

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* BANGUN DATAR
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA SISWA KELAS IV**

¹Mega Yuni Ariyanti, ²Eva Luthfi Fakhru Ahsani
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Kudus, Indonesia
Email Korespondensi: evaluthfi@iainkudus.ac.id

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui terdapatnya peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran *puzzle* bangun datar pada mata pelajaran matematika kelas IV SD 5 Pasuruhan Lor. Jenis penelitian yang dipakai yaitu penelitian kuantitatif *pre-experimental designs (non designs)*, dengan tipe *one-group pretest-postes*. Penelitian ini dilakukan selama tiga pertemuan. Teknik pengumpulan data berupa observasi buat mengetahui aktivitas siswa dan guru pada pelaksanaan proses belajar, tes (sebelum dan sesudah) penerapan media *puzzle* bangun datar untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi, sedangkan dokumentasi pengumpulan data yang relevansi pada penelitian. Terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle* bangun datar pada pelajaran matematika siswa kelas IV SD 5 Pasuruhan Lor, yang berjumlah 21 siswa. Hasil *pretest* sebesar 23,8%, dan hasil *posttest* 85,71%. Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle* bangun datar pada mata pelajaran matematika ditunjukkan pada analisis uji hipotesis yaitu perhitungan yang diperoleh $t_{hitung} 7,236 > t_{tabel} 2,085$, maka (H_a) diterima dan (H_o) tidak diterima.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Puzzle* bangun datar, Hasil Belajar, Mata Pelajaran Matematika.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine whether there was an increase in student learning outcomes by applying puzzle learning media to math class IV SD 5 Pasuruhan Lor. The type of research used is quantitative pre-experimental design (non-design), with the type of one-group pretest-posttest. This research was conducted for three meetings. The data collection technique is in the form of observation to find out the activities of students and teachers in the implementation of the learning process, tests (before and after) the application of puzzle media to find out the increase in students' understanding of the material, while collecting data that is relevant to research. There is an increase in learning outcomes by using Puzzle learning media in mathematics lessons for fourth grade students at SD 5 Pasuruan Lor, totaling 21 students. The pretest results were 23.8%, and the posttest results were 85.71%. Increasing learning outcomes using puzzle learning media in mathematics is shown in the analysis of hypothesis testing, namely the calculation obtained $t_{count} 7.236 > [t]_{table} 2.085$, then (H_a) is accepted and (H_o) is not accepted.

Keywords: Learning Media, Flat Puzzles, Learning Outcomes, Mathematics Subjects

Matematika adalah pelajaran pada pendidikan jenjang Sekolah Dasar, SMP, SMA serta perguruan tinggi. Matematika pada tingkatan pendidikan dasar agar siswa dapat menyelesaikan di lingkungan sekitar. Pembelajaran matematika sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik yang meliputi proses berpikir, teknologi dan perilaku (Ariani & Kenedi, 2018). Mata pelajaran matematika tidak hanya penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Materi pelajaran matematika tingkat Sekolah Dasar yaitu materi aritmatika, aljabar dan geometri. Pembelajaran matematika siswa harus mampu untuk menemukan permasalahan dengan dirinya sendiri pada kegiatan pembelajaran. Pada pembelajaran matematika guru perlu memberi penjelasan yang rinci, mencontohkan, dan memberi penguatan pada siswa tidak sekedar untuk menghafal saja. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar biasanya menggunakan matematika konkret dan semikonkret agar siswa mudah memahaminya (Isrok'atul, 2018). Pembelajaran matematika pada siswa SD yang baik dan berkualitas akan ikut memberi andil dalam memaksimalkan potensi kognitif bagi siswa (Anwar, 2012).

TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*), dikembangkan Asosiasi Internasional buat penilaian prestasi pendidikan IEA (*International Energy Agency*) Negara yang diperbolehkan untuk ikut dalam perlombaan TIMSS ini adalah yang memiliki prestasi pendidikan yang

baik. Pengukuran dasar TIMSS Matematika dan sains terdiri berasal 2 ranah, yaitu ranah isi serta ranah kognitif. Ranah isi, Matematika yang berbentuk bilangan, aljabar, geometri, data, peluang serta ranah isi sains mencakup materi hayati, kimia serta ekamatra, sedangkan domain kognitif, yaitu tentang pengetahuan, penerapan, dan penalaran. TIMSS (*Trends in International Mathematics and Science Study*), Pengukuran kemajuan atau mengukur prestasi matematika & sains pada siswa. TIMSS diselenggarakan satu kali dalam 4 tahun. Dari beberapa negara Indonesia merupakan salah satu yang mengikuti perlombaan TIMSS. Indonesia pernah mendapatkan peringkat 13 dari belakang tahun 2011, tahun 2015 Indonesia mendapat peringkat 5 dari belakang dan TIMSS tahun 2019 diadakan pada bulan Maret - Juli 2019 siswa kelas V yang akan berpartisipasi. TIMSS tahun 2019 adalah penilaian yang ketujuh, memberikan tren selama 24 tahun. TIMSS 2019 memulai transisi ke Assessmen, Negara-negara yang mengikuti TIMSS 2019 menggunakan berbasis elektronik atau kertas. Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan dilihat dari hasil TIMSS Negara Indonesia dari tahun-ketahun kejuaraannya masih rendah, maka Indonesia menentukan kebijakan untuk meningkatkan kemampuan belajar matematika dan sains menggunakan media pembelajaran (Hadi & Novaliyosi, 2019).

Berdasarkan wawancara secara langsung kepada guru kelas IV. Peneliti

mendapatkan informasi mengenai siswa kurang memahami dalam penempatan rumus antara keliling dan luas bangun datar, siswa belum paham mengenai soal cerita, dan siswa dalam mengerjakan soal merasa bimbang saat menentukan hasil dari beberapa satuan yang tercantum pada soal cerita mengenai bangun datar. Pada pembelajaran matematika guru kelas IV sudah berusaha menggunakan media dalam mengajar yaitu media papan tulis untuk menggambar bangun datar, dan membuat media bangun datar dengan menggunakan kertas asturo. Guru kelas IV belum bisa berinovasi membuat media lain, serta guru belum bisa mengembangkan media pembelajaran matematika materi bangun datar, karena kurangnya waktu untuk membuat media. guru juga tidak mampu mengembangkan media pembelajaran.

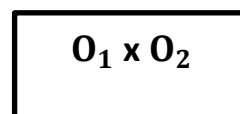
Media sangat penting dalam materi pembelajaran matematika. Guru harus bisa mengolah media sesimpel dan setrampil mungkin, untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Arsyad, 2014). Peneliti memiliki jalan keluar menggunakan media pembelajar yang berupa *puzzle* bangun datar dalam materi bangun datar. *Puzzle* yaitu permainan teka-teki atau bongkar pasang yang memiliki beragam jenis dan bisa dimainkan individu maupun berkelompok. Media *puzzle* merupakan alat peraga untuk membantu guru dalam proses pembelajaran (Elan & Feranis, 2017). Media *puzzle* digunakan saat pembelajaran matematika materi bangun datar kelas IV, untuk meningkatkan hasil belajar siswa, akan membantu siswa agar menangkap

materi yang jelaskan guru, agar aktif pada pelajaran. Media *puzzle* membantu guru pada saat menguraikan materi bangun datar matematika agar siswa mudah mahami materi dan siswa rajin ketika pembelajaran, serta hasil belajar siswa meningkat. Sesuai dengan penelitian (Hidayati, 2014) bahwa media *puzzle* terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, serta performansi guru.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan penerapan media pembelajaran *Puzzle* bangun datar pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD 5 Pasuruhan Lor, dan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD 5 Pasuruhan Lor.

