e – ISSN 3046-9198

JURNAL INOVASI SEKOLAH DASAR

Volume 1 No. 4 Juni 2024

Jurnal Inovasi Sekolah Dasar (JISD) memuat artikel yang berkaitan tentang hasil penelitian, pendidikan, pembelajaran dan pengabdian kepada masyarakat di sekolah dasar.

https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jisd/index

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS lV SDN 173276 HUTASOIT PARDOMUAN T.A 2023/2024

Elni Astuti Hutasoit[1], Arifin Siregar[2,] , Sorta Simanjuntak[3], Lidia Simanihuruk[4], dan Masta Marselina sembiring [5]

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Surel : hutasoitelni@gmail.com arifinsiregar72@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to (1) determine the use of puzzle media on the learning outcomes of class IV students at SDN 173276 Hutasoit Pardomuan, and (2) to determine whether there is a significant influence in the use of puzzle media on the learning outcomes of class IV students at SD Negeri 173276 Hutasoit Pardomuan T.A 2023 /22024 on fractional material.To answer some of these questions, this research was designed as experimental research carried out at SDN 173276 Hutasoit Pardomuan with the research time being April 2024 . The model used in this research is a pre-experimental design with a one-group pretest-posttest design. The sample taken was one class with 27 students. Data collection techniques in this research used documentation and written tests. This research uses data analysis techniques, validity test, reliability test, normality test, homogeneity test, and independent t test.Based on data analysis, it was found that (1) the use of puzzle media on mathematics learning outcomes was included in the quite effective category which showed a percentage of 75%, (2) There is influence a significant change in the use of puzzle media in learning where the calculated t value of 19,024 was greater than the value t table is 2.056 and the sig value is <0.05, namely 0.000.

Keywords: *Puzzle, Learning Results, Mathematics*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 173276 Hutasoit Pardomuan , dan (2) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa Kelas lV SD Negeri 173276 Hutasoit Pardomuan T.A 2023/22024 pada materi pecahan.Untuk menjawab beberapa pertanyaan tersebut, penelitian ini dirancang dengan penelitian eksperimen yang dilaksanakan di SDN 173276 Hutasoit Pardomuan dengan waktu penelitian yaitu pada bulan april 2024. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-experimental design* dengan jenis *one-group pretest-posttest desain*.Sampel yang diambil sebanyak satu kelas dengan siswa sebanyak 27 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi dan tes tulis. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji *independent t-test*.Berdasarkan analisis data ditemukan bahwa (1) penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika termasuk dalam kategori cukup efektif yang menunjukkan pada persentase 75%, (2) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media puzzle dalam pembelajaran dimana nilai t hitung yang bernilai 19.024 lebih besar dari nilai t tabel sebesar 2,056 dan nilai sig <0,05 yaitu 0,000.

Kata Kunci: Puzzle,Hasil Belajar,Matematika

Copyright (c) 2024 Elni Astuti Hutasoit[1], Arifin Siregar[2,] , Sorta Simanjuntak[2], Lidia Simanihuruk[2], dan Masta Marselina sembiring [2]

✉ Corresponding author :

Email : hutasoitelni@gmail.com

HP : 082297514839

Received 10 Juni 2024, Accepted 15 Juni 2024, Published 30 Juni 2024

PENDAHULUAN

Guru, sebagai faktor penting dalam mengembangkan SDM yang berkualitas tinggi, memainkan peran penting dalam mencapai keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Sebab itu, guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi secara mahir agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik. Guru, dalam perannya sebagai manajer proses pembelajaran, harus secara cermat memilih dan menciptakan berbagai komponen pendukung pembelajaran untuk mengurangi atau mencegah hambatan yang mungkin timbul di kelas.

Guru harus mempertimbangkan dengan cermat pilihan media yang digunakan dalam proses pembelajaran karena hal ini merupakan faktor penting dalam mencapai hasil pembelajaran yang efektif dan efisien. Memanfaatkan media pembelajaran sebagai elemen penting dalam proses pembelajaran sangat membantu guru dan secara langsung mempengaruhi kualitas pendidikan, yang pada akhirnya berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran. Azhar Arsyad (2014) menegaskan bahwa media memiliki dampak yang signifikan terhadap proses belajar mengajar dengan membantu sekolah mencapai tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran secara khusus.

