Pembelajaran Papan Puzzle Pecahan dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Bancaran 3 Bangkalan. Hal ini dapat dilihat dari hasil test yang dilakukan siswa pada setiap siklusnya, pada siklus I siswa mendapatkan rata-rata pre-test 45% dan post-test 60%. Pada siklus II siswa mendapatkan rata-rata pre-test 75% dan post-test 93,75%. Temuan dari penelitian ini adalah media puzzle disebut sebagai permainan edukasi untuk bermain sekaligus mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Matematika, Media Pembelajaran, Papan Puzzle Pecahan, PTK

Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran di sekolah berkaitan erat dengan kualitas pendidikan, oleh karena itu pemerintah mengusahakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan menjadi lebih baik lagi agar terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas untuk masa depan bangsa (Arifin, 2011). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin pesat, salah satu aspek yang mendapat pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah pendidikan (Nuryati dkk, 2021). Pendidikan yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan kualitas sumber daya manusia mengalami pembaharuan agar berjalan seiringan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di era modern seperti sekarang ini teknologi menuntut adanya inovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk dalam hal penggunaan media pembelajaran Penggunaan media pembelajaran pada aspek pendidikan dapat dilakukan dengan cara guru membuat media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan kreatif (Dyah, 2018).

Proses belajar merupakan proses mengorganisasi tujuan, bahan, metode, dan alat serta penilaian sehingga satu sama lain saling berhubungan dan saling berpengaruh menumbuhkan kegiatan belajar pada diri peserta didik seoptimal mungkin menuju terjadinya perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses belajar dan hasil belajar para siswa bukan saja ditentukan oleh sekolah, pola, struktur dan isi kurikulumnya, akan tetapi sebagian besar ditentukan oleh kompetensi guru yang mengajar mereka dan membimbing mereka (Hamalik, 2012). Media pembelajaran menjadi salah satu alat penyampaian pesan atau informasi dari guru kepada penerima pesan atau siswa.

Media pembelajaran yang baik akan menjadikan interaksi antara guru dan siswa menjadi berjalan efektif dan efisien sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Musfiquon, 2012). Peningkatan efisiensi dan efektivitas tersebut sebagian bergantung kepada faktor penunjang, yakni sarana dan prasarana. Dengan perkataan lain, hubungan komunikasi interaksi itu akan berjalan dengan lancar dan mendapat hasil yang maksimal. Apabila proses pembelajaran berjalan dan menggunakan alat bantu, alat bantu itulah yang disebut dengan media. Pembelajaran tematik merupakan salah satu jenis dari pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topik pembahasan (Afra dkk, 2020). Salah satu pembelajaran tematik yaitu pada kelas 2, pada tema 7 muatan matematika terdapat materi tentang operasi pecahan.

Berdasarkan UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 pasal 40 (2) telah dipaparkan bahwa guru hendaknya menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dan juga untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi ke siswa untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis. Media pembelajaran pada hakikatnya dapat diperoleh dari berbagai bentuk apapun, selama masih mengandung unsur memantapkan kemampuan siswa dalam memahami konsep. Namun, kurang bervariasi dan belum optimalnya media pembelajaran yang digunakan menyebabkan kurangnya minat siswa untuk belajar. Hal ini sangat disayangkan, karena bertolak belakang dengan tujuan media pembelajaran, yakni sebagai alat bantu belajar yang berguna untuk mengefektifkan proses pembelajaran (Mukaroma dkk, 2022).

Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui puzzle, siswa-siswa akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi utuh. Bermain puzzle juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus. Siswa dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan puzzle dan menyusunnya menjadi satu gambar (Elan dkk, 2017). Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan siswa menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya. Puzzle juga melatih kemampuan nalar dan daya ingat dan konsentrasi puzzle yang berbentuk manusia akan melatih nalar siswa-siswa. Saat bermain puzzle, siswa akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut (Jovita dkk, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Bancaran 3 Bangkalan, terdapat permasalahan yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas yakni menggunakan buku tema dan buku paket yang masih sederhana, serta video hasil download dari internet ketika pembelajaran berlangsung masih belum dapat menarik minat belajar siswa. Sehingga siswa masih ada yang kurang fokus dan asik dengan kegiatannya sendiri. Keadaan ini menuntut untuk kreatif dalam mengelolah kegiatan pembelajaran di kelas termasuk penggunaan media pembelajarannya. Proses pembelajaran tidak hanya memerlukan sumber belajar yang berasal dari buku saja, akan tetapi dibutuhkan juga media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran (Sudjana, 2013). Media pembelajaran dibutuhkan supaya siswa dapat tertarik dan berkesan terhadap suatu pembelajaran, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.

Pemilihan pembelajaran dengan menggunakan media papan puzzle pecahan diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, dan membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran dan siswa tidak merasa bosan di kelas, karena siswa akan lebih aktif dalam berpikir dan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 Matematika Melalui Media Papan Puzzle Pecahan Pada Siswa Kelas II SDN Bancaran 3 Bangkalan”.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dilakukan penelitian yang diharapkan mampu mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui penggunaan media pembelajaran papan puzzle pecahan. Pemilihan media yang tepat dapat berdampak pada keterkaitan peserta didik terhadap suatu pembelajaran. Untuk pembelajaran matematika pemilihan media harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Salah satu media pembelajaran yang tepat untuk menjadi media pembelajaran materi pecahan adalah menggunakan media papan puzzle pecahan. Pemanfaatan Media Pembelajaran Papan Puzzle Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Bancaran 3 Bangkalan. Kebaruan dari penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media papan puzzle pecahan.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bancaran 3 Bangkalan yang beralamatkan Jl. Raya Bancaran No. 46, Kecamatan Bangkalan, Kabupaten Bangkalan, Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2021/2022 pada tema 7 yaitu Keberagaman di kelas II B SDN Bancaran 3 Bangkalan dengan materi yang disesuaikan dengan kurikulum yang sedang digunakan yaitu Kurikulum 2013.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) menggunakan konsep Kemmis dan Mc. Taggar yang terdiri atas 2 siklus. Setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Subjek yang diambil oleh peneliti adalah peserta didik kelas II B Sekolah Dasar Negeri Bancaran 3 Bangkalan Kabupaten Bangkalan,

dengan jumlah siswa 8 orang yang terdiri dari 2 siswa laki – laki dan 6 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa soal tes. Teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan dalam penelitian ini adalah: observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data berupa kuantitatif. Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan media pembelajaran papan pecahan pada materi pecahan kelas II. Berikut ini pemaparan mengenai empat tahapan yang dilaksanakan oleh peneliti, yaitu:

- a. Perencanaan: Perencanaan dilakukan dengan mengetahui kondisi kelas melalui observasi. Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Matematika yang sesuai dengan materi, menyiapkan sumber belajar (di lampiran RPP), menyiapkan lembar kerja siswa, membuat lembar pengamatan aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran, menyiapkan media papan puzzle pecahan, dan mempersiapkan lembar penilaian.
- b. Pelaksanaan: Penelitian dilaksanakan secara bersiklus yaitu dilaksanakan dalam dua kali pertemuan dengan alokasi waktu 6 jam pelajaran. Pada proses pembelajaran setiap siklusnya dilakukan perbaikan sebagai strategi mengatasi permasalahan dan kekurangan yang muncul pada proses pembelajaran siklus sebelumnya.
- c. Pengamatan: Pengamatan bertujuan untuk melihat apakah proses pembelajaran sudah berjalan dengan baik sesuai seperti yang direncanakan dan untuk mengetahui kemajuan serta kendala yang dialami selama proses pembelajaran dengan menggunakan media papan puzzle pecahan. Pengamatan hasil belajar dilakukan di akhir pembelajaran pada siklus I berupa tes tertulis yang selanjutnya digunakan sebagai pembandingan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa di akhir pembelajaran.
- d. Refleksi: Pada tahap refleksi setiap siklus, analisis hasil tindakan terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Analisis kegiatan tersebut tentang evaluasi tindakan yang telah dilakukan yang meliputi kesulitan, hambatan, dan kejadian khusus pada setiap siklus dan pelaksanaan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar berdasarkan indikator keberhasilan yang sudah ditetapkan. Hasil refleksi pada siklus sebelumnya digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah melakukan tindakan dan jika hasilnya belum mencapai target yang telah ditetapkan peneliti, maka akan diadakan siklus selanjutnya,

