

## PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS VI

Yohana Sianturi<sup>1</sup>, Lisbet Novianti Sihombing<sup>2</sup>, Janwar Tambunan<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar Indonesia; [sianturiyohana86@gmail.com](mailto:sianturiyohana86@gmail.com)

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar Indonesia; [lisbetsihombing@uhn.ac.id](mailto:lisbetsihombing@uhn.ac.id)

<sup>3</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar Indonesia; [janwartambunan@uhn.ac.id](mailto:janwartambunan@uhn.ac.id)

### ARTICLE INFO

#### *Article history:*

Received 2025-08-14

Revised 2025-08-25

Accepted 2026-07-23

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Puzzle terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI di SD Negeri 091263 Karang Sari, Kecamatan Gunung Maligas, Kabupaten Simalungun, Sumatera Utara. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media Puzzle digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang diharapkan dapat membantu siswa memahami materi matematika dengan lebih mudah, menarik, dan menyenangkan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas VI. Instrumen penelitian berupa soal esai sebanyak 10 butir yang sebelumnya telah diuji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda untuk mengetahui kelayakan instrumen penelitian. Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,682 sehingga instrumen dinyatakan reliabel dan layak digunakan. Selain itu, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media Puzzle. Nilai rata-rata pre-test siswa sebesar 53,6 meningkat menjadi 72,55 pada post-test dengan selisih peningkatan sebesar 18,95. Selain itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga meningkat, dari tidak ada siswa yang tuntas pada saat pre-test menjadi 15 siswa yang tuntas pada saat post-test. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Puzzle mampu membantu siswa dalam memahami materi matematika dengan lebih baik. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan paired sample t-test diperoleh nilai thitung sebesar 30,896 dengan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Puzzle berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VI di SD Negeri 091263 Karang Sari. Media Puzzle juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, minat, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

**Kata Kunci:** Media Puzzle, Hasil Belajar, Matematika, Pretest-Posttest

---

**ABSTRACT**


---

*This study aimed to determine the effect of using Puzzle media on the mathematics learning outcomes of sixth-grade students at SD Negeri 091263 Karang Sari, Gunung Maligas District, Simalungun Regency, North Sumatra. The study was motivated by the low mathematics learning outcomes of students and the lack of engaging instructional media used during the learning process. Therefore, Puzzle media was implemented as an alternative learning medium expected to help students understand mathematics more easily, attractively, and enjoyably. This research employed a quantitative approach using an experimental method with a one group pretest-posttest design. The subjects of the study consisted of 20 sixth-grade students. The research instrument was an essay test consisting of 10 items that had previously been tested for validity, reliability, difficulty level, and discrimination index to determine the feasibility of the instrument. The reliability test results showed that the instrument had a Cronbach's Alpha value of 0.682, indicating that the instrument was reliable and appropriate for use. In addition, the normality test results indicated that the research data were normally distributed. The findings of the study showed an improvement in students' learning outcomes after the implementation of Puzzle media. The average pre-test score of students was 53.6, which increased to 72.55 in the post-test, with an improvement of 18.95 points. Furthermore, the number of students who achieved mastery learning also increased significantly, from no students achieving mastery in the pre-test to 15 students achieving mastery in the post-test. These results indicate that the use of Puzzle media helped students understand mathematics more effectively. Based on the results of hypothesis testing using a paired sample t-test, the obtained t-value was 30.896 with a significance value of 0.000 ( $p < 0.05$ ), indicating that the null hypothesis ( $H_0$ ) was rejected and the alternative hypothesis ( $H_a$ ) was accepted. Therefore, it can be concluded that the use of Puzzle media has a significant effect on improving the mathematics learning outcomes of sixth-grade students at SD Negeri 091263 Karang Sari. Puzzle media was also proven to be effective in enhancing students' understanding, interest, and active participation during the learning process.*

**Keyword:** Puzzle Media, Learning Outcomes, Mathematics, Pretest-Posttest

*This is an open access article under the [CC BY](#) license.*




---

**Corresponding Author:**

**Yohana Sianturi**

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar Indonesia; [sianturiyohana86@gmail.com](mailto:sianturiyohana86@gmail.com)

---

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses untuk meningkatkan, memperbaiki, mengubah pengetahuan, serta tata laku seseorang atau sekelompok orang yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan manusia melalui kegiatan pembelajaran. Pendidikan juga

merupakan suatu perbuatan atau tindakan sadar agar terjadi perubahan sikap dan tata laku yang diharapkan, yaitu memanusiakan manusia agar manusia tersebut cerdas, terampil, mandiri, berdisiplin, dan berakhlak mulia. Dalam proses pelaksanaannya, baik secara teoritis maupun praktis pendidikan sangat memerlukan adanya sebuah landasan, pegangan, atau tumpuan untuk berpijak (Amalia & Napitupulu, 2022a). Hal ini dikarenakan bahwa pendidikan tidak akan pernah berhasil secara maksimal tanpa adanya tujuan, sedangkan tujuan tidak akan pernah tercapai dan terarah tanpa adanya landasan atau dasar yang kuat (Umi, 2018).