Selain itu, hal lain yang mendukung pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran sejalan dengan pendapat Budiman Haris (Hasan Muhammad, 2021: 19) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dan berdampak langsung terhadap efektivitas proses pembelajaran. Media pembelajaran meningkatkan lingkungan belajar dengan memfasilitasi transmisi pesan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan dari sumber ke siswa, dengan demikian membantu meningkatkan kepahaman siswa terkait materi pelajaran.

Siswa mempelajari berbagai mata pelajaran di sekolah, termasuk matematika. Pembelajaran matematika melibatkan eksplorasi dan pemahaman perhitungan yang kompleks yang membutuhkan pemikiran kritis untuk memahami setiap topik dalam materi pelajaran. Dalam bukunya, Ismail (Hamzah, 2014) menawarkan definisi ringkas tentang matematika sebagai studi ilmiah tentang bilangan dan perhitungannya, masalah numerik yang berkaitan dengan kualitas dan kuantitas, analisis pola, bentuk, dan struktur, serta eksplorasi metode berpikir, sistem, struktur, dan alat. Dari hasil wawancara dengan 27 siswa, termasuk 16 siswa dari SD 173276 Hutasoit Pardomuan kelas IV, ditemukan bahwa matematika dianggap sebagai topik yang menantang dan tidak menarik. Namun, beberapa siswa menyukainya karena lebih sedikit menulis dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Keberhasilan proses pembelajaran matematika dapat diukur dengan mengevaluasi kinerja siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Kegiatan pembelajaran didasarkan pada aktivitas, keterampilan, dan kesiapan siswa untuk memahami materi pelajaran. Keberhasilan ini dapat diamati melalui kecepatan pemahaman, penguasaan materi pelajaran, dan pencapaian tujuan pembelajaran. Khususnya dalam pemerolehan pemahaman konsep yang menjadi dasar untuk melangkah lebih lanjut dalam pendidikan matematika. Tingkat prestasi belajar berbanding lurus dengan kedalaman pemahaman dan penguasaan materi serta hasil belajar.

Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap kesulitan belajar matematika yang dirasakan oleh siswa, seperti yang ditunjukkan melalui wawancara, adalah tidak adanya pemahaman konsep yang kuat karena terlalu menekankan pada hafalan dalam pengajaran. Memanfaatkan media puzzle dalam proses pembelajaran matematika dapat meningkatkan keterlibatan siswa, pemikiran analitis, dan kemampuan pemecahan masalah yang inovatif. Menurut Tilong (2016), keterampilan menyusun puzzle memiliki

potensi untuk meningkatkan fungsi kognitif anak. Bakat kognitif memiliki korelasi yang kuat dengan kapasitas untuk memperoleh pengetahuan dan menyelesaikan kesulitan. Anak-anak terlibat dalam kegiatan memecahkan teka-teki untuk memecahkan masalah secara efektif, khususnya dengan menyusun gambar.

Setelah peneliti melakukan observasi pertama, data tentang hasil belajar siswa di kelas IV Matematika di SD Negeri 173276 Hutasoit Pardomuan dikumpulkan dengan izin dari guru mata pelajaran. Ditemukan bahwa hasil belajar siswa masih relatif buruk dan di bawah KKM.

Tabel 1 Nilai Ujian Tengah Semester Kelas IV SDN 173276 Hutasoit Pardomuan

No.	**Nilai**	**Kriteria**	**Jumlah siswa**	**Presentae**
1.	≥ 75	Tuntas	10	37%
2.	< 75	Belum tuntas	17	63%
	Jumlah		27	100%

Berdasarkan data yang disajikan pada Tabel 1.1, terlihat bahwa sekitar 10 siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM), sementara semua siswa lainnya memiliki nilai di bawah KKM. Secara khusus, hanya 37% atau 10 anak yang telah mencapai kecakapan dalam matematika, sementara 63% atau 27 siswa belum mencapai tingkat ini. Oleh karena itu, jelaslah bahwa nilai matematika anak-anak masih rendah. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, perlu untuk memperkenalkan sebuah inovasi yang menggabungkan media puzzle ke dalam kurikulum matematika, khususnya untuk mengajarkan pecahan. Pendekatan ini bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan membantu mereka mengatasi tantangan yang mungkin mereka hadapi saat belajar tentang pecahan.

