

## PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BANGUN DATAR DI SEKOLAH DASAR

**Fia Mayang Fani**

Universitas Muhammadiyah, Surabaya, Indonesia

[fiamayang260@gmail.com](mailto:fiamayang260@gmail.com)

**Kunti Dian Ayu Afiani**

Universitas Muhammadiyah, Surabaya, Indonesia

[kuntidianaf@um-surabaya.ac.id](mailto:kuntidianaf@um-surabaya.ac.id)

**Meirza Nanda Faradita**

Universitas Muhammadiyah, Surabaya, Indonesia

[meirzanandafaradita@um-surabaya.ac.id](mailto:meirzanandafaradita@um-surabaya.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil studi pendahuluan yang dilakukan dengan guru kelas III SDN Wonorejo 274 tentang adanya permasalahan mengenai hasil belajar siswa pada materi bangun datar. Permasalahan disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang telah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran, namun belum mengetahui adanya pengaruh yang signifikan, dalam hal ini penerapannya belum sepenuhnya optimal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar siswa tentang bangun datar di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen Design jenis *The Nonequivalent Control Group Design*. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Purposive Sampling* dengan kelas III A menjadi kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui tes pretest-posttest dan dokumentasi, kemudian diuji dengan Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Uji Independent Sample T-test, dan Uji Dependent Sample T-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Sebelum menggunakan media puzzle pada materi bangun datar, rata-rata nilai pretest kelas kontrol adalah 51,3, sementara kelas eksperimen 49,5, yang menunjukkan bahwa nilai pretest kelas eksperimen lebih rendah daripada kelas kontrol. 2) Setelah menggunakan media puzzle pada materi bangun datar, rata-rata nilai posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 83,5, sementara kelas kontrol meningkat menjadi 80,1. 3) Uji Independent Sample T-test menunjukkan hasil Sig (2-tailed) = 0,041 < 0,05 untuk kelas kontrol dan Sig (2-tailed) = 0,044 < 0,05, yang berarti ada perbedaan signifikan antara rata-rata hasil belajar kedua kelas setelah menggunakan media tersebut.

Kata Kunci: Media Puzzle, Hasil Belajar, Bangun Datar

### Abstract

This research is motivated by the results of a preliminary study conducted with the third grade teacher of SDN Wonorejo 274 about the existence of problems regarding student learning outcomes on flat building material. The problem is caused by the use of learning media that has been applied in learning activities, but has not known any significant effect, in this case the application is not fully optimized. The purpose of this study was to determine the effect of puzzle media on student learning outcomes about flat shapes in elementary schools. This research uses a quantitative approach with an experimental method Design type *The Nonequivalent Control Group Design*. Sampling was conducted using *Purposive Sampling* technique with class III A as the experimental class and class III B as the control class. Data were collected through pretest-posttest tests and documentation, then tested with *Validity Test*, *Reliability Test*, *Normality Test*, *Homogeneity Test*, *Independent Sample T-test*, and *Dependent Sample T-test*. The results showed that: 1) Before using puzzle

*media on flat building material, the average pretest score of the control class was 51.3, while the experimental class was 49.5, which showed that the experimental class pretest score was lower than the control class. 2) After using puzzle media on flat shapes, the average posttest score of the experimental class increased to 83.5, while the control class increased to 80.1. 3) The Independent Sample T-test shows the results of Sig (2-tailed) = 0.041 < 0.05 for the control class and Sig (2-tailed) = 0.044 < 0.05, which means there is a significant difference between the average learning outcomes of the two classes after using the media.*

*Keywords: Puzzlemedia, Learningoutcomes, Flatbuilding*



© Author(s) 2025

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

## PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang baik, termasuk dalam pembelajaran matematika yang melibatkan kemampuan membaca, menulis, berhitung, berdiskusi, dan mempresentasikan solusi masalah. Matematika memiliki peran penting dalam kehidupan karena keterampilannya sangat dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.<sup>1</sup> Pembelajaran matematika menjadi landasan penting di dalam pembentukan keterampilan kognitif dan pemikiran logis peserta didik.<sup>2</sup> Pembelajaran matematika tidak hanya sekedar belajar dan memahami saja, akan tetapi dari pembelajaran matematika siswa dituntut untuk bisa menyelesaikan masalah.<sup>3</sup> Soal matematika dalam buku teks di tingkat sekolah dasar seringkali tidak dirancang untuk melatih keterampilan berpikir matematis siswa. Banyak siswa merasa matematika itu sulit karena banyak rumus dan angka, sehingga mereka sering kali menyerah sebelum mulai dan merasa tidak bisa menguasai materi, yang menyebabkan kurangnya partisipasi dalam pembelajaran. Hal ini bisa disebabkan oleh cara guru menyampaikan materi yang terkesan kaku. Agar pembelajaran matematika lebih mudah dipahami, salah satunya bisa dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk memotivasi siswa.<sup>4</sup> Keberhasilan dalam proses belajar mengajar matematika dapat dinilai dari pencapaian siswa yang mengikuti kegiatan tersebut. Hal ini terlihat dari hasil belajar siswa selama proses pembelajaran di kelas. Semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh siswa, semakin besar pula tingkat keberhasilan pembelajaran yang dicapai.<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup> Abd Rahman Bp et al., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *AL-URWATUL WUTSQA: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022).

