



PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II SD NEGERI 30 PALEMBANG

Rufita Gracia Silitonga^{1*}, Yusni Arni², Ida Suryani³

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

*Email: rufitasilitonga@gmail.com, yusniarniyusuf@univpgri-palembang.ac.id, ida954321@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5391>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 30 Palembang. Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan bentuk *quasi eksperimen* serta menggunakan *pretest-posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II SD Negeri 30 Palembang, dengan sampel penelitian yaitu kelas II A sebagai kelas kontrol sebanyak 26 peserta didik dan kelas II B sebagai kelas eksperimen sebanyak 26 peserta didik dengan jumlah keseluruhan 52 peserta didik. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes berupa 10 soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan diberikan. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media *puzzle*, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan tes 10 pilihan ganda berupa pretest dan posttest. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji *Independent Sample T-Test* dengan bantuan *software IBM SPSS 26 Statistik*. Hasil penelitian menunjukkan pada kelas kontrol nilai rata-rata pretest 43,46 dan nilai rata-rata pada posttest 63,46 lebih rendah dari pada kelas eksperimen nilai rata-rata pretest 43,46 dan nilai rata-rata posttest 75. Berdasarkan hasil uji statistik pada penelitian ini menghasilkan nilai $t_{hitung} 2,879 > t_{tabel} 0,2681$ dan nilai signifikansi (sig. 2-tailed) $0,006 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 30 Palembang.

Kata Kunci: Media Puzzle, Hasil Belajar, Matematika.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika di sekolah dasar selalu menjadi topik yang menarik untuk dibahas, terutama karena ada perbedaan karakteristik antara sifat anak-anak dan sifat matematika itu sendiri. Seorang pendidik perlu memiliki kemampuan untuk menjembatani proses belajar matematika, khususnya konsep bilangan bulat yang masih bersifat abstrak, dengan dunia anak yang belum mampu berpikir secara abstrak sehingga mereka bisa memahami matematika (Unaenah et al., 2022, p.295). Pendidikan matematika bertujuan mengembangkan kemampuan siswa dalam: a) memahami konsep matematika, mengaitkan antar konsep, dan menerapkan algoritma untuk pemecahan masalah; b) memanfaatkan konsep bentuk dan sifat untuk generalisasi, pembuktian, dan penjelasan matematis; c) menyelesaikan masalah melalui pemodelan matematis dan menjelaskan solusinya; d) mengomunikasikan gagasan matematis melalui simbol, tabel, diagram, atau media lainnya; dan e) menumbuhkan apresiasi terhadap peran matematika dalam kehidupan sehari-hari serta membangun minat dan rasa ingin tahu siswa (Arni et al., 2024, pp.14-15).

Berdasarkan observasi awal yang peneliti dengan guru kelas II SD Negeri 30 Palembang pada tanggal 9 November 2025, sebagian guru belum memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran. Selain itu, pendidik juga masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran. Sehingga mengakibatkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika. Peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas II ditemukan bahwa hasil belajar matematika masih rendah di bawah (KKTP) Kriteria Ketercapaian



Tujuan Pembelajaran, yaitu 70 yang ditentukan, observasi menunjukkan bahwa hanya 25% dari peserta didik berada dalam kategori tinggi.

Hasil belajar merupakan salah satu cara yang digunakan untuk menilai bagaimana perkembangan serta kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi pembelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Melalui hasil belajar ini, kita dapat melihat gambaran nyata mengenai sejauh mana siswa mampu menyerap, mengolah, dan menerapkan pengetahuan yang diperolehnya selama proses pembelajaran berlangsung. Namun, untuk dapat memastikan apakah pencapaian yang ditunjukkan oleh siswa tersebut benar-benar sudah sesuai dan selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, maka diperlukan suatu langkah lanjutan, yaitu melakukan evaluasi. (Sazali et al., 2024, p.141).