Definisi Pendidikan dalam arti luas adalah Hidup. Artinya bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*) (Widyatmoko, 2019). Pengajaran dalam pengertian luas yang merupakan sebuah proses kegiatan mengajar, dan melaksanakan pembelajaran itu bisa terjadi di lingkungan manapun dan kapanpun. Secara harafiah arti pendidikan adalah mendidik yang dilaksanakan oleh seorang pengajar kepada peserta didik, diharapkan orang dewasa pada anak-anak untuk bisa memberikan contoh tauladan, pembelajaran, pengarahan, dan peningkatan etika-akhlak, serta menggali pengetahuan setiap individu (Astutik, Agustin, & Suwandayani, 2020). Pengajaran yang diberikan pada peserta didik bukan saja dari pendidikan formal yang dilaksanakan oleh pemegang kekuasaan, namun dalam hal ini fungsi keluarga dan masyarakatlah yang amat penting dan menjadi wadah pembinaan yang bisa membangkitkan serta mengembangkan pengetahuan serta pemahaman (Syifa & Supriatna, 2022).

Namun, pendidikan tidak pernah lepas dari berbagai permasalahan. Menurut Fajri (Kurniawati, 2022) masalah yang di hadapi pendidikan itu terbagi menjadi 2 yakni masalah mikro dan masalah makro. Masalah mikro merupakan masalah yang ditimbulkan dalam komponen dalam pendidikan itu sendiri sebagai suatu sistem, seperti masalah kurikulum. Sedangkan masalah makro, merupakan masalah yang ditimbulkan dari dalam pendidikan itu sebagai suatu sistem dengan sistem lainnya yang lebih luas mencakup seluruh kehidupan manusia, seperti tidak meratanya penyelenggaraan pendidikan di setiap daerah. Begitupun dengan Indonesia, pendidikan di Indonesia sampai saat ini masih dihadapi dengan berbagai permasalahan (Febriyanti, 2022). Permasalahan itu menjadi penyebab utama dalam rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia (Ahmadah, Setiawan, & Ardianti, 2020). Menurut hasil survei mengenai sistem pendidikan menengah di dunia pada tahun 2018 yang dikeluarkan oleh PISA (*Programme for International Student Assesment*) pada tahun 2019 lalu (Kurniawati, 2022) Indonesia menempati posisi yang rendah yakni ke-74 dari 79 negara lainnya dalam survei. Dengan kata lain, Indonesia berada di posisi ke-6 terendah dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Hal ini merupakan kondisi yang sangatlah memprihatinkan. Tentu sangat disayangkan, dengan sumber daya manusia (SDM) yang cukup banyak, seharusnya pendidikan bisa meningkatkan kualitas SDM Indonesia namun nyatanya tidak seperti itu (Yunita & Supriatna, 2021).

Dengan kondisi kualitas pendidikan Indonesia yang terbelah sangat kurang dibandingkan negara-negara lain di dunia, banyak yang menjadi faktor penghambat kemajuan pendidikan di Indonesia. Menurut Kurniawan (Kurniawati, 2022) faktor yang menjadi penentu keberhasilan suatu sistem pendidikan juga bisa dikarenakan oleh peserta didiknya, peran seorang guru, kondisi ekonomi, sarana dan prasarana, lingkungan, serta masih banyak faktor yang lainnya. Selain faktor-faktor tersebut, permasalahan lain yang turut memengaruhi kualitas pendidikan di Indonesia adalah penggunaan media pembelajaran, khususnya di sekolah dasar (Hidayati, 2018). Media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih cenderung bersifat konvensional dan kurang variatif, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan berdampak pada rendahnya motivasi serta pemahaman peserta didik. Padahal, media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi, menumbuhkan minat belajar, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan (Denpykora, Reffiane, & Huda, 2021). Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis berupaya memberikan solusi melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, khususnya pada mata pelajaran matematika (Muswaroh, 2018).

Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya (Sirait, Panjaitan, & Thesalonika, 2023). Matematika terbagi dalam tiga bagian besar yaitu aljabar, analisis dan geometri. Tetapi ada pendapat yang mengatakan bahwa matematika terbagi menjadi empat bagian yaitu aritmatika, aljabar, geometris dan analisis dengan aritmatika mencakup teori bilangan dan statistika. Matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris. Kemudian pengalaman itu diproses di dalam dunia rasio, diolah secara analisis dengan penalaran di dalam struktur kognitif sehingga sampai terbentuk konsep-konsep matematika supaya konsep-konsep matematika yang terbentuk itu mudah dipahami oleh orang lain dan dapat dimanipulasi secara tepat, maka digunakan bahasa matematika atau notasi matematika yang bernilai global (*universal*). Konsep matematika didapat karena proses berpikir, karena itu logika adalah dasar terbentuknya matematika (Suwandi, 2018)

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan penulis Kamis, 22 Januari 2026 di SD Negeri 091263 Pematangsiantar, ditemukan bahwa masih banyak siswa dengan hasil belajar yang tergolong rendah (Ardiyanti, Ismaya, & Setiawan, 2021). Pada mata pelajaran Matematika, ditemukan permasalahan berupa rendahnya minat siswa dalam menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Pada saat guru mengajukan pertanyaan, sebagian besar siswa menunjukkan sikap kurang antusias, cenderung diam, bengong, dan tampak bingung. Situasi pembelajaran tersebut tidak mendorong siswa untuk berusaha mencari jawaban atas pertanyaan yang diajukan, sehingga interaksi antara guru dan siswa berjalan kurang optimal (Rifai & Prihatnani, 2020). Kondisi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif. Kurangnya ketertarikan dan motivasi siswa dalam menjawab pertanyaan berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Akibatnya, hasil belajar

Matematika yang diperoleh siswa cenderung kurang memuaskan (Syafitri, Amir, & Elvinawati, 2019).

Berdasarkan rekapitulasi nilai Matematika kelas VI yang diperoleh dari wali kelas melalui kegiatan observasi yang dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2026, dari 20 siswa terdapat 7 siswa (35%) yang mencapai KKTP dan 13 siswa (65%) yang belum mencapai KKTP. Sekolah tempat penelitian ini telah menerapkan Kurikulum Merdeka, sehingga acuan ketuntasan belajar menggunakan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) (Londa, Mete, & Sadipun, 2018). Data individual tidak ditampilkan karena pertimbangan privasi, namun data persentase ketuntasan diperoleh secara resmi dari wali kelas sebagai sumber data penelitian yang telah ditampilkan di lampiran. Selain itu, nilai rata-rata kelas masih berada di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 70, sehingga menunjukkan bahwa secara umum hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan (Setiana, Rahayu, & , 2019). Rendahnya hasil belajar siswa tersebut dapat terjadi dikarenakan media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang bervariasi yang membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa sulit dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Hal tersebut mengindikasikan perlunya inovasi dalam pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan partisipasi aktif, serta menumbuhkan minat belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menerapkan sebuah media pembelajaran yaitu media *Puzzle*. *Puzzle* merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, dimainkan dengan cara membongkar pasangan kepingan *puzzle* (Bahar & Risnawati, 2019). Media *puzzle* adalah media permainan yang terdiri dari potongan gambar, kotak-kotak, huruf, dan angka yang membentuk pola tertentu sehingga siswa ada keinginan menyelesaikan permainan secara cepat dan tepat (Nurpratiwiningsih & Mumpuni, 2019). Bermain *puzzle* merupakan hal yang sangat menarik yang membutuhkan kesabaran dalam merangsang anak untuk berpikir dan berimajinasi untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* sehingga menjadi bentuk yang utuh. Dalam menyusun *puzzle* peserta didik harus memahami materi yang sudah diberikan agar dapat menjawab pertanyaan yang ada dan konsentrasi dalam mengikuti permainan (Karunia, 2022).

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti “Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VI di SD Negeri 091263 Karang Sari”

## 2. METODE

Metode penelitian Steven Dukeshire & Jennifer Rhurlow (Pali, 2000) mengemukakan bahwa “research is the systematic collection and presentation of information”. Penelitian merupakan cara sistematis untuk mengumpulkan suatu data dan mempresentasikan hasilnya. Jenis penelitian yang digunakan yakni kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Eksperimen ialah pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengeksplorasi pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap variabel lainnya dalam kondisi yang terkontrol Sugiyono (Zulfa, Nuroso, & Reffiane, 2020) Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian filosofis yang digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data

menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data kuantitatif/statistik. Menurut Hardani (Amalia & Napitupulu, 2022b) penelitian kuantitatif merupakan penelitian ilmiah yang terstruktur terhadap fenomena serta hubungannya. Ada beberapa definisi metode penelitian kuantitatif, di antaranya adalah: Menurut Priyono (Sahir, 2021), metode penelitian kuantitatif merupakan pemikiran ilmiah yang di dalamnya terdapat proses pembentukan ide dan gagasan diberlakukan secara ketat dengan memakai prinsip nomotetik dan menggunakan pola deduktif.