<sup>2</sup> Herdian Dwi Rusdianto et al., "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi BANGUN Ruang Kubus Dan Balok Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 5 SD," *PROCEEDING UMSURABAYA* 1, no. 2 (2024), <https://doi.org/10.30651/pc.v2i1.25426>.

<sup>3</sup> Kunti Dian Ayu Afiani, "Implementasi Kultur Literasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Di Era Revolusi Industri 4.0," *PROCEEDING UMSURABAYA*, May 12, 2020, <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/4831>.

<sup>4</sup> Rahmawati Patta et al., *Matematika Dasar* (UNM, 2021).

<sup>5</sup> Rusdianto et al., "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi BANGUN Ruang Kubus Dan Balok Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 5 SD."

Berdasarkan observasi awal yang telah peneliti lakukan di SDN Wonorejo 274, maka diperoleh informasi bahwa penggunaan media tersebut sudah pernah digunakan di kelas sebelumnya yang telah mempelajari materi bangun datar, namun belum mengetahui adanya pengaruh yang signifikan, dalam hal ini penerapannya belum sepenuhnya optimal. Maka pada kelas III sekarang, peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan media puzzle tersebut terhadap hasil belajar siswa. Penggunaan media tersebut di SDN Wonorejo 274 hanya digunakan oleh beberapa guru saja. Dengan alasan bahwa guru yang lain biasanya memilih kebiasaan yang praktis seperti melakukan pembelajaran dengan metode ceramah. Kurangnya minat siswa yang dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang kurang bervariasi. Serta kurangnya motivasi belajar dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sehingga hasil belajar bisa mengalami penurunan. Banyak siswa berpendapat bahwa matematika adalah pelajaran yang sangat sulit dipelajari. Hal ini terjadi karena matematika membahas konsep-konsep yang sifatnya abstrak.<sup>6</sup> Pendapat tersebut muncul karena sebagian guru cenderung mengajarkan matematika dengan fokus pada rumus-rumus dan contoh yang sulit dipahami, sehingga siswa mudah merasa bingung. Keefektifan pembelajaran dapat diukur dari hasil belajar siswa, apabila hasil belajar siswa meningkat maka media pembelajaran yang akan digunakan dapat dikatakan efektif. Namun sebaliknya jika hasil belajar siswa menurun atau tetap (tidak ada peningkatan) maka media pembelajaran yang digunakan tidak efektif.

Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi belajar, dan lingkungan belajar yang dikembangkan oleh guru.<sup>7</sup> Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>8</sup> Indikator media pembelajaran meliputi relevansi antara media pembelajaran yang digunakan dengan bahan ajar, kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran, kemudahan penggunaan media pembelajaran bagi guru dan siswa, ketersediaan media pembelajaran yang digunakan saat pembelajaran dikelas, dan manfaat penggunaan media pembelajaran yang dirasakan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.<sup>9</sup> Penggunaan media

---

<sup>6</sup> Kunti Dian Ayu Afiani and Aurellia Faradita Putri, "Penggunaan Realistic Mathematis Education (RME) Sebagai Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana di Abad 21," *PROCEEDING UMSURABAYA* 1, no. 1 (2022).

<sup>7</sup> Anita Trisiana, "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 10, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>.

<sup>8</sup> Wayan Widiana et al., "Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan IPA," *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* 2, no. 3 (2019).

<sup>9</sup> Inesa Tri Mahardika Pratiwi and Rini Intansari Meilani, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018), <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>.

puzzle dalam materi bangun datar dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan minat siswa. Media puzzle adalah alat pembelajaran yang memanfaatkan gambar sederhana dan unsur permainan. Media puzzle adalah alat peraga atau alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran yang menggunakan puzzle dalam melaksanakan pembelajaran. Indikator media puzzle meliputi kemampuan Guru dan peningkatan kemampuan siswa, keterlibatan siswa.<sup>10</sup>

Agar menarik perhatian siswa pada pembelajaran, Guru harus menyesuaikan materi dan memilih metode pembelajaran yang tepat untuk mencoba melibatkan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, menggali informasi, dan mengembangkan keterampilan untuk mencapai hasil belajar optimal.<sup>11</sup> Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dengan lingkungannya.<sup>12</sup> Hasil belajar akan diperoleh apabila telah terjadi proses pembelajaran yang ditunjukkan melalui kreativitas dan model pembelajaran yang dirancang oleh Guru. Hasil belajar merupakan sebuah pengalaman yang diperoleh meliputi kemampuan kognitif, efektif, serta psikomotor dengan indikator hasil belajar meliputi ranah kognitif (pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, dan evaluasi), ranah efektif (penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai), dan ranah psikomotorik meliputi keterampilan bergerak dan bertindak.<sup>13</sup> Indikator hasil belajar yang sesuai pada penelitian ini adalah ranah kognitif (pengetahuan), contohnya siswa mampu menyebutkan konsep atau materi yang telah dipelajari, siswa mampu menjawab soal atau pertanyaan berdasarkan materi yang disusun dalam puzzle, siswa mampu menghubungkan potongan puzzle dengan konsep yang sesuai.

Penelitian terdahulu oleh Widiana yang berjudul “Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Kompetensi Pengetahuan IPA” juga menemukan bahwa media puzzle efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN 2 Bengkala, Buleleng. Persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran berupa puzzle, sama-sama di sekolah dasar. Perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan mata pelajaran IPA, menggunakan pendekatan kualitatif.<sup>14</sup> Penelitian terdahulu oleh Alzanah yang berjudul “Pengembangan Puzzle Kreatif untuk Media Pembelajaran

---

<sup>10</sup> Elan Elan et al., “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri,” *JURNAL PAUD AGAPEDIA* 1, no. 1 (2017), <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7168>.