Hasil

Hasil dari penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research* yang dilakukan dengan menggunakan model Kurt Lewin ini dilakukan sebanyak dua siklus. Setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan media pembelajaran papan pecahan pada materi pecahan kelas II.

Data yang dibutuhkan untuk penelitian diperoleh melalui observasi, angket, tes tulis dan juga dokumentasi. Untuk memperoleh data terkait peningkatan hasil belajar menggunakan media pembelajaran diperoleh dari pengisian yang dilaksanakan sebelum melakukan kegiatan siklus. Untuk perolehan data tentang peningkatan hasil belajar diperoleh dari tes tulis yang dilaksanakan setelah akhir siklus I dan II. Perolehan data tentang penerapan media pembelajaran puzzle pecahan diperoleh melalui observasi kepada guru dan siswa.

Deskripsi Hasil Belajar Siklus I yaitu (1) Perencanaan Tindakan terdiri dari: Kegiatan Pendahuluan, Kegiatan Inti, Menyediakan media papan puzzle pecahan, Menyusun lembar test dan Siswa menjawab test soal materi operasi hitung bilangan pecahan, dan Kegiatan Penutup. (2) Pelaksanaan tindakan: Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan pada hari selasa, 31 Mei 2022 di kelas II SDN Bancaran 3 Bangkalan yang diikuti oleh 8 siswa. Peneliti melakukan penelitian pada pukul 07.00-09.00 WIB, pembelajaran berlangsung dengan alokasi waktu 2x35 menit. Pada siklus I ini peneliti menjelaskan tentang materi pecahan menggunakan media papan puzzle pecahan. (3) Hasil belajar: Pada pertemuan awal siklus I siswa diberikan pre-test sebelum diberikan pelajaran menggunakan media pembelajaran papan puzzle pecahan, untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan matematika. Berdasarkan pre-test yang diberikan bisa diketahui bahwa kemampuan awal siswa pada tes awal dalam menguasai mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan. Dengan nilai rata-rata siswa mencapai 45% dari 8 siswa terdapat (25%) atau hanya 2 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar. Pada pertemuan siklus I siswa diberikan post-test setelah diberikan pelajaran menggunakan media pembelajaran papan puzzle pecahan, untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan matematika.

Berdasarkan post-test yang dilakukan dapat diketahui bahwa kemampuan siswa pada tes akhir siklus I dalam menguasai mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan. Dengan nilai rata-rata siswa mencapai 60% dari 8 siswa terdapat (37,5%) atau hanya 3 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar. (4) Hasil Refleksi: Berdasarkan analisis hasil pengamatan guru, dan hasil belajar siswa maka dapat diketahui bahwa pada siklus I indikator keberhasilan belum tercapai sehingga perlu diadakan tindakan perbaikan pada siklus II agar hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Deskripsi Hasil Belajar Siklus II yaitu (1) Hasil observasi terhadap guru: Secara keseluruhan hasil observasi sangat baik, hasil ini lebih baik jika dibanding dengan siklus I. (2) Hasil observasi terhadap siswa: Kerja sama siswa dan guru dalam pembelajaran, Keaktifan siswa dalam menjawab soal dan dalam menjawab soal sangat baik. (3) Hasil belajar: Pada pertemuan awal siklus II siswa diberikan pre-test sebelum diberikan pelajaran menggunakan media pembelajaran papan puzzle pecahan, untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan matematika.

