

PENGARUH MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PENJUMLAHAN BILANGAN PECAHAN DI KELAS 3 SD

Hery Setiyawan¹, Qonita Ayu Nabilah², Anisah Kurniasih³

^{1, 2, 3}Universitas Wijaya Kusuma, Jl. Dukuh Kupang, Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Email: heri.setiyawan_fbs@uwks.ac.id

Article History

Received: 21-07-2025

Revision: 26-08-2025

Accepted: 06-09-2025

Published: 21-10-2025

Abstract This study aims to determine the effect of puzzle media on student learning outcomes in the material of adding fractions in grade 3 of elementary school. The method used is an experiment with a *pretest-posttest* control group design, where one group uses puzzle media in the learning process and the other group uses conventional methods. The population taken is the results of classes 3B and 3C. The sample of this study consists of two classes, namely the experimental class (using puzzle media) and the control class (not using puzzle media). The instrument used is an essay test of 5 *pretest* questions and 5 *posttest* questions. The results of the analysis using the t-test showed a significant difference between student learning outcomes in the experimental class and the control class. The use of puzzle media has been proven to improve students' understanding of the concept of fractions in a more enjoyable, active, and interactive way. Therefore, puzzle media can be used as an alternative effective learning media in improving student learning outcomes in mathematics, especially adding fractions.

Keywords: Puzzle Media, Student Learning Outcomes, Effective learning methods, Elementary School Mathematics, Fraction Addition

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar siswa pada materi penjumlahan bilangan pecahan di kelas 3 SD. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *pretest-posttest* kelompok kontrol, di mana satu kelompok menggunakan media puzzle dalam proses pembelajaran dan kelompok lainnya menggunakan metode konvensional. Populasi yang diambil adalah hasil dari kelas 3B dan 3C. Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen (menggunakan media puzzle) dan kelas kontrol (tidak menggunakan media puzzle). Instrumen yang digunakan adalah tes esai sebanyak 5 soal *pretest* dan 5 soal *posttest*. Hasil analisis menggunakan uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan media puzzle terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pecahan secara lebih menyenangkan, aktif, dan interaktif. Oleh karena itu, media puzzle dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi matematika, khususnya penjumlahan bilangan pecahan.

Kata Kunci: Media Puzzle, Hasil Belajar Siswa, Metode pembelajaran efektif, Matematika SD, Penjumlahan Pecahan

How to Cite: Setiyawan, H., Nabilah, Q. A., & Kurniasih, A. (2025). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Penjumlahan Bilangan Pecahan di Kelas 3 SD. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (6), 9928-9933. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i6.3542>

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya untuk memuliakan manusia, menekankan pada kebutuhan manusia untuk di didik dan kemampuan mereka untuk mendidik diri sendiri (Atiqoh, 2024). Pendidikan dianggap sebagai upaya mengembangkan potensi bawaan manusia baik secara fisik maupun spiritual sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan budaya. Penelitian ini menegaskan bahwa manusia dan pendidikan merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Pendidikan adalah suatu proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengalaman dan pelatihan. Pada dasarnya pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal.

Namun, dalam proses pembelajaran di sekolah, siswa sering kali mengalami rasa kurang percaya diri dalam mengikuti pendidikan formal yang diselenggarakan oleh Kemendikbud. Dengan demikian, penelitian menunjukkan bahwa mutu pendidikan yang diberikan di sekolah relatif rendah, di mana materi yang diajarkan guru tidak mampu memenuhi tuntutan satu mata pelajaran yang sangat terspesialisasi, dan rapor siswa di sekolah juga tidak terlalu baik. Oleh karena itu, sebagian besar masyarakat masih menganggap sekolah sebagai pilihan terbaik untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Pada umumnya pendidikan formal siswa dimulai dari jenjang SD, SMP, SMA dan jenjang berikutnya. Melalui pendidikan ini siswa dapat memperoleh berbagai ilmu pengetahuan yang sebelumnya belum dimengerti. Salah satu ilmu pengetahuan yang diajarkan di pendidikan formal khusus nya anak SD ini adalah pendidikan matematika.