<sup>11</sup> Kunti Dian Ayu Afiani, “Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Pada Pembelajaran Matematika Tema Lingkungan,” *PROCEEDING UMSURABAYA*, August 9, 2023, <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/19754>.

<sup>12</sup> Komara Nur Ikhsan, “Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar,” *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik* 2, no. 3 (2022), <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>.

<sup>13</sup> Homroul Fauhah and Brillian Rosy, “Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>.

<sup>14</sup> I. Wayan Widiana et al., “Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan,” *Indonesian Journal of Educational Research and Review* 2, no. 3 (2019), <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22563>.

Anak Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa media pembelajaran puzzle kreatif materi Pancasila mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik dan guru, serta efektif untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar tematik tema pengalamanku seperti ditunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar. Rata-rata hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran puzzle kreatif 64,08 dan setelah menggunakan media pembelajaran puzzle kreatif rata-rata 78,28 dengan peningkatan sebesar 22,16%. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media puzzle, sama-sama di sekolah dasar. Perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan model pengembangan ADDIE, mata pelajaran Pendidikan Pancasila.<sup>15</sup> Penelitian terdahulu oleh Hanim yang berjudul “Implementasi Media Pembelajaran puzzle pada Materi Struktur Bagian Tumbuhan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTsN 1 Aceh Tamiang” menunjukkan bahwa implementasi media pembelajaran puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTsN 1 Aceh Tamiang pada materi struktur bagian tumbuhan. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media puzzle, menggunakan teknik purposive sampling dalam pengambilan sample. Perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan mata pelajaran IPA, menggunakan model one group pre-test posttest.<sup>16</sup> Penelitian terdahulu oleh Farda yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa” menunjukkan bahwa rata-rata hasil uji dari kelas eksperimen yakni sebesar 70,17 dan kelas kontrol sebesar 57,00, dari hasil ini terlihat perbedaan hasil belajar yang signifikan yang menandakan berpengaruhnya model pembelajaran kooperatif tipe STAD sebagai inovasi belajar efektif yang dapat diterapkan agar pembelajaran bersifat menyenangkan bagi siswa. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif, sama-sama menggunakan media puzzle, sama-sama terhadap hasil belajar, sama-sama menggunakan mata pelajaran matematika. Perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan desain one group pre-test post-test.<sup>17</sup> Penelitian terdahulu oleh Khasanah yang berjudul “Efektivitas Media puzzle of Paragraph Story Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024” menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan konsentrasi siswa. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif, sama-sama terhadap hasil belajar. Perbedaannya adalah penelitian tersebut menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh

---

<sup>15</sup> Lulu Alzanah and Happy Indira Dewi, “Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar,” *IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial dan Humaniora* 6, no. 2 (2022).

<sup>16</sup> Nafisah Hanim et al., “Implementasi Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Struktur Bagian Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *Prosiding Seminar Nasional Biologi, Teknologi Dan Kependidikan* 11, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.22373/pbio.v1i1.19541>.

<sup>17</sup> Inas Fauziah Farda and Nurrohmatul Amaliyah, “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas 2 SD,” *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 3 (2023), <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6008>.

penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa pada materi bangun datar di SDN Wonorejo 274, Surabaya.<sup>18</sup>

Berdasarkan dari permasalahan yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk mengatasi permasalahan pembelajaran mengenai hasil belajar siswa pada materi bangun datar dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa Menggunakan Materi Bangun Datar pada SDN Wonorejo 274, Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya” yang dilaksanakan pada seluruh siswa kelas III SDN Wonorejo<sup>247</sup> Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Metode ini dipilih karena peneliti ingin memahami bagaimana variabel independen memengaruhi variabel dependen. Variabel independen/bebasnya adalah Media puzzle, sedangkan variabel dependen/terikatnya adalah hasil belajar yang dilihat dari hasil prettest dan posttest mata pelajaran Matematika Siswa SDN Wonorejo 247 Surabaya. Penelitian ini juga melibatkan strategi seperti eksperimen dan survei, yang memerlukan analisis data berbasis statistik. Penelitian kuantitatif berlandaskan pada filsafat positivisme, yang fokus pada fenomena objektif dan dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan angka, pengolahan data statistik, struktur yang terorganisir, serta eksperimen yang terkontrol. Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah quasi-eksperimen.<sup>19</sup> Desain eksperimen semu (*quasiexperimental*) terdiri dari dua bentuk, yaitu time series design dan non equivalent control group design. Dalam penelitian ini, digunakan desain eksperimen semu (*quasiexperimental*) dengan model non equivalent control group design.<sup>20</sup> Sebelum diberi perlakuan (treatment), baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol menjalani tes awal (pretest) untuk mengetahui kondisi mereka sebelum perlakuan. Setelah perlakuan dilakukan, kedua kelompok tersebut kembali menjalani tes akhir (posttest) untuk mengevaluasi kondisi mereka.

