



PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA MATERI PECAHAN KELAS III SD NEGERI 31 PALEMBANG

Ratu Indah^{1*}, Widya Handayani², Dina Octaria³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang

*Email: ratuindah0808@gmail.com, Widyahandayani@univpgri-palembang.ac.id, dinaoctaria@univpgri-palembang.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i4.3229>

Abstrak

Dalam dunia pendidikan, memilih media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar. Media yang menarik dan sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar dapat membantu mereka lebih mudah memahami materi, berpikir kritis, dan menyelesaikan masalah. Salah satu media yang bisa digunakan adalah media *puzzle*. Media ini dirancang agar siswa lebih aktif dan terlibat langsung dalam pembelajaran, terutama pada materi yang dianggap sulit seperti pecahan. Penggunaan media *puzzle* diharapkan mampu mempermudah siswa dalam menyelesaikan soal-soal pecahan sekaligus mengasah kemampuan pemecahan masalah mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi pecahan kelas III SD Negeri 31 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dan bentuk design yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan *Posttest-Only Control Design*. Sampel dalam penelitian ini kelas III.A sebagai kelas kontrol dan III.B sebagai kelas eksperimen yang diperoleh menggunakan teknik *Cluster Sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan Observasi, Tes, dan Dokumentasi dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Uji normalitas, Homogenitas, dan Uji T. Berdasarkan Hasil uji *independent Sample T-test* maka diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa media *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi pecahan kelas III SD Negeri 31 Palembang.

Kata Kunci: Media *Puzzle*, Kemampuan Pemecahan Masalah, Pecahan

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang selalu dipelajari mulai dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan dalam kehidupan sehari-hari, tanpa disadari, kita sering sekali menggunakan konsep-konsep matematika. Menurut Gusteti & Neviyarni(2022) pembelajaran matematika merupakan proses interaksi antara berbagai komponen pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa, terutama dalam menyelesaikan masalah. Melalui pembelajaran ini, siswa dapat membangun pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep matematika berdasarkan pengalaman dan pemahaman mereka sendiri. Penanaman konsep matematika dilakukan secara bertahap, dimulai dari hal-hal yang sederhana dan konkret, kemudian berkembang menuju konsep yang lebih kompleks dan abstrak.

Pembelajaran matematika juga bertujuan agar peserta didik dapat memahami konsep dasar matematika, berpikir logis, dapat menyelesaikan sebuah masalah, serta menyadari bahwa pentingnya matematika dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Oktaviani et al., (2023) pembelajaran matematika memiliki peran yang sangat penting karena pada tahap ini pembelajaran matematika tidak hanya fokus



terhadap pengetahuan dan kemampuan penyelesaian soal saja, tetapi juga dapat mengembangkan logika, sikap, dan keterampilan. Matematika bukan sekedar angka, rumus, atau perhitungan melainkan juga cara melatih mereka untuk berpikir logis, kritis dan kreatif. Melalui pembelajaran matematika peserta didik diharapkan mampu untuk memecahkan berbagai masalah baik disekolah maupun di kehidupan sehari-hari.

Akan tetapi masih banyak peserta didik menganggap pembelajaran matematika sulit, terutama pada materi pecahan. Hal ini disebabkan karena sifat pecahan yang abstrak, sehingga membuat peserta didik sulit dalam melakukan operasi hitung seperti penjumlahan, atau pembagian pecahan. Selain itu kurangnya pemahaman dasar peserta didik seperti sulit memahami hubungan antara pembilang dan penyebut serta kurangnya pengalaman belajar yang menarik sehingga membuat peserta didik kehilangan semangat untuk belajar.

Meskipun demikian tujuan pembelajaran matematika memiliki keterkaitan dengan pemecahan masalah karena peserta didik tidak hanya menyelesaikan soal pelajaran tetapi juga dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, selain itu pemecahan masalah juga dapat membentuk peserta didik menjadi pribadi yang mandiri dan mampu berpikir logis. Sedangkan Menurut Mranggen (2024) pemecahan masalah dalam matematika merupakan bagian yang sangat penting karena dalam penyelesaiannya peserta didik mendapatkan pengalaman menggunakan pengetahuan dan keterampilannya. Selain itu dalam pembelajaran matematika peserta didik akan berhadapan dengan masalah dan mereka akan diminta untuk menyelesaiannya.

