



EFEKTIVITAS MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN MATEMATIKA PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Oleh:

Muhammad Tasnim Mulk¹, Nur Ulfainna², Andi Nurizza³, Satriani⁴, Abrar Abira⁵,
Tahmid Madjid⁶

^{1*,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah
Sekolah Tinggi Agama Islam Al-Gazali Bulukumba

*Email: tasnimulk26@gmail.com, ulfainna1010@gmail.com, andinurizza09@gmail.com,
satriani1009@gmail.com, abrarabira09@gmail.com, tahmidmadjid@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2789>

Article info:

Submitted: 02/01/25

Accepted: 21/02/25

Published: 28/02/25

Abstrak

This study aims to assess the extent to which puzzle media can improve elementary school students' understanding of fractions. The method used is Literature Review, which involves analyzing various previous studies. The literature selection process is carried out by establishing inclusion and exclusion criteria to ensure that only relevant studies published between 2018 and 2024 are analyzed. Data from the literature are then analyzed descriptively and qualitatively. The results show that puzzle media has an average effectiveness of 88.84% in improving students' understanding of fraction concepts. Furthermore, this media encourages active student engagement, enhances critical thinking skills, and increases their motivation to learn. However, its implementation faces several challenges, such as longer preparation time compared to conventional methods and the need for additional support for students with lower abilities. Puzzle media has proven to be an innovative and highly effective learning tool to be used in mathematics education, particularly for teaching fractions. Despite the challenges, its positive contribution to learning outcomes demonstrates great potential for broader application in elementary education.

Keywords: puzzle media, fractions, math

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana media puzzle dapat meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap konsep pecahan. Metode yang digunakan adalah Literature Review, yang melibatkan analisis berbagai penelitian terdahulu. Proses seleksi literatur reuiv dilakukan dengan menetapkan kriteria inklusi dan eksklusi untuk memastikan hanya studi relevan yang diterbitkan antara tahun 2018 hingga 2024 yang dianalisis. Data dari literatur tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle memiliki efektivitas rata-rata sebesar 88,84% dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan. Selain itu, media ini mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif, mengasah kemampuan berpikir kritis, dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Namun, penerapannya menghadapi beberapa tantangan, seperti waktu persiapan yang lebih lama dibandingkan metode konvensional dan kebutuhan akan dukungan tambahan bagi siswa dengan kemampuan yang lebih rendah. Media puzzle terbukti menjadi alat pembelajaran inovatif yang sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan. Walaupun terdapat kendala, kontribusinya yang positif terhadap hasil belajar menunjukkan potensi besar untuk diterapkan lebih luas dalam pendidikan sekolah dasar.



Kata Kunci: Media Puzzle, Pecahan, Matematika

1. PENDAHULUAN

Matematika, khususnya materi pecahan, sering kali menjadi tantangan bagi banyak siswa sekolah dasar. Konsep pecahan yang melibatkan pembagian bagian dari suatu keseluruhan, seringkali dianggap rumit dan membingungkan. Berbagai sekolah dasar cenderung menggunakan, pendekatan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan ceramah dan latihan soal, sehingga dirasa kurang efektif dalam membantu siswa memahami materi. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan alternatif yang lebih menarik dan efektif. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah media puzzle pecahan, sebuah alat bantu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan dan berinteraksi langsung dengan konsep pecahan. Puzzle pecahan menawarkan pendekatan yang lebih menyenangkan dan dapat membantu siswa memahami materi matematika secara lebih mendalam.

Piaget (dalam Udoyoso dan Murti, 2018), mengemukakan bahwa anak usia sekolah dasar berada di tahap perkembangan kognitif operasi konkret. Pada tahap ini, peran orang tua dan guru sangat penting untuk mengembangkan potensi anak. Mereka belajar melalui pengalaman langsung atau *learning by doing*, yaitu belajar sambil bermain. Pembelajaran matematika sebaiknya dilakukan secara bertahap, dimulai dengan penjelasan konsep-konsep dasar sebelum beralih ke konsep yang lebih kompleks. Selain itu, pemilihan media dan metode pembelajaran yang tepat juga merupakan faktor penting agar proses pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat berjalan dengan optimal. Pembelajaran matematika juga perlu dirancang untuk mengembangkan pola pikir siswa, sehingga mereka dapat berpikir secara kritis dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah yang ada dalam mata pelajaran ini. (Wulansari et al., 2023).