Populasi mengacu pada sekelompok individu yang umumnya memiliki karakteristik yang serupa. Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari siswa SDN Wonorejo 247 Surabaya yaitu seluruh siswa kelas III. Total jumlah siswa adalah 90. Sampel adalah bagian dari populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas III, dengan total 60 siswa yang terdiri dari 30

---

<sup>18</sup> Fitria Ulfatul Khasanah, “Efektivitas Media Puzzle Of Paragraph Story Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024,” *Jurnal Pendidikan Guru MI* 1, no. 1 (2024).

<sup>19</sup> Mohammad Kholil and Silvi Zulfiani, “Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da’watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi,” *EDUCARE: Journal of Primary Education* 1, no. 2 (2020), <https://doi.org/10.35719/educare.v1i2.14>.

<sup>20</sup> G Isnawan, *Quasi-Experimental Design*, 1st ed., ed. Sudirman, vol. 1 (Nashir Al Kutub Indonesia, 2022).

siswa kelas III A dan 30 siswa kelas III B. Berdasarkan beberapa pertimbangan dari guru SDN Wonorejo 274 Surabaya maka sampel pada penelitian kali ini diambil dari kelas III A sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media puzzle dan kelas III B sebagai kelas kontrol yang tidak menggunakan media puzzle. Adapun alasan kenapa peneliti memilih kelas tersebut dengan pertimbangan berdasarkan kedua kelas memiliki persamaan dalam kemampuan akademik, karakteristik siswanya, kondisi lingkungan kelas dan faktor lain yang mendukung untuk dilakukannya penelitian terhadap sampel tersebut.

Peneliti memilih Non Probability Sampling sebagai teknik pengambilan sampel dengan menggunakan metode Purposive Sampling. Non probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang yang sama bagi setiap populasi untuk dipilih menjadi sampel dengan pengambilan yang didasarkan pada segi kepraktisan belaka. Purposive sampling adalah pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang didasarkan pada karakteristik populasi yang sudah diketahui sebelumnya.<sup>21</sup> Purposive sampling dipilih dalam penelitian ini karena teknik ini memungkinkan peneliti untuk memilih sampel yang memiliki karakteristik tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Dengan menggunakan purposive sampling, peneliti dapat memastikan bahwa sampel yang diambil benar-benar mewakili populasi yang ingin diteliti, sehingga hasil yang diperoleh lebih akurat dan dapat diandalkan. Misalnya, dalam konteks penelitian tentang pengaruh media pembelajaran puzzle terhadap hasil belajar siswa, peneliti memilih kelas yang dianggap memiliki kesamaan dalam kemampuan akademik. Hal ini bertujuan agar perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih adil, sehingga perbedaan hasil belajar yang diperoleh dapat lebih jelas dihubungkan dengan penggunaan media pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, purposive sampling juga memberikan fleksibilitas untuk memilih responden yang paling sesuai dengan kriteria penelitian, sehingga peneliti dapat mengumpulkan informasi yang lebih mendalam dan relevan. Dengan cara ini, penelitian dapat memberikan wawasan yang lebih baik tentang pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Wonorejo 274, Kecamatan Rungkut, Surabaya, Jawa Timur. Pemilihan lokasi penelitian tersebut dikarenakan peneliti ingin mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media puzzle pada materi bangun datar. Penelitian ini dilaksanakan selama kurang lebihnya selama 1 bulan, di bulan Maret 2025. Objek penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa menggunakan materi bangun datar. Ini merujuk pada fenomena yang ingin diteliti, yaitu media puzzle dapat mempengaruhi hasil belajar

---

<sup>21</sup> Imam Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif (Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif)* (Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021), <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/50344/>.

siswa dalam pelajaran matematika, khususnya mengenai bangun datar. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas III SDN Wonorejo 247 Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya.

### **Teknik Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan oleh peneliti dalam penelitian diperoleh melalui teknik berikut: 1) Tes merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah soal untuk mengukur kemampuan siswa, terutama terkait hasil belajar. Dalam penelitian ini, lembar tes digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar siswa. Instrumen pengumpulan data mencakup perangkat pembelajaran, seperti modul ajar, serta lembar tes yang terdiri dari pretest dan posttest. Setiap tes berisi 20 soal pilihan ganda yang diterapkan selama kegiatan pembelajaran di kelas. Melalui tes ini, peneliti ingin mengevaluasi seberapa jauh pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, khususnya setelah penerapan media puzzle dalam pembelajaran. Dengan kata lain, tes ini digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut yang nantinya dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi oleh guru kelas III A dan kelas III B SDN Wonorejo 247 Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya, peneliti, dan juga pihak lain yang berkepentingan, seperti pengambil keputusan di bidang Pendidikan. 2) Dokumentasi adalah catatan atau rekaman suatu peristiwa, baik dalam bentuk tertulis maupun tidak tertulis, yang memiliki nilai tambah sebagai penguat berdasarkan data dan fakta yang ada. Dokumen yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian mencakup modul pembelajaran serta gambaran umum lokasi penelitian. Data yang diperoleh melalui dokumentasi ini berupa materi tertulis yang mendukung hasil penelitian. Dengan adanya dokumentasi yang jelas, mereka dapat melihat bagaimana proses pembelajaran berlangsung. Hal ini juga dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

### **Analisis Data**

Metode analisis data yang peneliti gunakan antara lain:

#### 1. Uji Validitas

Uji validitas dalam sebuah penelitian digunakan sebagai pengukur sah atau valid tidaknya suatu data. Tujuan dari uji validitas adalah untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam pretest dan posttest benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur, sehingga hasil yang diperoleh dapat dipercaya dan sesuai dengan konsep yang diteliti. Data dapat dikatakan valid jika nilai Sig (2-tailed)  $< 0.05$ . Jika Sig (2-tailed)  $> 0.05$ , maka data dalam pertanyaan tidak valid atau sesuai dengan yang dirasakan oleh responden. Uji validitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 26.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif (Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif)*.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan perhitungan Cronbach's Alpha, yang menunjukkan bahwa variabel yang digunakan untuk mengukur konsep dalam penelitian ini cukup reliabel. Tujuan dari uji reliabilitas adalah untuk memastikan konsistensi atau keandalan instrumen dalam mengukur data. Jika nilai Cronbach's Alpha  $> 0.6$ , maka instrumen pengamatan dianggap dapat diandalkan. Jika nilai Cronbach's Alpha  $< 0.6$ , maka instrumen pengamatan dianggap tidak dapat diandalkan. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 26.<sup>23</sup>

## 3. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data pretest dan posttest memiliki distribusi yang mendekati normal. Jika p-value pada uji Shapiro-Wilk  $> 0,05$ , data dianggap berdistribusi normal. Namun, jika data tidak normal, analisis dilanjutkan menggunakan nilai residual untuk melihat apakah pola penyebaran data tetap tidak normal. Jika distribusi nilai residual juga tidak normal, alternatif non-parametrik Wilcoxon digunakan dengan Asymp. Sig. (2-tailed)  $< 0.05$  sebagai syarat data dianggap berkontribusi normal dan terdapat perbedaan signifikan antara kelas pretest dan posttest. Uji normalitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 26.<sup>24</sup>

## 4. Uji Homogenitas

Uji ini digunakan untuk memastikan bahwa varian antar kelompok data posttest kelas kontrol dan eksperimen adalah sama (homogen). Jika nilai Sig  $> 0.05$  pada Based on Mean, maka dikatakan bahwa varians posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sama (homogen). Jika nilai Sig  $< 0,05$  pada Based on Mean maka dikatakan bahwa varian posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah tidak sama (tidak homogen). Uji homogenitas dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 26.<sup>25</sup>

## 5. Uji Independent Sample T-test

Uji independent sample t-test adalah metode statistik yang digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata dua kelompok yang tidak berhubungan atau independen. Uji ini digunakan untuk membandingkan rata-rata dua kelompok yang independen (tidak saling berkaitan) dalam data pretest dan posttest. Jika nilai Sig. (2-tailed)  $> 0.05$  maka tidak terdapat perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Namun jika nilai Sig. (2-tailed)  $< 0.05$  maka terdapat perbedaan signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji independent sample t-test dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 26

---

<sup>23</sup> Machali, *Metode Penelitian Kuantitatif (Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif)*.

<sup>24</sup> Irma Sukarelawa et al., *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest-Posttest* (Suryacahya, 2024).

<sup>25</sup> Sukarelawa et al., *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest-Posttest*.

dengan kriteria jika nilai sig (2-tailed)  $<0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jika nilai sig (2-tailed)  $>0.05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen.<sup>26</sup>

#### 6. Uji Dependent Sample T-test

Uji dependent sample t-test dilakukan untuk mengetahui perbandingan nilai pretest serta posttest kelas eksperimen. Jika Sig. (2-tailed) pada Paired Samples Test  $< 0.05$  maka ada perbedaan signifikan antara pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil Mean pada Paired Samples Statistics untuk membedakan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest pada kelas eksperimen. Uji dependent sample t-test dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 26 dengan kriteria jika nilai sig (2-tailed)  $<0.05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen. Jika nilai sig (2-tailed)  $>0.05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen.<sup>27</sup>

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan ini menguraikan hasil penelitian pada siswa kelas III SDN Wonorejo 247, Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya. Dalam penelitian ini, kelas III C ditetapkan sebagai kelas uji coba menggunakan media puzzle pada materi bangun datar dengan 15 siswa dan 20 soal pilihan ganda. Uji coba dilakukan untuk menilai konsistensi hasil tes, memastikan kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran, serta mengevaluasi tingkat kesulitan dan daya pembeda tiap soal agar siap untuk diujikan pada kelas III A ditetapkan sebagai kelas eksperimen, sementara kelas III B sebagai kelas control.

---

<sup>26</sup> Sahid Raharjo, "Cara Uji Independent Sample T-Test Dan Interpretasi Dengan SPSS," *SPSS Indonesia*, n.d., accessed July 26, 2025, <https://www.spssindonesia.com/2015/05/cara-uji-independent-sample-t-test-dan.html>.

<sup>27</sup> Elfana Damayanti, *Praktikum Statistika Induktif* (Departemen Ekonomika dan Bisnis Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada., 2019).

## Hasil

### 1. Hasil Uji Validitas

**Tabel 1.** Hasil Uji Validitas SPSS26

<i>Sig.(2-tailed)</i>	No. Soal Pretest	Kesimpulan	<i>Sig.(2-tailed)</i>	No. Soal Posttest	Kesimpulan
0,001	2,3,4,5,7,10,11, 12,13,14,16,19 ,20	<b>Valid</b>	0,001	1,2,7,9,16,20	<b>Valid</b>
0,002	6,15,17,18	<b>Valid</b>	0,002	8,10	<b>Valid</b>
0,004	8,9	<b>Valid</b>	0,003	4,6,11,13,15,17 ,18,19	<b>Valid</b>
0,005	1	<b>Valid</b>	0,004	3,5,12,14	<b>Valid</b>

Berdasarkan hasil uji validitas menggunakan SPSS 26, ditemukan bahwa dari 20 soal pilihan ganda dapat diujikan, dengan pencapaian nilai *Sig (2- tailed)* < 0.005. Hal ini membuktikan bahwa soal valid untuk mengukur aspek tertentu sesuai dengan soal yang diujikan.