Rencana penelitian ini akan menggunakan One Group Pretest-Posttest Design. Metode One Group Pretest Posttest Design adalah metode yang digunakan untuk melakukan penelitian dengan menganalisis produk (one group desain). Penggunaan metode ini akan dilakukan tiga tahap. Pada tahap pertama peneliti akan melakukan pretest (tes awal) kepada responden untuk menguji sejauh mana kemampuan awal yang diketahui oleh partisipan. Selanjutnya, partisipan akan diberikan perlakuan yaitu mengikuti proses pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran Puzzle tahap yang kedua yakni melakukan proses pembelajaran dengan penerapan media pembelajaran Puzzle, pada tahap terakhir diberikan Posttest (tes akhir) untuk mengetahui hasil atau tingkat pengaruh pemahaman partisipan setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan media Puzzle tersebut (Febriyanti & Mayarni, 2022).

Pada tahap awal diberikan pretest (O1) kepada peserta didik untuk mengukur variabel terikat yaitu dengan mengetahui hasil belajar awal pada materi Lingkaran, khususnya pada topik "Menghitung Luas Lingkaran" sebelum diberikan perlakuan. Lalu memberikan perlakuan kepada kelas yang menjadi subjek penelitian dengan menerapkan media pembelajaran puzzle (X) dalam proses pembelajaran. Kemudian memberikan posttest (O2) kepada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar setelah perlakuan diberikan (Faridl, 2024). Hasil dari pengaruh perlakuan yang diberikan dapat dilihat dari perbedaan yang diperoleh melalui O1 dan O2.

Penelitian ini akan dilakukan di kelas VI SD Negeri 091263 Karang Sari, Kecamatan Gunung Maligas, Kabupaten Simalungun, Sumatera Utara. Sekolah ini berada di wilayah pinggiran Kota Pematangsiantar, tepatnya masuk dalam administrasi Kabupaten Simalungun, dengan NPSN 10259627.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026, tepatnya pada bulan Maret tahun 2026. Pemilihan waktu tersebut disesuaikan dengan jadwal kegiatan pembelajaran di sekolah agar proses penelitian dapat berjalan secara optimal tanpa mengganggu aktivitas belajar mengajar. Selain itu, waktu pelaksanaan penelitian juga disesuaikan dengan kesiapan peserta didik serta pihak sekolah dalam mendukung kelancaran pengambilan data penelitian.

Menurut Sudjarwo & Basrowi (Creswell, 2002) populasi adalah keseluruhan subjek atau objek yang menjadi sasaran penelitian. Secara definitif, populasi diartikan sebagai suatu kelompok manusia, binatang, rumah, buah-buahan, dan semacamnya yang paling sedikit memiliki karakteristik atau ciri tertentu yang sama. Populasi menurut Sugiyono (Creswell, 2002) juga dapat dikatakan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari

dan kemudian ditarik kesimpulannya. Maka dapat diartikan bahwa populasi adalah jumlah keseluruhan dari unit analisis yang ciri-cirinya dapat diduga dan paling sedikit mempunyai sifat yang kurang lebih sama. Untuk itu, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri No. 091263 Karang Sari (Manuarti, 2021).

Menurut Cresswell (2022) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel bisa dikatakan pula sebagai bagian atau wakil dari populasi yang memiliki karakteristik populasi secara keseluruhan. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Pemilihan sampel tidak dilakukan secara acak, melainkan didasarkan pada kondisi dan kebijakan yang berlaku di sekolah. Di SD Negeri 091263 Karang Sari terdapat dua rombongan belajar kelas VI, yaitu kelas VI A dan VI B. Namun, pada saat penelitian dilaksanakan, siswa kelas VI sedang berada pada fase pembelajaran yang lebih intensif dalam rangka persiapan menghadapi ujian, sehingga tidak semua kelas dapat diberikan perlakuan penelitian secara bebas. Berdasarkan pertimbangan tersebut, serta rekomendasi dari pihak sekolah, dipilih kelas VI A sebagai sampel penelitian karena dinilai lebih memungkinkan untuk dilaksanakan penelitian tanpa mengganggu proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan demikian, sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI A SD Negeri 091263 Karang Sari yang berjumlah 20 orang (Gunawan, Dewi, & Nugraha, 2023).

Teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian. Setiap penelitian memerlukan proses pengumpulan data yang dilakukan secara sistematis dan jelas agar data yang diperoleh sesuai dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu, terdapat berbagai teknik yang dapat digunakan dalam mengumpulkan data

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 091263 Karang Sari yang berlokasi di Kecamatan Gunung Maligas, Kabupaten Simalungun, Sumatera Utara. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VI dengan jumlah sebanyak 20 siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan pre-experimental design, yaitu suatu desain penelitian yang hanya melibatkan satu kelompok tanpa adanya kelompok pembandingan, namun tetap memungkinkan peneliti untuk melihat perubahan sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Sebelum pelaksanaan penelitian utama, instrumen berupa soal tes terlebih dahulu diuji untuk mengetahui kelayakannya, yang meliputi uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Uji coba instrumen tersebut dilakukan di SD Negeri 097806 Karang Sari dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 siswa yang memiliki karakteristik serupa dengan subjek penelitian. Hasil uji coba ini digunakan untuk menentukan butir soal yang layak digunakan dalam penelitian. Setelah diperoleh instrumen yang valid dan reliabel, penelitian dilanjutkan di kelas VI SD Negeri 091263 Karang Sari. Tahap awal pelaksanaan penelitian dimulai dengan pemberian pre-test, yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media Puzzle, yang

dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar serta membantu mereka memahami materi secara lebih konkret dan menyenangkan (Hastuti, 2017).