Namun demikian, faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar peserta didik dapat diklasifikasikan menjadi internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik, mencakup kecerdasan, sikap, kebiasaan, bakat, minat, dan motivasi. Sementara itu, faktor eksternal melibatkan lingkungan luar seperti keluarga, masyarakat, dan sekolah. Salah satu aspek penting dari faktor internal adalah gaya belajar, yang bervariasi antar peserta didik. Oleh karena itu, penting bagi peserta didik untuk mengenali gaya belajar mereka dan menggunakannya secara tepat, sehingga mereka dapat menghindari kesulitan dalam memahami, menerima, dan memproses informasi selama proses pembelajaran. Di samping faktor internal, faktor eksternal seperti pemanfaatan media belajar juga berperan signifikan dalam memengaruhi hasil belajar siswa (Astuti et al., 2021, p.194).

Terkait dengan faktor eksternal tersebut, media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif (Hasan et al., 2021, p.3). Peran media pembelajaran didalam pembelajaran adalah sangat urgen yaitu pendidik dapat dengan mudah mengkreasikan dan menginovasikan pembelajaran sehingga kegiatan atau proses belajar menjadi semakin fokus dan efisien sehingga tujuan belajar dapat tercapai. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk belajar sesuai dengan gaya belajar dan karakter diri masing-masing (Hamzah Pagarra, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, 2022, p.3).

Dengan demikian, penggunaan media dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk memudahkan seorang guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, tetapi juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga mereka menjadi lebih antusias, interaktif, dan aktif selama proses belajar di kelas. Hal ini pada akhirnya menciptakan adanya umpan balik yang saling menguntungkan antara guru dan siswa tersebut (Pegi Putri Lismayana, Nora Surmilas, 2023, p.273).

Di sisi lain, peserta didik juga senang dengan media pembelajaran tersebut karena media tersebut dapat mengoptimalkan kualitas hasil belajar peserta didik (Hasan et al., 2021, p.4). Media pembelajaran merupakan sarana penunjang yang sangat dibutuhkan oleh seorang pendidik dalam menjalankan aktivitas pengajaran kepada peserta didik. Keberadaannya berfungsi sebagai jembatan yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar dapat diterima dan dipahami dengan lebih baik oleh siswa (Suryani et al., 2023). Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung keberhasilan menyampaikan pesan pembelajaran yaitu *media puzzle*.

Salah satu kebaruan dalam penelitian ini terletak pada pemanfaatan media puzzle. Penelitian ini menggunakan media puzzle sebagai alat bantu dalam proses belajar, media pembelajaran visual dan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif pada peserta didik. Penelitian sebelumnya menggunakan media *puzzle* sebagai media pembelajaran yang masih terbatas dan bersifat konvensional dengan mata pelajaran matematika materi pecahan kelas III sekolah dasar, penelitian ini mengintegrasikan media *puzzle* sebagai peningkatan media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini memperbarui pada konteks penggunaan media *puzzle* materi perkalian dalam pembelajaran matematika di kelas II sekolah dasar. Materi ini menuntut pemahaman konsep abstrak melalui pendekatan yang konkret dan menarik sesuai dengan pembelajaran Kurikulum Merdeka.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut pendidik harus menggunakan media yang lebih menarik agar peserta didik terinspirasi dalam pembelajaran, salah satunya media yang digunakan pada saat kegiatan pembelajaran yaitu *media puzzle*.



Media *puzzle* adalah jenis permainan yang efektif untuk melatih kecerdasan peserta didik, karena membutuhkan ketelitian tinggi dalam penggunaannya. Dengan media ini, peserta didik bisa dilatih berpikir kritis dan belajar bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, *puzzle* memungkinkan mereka merasakan pengalaman langsung saat melakukan aktivitas. Misalnya, saat berkolaborasi dengan teman-teman, mereka bersama-sama menyusun potongan-potongan *puzzle* yang awalnya acak menjadi gambar utuh kembali (Isma, 2023, p.231). Berdasarkan uraian *puzzle* tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pendidikan ini merupakan suatu jenis potong-potongan homogen atau bahkan acak yang memuat seluruh gambar atau lukisan letak suatu wilayah tertentu atau unsur-unsur yang terdapat didalamnya, seperti gambar-gambar yang didekonstruksi menjadi komponen-komponen yang dirangkai (Nisem, 2020, p.91).