Sehubungan dengan masalah tersebut, peneliti mengajukan judul yang spesifik, yaitu ''Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 173276 Hutasoit Pardomuan T.A 2023/2024''

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif. Sugiyono (2015:14) memberikan definisi metodologi penelitian kuantitatif sebagai berikut:Metodologi penelitian yang dikenal sebagai teknik penelitian kuantitatif berakar pada filsafat positivis. Pendekatan ini digunakan untuk mempelajari sampel atau populasi tertentu. Mayoritas pendekatan pengambilan sampel mencakup pemilihan acak. Alat-alat penelitian digunakan untuk mengumpulkan data, dan metode kuantitatif dan statistik diterapkan untuk analisis data dengan tujuan memverifikasi gagasan yang sudah terbentuk sebelumnya. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian *Pre-Experimental Design* karena adanya variabel eksogen yang mempengaruhi perkembangan variabel dependen. Penelitian ini dibagi menjadi dua tahap: tahap perencanaan dan tahap pelaksanaan. tingkat pelaksanaan penelitian Popolasi daan sampel dalam penelitiaan ini adalah 27 siswa. teknik pengumpulan data dan pengembangan instrumen; adalah observasi , tes, dan dokunetasi. Teknik statistik digunakan dalam penelitian kuantitatif untuk menganalisis data. Statistik deskriptif dan inferensial adalah dua jenis statistik yang digunakan dalam penelitian ini. Kumpulan metode statistik yang dikenal sebagai statistik deskriptif digunakan untuk memeriksa dan mengkarakterisasi data sampel tanpa menarik kesimpulan tentang populasi secara keseluruhan. Setelah analisis data menggunakan statistik inferensial, kesimpulan ditarik yang kemudian diterapkan pada total populasi. Analisis deskriptif adalah langkah selanjutnya dari penelitian setelah semua data terkumpul.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh data hasil penelitian. Data ini kemudian dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan dan hasil penelitian. Berikut merupakan tabel skor/nilai yang didapat siswa.

Tabel 2. Nilai Pre-test dan post-test

NAM SISWA	PRETEST	POSTTEST
AP	60	90
AL	65	100
AH	55	80
AN	60	95
AS	40	90
AH	60	100
CH	25	75
DL	40	90
DH	60	80
FS	40	75
FH	20	85
GH	45	80
LS	45	85
MH	60	95
MT	55	85
MH	65	90
OH	45	90
RJ	35	80
RH	60	95
RH	55	85
SH	45	80
SH	40	90
SL	45	85
TH	30	90
YH	40	80
ZL	30	85
ZH	45	80

Setelah menggunakan SPSS untuk analisis deskriptif, temuan dari pra- dan pasca-tes yang disebutkan di atas adalah sebagai berikut:

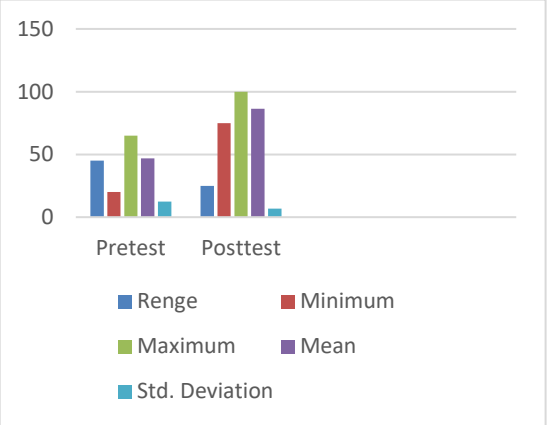
Tabel 3. Output Analisis Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics							
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Prtst	27	45	20	65	46.85	12.492	156.054
Posttest	27	25	75	100	86.48	6.908	47.721

Analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa skor pre-test terendah yang tercatat adalah 20. Setelah proses pembelajaran, hasil post-test dinyatakan sebagai skor yang menunjukkan tingkat pengetahuan siswa. Nilai tertinggi yang mungkin dicapai pada pre-test adalah 65. Ujian ini menilai kemampuan yang diperoleh dari keterlibatan dalam kegiatan pendidikan dengan intervensi atau tingkat instruksi tertentu. Nilai post test berkisar dari minimum 75 hingga maksimum 100. Rata-rata nilai awal adalah 46,85, sedangkan nilai akhir adalah 86,48. Setiap tes memiliki standar deviasi yang unik. Pre-test memiliki standar deviasi 12,492, sedangkan post-test memiliki standar deviasi 6,908. Pre-test memiliki variasi 156.054, sedangkan post-test memiliki variasi 47.721. Secara ringkas, informasi yang disajikan di atas dapat diamati dengan

mengacu pada gambar diagram batang di bawah ini:

Gambar 4. Analisis Statistik Deskriptif



Selanjutnya, peneliti menghitung selisih antara skor ideal dan skor pretest, mengurangkan skor pretest dengan skor posttest, dan melakukan uji N-Gain Score. Tujuan dari ujian ini adalah untuk mengevaluasi seberapa baik sebuah pelajaran menggunakan media, dengan fokus khusus untuk memberikan respon terhadap pertanyaan pertama yang diajukan tentang penggunaan media. Besarnya nilai pre-test dan post-test berdampak pada nilai Gain Score. Gambaran tabel dari hasil perhitungan uji Gain Score ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Uji N-Gain Score

N0	N-Gain Score	N-Gain Score(%)
1.	.75	75.00
2.	1.00	100.00
3.	.56	55.56
4.	.88	87.50
5.	.83	83.33
6.	1.00	100.00
7.	.67	66.67
8.	.83	83.33
9.	.50	50.00
10.	.58	58.33
11.	.81	81.25
12.	.64	63.64
13.	.73	72.73
14.	.88	87.50
15.	.67	66.67
16.	.71	71.43
17.	.82	81.82
18.	.69	69.23
19.	.88	87.50
20.	.67	66.67
21.	.64	63.64
22.	.83	83.33
23.	.73	72.73
24.	.86	85.71
25.	.67	66.67
26.	.79	78.57
27.	.64	63.64

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	27	.50	1.00	.74790	.12622
Ngain_persen	27	50.00	100.00	74.90049	12.62225
Valid N (listwise)	27				

Tabel di atas menampilkan hasil tes untuk Skor N-Gain. Skor N-Gain rata-rata untuk presentasi adalah 74,9049% atau 75%. Ini termasuk dalam kategori cukup efektif, karena Skor N-Gain yang berkisar antara 56% hingga 75% dianggap cukup berhasil. Skor N-Gain sebesar 0,74 termasuk dalam kategori tinggi, karena skor di atas 0,7 dianggap tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle sangat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan siswa pada pelajaran Matematika kelas IV di SDN 173276 Hutasoit Pardomuan.

1. Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data yang berasal dari setiap variabel yang dianalisis mengikuti pola distribusi normal. Teknik Shapiro-Wilk digunakan untuk menilai normalitas variabel. Nilai p-value menjadi dasar kriteria yang digunakan untuk menilai normal tidaknya suatu distribusi. Distribusi dianggap normal jika nilai p-value lebih tinggi dari 0,05. Sebaliknya, jika nilai p-value kurang dari 0,05, distribusi dianggap tidak sehat. Hasil output dari uji normalitas data yang dilakukan dengan SPSS adalah sebagai berikut

Tabel 2. Uji Normalitas Pre-test dan Post-test Menggunakan SPSS

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest	.152	27	.114	.934	27	.087
	Poststest	.159	27	.077	.936	27	.099

Untuk mulai memahami temuan output di atas, langkah awal yang harus dilakukan adalah menetapkan hipotesis. Ho menyatakan bahwa data mengikuti distribusi normal, sedangkan H1 menyatakan bahwa data menyimpang dari distribusi normal. Prosedur selanjutnya adalah menilai signifikansi yang melekat pada hasil setiap pengujian, seperti yang diamati oleh uji Kolmogorov-Smirnov atau Shapiro-Wilk. Hasil ini kemudian dibandingkan dengan nilai ambang batas 0,05. Nilai p-value untuk uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk lebih dari 0,05, yang mengindikasikan bahwa hasilnya tidak signifikan secara statistik. Jika nilai p-value lebih besar dari 0,05, maka hipotesis nol (Ho) diterima.

Dari tabel tersebut, terlihat bahwa nilai signifikansi untuk semua variabel berada di atas 0,05, menunjukkan bahwa data mengikuti pola distribusi normal. Diperoleh nilai signifikan pre-test 0,114 post-test 0,077 > 0,05 maka disimpulkan berdistribusi normal.

Tabel 3. Deskripsi Hasil Uji Normalitas

Variabel	Variable	Hasil sig	Sig	Keterangan
Hasil Belajar	pre-test	0,114	0,05	Normal
Hasil Belajar	post-test	0,077	0,05	Normal

Dengan demikian , karena semua data tersebut memenuhi distribusi normal, analisis dapat di lanjutkan.

2. Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas adalah untuk menentukan apakah variasi yang seragam terdapat pada sampel populasi yang dikumpulkan. Variasi dari dua kumpulan data populasi dianggap seragam (homogen) jika nilai signifikansi > 0,05 digunakan sebagai kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas.