Selain itu, pembelajaran modern seharusnya mengacu pada pembelajaran abad 21 yang mengharuskan guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan teknologi untuk siswa belajar, serta memenuhi keterampilan yang diperlukan untuk pembelajaran abad 21. Menurut Frasandy dan Septikasari (2018:108). Lebih lanjut, Anggraeni et al. (2022) mengatakan bahwa siswa di sekolah dasar harus mempelajari keterampilan 6C (Karakter, Berpikir Kritis, Kreativitas, Kewarganegaraan, Kolaborasi, dan Komunikasi) serta Literasi ICT. Dalam pembelajaran abad 21 yang modern untuk pelajaran matematika, siswa diharapkan dapat berpikir kritis dan mampu menyelesaikan berbagai masalah yang muncul dalam pembelajaran matematika.

Salah satu alat yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran matematika adalah media puzzle pecahan. Alwi dan Kudsiah (2020:103) menjelaskan bahwa "Puzzle pecahan adalah sebuah permainan yang dapat dibongkar dan disusun kembali dan dapat dimainkan berulang kali". Media ini mendorong siswa untuk terus mencoba memecahkan masalah melalui permainan yang membantu daya ingat mereka".

Selain itu, penelitian Leufumonay (2022) tentang penerapan model pembelajaran berbasis Games Based Learning dengan menggunakan Media Puzzle menunjukkan bahwa minat siswa dalam belajar mengalami peningkatan yang signifikan di setiap siklusnya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, yang menyoroti pentingnya minat dan hasil belajar siswa serta keberhasilan penelitian sebelumnya dalam mengembangkan media puzzle pecahan, Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan seberapa efektif media puzzle dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep pecahan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Literature Review, Menurut Cahyono dan Sutomo (2019). Literatur review yang baik tidak hanya meringkas dari berbagai sumber ilmiah, tetapi juga karya ilmiah yang mampu menganalisis, melakukan sintesis dan menyampaikan secara kritis untuk memberikan gambaran dan informasi yang jelas tentang suatu topik, masalah atau metode.

Proses penelitian ini dimulai dengan pengumpulan artikel sebelumnya yang relevan terkait penggunaan media puzzle dalam pembelajaran matematika terkait materi pecahan dalam lingkup sekolah dasar, kemudian dilanjutkan dengan seleksi studi. Seleksi ini dilakukan untuk memilih literatur



yang sesuai dengan tujuan penelitian dan dilakukan dengan menetapkan kriteria tertentu. Kriteria seleksi studi dibagi menjadi dua, yaitu kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi adalah kriteria yang menentukan studi yang harus dimasukkan dalam analisis, yaitu studi yang memiliki topik yang relevan, menggunakan metode penelitian yang sesuai, melibatkan populasi atau sampel yang terkait, serta dilakukan dalam periode waktu yang relevan, yaitu dalam jangka waktu artikel diterbitkan pada tahun 2018 sampai dengan 2024. Sebaliknya, kriteria eksklusi digunakan untuk mengecualikan studi yang tidak memenuhi syarat, seperti studi yang tidak diterbitkan, tidak ditulis dalam bahasa yang dikuasai oleh peneliti, atau memiliki desain penelitian yang tidak sesuai.

Setelah seleksi selesai, data dari literatur yang terpilih dianalisis untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Dalam proses ini, peneliti mungkin menemukan adanya heterogenitas, yaitu perbedaan antara studi dalam hal desain, sampel, atau hasil penelitian. Untuk menyelidiki heterogenitas ini, dilakukan analisis subset, yaitu analisis terhadap kelompok studi yang memiliki karakteristik serupa. Pendekatan analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif.