Adapun penelitian relevan yang mendukung permasalahan diatas yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Sholehah et al., 2024, p.1496) pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik purposive sampling, dengan jumlah sampel sebanyak 21 peserta didik pada masing-masing kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal tes berbentuk pilihan ganda, sedangkan analisis data dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak IBM SPSS Statistic versi 26. Berdasarkan hasil analisis melalui uji hipotesis dengan menggunakan uji *independent sample T-test*, diperoleh kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang ditandai dengan perolehan nilai Sig. 2-tailed sebesar 0,000 yang lebih kecil dari nilai α (0,05).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk menerapkan media *puzzle* sebagai solusi praktis guna mengatasi masalah rendahnya hasil belajar matematika di kalangan peserta didik SD Negeri 30 Palembang. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk memilih judul penelitian “Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 30 Palembang”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen. Tujuan penelitian ini adalah untuk membandingkan satu atau lebih kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan (media *puzzle*) tertentu dengan kelompok pembandingan yang tidak sama sekali diberi perlakuan (metode konvensional). Design yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 30 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. populasi dalam penelitian ini yang didapat dari observasi awal adalah seluruh peserta didik kelas II A, kelas II B dan kelas II C. Dengan demikian, jumlah keseluruhan peserta didik dijadikan populasi penelitian yaitu 79 orang, sedangkan sampel yaitu 52 peserta didik menggunakan teknik *sampling jenuh*. Sampel pada penelitian ini adalah peserta didik dengan pembagian kelas II A yang terdiri dari 14 orang laki-laki dan 12 orang perempuan sebagai kelas kontrol dan kelas II B yang terdiri dari 13 orang laki-laki dan 13 orang perempuan sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi. Teknik validasi instrumen dilakukan dengan uji validitas dan uji reliabilitas, dengan 10 butir soal pilihan ganda yang valid dan memiliki nilai reliabilitas *Cronbach's Alpha* sebesar 0,759. Kelas eksperimen diberikan perlakuan (media *puzzle*) sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Dalam tahap ini akan dilaksanakan 3 kali pertemuan pada materi perkalian bilangan 2. Kemudian teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis data (*independent sample t-test*) untuk mengetahui seberapa pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 30 Palembang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 30 Palembang, yang berlokasi di Jl. Sungai Tawar No. 29, Kelurahan 29 Ilir, Kecamatan Ilir Barat. II, Kota Palembang. Pada tanggal 11 Mei 2026, dalam penelitian ini kelas II A yang terdiri dari 26 peserta didik dan kelas eksperimen yakni kelas II B dengan jumlah peserta didik 26 orang dengan total keseluruhan 52 peserta didik.

Pada tahapan perencanaan ini peneliti juga harus mempersiapkan semua yang diperlukan pada