Namun pada keadaan dilapangan kemampuan pemecahan masalah peserta didik masih rendah hal ini terlihat dari hasil observasi beberapa pertemuan dan pemberian soal Tes awal pada pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan. Terdapat sebanyak 88% peserta didik yang memperoleh nilai dibawah 70 dan 12% yang diatas 70 hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika, peserta didik terlihat masih bingung, selain itu kebanyakan diantara mereka kesulitan dalam menjelaskan bagaimana mereka menyelesaikan masalah tersebut, yang dimana pemahaman mereka terhadap matematika masih kurang. Salah satu yang menyebabkan hal tersebut terjadi karena pembelajaran yang membosankan, dimana peserta didik hanya berpusat pada guru, dan siswa hanya memperhatikan guru menjelaskan materi saja, selain itu proses pembelajaran yang belum menekankan soal-soal pemecahan masalah, menjadikan peserta didik tidak terbiasa ketika di hadapkan dengan soal pemecahan masalah.

Menurut Wena (Dalam M.nur & Sari, 2023), pemecahan masalah adalah usaha untuk mencapai jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai suatu tujuan yang tidak segera dicapai. Oleh karena itu pemecahan masalah merupakan suatu tingkat aktivitas intelektual yang tinggi. Sedangkan menurut Hafifah et al., (2024) kemampuan pemecahan masalah adalah kemampuan seseorang siswa dalam menyelesaikan masalah dengan langkah-langkah yang diketahuinya. Pemecahan masalah sangat penting untuk diberikan kepada siswa karena dapat membantu siswa dalam menyelesaikan masalah, memiliki kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, dan terbuka. Cara mengatasi masalah ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran, Menurut Karunia & Handayani (2024) media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mendukung dan mempermudah proses pembelajaran baik bagi pendidik maupun peserta didik. Media pembelajaran ini juga untuk meningkatkan kemampuan belajar dan semangat belajar peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. sedangkan menurut Menurut Syarifuddin & Utari (2022), media pembelajaran adalah alat bantu untuk proses belajar mengajar atau segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan keterampilan peserta didik sehingga dapat membantu peserta didik lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar.



Maka dari itu pendidik memilih media pembelajaran *puzzle* karena pembelajaran sebelumnya masih menggunakan model pembelajaran konvensional untuk mengatasi hal tersebut penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kognitif, kreativitas dan imajinasi siswa dalam pembelajaran, dengan menggunakan *puzzle* peserta didik dapat memahami materi pecahan yang dimana peserta didik harus mampu menyusun kepingan-kepingan *puzzle* tersebut sesuai dengan gambar dan angkanya sehingga peserta didik dapat memecahkan masalah melalui media tersebut. Menurut Wardani *et al.*, (2024) media *puzzle* adalah media yang sangat membantu peserta didik tentang materi pecahan. Media ini tidak hanya memudahkan peserta didik tetapi juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. sedangkan menurut Taqiyah (2023) media *puzzle* adalah sebuah gambar yang terbagi dalam beberapa potongan yang memiliki tujuan untuk mengasah daya pikir, dan melatih kesabaran siswa.

Penelitian yang relevan yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Adelia (2024) dengan judul pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas III SDN 3 Ampean bahwa beliau mengemukakan adanya pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada pembelajaran matematika. Berdasarkan analisis yang dilakukan dengan perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus independent sample T test diperoleh nilai thitung $>t_{tabel}$ sebesar $2.247 > 1.677$ dan Sig.2 tailed $< 0,05$ sebesar $0,03 < 0,05$ dengan taraf signifikansi $0,03 < 0,05$ dengan taraf signifikan 5% maka sesuai dengan kriteria uji t maka dapat di simpulkan bahwa ada pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematiak siswa kelas III SDN 3 Ampean.