METODE

Penelitian ini menerupakan jenis penelitian *field research* atau survey di lapangan, peneliti mensurvey secara langsung di sekolah dan menjalankan penelitian buat mengetahui apa yang sebenarnya terjadi dengan berbagai masalah tertentu. Jenis pendekatan yang di gunakan penelitian ini yaitu, penelitian *kuantitatif pre-experimental designs (non designs)*. Peneliti memilih memakai *pre-experimental designs (non designs)* yang berupa *one-group pretest-postes design* pada penelitian yang akan dilakkukan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



O_1 = skala *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = skala *posttest* (setelah diberi perlakuan)Pengaruh dari perlakuan terhadap hasil belajar siswa = $(O_1 - O_2)$ (Sugiyono, 2009). Data-data yang akan di teliti dengan kuantitatif pre-experimental designs (non designs), yaitu data tentang penerapan media pembelajaranan *puzzle* meningkatkan hasil belajar matematika murid kelas IV SD 5 Pasuruhan Lor.

Penelitian ini dilakukan di SD 5 Pasuruhan Lor Jati Kudus. Dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022. Dengan permasalahan Guru hanya menggunakan media papan tulis untuk menggambarkan dan menjelaskan materi bangun datar, siswa kurang mapu menulis satuan dengan benar, siswa belum bisa menjawab soal cerita yang berhubungan dengan luas daerah dan keliling bangun datar dalam pembelajaran matematika.

Populasi dalam penelitian ini, merupakan siswa kelas IV SD 5 Pasuruhan Lor sebanyak 21 siswa. Teknik sampel yang digunakan yaitu *nonprobability sampling*, yaitu *sampling* jenuh. *Nonprobability sampling* yaitu, teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. *Sampling* jenuh merupakan Teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (D. Sugiyono, 2013). Dalam peneltian ini, peneliti menggunakan sampel jenuh karena sampel yang diambil yaitu seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 21

siswa, 9 siswa laki-laki, & 12 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji reabilitias, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis statistik uji *independent sample t test*.

HASIL PENELITIAN

1. Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle* Bangun Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD 5 Pasuruhan Lor

Kegiatan penelitian serta pengambilan data dilakukan di Pasuruhan Lor Kecamatan Jati Kabupaten Kudus yaitu di SD Negeri 5 Pasuruhan Lor. Peelihan ini dilaksanakan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV pada matematika tahun pelajaran 2021/2022, yaitu melalui Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle* bangun datar. Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle* bangun datar ini diharapkan siswa mengalami kenaikan hasil belajarnya sesuai KKM yang ditentukan yaitu 70.

Guru sebelum melaksanakan pembelajaran mempersiapkan berbagai hal yang dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran yaitu, menyusun RPP, mempersiapkan Media Pembelajaran *Puzzle* bangun datar, soal pengujian, serta mempersiapkan materi.

Aktivitas pelajaran dilaksanakan 4 kali pertemuan, dan disusun sesuai rencana yang sudah dipersiapkan sebelumnya, dimulai tanggal 2-5 April

2022, dan masing-masing pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 pada pembelajaran. Adapun uraian kegiatan pembelajarannya yaitu:

Kegiatan pendahuluan, awal Kegiatan pembelajaran guru mengatakan salam, kemudian guru serta siswa dilanjutkan berdo'a awal pelajaran bersama, Guru dan siswa menyanyikan lagu Indonesia Raya, kemudian Guru dan siswa membaca sila-sila Pancasila, setelah itu Guru melakukan presensi, Guru menyampaikan materi bangun datar menggunakan media *puzzle* bangun datar, kemudian guru menyampaikan tujuan materi bangun datar dengan menggunakan alat pembelajaran *puzzle* bangun datar.

Kegiatan inti, tahap mengamati, Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok diskusi, setiap kelompok diberi 1 media *puzzle* bangun datar, siswa melakukan intruksi dari guru, Guru menjelaskan kepada siswa mengenai materi tentang jenis-jenis, ciri-ciri, keliling serta luas bangun datar, dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* bangun datar. Kemudian siswa mengamati penjelasan guru tentang jenis-jenis, ciri-ciri, luas, dan keliling bangun datar. Guru menyebutkan 1 jenis bangun datar dan siswa diminta untuk mengaplikasikannya, kemudian siswa dengan cepat melakukan sesuai intruksi guru untuk mengambil 1 bangun datar yang disebutkan guru, kegiatan tersebut diulangi selama 4 kali.