Analisis deskriptif kuantitatif adalah metode analisis yang digunakan untuk menggambarkan data secara numerik dengan tujuan memberikan gambaran yang jelas mengenai karakteristik data yang dianalisis. Pemilihan pendekatan analisis deskriptif kuantitatif dipilih untuk memastikan bahwa kesimpulan yang dihasilkan valid dan dapat diandalkan. Dengan menerapkan metode ini, diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif tentang pemanfaatan media puzzle dalam meningkatkan pemahaman materi pecahan dasar matematika.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Efektivitas penggunaan media puzzle dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan matematika pada siswa sekolah dasar dapat dipahami melalui beberapa aspek penting, yang didukung oleh teori pendidikan dan penelitian yang relevan. Berikut ini adalah beberapa penelitian terkait penggunaan media puzzle efektif dalam pembelajaran pecahan matematika:

Tabel 1. Hasil penelitian terkait penggunaan media puzzle

No.	Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
1	Saryanti, E.	2022	Penggunaan media puzzle pecahan biasa pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan	Media puzzle pecahan efektif meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap konsep pecahan dengan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Media ini mendorong keterlibatan aktif, kemampuan berpikir kritis, dan transfer pengetahuan yang lebih mudah, dengan 87% siswa mencapai ketuntasan. Namun, penggunaannya memerlukan waktu lebih lama dan dukungan tambahan bagi siswa dengan kemampuan rendah, sehingga guru perlu kreatif dan terstruktur dalam penerapannya.
2	Nisem, N	2020	Upaya Peningkatan Keterampilan	Dalam penelitian di SDN Mangunan, penggunaan media puzzle untuk mengajarkan pecahan senilai terbukti



			Menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media Puzzle	<p>efektif. Siswa yang awalnya kesulitan menunjukkan peningkatan signifikan, dengan nilai rata-rata melonjak dari 42,22 pada pra-siklus menjadi 81,67 pada siklus kedua, serta tingkat ketuntasan mencapai 94,44%. Keaktifan siswa juga meningkat, dengan 100% siswa terlibat aktif pada siklus kedua. Puzzle menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi, memungkinkan siswa memahami konsep pecahan dengan lebih mudah sambil bekerja dalam kelompok. Meskipun memerlukan waktu lebih lama dan bisa menantang bagi siswa dengan kemampuan rendah, metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika.</p>
3	Wulansari et al.	2023	Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Melalui Media Puzzle Pecahan	<p>Penelitian ini menunjukkan bahwa media puzzle pecahan sangat efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Minat belajar meningkat dari 86,75% pada siklus I menjadi 96,75% pada siklus II, dan persentase siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dari 30% menjadi 85%. Media ini membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik. Namun, tantangan seperti keterbatasan waktu dan pengelolaan kelas yang kurang optimal dapat mempengaruhi efektivitasnya. Selain itu, tidak semua siswa merespons dengan baik terhadap metode berbasis permainan, sehingga pendekatan lebih individual mungkin diperlukan. Keberhasilan penggunaan media puzzle sangat bergantung pada kesiapan guru dalam mengelola kelas dan menyesuaikan metode dengan kebutuhan siswa.</p>



4	Alwi, M., & Kudsiah, M	2020	Pengembangan Media Puzzle Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	Penelitian ini mengembangkan media puzzle pecahan matematika yang lebih mudah dan menyenangkan untuk membantu siswa kelas IV memahami penjumlahan pecahan. Media ini terbukti sangat efektif, dengan 92,2% siswa memberikan respon positif, serta mampu meningkatkan motivasi dan interaksi melalui pembelajaran kelompok. Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan, seperti waktu pelaksanaan yang lebih lama dibandingkan metode tradisional, bahan puzzle yang mudah rusak, dan variasi gambar yang kurang menarik bagi sebagian siswa. Meski ada kendala, media ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dan telah divalidasi oleh ahli materi dan media, menjadikannya inovasi bermanfaat bagi pengajaran pecahan di sekolah dasar.
5	Oktaviani et al.	2024	Penggunaan Media Puzzle untuk Peningkatan Hasil Belajar Bangun Datar Peserta Didik Kelas 4 di SDN 208 Palembang.	Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar terbukti efektif, meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dari 55% menjadi 80%, sekaligus meningkatkan rata-rata nilai mereka. Media ini mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dengan pendekatan bermain sambil belajar, mempermudah pemahaman konsep, serta melatih keterampilan motorik halus, ketelitian, dan kerja sama. Namun, pendekatan ini memerlukan persiapan lebih lama, desain puzzle yang sesuai dengan materi, dan bimbingan guru yang baik agar siswa dapat menyesuaikan diri dengan metode ini.