saat pelaksanaan penelitian. Hal yang harus dipersiapkan dalam penelitian yaitu Modul Ajar, media *Puzzle* dan kisi-kisi soal pilihan ganda. Dalam tahap ini akan dilaksanakan 3 kali pertemuan, pertemuan pertama diadakan pretest kepada seluruh peserta didik kelas II B SD Negeri 30 Palembang, pertemuan kedua diberi treatment dengan menerapkan media *puzzle* ketika pembelajaran dan pertemuan ketiga dilaksanakan posttest pada peserta didik kelas II B sebagai kelas eksperimen dan pada kelas kontrol terdapat 3 pertemuan, pertemuan pertama diadakan pretest kepada seluruh peserta didik kelas II A SD Negeri 30 Palembang, pertemuan kedua diberi perlakuan dengan menggunakan metode konvensional dan pertemuan ketiga dilaksanakan posttest pada peserta didik kelas II A sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan pada data di tabel 1 bisa dilihat bahwasanya nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 43,46 dengan nilai terendah yang diperoleh adalah 20 dan nilai yang tertinggi 70, sementara nilai rata-rata posttest sebesar 75 dengan nilai terendah 50 dan nilai tertinggi yaitu 100. Tabel yang terdapat dibawah menampilkan bahwasanya diperoleh 3 peserta didik mampu dikatakan tidak tuntas sedangkan 19 peserta didik dikatakan tuntas pada kelas kontrol dan nilai rata-rata pretest kelas kontrol sebesar 43,46 dengan nilai terendah yang diperoleh adalah 20 dan nilai yang tertinggi 70, sementara nilai rata-rata posttest sebesar 63,46 dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi yaitu 90. Tabel yang terdapat diatas menampilkan bahwasanya diperoleh 8 peserta didik mampu dikatakan tidak tuntas sedangkan 14 peserta didik dikatakan tuntas pada kelas kontrol.

Tabel 1. Hasil Nilai Rata-rata Pretest, Posttest kelas Eksperimen dan Kontrol

No.	Nama	Kelas Ekperimen		No.	Nama	Kelas Eksperimen	
		Nilai Pretest	Nilai Posttest			Nilai Pretest	Nilai Posttets
1.	AF	30	70	14.	MP	70	80
2.	AT	40	60	15.	MR	30	90
3.	AK	20	90	16.	NS	40	70
4.	BA	50	80	17.	NF	50	100
5.	FS	60	50	18.	RR	60	60
6.	KA	30	70	19.	RK	20	80
7.	KMA	40	100	20.	RP	30	50
8.	MW	50	60	21.	RS	40	90
9.	MA	20	80	22.	S	50	70
10.	MP	30	90	23.	SA	60	60
11.	MF	40	70	24.	SR	70	80
12.	MS	50	50	25.	TH	40	100
13.	MH	60	60	26.	RA	50	90
		Jumlah Pretest 1.130				Jumlah Posttest 1.950	
		Rata-rata Pretest 43,46				Rata-rata Posttest 75	

No.	Nama	Kelas Kontrol		No.	Nama	Kelas Kontrol	
		Nilai Pretest	Nilai Posttest			Nilai Pretest	Nilai Posttets
1.	AA	30	50	14.	MR	70	80
2.	AR	40	60	15.	MP	30	50
3.	AM	20	50	16.	QF	40	60
4.	DS	50	70	17.	RS	50	70
5.	DR	60	70	18.	RH	60	80
6.	GA	30	60	19.	RS	20	40
7.	KI	40	60	20.	TR	30	50
8.	KM	50	70	21.	TO	40	60
9.	MP	20	40	22.	TA	50	70



10.	MA	30	50	23.	TO	60	80
11.	MF	40	60	24.	TH	70	90
12.	MZ	50	70	25.	VP	40	60
13.	MJ	60	80	26.	YR	50	70
Jumlah Pretest 1.130				Jumlah Posttest 1.650			
Rata-rata Pretest 43,46				Rata-rata Posttest 63,46			

No.	Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Kategori
1.	Eksperimen	43,46	75	Tinggi
2.	Kontrol	43,46	63,46	Rendah

1. Uji Normalitas

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-smirnov

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A (Kontrol)	.134	26	.200*
	Posttest A (Kontrol)	.155	26	.110
	Pretest B (Eksperimen)	.134	26	.200*
	Posttest B (Eksperimen)	.136	26	.200*

Berdasarkan tabel 2 hasil uji normalitas yang termasuk pada tabel 4.5 mampu dipahami bahwa nilai signifikansi kelas kontrol pretest sebesar 0,200 sedangkan posttest sebesar 0,110 dan signifikansi kelas eksperimen terdapat pretest sebesar 0,200 sedangkan posttest sebesar 0,200. Semua nilai sig tersebut lebih besar dari 0,05, maka seluruh data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Levene

Levene Statistik	df1	df2	Taraf Sig (α)	Sig.	keterangan
1,849	1	50	0,05	0,180	Homogen

Berdasarkan tabel 3 pengujian homogenitas dengan uji levene menghasilkan nilai signifikansi 0,180 > 0,05. Angka ini secara statistik mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang berarti antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga kedua kelompok data hasil belajar peserta didik tersebut dinyatakan memenuhi asumsi homogenitas.