Sedangkan menurut Permata (2020) dengan Judul pengaruh permainan *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak usia 4-5 tahun, bahwa beliau mengemukakan terdapat pengaruh dalam penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok A TK PKK Harapan Rahayu Kecamatan Soko Kabupaten Tuban. Adapun diperoleh nilai signifikansi dari perhitungan menggunakan uji Independent Samples Test yaitu nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Hal tersebut menyebutkan bahwa kelebihan dari bermain *puzzle* bagi anak-anak, salah satunya adalah meningkatkan keterampilan kognitif (*cognitive skill*) yang berhubungan dengan ketrampilan untuk belajar dan menyelesaikan masalah. Aktivitas bermain menggunakan media *puzzle* akan mengimplikasikan kerjasama antara tangan dengan mata sehingga anak memiliki keahlian dalam mendalami sesuatu hal menurut kemampuan dan minat anak.

Berdasarkan deskripsi diatas, keterbaruan dalam penelitian ini yaitu kemampuan pemecahan masalah yang belum banyak di teliti oleh peneliti sebelumnya terkait materi pecahan tingkat SD, yang dimana pada penelitian sebelumnya hanya melihat hasil belajar pecahan dan hanya menggunakan papan pecahan sebagai alat medianya, tetapi pada penelitian ini berfokus pada kemampuan pemecahan masalah dengan bantuan menggunakan media *puzzle*. Maka dari itu peneliti mengangkat judul tentang pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi pecahan kelas III SD Negeri 31 Palembang.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Dalam Penelitian ini juga menggunakan jenis penelitian *Quasi Experimental Design*, Menurut (Sugiyono, 2022) *Quasi Experimental Design* adalah desain yang mempunyai kelas kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Sedangkan bentuk design yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan *Posttest-Only Control*



Design. Desain ini terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas eksperimen merupakan kelas yang akan diberikan perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan. Desain ini peneliti hanya membandingkan hasil *Posttest* dari kelas eksperimen dengan kelas Kontrol. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas I sampai kelas 6 di SD Negeri 31 Palembang yang terdiri dari 6 kelas yang berjumlah 247 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IIIA dan IIIB. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji (*t*) dengan bantuan SPSS Versi 26.

Menurut Rosydiana (2020), Kemampuan pemecahan masalah dalam penelitian ini terdapat empat indikator yaitu:

1. Memahami Masalah: siswa dapat mengerti apa yang diminta dalam soal.
2. Menyusun Rencana Penyelesaian: Siswa bisa menentukan langkah-langkah yang akan dilakukan untuk menyelesaikan soal.
3. Melaksanakan Rencana Penyelesaian Masalah: siswa mampu mengerjakan soal sesuai dengan rencana yang dibuat.
4. Mengecek Hasil: siswa dapat memeriksa kembali jawabannya untuk memastikan sudah benar atau belum.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi tahap pelaksanaan menggunakan media *puzzle*

Tahap Pelaksanaan menggunakan media *puzzle* Pada Kelas Eksperimen: Pada pelaksanaan pembelajaran dikelas eksperimen dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, setiap pertemuan terdapat kegiatan pendahuluan, Kegiatan inti yang terdiri dari orientasi terhadap masalah, organisasi untuk belajar, investigasi dan penyelidikan, penyajian hasil dan analisis serta kegiatan penutup.

Tahap Pelaksanaan menggunakan media *puzzle* Pada Kelas Kontrol: Pada pelaksanaan pembelajaran dikelas kontrol dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, setiap pertemuan terdapat kegiatan pendahuluan, Kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Berdasarkan Data hasil penelitian yaitu data nilai tes untuk mengukur tingkat kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Berikut adalah deskripsi data hasil penelitian tersebut.

a. Deskripsi Data Tes Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah siswa dilihat dari hasil tes akhir, dimana tes akhir tersebut dilaksanakan setelah siswa diberikan materi pecahan sebanyak dua kali pertemuan baik dikelas eksperimen (kelas yang menggunakan media *puzzle*) maupun dikelas kontrol (kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional).