Tahap tanya jawab, menanyakan materi yang telah disampaikan oleh guru, siswa bertanya materi bangun

datar yang belum pahami, Guru menjawab pertanyaan dan memberikan contohnya kepada siswa, Guru memberikan kuis yang dituliskan dipapan tulis berupa soal mengenai materi yang sudah disampaikan, siswa aktif dan berlomba-lomba untuk mengerjakan soal tersebut.

Pada tahap menalar, Guru memberikan tugas yang dikerjakannya dengan kelompok diskusinya masing-masing yaitu, untuk membongkar pasang media *puzzle*, menggambar dan mendiskripsikan jenis, ciri-ciri, rumus luas, dan keliling bangun datar yang ada di media *puzzle* di kertas HVS, kemudian Siswa melakukan intruksi guru, Pada tahap mengkomunikasikan, siswa menyampaikan hasil dari diskusi kelompok pada teman-temannya mengenai bangun datar yang telah didiskripsikan. Guru mengarahkan presentasi siswa, Guru mengatakan siswa telah paham materi bangun datar. Kegiatan Penutup, pada akhir pembelajaran, Guru menyampaikan pesan-pesan mengenai materi yang akan disampaikan dan do'a penutup pelajaran.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada kegiatan pembelajaran Matematika menggunakan media *puzzle* bangun datar, menjadi lebih menarik perhatian siswa serta siswa menjadi lebih aktif untuk bertanya maupun memberikan pendapat dengan teman diskusinya. Pengelolaan pembelajaran melalui penerapan media inovatif (*puzzle*) memberikan pengalaman yang konkret kepada siswa (Andrijati, 2014).

Penggunaan media *puzzle* akan melatih anak untuk dapat melatih daya

ingat, belajar sambil bermain (Asri Devi, 2020). Siswa merasa semangat belajar dan tidak merasa bosan dalam pembelajaran, karena belajar sambil bermain menyusun keping-keping *puzzle* bangun datar yang sebelumnya acak-acakan menjadi satu kembali. Jenis media ini dapat menyenangkan peserta didik karena media ini mengajak peserta didik agar tidak diam saja melainkan bergerak aktif (Aroya, 2013). Media *puzzle* memudahkan siswa untuk memahami apa yang dimaksudkan oleh guru ketika menyampaikan materi pembelajaran (Kurnia et al., 2019).

Hal ini terlihat saat guru menyampaikan materi serta memberikan waktu pada siswa untuk bertanya mengenai materi yang sudah disampaikan guru, dengan semangat ingin bertanya tanpa merasa takut yaitu ada NH, RA, MI, dan HFR. Selaras dengan pendapat Chamidah, bahwa melalui penerapan media *puzzle* siswa menjadi lebih memperhatikan pelajaran, siswa lebih aktif, & siswa akan lebih mengingat materi yang disampaikan (Chamidah, 2014). Kemudian, dapat melatih siswa untuk berpikir matematis disaat diberikan soal di papan tulis untuk dikerjakan dengan semangat sampai berebut yaitu ada HFR, RA, KCC, DAA, dan MS. Melalui *puzzle*, siswa akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi utuh (Kasri, 2018). Sependapat dengan Bahar, Risnawati, bahwa dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa (Bahar & Risnawati, 2019). Media *puzzle* tersebut agar siswa dapat berfikir kritis dan kreatif sehingga dapat

menyusun *puzzle* tersebut menjadi satu bagian utuh (Chika Pratama, 2019).