Setelah proses pembelajaran selesai, siswa kemudian diberikan post-test. Pemberian post-test ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah menerima perlakuan. Dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test, peneliti dapat mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Puzzle dalam proses pembelajaran. Melalui desain penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai pengaruh penggunaan media Puzzle terhadap peningkatan hasil belajare siswa kelas VI di SD Negeri 091263 Karang Sari.

### Hasil Uji Instrumen

Penelitian ini melakukan uji coba terhadap instrumen di SD Negeri 097806 Karang Sari, Kecamatan Gunung Maligas, Sumatera Utara. Uji coba instrumen ini bertujuan untuk memastikan bahwa soal-soal yang digunakan dalam penelitian memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan dalam pengambilan data. Melalui uji coba tersebut, peneliti menganalisis beberapa aspek penting dari instrumen, yaitu validitas untuk mengetahui sejauh mana soal mampu mengukur apa yang seharusnya apa yang diukur, reliabilitas untuk melihat konsistensi hasil pengukuran, tingkat kesukaran untuk mengelompokkan soal ke dalam kategori mudah, sedang, atau sukar, serta daya pembeda untuk mengetahui kemampuan soal dalam membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dan rendah. Hasil dari uji coba instrumen ini selanjutnya dijadikan sebagai dasar dalam menentukan butir-butir soal yang layak digunakan dalam penelitian sehingga instrumen yang digunakan benar-benar mampu menghasilkan data yang akurat, objektif, dan dapat dipercaya (Chika Pratama, 2019).

Uji validitas merupakan suatu ukuran yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana suatu instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dengan kata lain, validitas menunjukkan tingkat ketepatan dan keakuratan instrumen dalam mengungkap data yang diteliti. Pada penelitian ini, pengujian validitas instrumen dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 24. Kriteria yang digunakan untuk menentukan valid atau tidaknya suatu butir soal adalah dengan membandingkan nilai rhitung dengan rtabel pada taraf signifikansi 5% (0,05). Suatu butir soal dinyatakan valid apabila rhitung lebih besar atau sama dengan rtabel ( $\text{rhitung} \geq \text{rtabel}$ ). Sebaliknya, jika nilai rhitung lebih kecil dari rtabel, maka butir soal tersebut dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan uji dapat disimpulkan bahwa dari 15 butir soal yang diuji, terdapat 9 butir soal yang valid, yaitu nomor 2, 4, 5, 8, 9, 11, 12, 14 dan 15. Sedangkan 6 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid yaitu nomor 1, 3, 6, 7, 10 dan 13. Selanjutnya, dari butir soal yang valid tersebut terdapat perbedaan tingkat signifikansi. Soal nomor 4, 9, 12, dan 15 berada pada taraf signifikansi 0.05 (\*), sedangkan soal 2, 5, 8, 11, dan 14 berada pada taraf signifikansi 0.01 (\*\*). Berdasarkan hal tersebut peneliti memilih butir soal dengan signifikansi 0.01 (\*\*) untuk digunakan dalam penelitian, karena memiliki tingkat kevalid-an yang lebih tinggi.

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0.901. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen tersebut konsisten dan dapat dipercaya sebagai alat pengumpulan data. Dengan demikian, soal-soal yang digunakan sudah layak untuk digunakan dalam penelitian. Untuk informasi yang lebih rinci, hasil analisis reliabilitas ini dapat dilihat pada bagian lampiran.

Analisis tingkat kesukaran soal merupakan suatu kegiatan untuk mengetahui sejauh mana suatu butir soal dapat dijawab dengan benar oleh peserta didik. Melalui analisis ini, setiap butir soal dapat diklasifikasikan ke dalam kategori mudah, sehingga peneliti dapat menilai kualitas soal yang digunakan dalam penelitian. Pada penelitian ini, tingkat kesukaran soal dianalisis dengan bantuan aplikasi SPSS 24, yaitu dengan menggunakan nilai mean dari setiap butir soal yang kemudian dibagi dengan skor maksimum. Hasil perhitungan tersebut menghasilkan indeks tingkat kesukaran yang selanjutnya digunakan untuk menentukan kategori masing-masing soal.

Hasil dari uji daya pembeda kemudian diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, yaitu buruk, cukup, baik, dan sangat baik, berdasarkan nilai indeks daya pembeda yang diperoleh. Dengan adanya klasifikasi ini, peneliti dapat menentukan butir soal mana yang layak digunakan dan mana yang perlu diperbaiki atau dibuang.