Sebelum diberikan tes akhir pada kelas eksperimen, siswa diberikan LKPD setiap pertemuan selama dua kali pertemuan baik dikelas eksperimen maupun kelas kontrol. Soal LKPD tersebut berjumlah 10 soal dimana soal tersebut merupakan soal kemampuan pemecahan masalah. Dari hasil penelitian diperoleh data hasil tes pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil nilai rata-rata siswa setiap pertemuan pada materi pecahan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Nilai Rata-Rata Pertemuan

Kelas	Pertemuan ke-		
	1	2	3
Kelas Eksperimen	75,54	78,45	83,83
Kelas Kontrol	49,90	50,42	54,95
Rata-Rata	62,72	64,43	69,39

Pada tabel 1. terlihat bahwa nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah pada kelas



eksperimen maupun kelas kontrol terdapat perbedaan. Nilai rata-rata siswa kelas eksperimen pada pertemuan pertama sebesar 75,54 pertemuan kedua sebesar 78,45 dan pertemuan ketiga sebesar 83,83. Sedangkan nilai rata-rata siswa kelas kontrol pada pertemuan pertama sebesar 49,90, pertemuan kedua sebesar 50,42 dan pertemuan ketiga sebesar 54,95. Disini terlihat jelas bahwa nilai siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

Untuk mengetahui tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa berdasarkan indikator kemampuan pemecahan masalah, berikut ditampilkan perbandingan persentase skor kemampuan pemecahan masalah siswa tiap-tiap indikator pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 2. Nilai Rata-Rata kemampuan Pemecahan Masalah

No	Indikator Pemecahan masalah	Kelas	
		Eksperimen	Kontrol
		%	%
1.	Memahami masalah	80,41	70,47
2.	Menyusun rencana penyelesaian	75,05	66,66
3.	Melaksanakan rencana penyelesaian masalah	51,25	50,47
4.	Mengecek hasil	50,41	49,04

Berdasarkan tabel 2. menunjukkan bahwa nilai rata-rata tertinggi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat pada indikator pertama yaitu memahami masalah. Pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 80,41% sedangkan pada kelas kontrol memperoleh sebesar 70,47%. pada indikator kedua menyusun rencana penyelesaian nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 75,05% dan pada kelas kontrol sebesar 66,66%, pada indikator ketiga melaksanakan rencana penyelesaian masalah yang dimana pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 51,25% sedangkan pada kelas kontrol 50,47%. dan terakhir pada indikator mengecek hasil pada kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 50,41% sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 49,04%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *puzzle* lebih baik dari pada kemampuan pemecahan masalah siswa kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil jawaban siswa terhadap Kemampuan memahami masalah menunjukkan bahwa mereka bisa memahami apa yang ditanyakan dalam soal dan informasi apa saja yang tersedia. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih memahami isi soal dengan baik setelah menggunakan media *puzzle*. Rata-rata skor kelas eksperimen pada indikator ini adalah 80,41, lebih tinggi dari kelas kontrol 70,47, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman soal. Menyusun rencana penyelesaian, Pada indikator ini siswa diminta menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan untuk menyelesaikan soal. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah mulai berpikir sistematis. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 75,05, lebih tinggi dari kelas kontrol 66,66. Kemampuan melaksanakan rencana penyelesaian masalah terlihat dari bagaimana siswa mengerjakan soal pecahan sesuai dengan langkah yang telah dibuat. namun pada indikator ini nilai siswa masih cukup rendah, yaitu 51,25 untuk kelas eksperimen dan 50,47 untuk kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa meskipun siswa tahu langkah-langkahnya, masih ada kesalahan dalam proses perhitungan, misalnya karena terburu-buru atau belum terbiasa menghitung pecahan. Pada indikator mengecek hasil, siswa seharusnya memeriksa kembali jawaban yang telah mereka kerjakan untuk memastikan kebenarannya. Namun berdasarkan hasil, sebagian besar siswa langsung menulis jawaban akhir tanpa mengeceknya. Hal ini tampak dari tidak adanya perbaikan atau peninjauan ulang pada jawaban, meskipun hasilnya kurang tepat. Skor pada indikator ini tergolong paling rendah, yaitu 50,41 di kelas eksperimen dan 49,04 di kelas kontrol. Ini menunjukkan bahwa kebiasaan untuk mengevaluasi jawaban masih perlu ditingkatkan.