Dari hasil penelitian oleh (Saryanti, 2022), dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan puzzle, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, menciptakan suasana yang disukai oleh siswa. Puzzle ini mendorong siswa untuk terlibat secara aktif, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta memudahkan pemahaman materi yang disampaikan oleh guru. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan hasil belajar, dengan 87% mencapai



ketuntasan. Namun, ada beberapa tantangan. Penggunaan puzzle membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan metode konvensional, karena membutuhkan demonstrasi dan eksplorasi lebih dalam.

Penelitian oleh (Nisem, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle untuk mengajarkan pecahan senilai terbukti sangat efektif. Siswa yang awalnya kesulitan memahami materi pecahan senilai menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar. Dengan bermain dan bekerja dalam kelompok, siswa tidak hanya memahami konsep pecahan dengan lebih mudah, tetapi juga belajar untuk saling berbagi pengetahuan. Rata-rata nilai mereka melonjak dari 42,22 pada pra-siklus menjadi 81,67 pada siklus kedua, dengan tingkat ketuntasan mencapai 94,44%. Peningkatan ini juga tercermin dalam keaktifan siswa, yang pada siklus kedua seluruh siswa (100%) terlibat aktif dalam pembelajaran, sebuah kemajuan besar dibandingkan dengan hanya 88,9% siswa yang aktif di siklus pertama. Namun, ada beberapa tantangan yang dihadapi. Pembelajaran dengan media puzzle memerlukan waktu lebih lama dibandingkan metode konvensional, dan beberapa siswa dengan kemampuan rendah mungkin kesulitan mengikuti alur pembelajaran jika tidak ada dukungan yang cukup dari kelompoknya.

Berdasarkan studi lapangan oleh (Wulansari et al., 2023), penggunaan media puzzle pecahan terbukti dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini, siswa menunjukkan antusiasme saat belajar, media ini selain membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih interaktif. Dalam penelitian ini, siswa menunjukkan antusiasme saat belajar, dengan persentase minat belajar meningkat dari 86,75% pada siklus I menjadi 96,75% pada siklus II. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan signifikan; hanya 30% siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada awal, meningkat menjadi 85% pada siklus II. Media ini selain membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih interaktif. Namun, terdapat tantangan dalam implementasinya. Keterbatasan waktu dan pengelolaan kelas yang tidak optimal dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan media ini.

Penelitian yang dilakukan oleh (Alwi & Kudsiah, 2020) ini menunjukkan bahwa mengembangkan media puzzle pecahan matematika untuk membantu siswa kelas IV memahami penjumlahan pecahan dengan lebih mudah dan menyenangkan, Puzzle ini dirancang untuk belajar sambil bermain secara berkelompok, meningkatkan motivasi dan interaksi siswa selama pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa media ini sangat efektif, dengan 92,2% siswa memberikan respon positif. Namun, beberapa tantangan muncul, seperti waktu pelaksanaan yang lebih lama dibandingkan metode tradisional dan bahan puzzle yang mudah rusak.

Dari hasil penelitian sebelumnya oleh (Oktaviani et al., 2024), terdapat efektivitas dalam penggunaan media puzzle di pembelajaran matematika sekolah dasar. Media puzzle terbukti memberikan dampak positif yang signifikan, salah satu keunggulan utama media puzzle adalah kemampuannya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Dengan cara bermain sambil belajar, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian, siswa kelas 4 yang sebelumnya kesulitan memahami bangun datar mengalami peningkatan hasil belajar dari 55% pada tahap awal menjadi 80% setelah menggunakan media puzzle. Rata-rata nilai mereka juga meningkat, menunjukkan efektivitas pendekatan ini. Namun, pendekatan ini bukan tanpa tantangan. Guru membutuhkan waktu lebih lama untuk mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran dengan media puzzle dibandingkan metode tradisional.