Berdasarkan uji dapat diketahui bahwa tes yang digunakan untuk mengukur kemampuan siswa memiliki variasi daya pembeda pada setiap butir soal. Dari 15 butir soal yang dianalisis, terdapat 4 butir soal yang termasuk dalam kategori baik, yaitu nomor 2, 5, 8, dan 11. Selain itu, terdapat 5 butir soal yang berada pada kategori cukup, yaitu nomor 4, 9, 12, 14, dan 15. Sementara itu, terdapat 6 butir soal yang termasuk dalam kategori buruk atau perlu dibuang, yaitu nomor 1, 3, 6, 7, 10, dan 13, karena kurang mampu membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dan rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tidak semua butir soal memiliki kualitas yang baik, sehingga peneliti perlu mempertimbangkan untuk menggunakan soal dengan kategori baik dan cukup, serta tidak menggunakan soal yang berkategori buruk dalam penelitian selanjutnya.

### **Data Hasil Belajar Siswa**

Pada bagian ini disajikan data mengenai hasil belajar siswa yang diperoleh dari pelaksanaan pretest dan posttest. Data tersebut digunakan untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya perbandingan antara hasil pretest dan posttest, peneliti dapat melihat adanya peningkatan hasil belajar yang terjadi pada siswa. Adapun data yang disajikan merupakan hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri 091263 Karang Sari, Kecamatan Gunung Maligas, Kabupaten Simalungun, Provinsi Sumatera Utara. Data ini menjadi dasar dalam menganalisis pengaruh perlakuan yang diberikan selama proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

## Hasil Belajar Pre-test Dan Post-test

Penilaian hasil belajar siswa dalam penelitian ini didasarkan pada KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), yaitu siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai  $\geq 70$ . Ketentuan ini digunakan sebagai acuan untuk menentukan apakah siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Adapun data hasil belajar siswa yang disajikan merupakan hasil sebelum dan sesudah diberikan perlakuan, yaitu melalui pre-test (sebelum pembelajaran) dan post-test (setelah pembelajaran). Perbandingan kedua data tersebut digunakan untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa pada saat pelaksanaan pre-test tidak terdapat siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sehingga jumlah siswa yang tuntas sebanyak 0 orang, sedangkan seluruh siswa yaitu 20 orang dinyatakan tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan masih tergolong rendah. Setelah diberikan perlakuan pembelajaran, hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa. Jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 15 orang, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 5 orang. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Selain itu, nilai rata-rata pre-test sebesar 53,6 mengalami peningkatan menjadi 72,55 pada post-test, dengan selisih peningkatan sebesar 18,95.

## Teknik Analisis Data

### Uji Normalitas

Setelah pelaksanaan pretest dan posttest di kelas VI SD Negeri 0912 63 Karangsari, langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini digunakan uji Shapiro-Wilk. Adapun dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data berdistribusi normal.
- Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Berikut disajikan hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* siswa kelas VI SD Negeri 091263 Karang Sari.

**Tabel 1. Uji Normalitas Data *Pre-test* dan *Post-test***

|                 | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|-----------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|                 | ic                              | df | Sig.  | ic           | df | Sig. |
| <b>Pretest</b>  | .097                            | 20 | .200* | .959         | 20 | .531 |
| <b>Posttest</b> | .093                            | 20 | .200* | .986         | 20 | .988 |

( Sumber : IBM SPSS Statistic 24)

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi pada uji *Shapiro-Wilk* untuk data *pre-test* sebesar 0,531. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pre-test* berdistribusi normal. Selanjutnya, nilai signifikansi pada data *post-test* sebesar 0,988. Nilai tersebut juga lebih besar dari 0,05, sehingga data *post-test* berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test* berdistribusi normal, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap uji berikutnya.

### Uji Hipotesis ( Uji t )

Setelah dilakukan uji normalitas dan diketahui bahwa data berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis menggunakan uji t. Uji ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran puzzle terhadap hasil belajar siswa. Uji t pada penelitian ini dilakukan terhadap data pretest dan posttest siswa kelas VI di SD Negeri 091263 Karang Sari. Berikut disajikan hasil uji t yang telah dilakukan:

**Tabel 2. Hasil Uji t**

|                                             | Paired Differences |                |            |            |            |         |    | Sig. (2-tailed) |    |
|---------------------------------------------|--------------------|----------------|------------|------------|------------|---------|----|-----------------|----|
|                                             | Mean               | Std. Deviation | Std. Error | 95%        | Confidence |         | t  |                 | df |
|                                             |                    |                |            | Interval   | of the     |         |    |                 |    |
|                                             |                    |                |            | Difference | Lower      | Upper   |    |                 |    |
| Pair 1<br>Nilai Pre-Test<br>Nilai Post-Test | -18.950            | 2.743          | .613       | -20.234    | -17.666    | -30.896 | 19 | .000            |    |

Berdasarkan tabel diperoleh nilai sebesar -30,896 dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Puzzle terhadap hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri 091263 Karangsari.

### Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Puzzle terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI di SD Negeri 091263 Karangsari, Kecamatan Gunung Maligas, Kabupaten Simalungun, Sumatera Utara. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 20 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian soal esai sebanyak lima soal yang digunakan pada *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan sebelum penggunaan media Puzzle, sedangkan *post-test* diberikan setelah pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui *desain one group pretest-posttest*. Sebelum digunakan, soal terlebih dahulu diuji kevalid-annya di SD Negeri 097806 Karang Sari. Soal yang dinyatakan valid kemudian digunakan dalam pelaksanaan *pre-test* dan *post-test*. Tes diberikan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah penggunaan media Puzzle untuk melihat perubahan hasil belajar siswa (Maulidah & Aslam, 2021).

Selanjutnya, peneliti melakukan analisis data terhadap nilai *pre-test* dan *post-test*. Diperoleh rata-rata nilai *pre-test* sebesar 53,6 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 58. Setelah penggunaan media pembelajaran Puzzle, rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi 72,55 dengan nilai terendah 63 dan nilai tertinggi 78. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran Puzzle terhadap hasil belajar, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan (*paired sample t-test*). Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh nilai sebesar 30,896. Nilai tersebut lebih besar dari sebesar 1,701 pada taraf signifikansi 5%, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima (Nurwita, 2019). Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa penggunaan media Puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Perlu diketahui bahwa dalam uji  $t$  berpasangan, derajat kebebasan ( $df$ ) dihitung dengan rumus . Dengan jumlah siswa 20 orang, maka diperoleh  $df$  sebesar 19. Nilai sebesar 1,701 diperoleh dari tabel distribusi  $t$  pada taraf signifikansi 5% dengan  $df$  tersebut (Darmawan, Reffiane, & Baedowi, 2019). Hal ini berbeda dengan uji  $t$  dua sampel bebas yang menggunakan rumus , karena membandingkan dua kelompok yang berbeda (Noviati, 2017). Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas VI di SD Negeri 091263 Karang Sari.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan pada siswa kelas VI SD Negeri 091263 Karangsari, Kecamatan Gunung Maligas, Kabupaten Simalungun, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media Puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Hal ini dibuktikan dari hasil *pre-test* yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih rendah dengan rata-rata nilai 53,6 dan seluruh siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Puzzle, terjadi peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan pada *post-test* dengan rata-rata nilai menjadi 72,55, serta jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 15 dari 20 siswa. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan uji  $t$  berpasangan menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  sebesar 30,896 dengan signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 dan  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$  ( $30,896 > 1,701$ ), maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya, penggunaan media Puzzle memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, media Puzzle terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika di kelas VI SD Negeri 091263 Karang Sari karena mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat terus mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik seperti media puzzle dalam proses pembelajaran. Dukungan tersebut dapat berupa penyediaan fasilitas, media pembelajaran, serta dorongan kepada guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih kreatif, sehingga kualitas pembelajaran di sekolah dapat terus meningkat.

### 2. Bagi Guru

Guru diharapkan lebih aktif dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan siswa. Penggunaan media puzzle dapat dijadikan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan, minat belajar, serta pemahaman siswa terhadap materi Matematika.

### 3. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan dapat terus mengembangkan kemampuan dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran yang lebih variatif. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi pengalaman berharga untuk memperbaiki dan menyempurnakan penelitian selanjutnya, khususnya dalam bidang media pembelajaran di sekolah dasar.

### 4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan media puzzle pada materi atau mata pelajaran lain, serta pada desain penelitian yang berbeda. Hal ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media puzzle secara lebih luas dan mendalam, sehingga hasil penelitian dapat memberikan kontribusi yang lebih besar dalam dunia pendidikan.

## REFERENSI

- Ahmadah, S. N. W., Setiawan, D., & Ardianti, S. D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Melalui Model Think Pair Share Berbantuan Media Puzzle. *Edubasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 52–60. <https://doi.org/10.17509/Ebj.V2i1.27010>
- Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022a). Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas Iv Sd 101899 Lubuk Pakam. *Eduglobal: Jurnal Penelitian ...*, 01(20), 120–130.
- Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022b). Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas Iv Sd 101899 Lubuk Pakam. *Eduglobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 120–130.
- Ardiyanti, H., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Penerapan Model Stad (Student Team Achievement Division) Berbantuan Media Puzzle. *Wasis: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 29–33. <https://doi.org/10.24176/Wasis.V2i1.5191>
- Astutik, L. S., Agustin, U. L., & Suwandayani, B. I. (2020). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (Jp2sd)*, 8(1), 79–87. Retrieved From <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/83227>
- Bahar, B., & Risnawati, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iii Sd Di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 77. <https://doi.org/10.26858/publikan.V9i1.8446>
- Chika Pratama, B. (2019). Model Pembelajaran Two Stay Two Stray Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(2), 84. <https://doi.org/10.23887/jppp.V3i2.17382>
- Darmawan, L. A., Reffiane, F., & Baedowi, S. (2019). Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 14. <https://doi.org/10.23887/jppp.V3i1.17095>
- Denpykora, D., Reffiane, F., & Huda, C. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Berbantu Media Puzzle Materi Jenis-Jenis Ekosistem Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *International Journal Of Elementary Education*,