Variasi dari dua set data populasi dianggap tidak seragam (tidak homogen) jika nilai signifikansi kurang dari 0,05. Tabel berikut ini menampilkan hasil uji homogenitas yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 4. Uji Homogenitas Pre-tes dan Post-test Menggunakan SPSS

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,623	2	52	.601

Tabel 5. Deskripsi Hasil Uji Homogenitas

Variabel	Variable	Hasil sig	Sig	Keterangan
Hasil Belajar	pre-test Post-test	0,601	0,05	Homogen

Sebelum mencapai kesimpulan tentang data, perlu ditetapkan hipotesis Ho dan H1. Ho menyatakan hipotesis bahwa varians data homogen, sedangkan H1 menyatakan hipotesis bahwa varians data tidak homogen. Penentuan homogenitas data dapat disimpulkan dari nilai signifikansinya. Nilai signifikansi, seperti yang ditunjukkan oleh temuan yang disebutkan di atas, adalah 0,601. Jika dibandingkan dengan kriteria 0,05, nilai sgnifikansinya lebih tinggi. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa varians data adalah homogen dan Ho diterima. Konsep varians data yang homogen pada dasarnya konsisten dengan hasil penilaian yang telah disebutkan sebelumnya. Kelompok siswa yang kemampuannya akan dinilai menunjukkan kesamaan. Hal ini juga dapat diartikan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan dalam rentang bakat yang ditunjukkan oleh berbagai siswa dalam komunitas.

3. Uji Independent Sampel T test

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metodologi eksperimental yang menggunakan tes dan pengukuran untuk mengumpulkan data. Uji-t digunakan dalam penelitian ini untuk menguji dampak dari variabel independen, media puzzle, terhadap variabel dependen, hasil belajar, serta variabel yang diteliti. Tujuan dari tes dan pengukuran adalah untuk mengetahui dampak dari media puzzle terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV di SDN 173276 Hutasoit Pardomuan.

Tabel 10. Hasil Deskriptif Uji-t Media Puzzle

Hasil uji independen t Test			
t hitung	df	t tabel	sig(2-tailed)
19,024	26	2,056	0,000

Setelah menganalisis tabel tersebut, terlihat bahwa nilai signifikansi (nilai sig) adalah 0,000, yang menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih rendah dari ambang batas yang ditentukan yaitu α 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Analisis deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata skor pretest siswa adalah 46,85, sedangkan rata-rata skor post-test adalah 86,48. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle secara signifikan mempengaruhi prestasi akademik siswa di SDN 173276 Hutasoit Pardomuan.

Interpretasi temuan output dari uji t independen dimulai dengan mengidentifikasi hipotesis nol (Ho) dan hipotesis alternatif (H1). Ho menyatakan bahwa penggunaan media puzzle dalam pelajaran Matematika tidak memberikan dampak yang besar terhadap hasil belajar siswa, sedangkan H1 menyatakan bahwa penggunaan media puzzle dalam pelajaran Matematika memberikan dampak yang besar terhadap hasil belajar siswa.

Tabel menampilkan nilai t sebesar 19,024, namun nilai t tabel adalah 2056. Tabel t dapat ditemukan dengan memeriksa derajat

kebebasan (df) pada output. Terlihat bahwa nilai t tabel dengan tingkat signifikansi 5% dan derajat kebebasan (df) sebesar 26 adalah 2,056. Berdasarkan hal ini, nilai aktual statistik t lebih tinggi dari nilai kritis distribusi t. Tujuannya adalah untuk menolak hipotesis nol (Ho) dan menetapkan bahwa ada dampak yang signifikan secara statistik terhadap hasil belajar siswa ketika media puzzle digunakan dalam topik Matematika. Lebih lanjut, penilaian dampak terhadap pemahaman siswa juga dapat disimpulkan dari nilai signifikansi output. Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi adalah 0,000. Nilai signifikansi pada hasil tersebut lebih kecil dari 0,05, jika dibandingkan dengan ambang batas 0,05. Berdasarkan perbandingan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (H1) diterima. Kesimpulan yang diperoleh menunjukkan adanya pengaruh yang substansial dari penggunaan media puzzle terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 173276 Hutasoit Pardomuan tahun ajaran 2023/2024