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Matematika merupakan salah satu bidang ilmu yang berupaya membangun pemikiran yang kritis dan sistematis agar mampu memecahkan masalah yang ada (Yolanita, 2024). Salah satu permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu anggapan dari sebagian besar siswa bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga banyak siswa yang kurang menyukai pelajaran matematika bahkan menjadikan matematika sebagai momok yang harus dihindari (Yolanita, 2024). Matematika memberikan kontribusi yang sangat besar, mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks, mulai dari yang abstrak sampai yang konkret untuk pemecahan masalah dalam segala bidang. Salah satu konsep bidang dalam matematika yang memiliki konsep luas dalam kehidupan sehari-hari adalah operasi penjumlahan bilangan pecahan.

Penjumlahan bilangan pecahan merupakan salah satu materi yang di ajarkan pada siswa kelas 3 di Sekolah Dasar. Keberhasilan siswa dalam menyelesaikan soal penjumlahan pecahan selain bergantung pada kemampuan dasar yang dimiliki siswa juga sangat ditentukan dari

kemampuan siswa dalam memahami konsep pecahan. Bilangan pecahan merupakan himpunan bagian dari himpunan bilangan real. Meskipun bentuknya sederhana dan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, namun materi tentang bilangan pecahan khususnya pada penjumlahan bilangan pecahan masih tergolong cukup rumit bagi siswa. Kesulitan siswa dalam memahami konsep penjumlahan bilangan pecahan menjadi perhatian penting dalam pendidikan matematika. Dalam upaya mengatasi hal ini, penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat menjadi solusi efektif.

Oleh karena itu, penggunaan media termasuk dalam pembelajaran matematika di SD sangatlah penting karena sesuai dengan tahap berpikir anak (Atti, 2024). Banyak penelitian mendukung pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak, khususnya dalam mata pelajaran matematika. Pemanfaatan media pembelajaran di sekitar lingkungan dalam pembelajaran matematika akan menciptakan kesadaran terhadap lingkungan yang memperkuat keterkaitan antara mata pelajaran tersebut dan penerapannya dalam kehidupan nyata (Atti, 2024). Terdapat penelitian lain yang membuktikan pernyataan yang sama yaitu Menurut (Adiniannya, 2024) salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi lingkungan belajar sehingga peserta didik mempunyai motivasi untuk belajar dengan aktif. Menurut (Mansur, 2024) media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan atau memberikan informasi kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat, bervariasi dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat mengoptimalkan perolehan hasil belajar.

Penelitian lain yang diambil berjudul “Pengaruh media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPA”. Jadi persamaan antara 2 penelitian ini adalah media yang dipakai dalam penelitian yaitu media puzzle. Serta adapun perbedaan Antara 2 penelitian ini adalah mata pelajaran yang diambil yaitu, Matematika dan IPA. Tetapi 2 penelitian ini berpusat dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Walaupun sama dalam media pembelajaran hasil dari penelitian keduanya berbeda. Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penulis membuat penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar siswa pada materi penjumlahan bilangan pecahan di kelas 3 SD.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif, dan memakai teknik untuk membandingkan antara sebelum dan sesudah menggunakan media yang sedang digunakan oleh peneliti. Sehingga itu, penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu

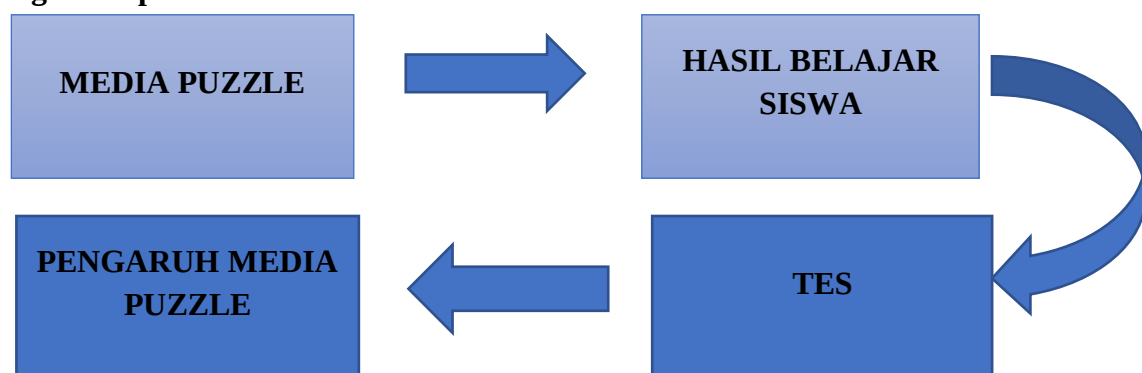
(*quasi-Experimental design*) dan menggunakan rancangan *pretest-posttest control group design*. Populasi yang diambil adalah hasil dari kelas 3B dan 3C. Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen (menggunakan media puzzle) dan kelas kontrol (tidak menggunakan media puzzle). Instrumen yang digunakan adalah tes esai sebanyak 5 soal *pretest* dan 5 soal *posttest*. Hasil analisis menggunakan uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