### 2. Hasil Uji Reliabilitas

**Tabel 2.** Hasil Uji Reliabilitas SPSS 26

<b>Kode Soal</b>	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Alpha</i>	<b>Kesimpulan</b>
<i>Pretest</i> Kelas III C	0.605	0.6	<b>Reliabel</b>
<i>Posttest</i> Kelas III C	0.872	0.6	<b>Reliabel</b>

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS 26, ditemukan bahwa nilai reliabilitas untuk soal pretest adalah 0,605, sementara untuk soal posttest adalah 0,872, ketentuan nilai *Cronbach's Alpha* harus > *Alpha* (0.6). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa soal-soal tes hasil belajar yang diujicobakan memiliki tingkat reliabilitas yang dapat diandalkan.

3. Hasil Uji Normalitas

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas *SaphiroWilk* SPSS 26

	<i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
1. <i>Pretest</i> Kelas control	.202	30	.003	.909	30	.014
2. <i>Posttest</i> Kelas control	.258	30	.000	.773	30	.000
3. <i>Pretest</i> Kelas eksperimen	.251	30	.000	.880	30	.003
4. <i>Posttest</i> Kelas eksperimen	.286	30	.000	.773	30	.000

**Tabel 4.** Hasil Uji Normalitas *Saphiro Wilk* Menggunakan Nilai Residual SPSS26

	<i>Kolmogorov- Smirnov<sup>a</sup></i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
1. <i>Pretest</i> Kelas control	.180	30	.015	.931	30	.052
2. <i>Posttest</i> Kelas control	.258	30	.000	.773	30	.000
3. <i>Pretest</i> Kelas eksperimen	.251	30	.000	.880	30	.003
4. <i>Posttest</i> Kelaseksperimen	.286	30	.000	.773	30	.000

**Tabel 5.** Hasil Uji Normalitas *Wilcoxon* SPSS 26

<i>Test Statistics</i>		
	<i>Posttest</i> Kelas kontrol – <i>Pretest</i> Kelas kontrol	<i>Posttest</i> Kelas eksperimen – <i>Pretest</i> Kelas eksperimen
Z	-4.576b	-4.052b
<i>Asymp.Sig(2-tailed)</i>	.000	.000

Berdasarkan hasil uji normalitas *Saphiro Wilk* menggunakan SPSS 26, data tidak berkontribusi normal dikarenakan nilai *Sig* < 0.05. Kemudian peneliti menggunakan nilai residual *Saphiro Wilk* namun, data masih belum berkontribusi normal dikarenakan nilai *Sig*<0.05. Lalu peneliti menggunakan alternative non-parametrik *Wilcoxon* dengan hasil *Asymp. Sig (2-tailed)* sebesar 0.000. Maka data dapat dikatakan normal karena *Asymp. Sig. (2-tailed)*< 0.05.

4. Hasil Uji Homogenitas

**Tabel 6.** Hasil Uji Homogenitas SPSS26

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>					
		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Belajar Siswa	<i>Based on Mean</i>	.621	1	58	.434
	<i>Based on Median</i>	.926	1	58	.340
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.926	1	54	.340
	<i>Based on trimmed mean</i>	.748	1	58	.391

Berdasarkan hasil homogenitas menggunakan SPSS 26 dalam evaluasi homogenitas soal yang diujicobakan, diketahui bahwa data berkontribusi homogenya yakni nilai *Sig* sebesar 0.434. Dikarenakan jika nilai *Sig* > 0.05 pada *Based on Mean* maka dikatakan bahwa varians *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sama (*homogen*).

5. Hasil Uji *Independent SampleT-test*

**Tabel 7.** Hasil *GroupStatistics* SPSS26

<b>Group Statistics</b>					
Kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil <i>Posttest</i>	Kelas Control	30	80.17	25.034	4.571
	Kelas eksperimen	30	83.50	20.348	3.715

**Tabel 8.** Hasil Uji *Independent SampleT-test* SPSS26

<b>Independent Samples Test</b>										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
				F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
										Lower
Hasil <i>Posttest</i>	Equal variances assumed	.621	.434	-0.56	58	.041	-3.333	5.89	-15.123	8.457
	Equal variances not assumed			-0.566	55.676	.044	-3.333	5.89	-15.134	8.467

Berdasarkan hasil uji *independent samplet-test* menggunakan SPSS 26 pada tabel 8, ditemukan bahwa soal-soal tes hasil belajar yang diujicobakan memiliki perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan juga kelas eksperimen. Dikarenakan nilai *Sig (2-tailed)* < 0.5, yaitu 0.041 untuk *equal variances assumed* dan 0.044 untuk *equal variances not assumed*, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini juga diperkuat dengan naiknya rata-rata dalam tabel 7, hasil *Group Statistics*, di mana nilai rata-rata pada kelas control sebesar 80.17 dan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 83.50. Dikarenakan nilai *posttest* pada kelas eksperimen lebih besar daripada nilai *posttest* pada kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa media puzzle pada materi bangun datar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Wonorejo 247 Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya.