3. Uji Hipotesis (Uji t)

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Sampel T Test

Statistik	Uji t Posttest		Keterangan
	Kontrol	Eksperimen	
N	26	26	t _{hitung} adalah sebesar -2,879 > 0,273 maka dapat disimpulkan bahwa H ₀ ditolak dan H _a diterima.
Rata-rata	63,46	75	
α	0,05		
Sig (2-tailed)	0,006		
t _{tabel}	0,2681		
t _{hitung}	-2,879		

Pada tabel 4.5 maka dapat dikatakan hasil uji hipotesis *Independent Sample t-test*, bahwa kelas kontrol dari jumlah 26 peserta didik, nilai rata-rata yang diperoleh posttest sebesar 63,46 sedangkan kelas eksperimen yang terdiri atas 26 peserta didik memperoleh rata-rata posttest 75. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai sig. 2-tailed sebesar 0,006 yang berada di bawah taraf signifikansi α = 0,05, sehingga perbedaan hasil antara kedua kelas tersebut dinilai bermakna secara statistik. Selain itu, nilai t_{hitung} yang diperoleh adalah -2,879 sedangkan t_{tabel} berada pada angka 0,2681. Oleh karena nilai t_{hitung} lebih besar dibandingkan t_{tabel}, maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Hal ini memberikan



gambaran bahwa terdapat pengaruh yang nyata dari penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa, di mana kelas eksperimen menunjukkan capaian yang lebih unggul dibandingkan kelas kontrol.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan eksperimen dengan desain kuasi eksperiment dengan jenis *Nonequivalent Control Group Design*, di mana teknik sampling jenuh diterapkan dalam penentuan sampel penelitian. Lokasi pelaksanaan kajian bertempat di SD Negeri 30 Palembang dengan seluruh siswa kelas II dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika materi perkalian bilangan 2. Sampel pada penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas II A sebagai kelas kontrol dan kelas II B sebagai kelas eksperimen. Untuk mengukur hasil belajar pada mata pelajaran Matematika materi perkalian, peneliti menggunakan instrumen tes berbentuk 10 butir soal pilihan ganda yang diberikan dalam dua tahap, yakni pretest dan posttest.

Berdasarkan pada hasil pengumpulan data penelitian, diperoleh bahwa data hasil pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Tahapan analisis data dalam penelitian ini diawali dengan uji normalitas menggunakan uji *kolmogrov-smirnov*, yang mengonfirmasi bahwa sebaran data pretest dan posttest baik pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen memenuhi asumsi distribusi normal. Uji homogenitas kemudian dijalankan melalui uji *levane* dan memberikan hasil yang homogen. Dengan terpenuhinya kedua asumsi statistik tersebut, uji hipotesis menggunakan *independent sample t-test* pun dapat dilaksanakan. Hasilnya mengarah pada penolakan H_0 , yang secara ilmiah menengaskan adanya pengaruh nyata pemanfaatan media *puzzle* terhadap pencapaian hasil belajar Matematika materi perkalian pada kelas II.

Pada langkah pembelajaran yang dilaksanakan peneliti menggunakan media *puzzle* bisa menghasilkan peserta didik yang semangat dalam belajar menjadi meningkat serta peserta didik semakin aktif dalam proses belajar. Media merupakan sarana atau instrumen tertentu yang berperan sebagai sarana penghubung dalam penyampaian materi pembelajaran di dalam kegiatan belajar mengajar (Jauza et al., p. 18, 2025). Hasil belajar merupakan suatu bentuk penilaian yang diberikan kepada peserta didik setelah menjalani rangkaian kegiatan pembelajaran. Penilaian tersebut mencakup tiga aspek utama, yakni pengetahuan, sikap, serta keterampilan yang dimiliki siswa, yang tercermin melalui adanya perkembangan dalam pola perilaku mereka sehari-hari (Fernando, et al, p. 66, 2024).