Dapat diketahui bahwa kemampuan awal siswa pada tes awal dalam menguasai mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan. Dengan nilai rata-rata siswa mencapai 77,5% dari 8 siswa terdapat (75%) atau 6 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar. Pada tes akhir atau post-test siklus II dalam menguasai mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan. Dengan nilai rata-rata siswa mencapai 93,75% dari 8 siswa terdapat (100%) atau 8 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar. (4) Hasil penelitian siklus I dan II, tingkat hasil belajar siswa materi pecahan melalui penerapan media papan puzzle pecahan kelas II SDN Bancaran 3 Bangkalan mengalami peningkatan.

Pembahasan

Hasil belajar adalah bentuk pencapaian perubahan-perubahan perilaku siswa yang ditinjau dari tiga macam ranah yaitu ranah kognitif, psikomotor, dan afektif berdasarkan proses pembelajaran yang dilakukan pada waktu tertentu. Hasil belajar siswa dapat diamati setelah siswa melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar adalah perubahan yang berhubungan dengan pengetahuan kognitif, psikomotor, dan afektif (sikap) sebagai akibat dari interaksi aktif dengan lingkungan. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa yang diperoleh dari hasil pengalaman belajar siswa, perubahan tersebut tergantung dari materi yang telah diterima oleh siswa selama pembelajaran. Hasil pembelajaran yang sempurna akan diperoleh dari proses pembelajaran yang baik antara guru dan siswa. Hasil belajar menunjukkan prestasi, yakni peningkatan perubahan hasil belajar siswa kearah yang lebih baik (Subarinah, 2018).

Hasil belajar ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual seseorang. Hasil belajar kognitif melibatkan siswa dalam proses berpikir seperti mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisa sintesis serta evaluasi. Siswa sekolah dasar berada pada fase operasional konkret karena pada masa ini pemikiran siswa terbatas pada objek-objek yang dijumpai dari pengalaman-pengalaman langsung. Tahap operasional konkret ini ditandai dengan karakteristik yang menonjol sebagai berikut: (1) segala sesuatu dipahami oleh siswa sebagaimana yang tampak saja atau sebagai mana kenyataan yang mereka alami, (2) cara berfikir siswa belum menangkap yang abstrak meskipun cara berpikirnya sudah mulai terlihat sistematis dan logis, (3) dalam memahami konsep siswa sangat terikat kepada proses mengalami sendiri. Artinya, siswa akan mudah memahami konsep jika pengertian konsep tersebut dapat diamati atau siswa melakukan sesuatu yang berkaitan dengan konsep tersebut (Roebyanto dkk, 2017).

Dengan demikian dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga yang dapat memperjelas materi yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Setiap konsep yang abstrak dan baru dipahami oleh siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya (Setiana dkk, 2019).

Tabel 3. 1 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Nama	Siklus I		Siklus II		Keterangan
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test	
Annisa Rahmawati	30	50	60	80	Meningkat
Achmad Noval	20	40	80	100	Meningkat
Dina Hanifa	50	40	60	90	Meningkat
Fatih Sungkara Premaswara	80	90	100	100	Meningkat
Jihan Sekia	30	50	70	90	Meningkat
Kamilatul Jesila	30	60	80	100	Meningkat
Nabila Aurelis	70	80	90	100	Meningkat
Nora Azalya	50	70	80	90	Meningkat
Jumlah	360	480	620	750	Meningkat
Rata-rata	45%	60%	77,5	93,75%	Meningkat
Jumlah Siswa Yang Tuntas	25%	37,5%	75%	100%	Meningkat

Peneliti sependapat dengan Sirait (2022) bahwa puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media puzzle juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media puzzle diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Manfaat media puzzle dalam pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan nalar dan daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan sosial siswa (Titiek, 2021). Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Pada tahap siklus I, presentasi ketuntasan rata-rata hasil belajar peserta didik masih di bawah batas minimal indikator kinerja yang telah ditetapkan, oleh karena itu diperlukannya perbaikan pada tahap siklus II, pada tahap siklus II persentase ketuntasan rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa ketika siswa melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran papan puzzle pecahan dengan siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran papan puzzle pecahan. Peningkatan hasil belajar dapat diamati menggunakan nilai rata-rata siswa pada setiap tes dan siklusnya, dimana pada setiap siklus mengalami peningkatan nilai hasil belajar. Temuan dari penelitian ini adalah media puzzle disebut sebagai permainan edukasi untuk bermain sekaligus mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan.