- 2(4), 290. <https://doi.org/10.23887/Ijee.V2i4.16107>
- Faridl, F. (2024). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Strategi Know Want Learning Dengan Media Puzzle Pada Kelas 2 Di Sd Negeri Banyurojo 3 Mertoyudan Magelang. *Pelaporan Bkd Ikip Pgri Wates*, 2(2).
- Febriyanti, E. (2022). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Pendahuluan*. 10(4), 816–832.
- Febriyanti, E., & Mayarni, M. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal Of Science Education)*, 10(4), 816–832. <https://doi.org/10.24815/Jpsi.V10i4.26281>
- Gunawan, R., Dewi, R., & Nugraha, R. A. (2023). Meningkatkan Minat Baca Siswa Menggunakan Strategi Know Want Learned (Kwl) Dengan Media Puzzle Huruf Kelas 1 Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sdn I Wantisari Kabupaten Lebak. *Krakatau (Indonesian Of Multidisciplinary Journals)*, 1(1), 197–203.
- Hastuti, W. (2017). *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Ipa Konsep Daur Hidup Makhluk Hidup Murid Kelas Iv Sdn Nomor 25 Panaikang Kecamatan Bisappu Kabupaten Bantaeng*. Muhammadiyah University Makassar.
- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Sdn Kemangsen Ii Krian. *Indonesian Journal Of Islamic Education Studies (Ijies)*, 1(1), 61–88. <https://doi.org/10.33367/Ijies.V1i1.519>
- Karunia, P. (2022). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Subtema Tugasku Sehari-Hari Di Rumah Di Kelas Ii Sd Negeri 2 Banda Aceh. *Jurnal Edukasi El-Ibtida'i Sophia*, 1(1), 23–30.
- Londa, A. H., Mete, Y. Y., & Sadipun, B. (2018). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa. *Journal Of Elementary School (Joes)*, 1(2), 113–120. <https://doi.org/10.31539/Joes.V1i2.359>
- Manuarti, N. K. S. A. (2021). Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur Dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 129–134.
- Maulidah, A. N., & Aslam, A. A. (2021). Penggunaan Media Puzzle Secara Daring Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Sd. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 282.
- Muswaroh, S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas V Sdn Soge Kandanghaur Indramayu. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(2), 674. <https://doi.org/10.26740/Jrpd.V4n2.P674-685>
- Noviati, P. R. (2017). Penerapan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Iii Sdn 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/10.29313/Ga.V1i1.2686>
- Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar

- Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 1(01), 1–6. <https://doi.org/10.46772/Kontekstual.V1i01.52>
- Nurwita, S. (2019). Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Di Paud Aiza Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(2), 803–810. <https://doi.org/10.31004/Jptam.V2i4.285>
- Rifai, M., & Prihatnani, E. (2020). Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembuktian Teorema Pythagoras. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 41–60. <https://doi.org/10.31941/Delta.V8i1.953>
- Setiana, F., Rahayu, T. S., & W. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Karya Pendidikan Matematika*, 6(1), 8. <https://doi.org/10.26714/Jkpm.6.1.2019.8-14>
- Sirait, F. N. S., Panjaitan, M. B., & Thesalonika, E. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 17–40.
- Suwandi, W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (Stad) Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 1(2), 186–193. <https://doi.org/10.23887/Jippg.V1i2.16399>
- Syafitri, A., Amir, H., & Elvinawati, E. (2019). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah. *Alotrop*, 3(2). <https://doi.org/10.33369/Atp.V3i2.9911>
- Syifa, M. M., & Supriatna, E. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle (Teka Teki Silang) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Vi Di Sdn Serang 7. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 41–48.
- Umi, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Melalui Kartu Angka. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–17. <https://doi.org/10.24042/Ajipaud.V1i1.2998>
- Widyatmoko, H. (2019). The Development Of Educational Puzzle Game Based On The Local Wisdom Using Flash Media To Educate The Students' characteristic Of Primary School. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2).
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 1999–2006.
- Zulfa, E., Nuroso, H., & Reffiane, F. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Terpadu Tipe Sequenced Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 18. <https://doi.org/10.23887/Jppp.V4i1.24938>