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian dan analisis data mengenai dampak media puzzle terhadap kemampuan siswa dalam menjumlahkan dan mengurangkan pecahan di kelas matematika adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media puzzle untuk mengajarkan penjumlahan dan pengurangan pecahan dinilai sangat berhasil. Hal ini ditunjukkan dengan uji N-Gain Score yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai N-Gain Score adalah 74,9049% atau 75%. Hal ini termasuk dalam kategori cukup efektif, karena nilai N-Gain Score yang berkisar antara 56% hingga 75% dianggap cukup efektif. Dengan nilai N-Gain Score sebesar 0,74, yang termasuk dalam rentang nilai lebih dari 0,7, maka dapat diklasifikasikan sebagai kategori tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle sangat efisien.
2. Terdapat dampak yang nyata pada hasil belajar siswa ketika membandingkan kinerja mereka sebelum dan sesudah menerima intervensi pendidikan. Uji-t dilakukan untuk mengetahui dampak media puzzle terhadap hasil belajar matematika. Nilai t-hitung sebesar 19,024 telah dihasilkan berdasarkan perhitungan yang dilakukan oleh peneliti terhadap skor posttest dan pretest. Ketika df atau db sama dengan 26, maka perhitungan mendapatkan hasil sebagai berikut. Nilai kritis dengan tingkat signifikansi 5% adalah 2,065. Oleh karena itu, nilai t hitung (19,024) lebih besar dari nilai t kritis (2,065), yang menunjukkan bahwa hipotesis kerja dalam penelitian ini, yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh terhadap hasil belajar dengan menggunakan media puzzle, diterima. Oleh karena itu, hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima.

Saran

Berdasarkan hasil yang telah disebutkan, para peneliti memiliki banyak ide yang ingin dikomunikasikan kepada berbagai pihak:

1. Bagi Sekolah

   Sekolah bertanggung jawab untuk mempromosikan dan mengawasi kinerja para pengajar untuk

meningkatkan kegiatan pembelajaran. Salah satu strategi untuk mempromosikan pembelajaran yang efektif adalah dengan mendorong penggunaan media teka-teki, yang dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa, yang pada akhirnya mengarah pada peningkatan pemahaman.

2. Bagi Guru
   Para guru didorong untuk berkolaborasi dalam rangka mengembangkan pengalaman belajar yang menarik dan signifikan yang memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dalam skenario ini, para pendidik dapat menggunakan media berbasis teka-teki untuk meningkatkan keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman.
3. Bagi Siswa
   Siswa dituntut untuk menunjukkan antusiasme yang lebih besar ketika terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, diharapkan individu akan menunjukkan konsentrasi dan keterlibatan yang lebih besar dalam kegiatan pendidikan, yang menghasilkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan tingkat sebelumnya.

DAFTAR RUJUKAN

Ali Mudlofir.,2019. *Desain Pembelajaran Inovatif* .Depok : Rajawali Pres .

Anam, I. D., Nyoman, N. A., & Reffiane, F.,2023. *Peningkatan hasil belajar siswa kelas ivb pembelajaran ipas melalui media puzzle di sdn peterongan*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(2), 4010-4018.

Ayu, Shinta., 2014. *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.

Azhar Arsyad., 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Bundu, Patta., 2016. *Asesmen Pembelajaran. Makassar*: Hayfa Press Padang .

Hamzah, Ali & Muhlisrarini., 2014. *Perencanaan dan Strategi* Pembelajaran Matematika. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada Remaja Rosdakarya.

Hasan, M.Dkk.,2021. *Media pembelajaran*.Klaten:Tahta Media Grup.

Karwono dan Heni, M., 2017. *Belajar Dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok : Rajawali Persada.

Latif, Mukhtar. Dkk., 2014. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Telanaipura: Kencana.

Mashuri, S.,2019. *Media pembelajaran matematika*. Yogyakarta;Deepublish.

Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W.,2022. *Media Pembelajaran*. Makassar;Badan Penerbit UNM.

Prima, Aurelia., 2016. *Aneka Permainan Kreatif dan Edukatif untuk Anak*. Yogyakarta: Diva Press.

Putri, S. A., Destiniar, D., & Sunedi, S.,2022. *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 100 Palembang*. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 4(4), 1783-1789.

Rohmah, S. N.,2021. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta;UAD PRESS.

Rusman., 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori Praktik dan Penilaian*. Bandung: Rajawali Pers.

Siatan, Diah., 2014. Pengaruh Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media Puzzle dengan Materi Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Siswa di SD. *Skripsi*. Jakarta: Program Sarjana UIN Syarif Hidayatullah.

Sintawati, M., & Mardati, A.,2021. *Strategi Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta; K media .

Sugiyono., 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukadi., 2016. *Guru dan Masa Depan*. Jakarta: Penerbit Rajawali Press.