Hasil Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu uji prasyarat yang digunakan untuk memenuhi asumsi



kenormalan dalam analisis data. Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan *Shapiro wilk* yang dibantu dengan program *SPSS* versi 26. Hasil perhitungan normalitas dapat dilihat pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kemampuan Pemecahan Masalah

Tests Of Normality				
Shapiro-Wilk				
	Kelas	Statistik	N	Sig
Kemampuan	Posttest Kelas	0,933	24	0,116
	Eksperimen			
Pemecahan	Posttest Kelas	0,937	21	0,186
	Masalah	Kontrol		

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

(Sumber: Oleh Penelitian Berbantuan *SPSS* 26)

Berdasarkan tabel perhitungan uji normalitas data dalam penelitian di atas, diperoleh nilai signifikan posttest pada kelas eksperimen yaitu 0,116. Yang dimana nilai tersebut melebihi nilai $\alpha = 0,05$ sehingga $0,116 > 0,05$ dan $0,186 > 0,05$ sesuai dengan syarat uji normalitas data, peneliti menyimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui sampel penelitian yang dianalisis oleh peneliti homogen atau tidak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji *statistic levene* untuk menguji homogenitas. Hasil perhitungan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Pemecahan Masalah

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig
Kemampuan	Based on mean	3,995	1	43	0,052
	Based on median	2,619	1	43	0,113
	Based on median and with adjusted df	2,619	1	36,710	0,114
	Based on trimmed mean	3,959	1	43	0,053

Berdasarkan hasil perhitungan di atas diperoleh nilai signifikan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,052 dengan $\alpha = 0,05$. Dengan itu nilai signifikan $0,052 > 0,05$, sesuai dengan syarat uji homogenitas. Dari uji tersebut terlihat bahwa data yang di analisis homogen.

3. Uji Hipotesis

Setelah data yang diperoleh dinyatakan berdistribusi normal dan homogen, maka tahap selanjutnya peneliti menganalisis data menggunakan uji independent sampel T-test dengan berbentuk hipotesis yaitu hipotesis arah kanan (Right tailed). Uji t ini digunakan untuk membandingkan selisih antara dua rata-rata hitung dari dua sampel independen. Dengan asumsi bahwa berdistribusi normal. Klasifikasi pengujian hipotesis diterima, H_a di terima dan H_0 ditolak pada taraf $\alpha = 0,05$, jika $t_{hitung} > t_{tabel}$. H_a diterima Sebaliknya jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ berarti H_a ditolak. Hasil perhitungan uji hipotesis dapat dilihat 5 dibawah ini.

Tabel 5. Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Group Statistics					
	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Kemampuan	Kelas				
	Posttest Kelas	24	83,83	10,801	2,205



Masalah	Eksperimen				
	Posttest Kelas	21	54,95	16,603	3,623
	Kontrol				

Tabel diatas menunjukkan deskriptif hasil posttest siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol menggunakan SPSS. Berdasarkan tabel diatas diperoleh rata-rata nilai untuk posttest kelas eksperimen yaitu 83,83 dan nilai rata-rata untuk kelas kontrol yaitu 54,95. Hal tersebut bahwa nilai rata-rata untuk kelas eksperimen lebih tinggi dari nilai rata-rata pada kelas kontrol, untuk menguji apakah perbedaan tersebut signifikan atau tidak dapat dilihat pada tabel 6. dibawah ini.

Tabel 6. Hasil Uji-t (hipotesis) Kemampuan Pemecahan Masalah

Independent Samples Test				
Kemampuan		T	Df	Sig
Pemecahan	Equal variances	7,138	43	.000
Masalah	assumed			
	Equal variances	6,954	34,158	.000
	not assumed			

Berdasarkan tabel perhitungan uji hipotesis di atas, diperoleh nilai signifikan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 7,138 dimana $t_{tabel} = 1,681$ dengan $df = N-2$ dimana $N= 45$ jadi $df= 43$ ($\alpha= 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan $t_{hitung} = 7,138 > t_{tabel} 1,681$ maka H_a diterima H_0 ditolak.

Pembahasan

Dari data hasil penelitian yang dilakukan peneliti melalui tes akhir pembelajaran menunjukkan bahwa secara keseluruhan terdapat perbedaan hasil tes kemampuan pemecahan masalah siswa yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media *puzzle* dengan siswa yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran konvensional. Hasil kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan media *puzzle* lebih tinggi dari pada kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan model konvensional. Perbedaan ini terlihat dari hasil rata-rata tes kemampuan pemecahan masalah siswa kelas eksperimen adalah sebesar 83,83 sedangkan pada kelas kontrol adalah 54,95. Kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi pecahan itu sendiri dapat diukur melalui soal tes yang mengacu pada indikator kemampuan pemecahan masalah.