6. Hasil Uji *Dependent SampleT-test*

**Tabel 9.** Hasil *Paired Samples Statistics* SPSS 26

Paired Samples Test				
Pair1	Mean	N	Std.Deviation	Std.ErrorMean
<i>Pretest</i> Kelas eksperimen	49.50	30	11.398	2.081
<i>Posttest</i> Kelas eksperimen	83.50	30	25.034	4.571

**Tabel 10.** Hasil *Paired Samples Test* SPSS 26

Pair1	<i>Posttest</i> Kelas eksperimen– <i>Posttest</i> Kelas Control			Lower Upper		T	df	Sig.(2-tailed)
		-30.667	30.136	5.502	-41.920	-19.414	-5.574	29

Berdasarkan hasil uji *dependent samplet-test* menggunakan SPSS26 pada tabel 9, ditemukan bahwa ada perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, di mana nilai *Sig. (2-tailed)* < 0.5, yaitu 0.000, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal ini juga diperkuat dengan naiknya rata-rata dalam tabel 10, hasil *PairedSamplesStatistics*, dimana nilai rata-rata pada *pretest* kelas eksperimen sebesar 49.50 dan nilai rata-rata pada *posttest* kelas eksperimen sebesar 83.50. Terdapat peningkatan dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, dapat disimpulkan bahwa media puzzle pada materi bangun datar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Wonorejo 247 Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya. Hasil penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Widiana mengungkapkan bahwa media pembelajaran berupa puzzle terbukti mempunyai pengaruh dalam

meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada matapelajaran IPA di SDN 2 Bengkala, Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng.<sup>28</sup>

### **Pembahasan**

Pada pembahasan ini akan membahas hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas III SDN Wonorejo 274 pada pembelajaran Matematika. Adapun kelas yang digunakan adalah kelas III B sebagai kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional dan kelas III A sebagai kelas Eksperimen yang menggunakan media puzzle pada materi bangun datar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

Hasil belajar Matematika siswa sebelum menggunakan media puzzle pada materi bangun datar kelas III SDN Wonorejo 274. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas kontrol sebelum diajar menggunakan media puzzle memiliki rata-rata 51,33 dan kelas eksperimen memiliki rata-rata 49,50 dari data tersebut diketahui bahwa nilai *pretest* eksperimen lebih rendah daripada *pretest* kontrol maka dari itu peneliti memilih kelas III A sebagai kelas eksperimen. Pada kelas eksperimen peneliti akan menerapkan media puzzle pada materi bangun datar.

Hasil belajar Matematika siswa sesudah menggunakan media puzzle pada materi bangun datar kelas III SDN Wonorejo 274. Untuk mengetahui hasil belajar siswa peneliti memberikan soal *posttest* kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembanding, diketahui dari hasil perhitungan melalui SPSS 26 diketahui bahwa rata-rata ujian *posttest* setelah eksperimen sesudah menggunakan media puzzle pada materi bangun datar memiliki rata-rata 83,50 sedangkan kelas kontrol 80,17. Dari hasil tersebut dapat diartikan bahwa nilai kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa media puzzle pada materi bangun datar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Pengaruh media puzzle pada materi bangun datar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas III SDN Wonorejo 274. Untuk mengetahui pengaruh media puzzle pada materi bangun datar peneliti melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample T-test* dengan ketentuan apabila nilai  $sig.(2-Tailed) < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dan apabila nilai  $sig.(2 Tailed) > 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, dari perhitungan menggunakan SPSS 26 diketahui bahwa nilai  $sig. (2-Tailed)$  pada tabel  $0,041 < 0,05$ , maka yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Karena ada perbedaan serta nilai *posttest* lebih tinggi dari nilai *pretest* maka bisa ditarik simpulan jika media puzzle pada media bangun datar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

---

<sup>28</sup> Widiana et al., "Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan."

Hasil penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan penggunaan media puzzle dapat memberikan rangsangan terhadap siswa sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian terdahulu oleh Alzanah yang berjudul “Pengembangan puzzle Kreatif untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa media pembelajaran puzzle kreatif materi Pancasila mendapatkan tanggapan positif dari peserta didik dan guru, serta efektif untuk digunakan dalam meningkatkan hasil belajar tematik tema pengalamanku seperti ditunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar. Rata-rata hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran puzzle kreatif 64,08 dan setelah menggunakan media pembelajaran puzzle kreatif rata-rata 78,28 dengan peningkatan sebesar 22,16%. Selain dapat meningkatkan hasil belajar, penggunaan media puzzle dapat meningkatkan motivasi siswa selama mengikuti pembelajaran. Di samping keberhasilan, masih ada keterbatasan paling utama pada kasus pada pemakaian media puzzle, yaitu guru wajib bersabar dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga memperoleh hasil yang lebih baik.<sup>29</sup>

## KESIMPULAN

Hasil penelitian ini setelah diterapkannya media puzzle pada materi bangun datar pada kelas eksperimen, didapatkan hasil nilai rata-rata *posttest* di kelas eksperimen meningkat, yakni sebesar 83,50. dari hasil *posttest* Kelas control yakni sebesar 80,17. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle pada materi bangun datar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Wonorejo 274, Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya. Berdasarkan hasil uji *dependent samplet-test*, ditemukan bahwa ada perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, di mana nilai *Sig. (2-tailed)* <0.5, yaitu 0.000, dapat disimpulkan bahwa media puzzle pada materi bangun datar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Wonorejo 247, Kecamatan Rungkut, Kota Surabaya.