2. Peningkatan Hasil Belajar dengan Media Pembelajaran *Puzzle* Bangun Datar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD 5 Pasuruhan Lor

Pencapaian hasil belajar merupakan nilai yang sangat menentukan prestasi bagi anak di sekolah (Na'im & Ahsani, 2021).

Peningkatan hasil belajar belajar dengan media pembelajaran *puzzle* bangun datar dilihat menggunakan tes berupa soal. Hasil analisis data akhir diperoleh bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen, sehingga untuk pengujian hipotesisnya dengan menggunakan statistik uji *independent sample t test*. Hasil analisis uji hipotesis yaitu data diolah pada pengujian hasil pretest dan posttest digunakan untuk membuktikan ada atau tidak ada pengaruh penerapan media pembelajaran *puzzle* bangun datar buat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD 5 Pasuruhan Lor, Jati, Kudus menunjukkan bahwa:

Tabel 4

Dapat disimpulkan bahwa terdapat

peningkatan pada hasil belajar kelas pretest & kelas posttest, karena

| Hasil Uji Hipotesis Paired Differences | | | | | | | | |
|--|---------|----------------|-----------------|---|---------|--------|----|-----------------|
| | | | | 5% Confidence Interval of the Differences | | t | Df | Sig. (2-tailed) |
| | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 pretest - posttest | -22,524 | 14,264 | 3,113 | -22,721 | -22,326 | -7,236 | 20 | .000 |

diperoleh $t_{hitung} 7,236 > t_{tabel} 2,085$.

Adapun hasilnya dijelaskan pada tabel & kriterianya berikut :

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, bahwa H_a diterima dan H_0 tidak diterima.
- b. apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_a tidak diterima dan H_0 diterima.

Berdasarkan hasil perhitungan yang terdapat pada uji hipotesis, bahwa nilai $t_{hitung} 7,236$ dan $t_{tabel} 2,085$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka (H_a) diterima dan (H_0) tidak diterima. Sehingga dinyatakan bahwa terdapat Peningkatan hasil belajar dengan memakai media *Puzzle* pada pelajaran matematika murid kelas IV SD 5 Pasuruhan Lor.

Berdasarkan hasil dari *pretest*, *posttest* dan uji hipotesis yang dihitung, maka dapat diambil kesimpulan, bahwa hasil belajar setelah menerapkan media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV sangat meningkat. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan penelitian I Wayana Widiana, dkk mengemukakan bahwa, Peningkatan hasil belajar di lihat dari hasil *pretest* 14 dan *posttest* 19,93, serta hasil hipotesis yang diperoleh $t_{hitung} 2,240 > t_{tabel} 2,055$. Berarti terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA (Widiana, 2019). Penggunaan media yang cocok bagi siswa dalam belajar bisa meningkatkan prestasi belajar (Inayah et al., 2021).

Sejalan dengan peneliti Leny Suryaning Astutik, dkk, bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media *Puzzle* terhadap hasil belajar aksara Jawa pada siswa kelas III

SDN Sukorejo 1 Blitar) (Astutik et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Yunita & Supriatna, 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media *puzzle* pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD 5 Pasuruhan Lor.

SIMPULAN

Penerapan media pembelajaran *Puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD 5 Pasuruhan Lor yaitu diaplikasikan guru dengan menjelaskan materi pelajaran matematika menggunakan media *puzzle*. Setelah itu siswa diajak untuk berdiskusi dan mempersentasikan hasil diskusinya. Hal ini menjadikan siswa merasa semangat, siswa sangat berantusias, siswa aktif, & siswa tertarik mengikuti pembelajaran dan pembelajaran menjadi menyenangkan, serta siswa tidak merasa bosan.

Terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle* pada pelajaran matematika siswa kelas IV SD 5 Pasuruhan Lor, ditunjukkan pada hasil *pretest* sebesar 23,8%, dan hasil *posttest* 85,71%. Peningkatan hasil belajar berdasarkan pada analisis uji hipotesis yaitu perhitungan yang diperoleh $t_{hitung} 7,236 > t_{tabel} 2,085$, maka (H_a) diterima dan (H_0) tidak diterima. Diartikan bahwa, terdapat peningkatan hasil belajar dengan menerapkan media

pembelajaran puzzle pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD 5 Pasuruhan Lor.

selanjutnya, dan dapat mengembangkannya menjadi lebih baik.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh penulis di lapangan, maka Penulis mau mengusulkan saran-saran yang berkaitan antaranya:

1. Bagi Guru

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, bahwa melalui penerapan media pembelajaran *puzzle* pada pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu alangkah baiknya guru melanjutkan menggunakan media pembelajaran *puzzle* khususnya pelajaran matematika dengan tujuan memaksimalkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Siswa kelas IV SD Negeri 5 Pasuruhan Lor harus memperhatikan kualitas hasil belajarnya khususnya pelajaran matematika, serta menambah semangat pada pembelajaran, siswa aktif dalam belajar kelompok. Bisa membuat dan memakai media lebih bagus, menarik & kreatif.

3. Bagi Sekolah

Bagi pihak sekolah alangkah baiknya menambahkan media untuk mendorong pembelajaran siswa, penyediaan media untuk membantu guru menyampaikan materi pelajaran, supaya belajar menjadi menyenangkan serta siswa tidak merasa bosan saat pembelajaran.

4. Bagi Beneliti Lainnya

Bagi peneliti lainnya agar dapat menggunakan penelitian ini sebagai contoh yang relevan pada penelitian

DAFTAR PUSTAKA

- Andrijati, N. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Di Pgsd Upp Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Unnes*, 31(2), 125160.
- Anwar, Z. (2012). Pelaksanaan Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan UNY*, 5(2), 124669.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpip/article/view/4747/4106>
- Ariani, Y., & Kenedi, A. K. (2018). Model Polya Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika Pada Pembelajaran Soal Cerita Volume Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 8(2), 25–36.
<https://doi.org/10.21067/jip.v8i2.2520>
- Aroya, R. (2013). Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Peningkatan Kemampuan Calistung Peserta Didik Pendidikan Keaksaraan Fungsional Tingkat Dasar di UPTD SKB Kabupaten Trenggalek. *J+ Plus*

- Unesa, 2(2), 1–8.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-luar-sekolah/article/view/4394>
- Asri Devi, N. M. I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28331>
- 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.
- Bahar, B., & Risnawati, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 77–86.
- Chamidah. (2014). *Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPA Kelas I SDN Sidotopo III/05 Surabaya*. 2.
- 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>
- Elan, E., & Feranis, F. (2017). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 66–75.
- Hadi, S., & Novaliyosi, N. (2019). TIMSS Indonesia (Trends in international mathematics and science study). *Prosiding Seminar Nasional & Call For Papers*.
- Hidayati, V. O. (2014). Peningkatan Pembelajaran Bangun Datar melalui Media Puzzle pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 3(4), 14–20. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee>
- Inayah, C., Ahsani, E. L. F., Mastura, E., Ni'mah, L. S., & Amalia, V. (2021). Pengaruh Sarana dan Prasarana dalam Menunjang Prestasi Belajar Siswa SD di

- Sekolah Indonesia Den Haag.
MODELING: Jurnal Program Studi PGMI, 8(1), 52–63.
<https://doi.org/10.36835/modeling.v8i1.686>
- Isrok'atul, A. R. (2018). *Model-model Pembelajaran Matematika*. PT Bumi aksara.
- Kasri, K. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika melalui Media Puzzle Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 2(3), 320.
https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i3.69
- Kurnia, V. T., Damayani, A. T., & Kiswoyo, K. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 192.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17772>
- Na'im, Z., & Ahsani, E. L. F. (2021). Peran Orang Tua Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring. *Pedagogika*, 12(1), 32–52.
<https://doi.org/10.37411/pedagogika.v12i1.621>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sugiyono, P. D. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: CV. ALVABETA.
- Widiana, I. W. (2019). *Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Kompetensi Pengetahuan Siswa*. 2.
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 6.