Pada indikator pertama, siswa diminta untuk memahami masalah apa saja yang diberikan atau ditanyakan dalam soal, adapun nilai rata-rata yang didapat siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sementara itu kemampuan memahami masalah pada kedua kelas merupakan kemampuan tertinggi dibandingkan dengan indikator kemampuan pemecahan masalah lainnya.

Pada indikator kedua, siswa diminta untuk menentukan pecahan yang tepat dan menyusun langkah penyelesaian berdasarkan informasi soal yang diberikan dan ditanyakan yang akan mengarah kepada penyelesaian soal. Jawaban siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sudah cukup mampu menyelesaikan soal. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh bahwa kemampuan siswa pada kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

Pada indikator ketiga, siswa diminta untuk melalukan perhitungan sesuai strategi yang direncanakan. Dari hasil melaksanakan rencana penyelesaian masalah kelas eksperimen lebih baik dalam melaksanakan rencana penyelesaian masalah dibandingkan kelas kontrol. Hal ini terlihat dari jawaban siswa kelas kontrol yang cenderung kurang teliti dalam melakukan perhitungan sehingga menghasilkan penyelesaian yang salah.



Pada indikator keempat, siswa diminta untuk mengecek hasil dari suatu pernyataan atau jawaban yang terdapat pada soal kemudian menjelaskan hasilnya. Adapun nilai rata-rata yang didapat siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Hal ini dikarenakan pada kelas kontrol siswa cenderung tidak memeriksa kebenaran jawaban setelah selesai menjawab soal. Pada proses pembelajaran siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan LKPD (lembar kerja peserta didik) yang dikerjakan secara individu, yang dimana LKPD diberikan soal dengan berisi kemampuan pemecahan masalah siswa dan langkah-langkah pengerjaan yang sesuai. Pada langkah orientasi terhadap masalah, siswa cukup mudah memahami masalah yang diberikan dengan bimbingan yang diberikan peneliti melalui setiap langkah-langkah yang terdapat pada LKPD.

Pada langkah organisasi untuk belajar siswa mampu mengerjakan LKPD dari permasalahan yang diberikan dengan diberikan arahan kepada siswa. pada langkah investigasi dan penyelidikan siswa cukup sistematis dalam melakukan penyelesaian dari permasalahan yang ada melalui langkah-langkah penyelesaian permasalahan tersebut. Sedangkan pada penyajian hasil dan analisis masih ada beberapa siswa yang masih bingung dalam menyelesaikan LKPD cenderung siswa kurang teliti dalam memeriksa kembali kebenaran jawaban pada permasalahan yang diberikan. Dengan memberikan LKPD yang dibantu dengan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Menurut Dian et al., (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran lebih baik dan sempurna.

Perbedaan hasil kemampuan pemecahan masalah dapat disebabkan karena pada media *puzzle*, seluruh siswa dituntut untuk berpikir kreatif dalam proses pembelajaran sehingga mampu memecahkan masalah yang diberikan baik secara kelompok maupun individu. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media *puzzle* memberikan pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Purwantini et al., (2024) yang menyatakan bahwa media *puzzle* sangat efektif dalam meningkatkan Kemampuan pemecahan masalah siswa. Namun ada Beberapa faktor menyebabkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa, termasuk penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat.

Pernyataan di atas sejalan juga dengan penelitian Hardiyanti et al., (2020) yang menyatakan penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Kemudahan ini berdampak langsung pada peningkatan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, karena melalui media *puzzle* siswa dituntut untuk aktif berpikir, menganalisis bagian-bagian informasi dan menyusunnya menjadi solusi yang tepat. Hal ini sejalan dengan indikator pemecahan masalah, yaitu dimulai dari memahami masalah, menyusun rencana penyelesaian, melaksanakan rencana penyelesaian masalah dan mengecek hasil.

Dengan demikian media *puzzle* tidak hanya membantu siswa memahami materi secara konkret, tetapi juga melatih mereka untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan. Jadi dapat dikatakan bahwa media *puzzle* yang diterapkan dalam pembelajaran pecahan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, karena mendorong siswa berpikir kreatif, dan sistematis sesuai dengan indikator pemecahan masalah.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat di simpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran berpengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi pecahan kelas III. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai *posttest* siswa yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 83,83 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang



memperoleh nilai rata-rata sebesar 54,95. Perbedaan tersebut juga diperkuat melalui hasil uji statistik menggunakan uji $-t$ yang menunjukkan nilai $t_{hitung} = 7,138 > t_{tabel} = 1,681$ maka Ha diterima Ho ditolak. Dari uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi pecahan kelas III SD Negeri 31 Palembang.