HASIL DAN DISKUSI

Penerapan Media Puzzle pada Materi Penjumlahan Bilangan Pecahan

Guru mulai merancang pembelajaran penjumlahan pecahan dengan menggunakan puzzle pecahan, cara membuatnya adalah membuat beberapa set puzzle lingkaran yang dibagi menjadi 2,3,4,6 dan 8 bagian yang sama dengan warna yang berbeda-beda untuk setiap bagian nya, setelah itu media tersebut sudah dapat digunakan. Cara pelaksanaan media puzzle saat pembelajaran ini dimulai dengan pertemuan pertama pemahaman pecahan sederhana yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa agar lebih mudah diingat dengan siswa. Setelah itu pertemuan kedua menjelaskan penjumlahan pecahan yang tentu mengambil contoh dalam kehidupan sehari-hari siswa. Pertemuan ketiga membahas tentang penjumlahan dengan penyebut yang berbeda disertai media pembelajaran yaitu media puzzle. Pertemuan keempat menjelaskan tentang penjumlahan bilangan dengan pecahan campuran dan disertai media pembelajaran yaitu puzzle.

Kerangka Berpikir



Hasil pengujian hipotesis berdasarkan perhitungan uji hipotesis (independent sample T-test) dengan bantuan software IBMSPSS statistic versi 26 terhadap data posttest, maka hasil uji hipotesis (independent sample T-test) data posttest secara umum dapat dilihat pada Tabel.

Tabel 3 Data Hasil uji Independent Sample T-test Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Statistik	Posttest
α	0,05
Sig	0,000
Kesimpulan	Ho ditolak, H1 diterima

Hasil data pada tabel menunjukkan bahwa hasil posttest kedua kelompok diperoleh nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ditolak artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil posttest kelas eksperimen dan kontrol. Artinya, berdasarkan hasil uji hipotesis (independent sample T-test) kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media puzzle pecahan terhadap hasil belajar pada materi pecahan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada materi penjumlahan bilangan pecahan di kelas 3 SD. Siswa yang belajar menggunakan media puzzle menunjukkan peningkatan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Media puzzle mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media puzzle dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran matematika di jenjang sekolah dasar.

REFERENSI

- Atti, A. (2024). Penguatan Konsep Operasi Bilangan Bagi Siswa SDK Waibalun II Melalui Pembelajaran Berbasis Lingkungan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*.
- Adiniannnda, D. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Roda Bagun Datar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri Gurawan Surakarta*.
- Atiqoh, S. (2024). *HAKIKAT MANUSIA SEBAGAI MAKHLUK YANG PERLU DAN DAPAT DIDIDIK*.
- Ali, M. M. (2022). Metodologi penelitian kuantitatif dan penerapan nya dalam penelitian. *JPIB: Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 1(2), 1-5.
- Cammilleri, M.A., & Cammilleri, A.C. (2022). Cognitive and Affective Perspectives on Immersive Technology in Education. IGI Global.
- LINGGA, R. R. (2025). *pengaruh media diorama terhadap hasil belajar ipas siswa pada materi rantai makanan kelas v di sdn 065015 medan tp 2024/2025* (doctoral dissertation, universitas quality).
- Mansur, H. (2024). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kahoot dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa*.
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24-36.

- Simarmata, V. P. R. B. (2024). *pengaruh model pembelajaran make a match terhadap hasil belajar ips siswa kelas v di upt sd negeri 065013 medan ta 2023/2024* (doctoral dissertation, universitas quality).
- SITEPU, L. W. (2025). *pengaruh media pembelajaran papan jurang terhadap hasil belajar penjumlahan dan pengurangan kelas ii upt sd negeri 060937 medan tahun pelajaran 2024/2025* (doctoral dissertation, universitas quality).
- Yolanita, C., & Ruswendi, A. (2024). Analisis kesulitan belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(3), 464-470.