Kesimpulan

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa yang diperoleh dari hasil pengalaman belajar siswa, perubahan tersebut tergantung dari materi yang telah diterima oleh siswa selama pembelajaran. Hasil pembelajaran yang sempurna akan diperoleh dari proses pembelajaran yang baik antara guru dan siswa. Hasil belajar menunjukkan prestasi, yakni peningkatan perubahan hasil belajar siswa kearah yang lebih baik. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa ketika siswa melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran papan puzzle pecahan dengan siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran papan puzzle pecahan. Peningkatan hasil belajar dapat diamati menggunakan nilai rata-rata siswa pada setiap tes dan siklusnya, dimana pada setiap siklus mengalami peningkatan nilai hasil belajar. Pada siklus I pre-test rata-rata hasil belajar siswa mencapai 45% dari 8 siswa terdapat (25%) atau hanya 2 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar, sedangkan post-test rata-rata siswa mencapai 60% dari 8 siswa terdapat (37,5%) atau hanya 3 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar. Pada siklus II pre-test rata-rata hasil belajar siswa mencapai 77,5% dari 8 siswa terdapat (75%) atau 6 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar, sedangkan post-test rata-rata siswa mencapai 93,75% dari 8 siswa terdapat (100%) atau 8 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar. Temuan dari penelitian ini adalah media puzzle disebut sebagai permainan edukasi untuk bermain sekaligus mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Hal ini menjadi rekomendasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang serupa untuk meneliti keefektifan puzzle dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Afra, Y., Rahmawati, P., & Widya, A. F. (2020). Pengaruh Media Papan Puzzle Terhadap Pemahaman Konseptual Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 74-86.
- Arifin, Z. (2011). Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 153-162.
- Dyah, P. (2018). Pengaruh Pendekatan Scientific Berbasis Realistic Mathematic Education (RME) Berbantu Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD. *Jurnal Sekolah PGSD UNIMED*. Vol 2, No 4.h.276.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article>.
- Elan, E., & Feranis, F. (2017). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenai Bentuk Geometri. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 66-75.
<http://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/download/7168/4764>.
- Hamalik, Oemar. (2012). Proses Belajar Mengajar. *Jakarta: Bumi Aksara*.
- Jovita, S. M., & Andriana, E. (2022). Analisis Penggunaan Media Puzzle Math Pada Materi Pecahan di Kelas 5 SDN Sinaba Kota Serang Kecamatan Kasemen. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1070-1078.
- Mukaroma, Rista, and Ina Agustin. "Pengembangan Media Board Bow Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Slow Learner." *Prosiding SNasPPM 7*, no. 1 (2022): 1007-1011.
- Musfiquon, H. M. (2012). Pengembangan media dan sumber pembelajaran. *Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya*.
- Roebiyanto, G., & Harmini, S. (2017). Pemecahan masalah matematika Untuk PGSD. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.
- Setiana, F., & Rahayu, T. S. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 6(1), 8-14.
- Sirait, F. N. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV UPTD SD Negeri 124405 Pematang Siantar TA 2022/2023. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 8(2), 259-272.
- Subarinah, S. (2018). Inovasi Pembelajaran Matematika SD. *Jakarta: Depdiknas*.
- Sudjana, N. (2013). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset*.
- Titiek, B. (2021). *Pengembangan Media Puzzle Pecahan Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas_Muhammadiyah_Mataram).