## SARAN

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar peneliti mengeksplorasi variasi media pembelajaran interaktif lainnya, seperti permainan digital atau aplikasi edukasi, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Matematika. Penelitian juga sebaiknya melibatkan kelompok yang lebih beragam dalam hal latar belakang dan kemampuan siswa, sehingga hasil yang diperoleh dapat lebih representatif dan aplikatif di berbagai konteks Pendidikan.

---

<sup>29</sup> Alzanah and Dewi, “Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar.”

## DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, Kunti Dian Ayu. "Implementasi Kultur Literasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Di Era Revolusi Industri 4.0." *PROCEEDING UMSURABAYA*, May 12, 2020. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/4831>.
- Afiani, Kunti Dian Ayu. "Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Pada Pembelajaran Matematika Tema Lingkungan." *PROCEEDING UMSURABAYA*, August 9, 2023. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/19754>.
- Afiani, Kunti Dian Ayu, and Aurellia Faradita Putri. "Penggunaan Realistic Mathematis Education (RME) Sebagai Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Sederhana di Abad 21." *PROCEEDING UMSURABAYA* 1, no. 1 (2022).
- Alzanah, Lulu, and Happy Indira Dewi. "Pengembangan Puzzle Kreatif Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar." *IKRA-ITH HUMANIORA : Jurnal Sosial dan Humaniora* 6, no. 2 (2022). <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/view/1508>.
- Bp, Abd Rahman, Sabhayati Asri Munandar, Andi Fitriani, Yuyun Karlina, and Yumriani Yumriani. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." *AL-URWATUL WUTSQA: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022). <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/view/7757>.
- Damayanti, Elfana. *Praktikum Statistika Induktif*. Departemen Ekonomika dan Bisnis Sekolah Vokasi Universitas Gadjah Mada., 2019.
- Elan, Elan, Dindin Abdul Muiz L, and Feranis Feranis. "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri." *JURNAL PAUD AGAPEDIA* 1, no. 1 (2017). <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7168>.
- Fauhah, Homroul, and Brilliant Rosy. "Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 9, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p321-334>.
- Hanim, Nafisah, Eriawati Eriawati, and Rika Rahmah Syahputra. "Implementasi Media Pembelajaran Puzzle Pada Materi Struktur Bagian Tumbuhan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Biologi, Teknologi Dan Kependidikan* 11, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.22373/pbio.v11i1.19541>.
- Ikhsan, Komara Nur. "Sarana Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar." *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik* 2, no. 3 (2022). <https://doi.org/10.51878/academia.v2i3.1447>.
- Inas Fauziah Farda and Nurrohmatul Amaliyah. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas 2 SD." *Jurnal Elementaria Edukasia* 6, no. 3 (2023). <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6008>.
- Isnawan, G. *Quasi-Experimental Design*. 1st ed. Edited by Sudirman. Vol. 1. Nashir Al Kutub Indonesia, 2022.
- Khasanah, Fitria Ulfatul. "Efektivitas Media Puzzle Of Paragraph Story Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jember Tahun Pelajaran 2023/2024." *Jurnal Pendidikan Guru MI* 1, no. 1 (2024).
- Kholil, Mohammad, and Silvi Zulfiani. "Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Matematika Siswa Madrasah Ibtidaiyah Da'watul Falah Kecamatan Tegaldlimo Kabupaten Banyuwangi." *EDUCARE: Journal of Primary Education* 1, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.35719/educare.v1i2.14>.

Fia Mayang Fani, Kunti Dian Ayu Afiani, Meirza Nanda Faradita: Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar di Sekolah Dasar

- Machali, Imam. *Metode Penelitian Kuantitatif (Panduan Praktis Merencanakan, Melaksanakan, dan Analisis dalam Penelitian Kuantitatif)*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/50344/>.
- Patta, Rahmawati, Latri, and Bahar. *Matematika Dasar*. UNM, 2021.
- Pratiwi, Inesa Tri Mahardika, and Rini Intansari Meilani. "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018). <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>.
- Raharjo, Sahid. "Cara Uji Independent Sample T-Test Dan Interpretasi Dengan SPSS." *SPSS Indonesia*, n.d. Accessed July 26, 2025. <https://www.spssindonesia.com/2015/05/cara-uji-independent-sample-t-test-dan.html>.
- Rusdianto, Herdian Dwi, Meirza Nanda Faradita, and Iswahyuni. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi BAngun Ruang Kubus Dan Balok Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 5 SD." *PROCEEDING UMSURABAYA* 1, no. 2 (2024). <https://doi.org/10.30651/pc.v2i1.25426>.
- Sukarelawa, Irma, Toni Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik Dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. Suryacahya, 2024.
- Trisiana, Anita. "Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan* 10, no. 2 (2020). <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304>.
- Widiana, I. Wayan, Ndara Tanggu Rendra, and Ni Wayan Wulantari. "Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan." *Indonesian Journal of Educational Research and Review* 2, no. 3 (2019). <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22563>.
- Widiana, Wayan, Ndara Tanggu Rendra, Ni Wayan Wulantari, Prodi Pendidikan Guru, and Sekolah Dasar. "Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA." *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* 2, no. 3 (2019).