Pada hasil penelitian skripsi ini sama seperti dengan kajian terdahulu yang dilaksanakan oleh Rohyan Salmi Ritonga, Yusra Nasution, Wildansyah Lubis, Faisal, Waliyul Maulana Siregar (2026) berjudul “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ipas Kelas IV SD Negeri 101778 Medan”, hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen yang menggunakan media *puzzle* mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar dari 62,80 pada pretest menjadi 77,40 pada posttest, sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan dari 55,45 pada pretest menjadi 66,36 pada posttest. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif diterima. Temuan penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran IPAS berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas IV (Ritonga et al., 2026).

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kesimpulan yang cukup tegas bahwa penerapan media *puzzle* berdampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 30 Palembang, khususnya pada mata pelajaran Matematika materi perkalian. Lebih dari sekadar alat bantu visual, media ini terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan kondusif, sehingga peserta didik tidak hanya lebih mudah memahami materi, tetapi juga menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama proses pembelajaran berlangsung.

4. SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 30 Palembang, diperoleh gambaran yang cukup jelas mengenai perkembangan hasil belajar siswa pada kedua kelompok yang diteliti. Pada kelas kontrol, nilai rata-rata pretest tercatat 43,46 dan meningkat menjadi 63,46 pada posttest. Sementara itu, kelas eksperimen menunjukkan nilai rata-rata pretest yang sama, yakni 43,46



namun mengalami peningkatan yang lebih signifikan pada posttest dengan capaian sebesar 75. Perbedaan perolehan nilai akhir antara kedua kelas ini mengindikasikan adanya pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Hasil uji hipotesis yang dilakukan penelitian menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} sebesar -2,879 lebih besar dari t_{tabel} 0,2681, dengan nilai signifikansi (2-tailed) = 0,006 yang berada di bawah ambang batas 0,05. Kondisi ini secara statistik menengaskan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* terbukti memberikan pengaruh yang nyata terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 30 Palembang.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arni, Y., Alhadi, A. M., Anggraini, S., & Isnaini, G. L. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Kartu Bilangan Pada Materi Satuan Waktu Untuk Meningkatkan Keberhasilan Belajar Siswa Kelas 3 MI. *ALACRITY: Journal of Education*, 4(1), 12–26.
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193–203.
- Dini, A., Jayanti, J., & Suryani, I. (2023). Pengembangan Media Papan Pintar (Papin) Matematika Materi Pengurangan Dikelas III Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 7(4), 642–650.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)*, 2(3), 61–68.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Isma, N., Sulfasyah., & R. (2023). Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Jauza, A. N., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15–23.
- Lismayana, P. P., Surmilasari, N., & J. (2023). Pengaruh Media Tabel Perkalian Pintar (Takalintar) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 95 Palembang. 09(3), 270–282.
- Nisem, N. (2020). Upaya Peningkatan Keterampilan Menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media Puzzle. *Jurnal Ilmiah UNY*, 2(1), 88–100.
- Paggara, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., and S. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*. Badan Penerbit UNM.
- Sazali, N. S., Arjudin, A., Kurniawan, E., & Sarjana, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Suplemen Pembelajaran Melalui Daring. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 6(1), 140–150.
- Sholehah, M., Wijaya, S., & Maria Oktaviani, A. (2024). Pengaruh Media Puzzle Pecahan terhadap Hasil Belajar pada Materi Pecahan Siswa Kelas III SDN Tirtayasa 1. *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 4(3), 1495–1501.
- Unaenah, E., Sartika, D., Syurgaini, J., & Ramadanti, S. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Siswa pada Operasi Hitung Pembagian dan Perkalian pada Bilangan Bulat. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Dasar*, 2(4), 294–310.