Tabel 2. Persentase efektivitas media puzzle dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika di sekolah dasar

No.	Penelitian oleh	Persentase efektif	Persentase kurang efektif
1.	Saryanti (2020)	87%	13%
2.	Nisem (2020)	100%	-



3.	Wulansari et al., (2023)	85%	15%
4.	Alwi & Kudsiyah, (2020)	92,2%	7,8%
5.	Oktaviani et al., (2024)	80%	20%

Tabel 3. Analisis deskriptif statistik

variabel	Rata-rata (%)	Standar Deviasi (%)	Varians	Rentang	Minimu m (%)	Maksimu m (%)
Persentase Efektif	88.84	7.62	0.005803	0.200000	80.00	100.00
Persentase Kurang Efektif	11.16	7.62	0.092570	0.200000	0.00	20.00

A. Intrepertasi data

1. Persentase efektif
 - a. Rata-rata (88,84%): Nilai ini menunjukkan bahwa sebagian besar studi yang ditinjau melalui pendekatan Literatur Reviuw menunjukkan bahwa media puzzle sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa sekolah dasar.
 - b. Standar Deviasi (7,62%): Dengan standar deviasi yang relatif kecil, hasil penelitian menunjukkan bahwa data efektivitas media puzzle cukup konsisten antar penelitian.
 - c. Varians (0,005803): Menguatkan kesimpulan bahwa variasi data efektivitas antar studi cukup kecil, sehingga hasil yang diperoleh memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi.
 - d. Rentang (0,2): Nilai rentang menunjukkan adanya perbedaan minimal dalam nilai efektivitas antar studi, mengindikasikan hasil yang seragam.
 - e. Minimum (80%) dan Maksimum (100%): Seluruh penelitian menunjukkan bahwa media puzzle memberikan efektivitas di atas rata-rata, tanpa adanya hasil yang menunjukkan kegagalan total.
2. Persentase Kurang Efektif
 - a. Rata-rata (11,16%): Hasil ini menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil data yang mengindikasikan media puzzle kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman pecahan siswa.
 - b. Standar Deviasi (7,62%): Sama seperti persentase efektif, standar deviasi menunjukkan variasi yang kecil, sehingga hasil kurang efektif cenderung konsisten di berbagai studi.
 - c. Varians (0,092570): Nilai varians yang lebih besar dibandingkan persentase efektif menunjukkan bahwa ada sedikit lebih banyak variasi di data kurang efektif.
 - d. Rentang (0,2): Data kurang efektif memiliki rentang yang sama, mengindikasikan perbedaan antara studi minimum dan maksimum tetap kecil.
 - e. Minimum (0%) dan Maksimum (20%): Nilai ini menunjukkan bahwa ada beberapa studi yang sama sekali tidak menunjukkan hasil kurang efektif (0%), sementara studi lainnya menunjukkan tingkat kurang efektif hingga 20%.



B. Pembahasan

Berdasarkan analisis deskriptif kualitatif, dapat disimpulkan bahwa media puzzle memiliki tingkat efektivitas yang sangat tinggi (rata-rata 88,84%) dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan matematika pada siswa sekolah dasar. Variasi yang kecil antara penelitian menunjukkan bahwa media ini konsisten memberikan hasil yang positif. Persentase kurang efektif rata-rata hanya 11,16%, dengan rentang minimum 0%. Hal ini menunjukkan bahwa walaupun terdapat beberapa penelitian yang melaporkan hasil kurang efektif, kontribusinya terhadap keseluruhan data sangat kecil. Statistik seperti standar deviasi dan varians mengindikasikan bahwa hasil penelitian ini memiliki tingkat reliabilitas tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa media puzzle adalah pendekatan yang sangat cocok digunakan untuk meningkatkan pemahaman materi pecahan.

Dan berdasarkan hasil dari penelitian-penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa menggunakan media puzzle dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan dan bangun datar, meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Media puzzle menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa, yang pada akhirnya ini akan meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam memahami materi dengan lebih baik. Berbagai penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan tingkat ketuntasan yang lebih tinggi setelah menggunakan media puzzle, serta peningkatan minat dan motivasi siswa.

Hasil ini menunjukkan bahwa media puzzle memiliki tingkat efektivitas yang tinggi dalam meningkatkan pemahaman konsep pecahan pada siswa sekolah dasar. Media ini terbukti dapat memfasilitasi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Variasi data yang kecil juga menunjukkan bahwa hasil dari berbagai penelitian cukup konsisten dan dapat diandalkan. Namun juga terdapat kurangnya efektivitas pada beberapa kasus, yang disebabkan oleh faktor-faktor seperti waktu yang lebih lama untuk persiapan dan pelaksanaan dibandingkan dengan metode konvensional, serta kebutuhan untuk memberikan dukungan yang cukup bagi siswa dengan kemampuan rendah agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Selain itu, pengelolaan kelas yang kurang efektif dan kemungkinan kerusakan bahan puzzle juga menjadi hambatan dalam penerapan metode ini. Secara keseluruhan, meskipun terdapat beberapa tantangan, media puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran matematika.

4. SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media puzzle pecahan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar sangat efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep pecahan. Media puzzle pecahan adalah alat pembelajaran berbasis manipulatif yang interaktif, memudahkan pemahaman konsep pecahan dan merangsang kemampuan berfikir siswa digunakan untuk mengajarkan konsep pecahan kepada siswa. Penggunaan media puzzle dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika terkait pecahan, karena mudah digunakan dan dapat menghubungkan materi pecahan secara langsung. Beberapa kelebihan penggunaan media puzzle pecahan yang terungkap melalui artikel-artikel yang disajikan meliputi peningkatan minat dan motivasi belajar siswa, dorongan untuk keterlibatan aktif, pengembangan kemampuan berpikir kritis, serta kemudahan dalam menyampaikan pengetahuan dari guru kepada siswa.

Namun, terdapat kekurangan seperti waktu yang terbatas dan pengelolaan kelas yang kurang optimal dapat mempengaruhi efektivitasnya. Berdasarkan analisis deskriptif kuantitatif, media ini menunjukkan tingkat efektivitas rata-rata sebesar 88,84%, dengan variasi yang kecil antar penelitian, yang menunjukkan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan. Puzzle membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif siswa, yang berujung pada peningkatan hasil belajar serta minat siswa. Meskipun ada tantangan seperti persiapan dan pelaksanaan yang memakan waktu lebih lama serta kebutuhan untuk mendukung siswa dengan kemampuan rendah, penggunaan media puzzle tetap memberikan dampak positif yang signifikan. Keberhasilan implementasi media ini sangat



bergantung pada kesiapan guru dalam mengelola kelas dan menyesuaikan metode dengan kebutuhan siswa. Secara keseluruhan, media puzzle merupakan pendekatan yang efektif dan patut diterapkan untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, M., & Kudsiah, M. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE PECAHAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN PECAHAN UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Elementary*, 3(2), 102-106.
- Anggraeni, P., Sunendar, D., Maftuh, B., Sopandi, W., & Puspita, R. D. (2022). Why 6 Cs ? The Urgency of Learning at Elementary School. *International Conference on Educational Development and Quality Assurance (ICED-QA4)*, 650, 35-41. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.220303.008>
- Cahyono, E. A., Sutomo, N., & Hartono, A. (2019). Literatur review; panduan penulisan dan penyusunan. *Jurnal Keperawatan*, 12(2), 12-12.
- Frasandy, R. N., & Septikasari, R. (2018). KETERAMPILAN 4C ABAD 21 DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN DASAR. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 112-122.
- Leufumonay, S. (2022). Penerapan Model Games Based Learning dengan Menggunakan Media Puzzle dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Pecahan. *Doctoral Dissertation IAIN Ambon*: tidak diterbitkan.
- Muntheawati, N., & Muthi, I. (2024). Penggunaan Media Kartu Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar Materi Pecahan. *Jurnal Ilmiah Multidisipin*, 2(8), 376-383. <https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/jim/article/view/389/334>
- Nisem, N. (2020). Upaya Peningkatan Keterampilan Menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media Puzzle. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 2(1).
- Oktaviani, Y., Syarifuddin, & Hartati, M. (2024). Penggunaan Media Puzzle untuk Peningkatan Hasil Belajar Bangun Datar Peserta Didik Kelas 4 di SDN 208 Palembang. *Cendekiawan*, 6(1), 61-71. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v6i1.444>
- Saryanti, E. (2022). Penggunaan media puzzle pecahan biasa pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Udoyoso, B. dan Murti, R.C. (2018). *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan*. Jakarta: Kemendikbud Dirjen GTK
- Wulansari, W., Anggraeni, P., & Kusnandar, N. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Operasi Hitung Pecahan melalui Media Puzzle Pecahan. *SAEE-Sebelas April Elementary Education*, 2(3), 297-308.