Adapun saran yang akan peneliti sampaikan berdasarkan hasil penelitian dan pelaksanaan penelitian yang berjudul “Pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi pecahan kelas III SD Negeri 31 Palembang” adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru, media *puzzle* dapat dijadikan salah satu alternatif keterampilan dalam mengajar terutama dalam materi pecahan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa lebih baik lagi.
2. Bagi siswa, pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi pecahan dengan lebih baik.
3. Bagi sekolah, hendaknya media *puzzle* ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam pengambilan kebijakan dalam rangka untuk mendukung peningkatan mutu dan kualitas proses pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adelia, I. (2024). Pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas III SDN 3 Ampean. *09*, 3058–3069.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar*. laksita indonesia.
- Dian, Setyawati, R. D., & Fenny, R. (2023). Pengaruh Model Pbl Menggunakan Lkpd Berbantuan Media Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iia. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(3), 776–788. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1359>
- Dwi Permata, R. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, *5*(2), 1–10. <https://doi.org/10.29407/pn.v5i2.14230>
- Gusteti, M. U., & Neviyarni. (2022). Pembelajaran berdiferensiasi pada pembelajaran matematika di kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, *3*(3), 170–184. <https://doi.org/10.4324/9781003175735-15>
- Hafifah, S., Putri, R., & Sari, M. (2024). Pengaruh Kesiapan Belajar Terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa *Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika*. *2*(2), 145–158.
- Hardiyanti, S., Hartini, S., & Mellawaty. (2020). Pengaruh media pembelajaran puzzle aljabar pendekatan realistic mathematic education terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Sains*, 38–47.
- Karunia, I., & Handayani, W. (2024). Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Blok Pecahan Matematika Kelas Iii Sekolah Dasar Pendahuluan Pendidikan belajar segala yang dalam arti luas dalam yang hidup lingkungan dan sepanjang hidup atau mempengaruhi individu . Dalam arti lembaga pengajaran pendidika. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, *10*(April), 20–28.
- Lestari, S., Usman, & Ristiwaluyo, T. (2023). Penggunaan Media *Puzzle Angka* Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Autis Di Uptd Penanganan Siswa Berkebutuhan Khusus Provinsi Sulawesi Tenggara.
- M.nur, I., & Sari, diah prawitha. (2023). soft skills pemecahan masalah dan berpikir kritis matematika. lakeisha.
- Mranggen, N. B. (2024). pengaruh model pembelajaran student teams achievement division (STAD) berbantuan media kartu soal terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika kelas V di SD Negeri Batusari 5 Mranggen. *4*(2), 296–303.
- Oktaviani, Y. P., Destiniar, D., & Handayani, W. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Di Kelas IV SD Negeri 189 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 4746–4755. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/9257>
- Pujiyanto, H. (2021). Metode Observasi Lingkungan dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa



- Purwantini, R., Prasetyo, T., & Mawardini, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Advance Organizer Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i1.1004>
- Syarifuddin, & Utari, eka dewi. (2022). *media pembelajaran (dari masa konvensional hingga masa digital)*. Bening media publishing.
- Rosali, D. F. (2024). *Desain Didaktis : Menumbuhkan Kemampuan Metakognisi untuk Mengurangi Kesulitan Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika*. 1(1), 25–37.
- Rosydiana, A.-. (2017). Analisis Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Langkah Pemecahan Masalah Polya. *Mathematics Education Journal*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.22219/mej.v1i1.4550>
- Sugiyono. (2022). *metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Taqiyah, S. Z. (2023). Implementasi Manual Media Kaana Puzzle Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Arab. *Tatsqify: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 34–51. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v4i1.6952>
- Wardani, R. C., Sulianto, J., & Wardana, Y. S. (2024). Pengaruh Aktivitas pada Pembelajaran Pendekatan Open Ended dengan Media Puzzle terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 483–496. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/13274>