

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP
KEMAMPUAN SISWA MEMAHAMI BENTUK BANGUN DATAR
DI KELAS 2 SD KEPONG MALAYSIA**

JURNAL

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)*

Oleh

FITRI ARISANTI
NPM. 2102090112



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

MEDAN

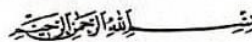
2025



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Artikel Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 17 April 2025, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan

Nama : Fitri Arisanti
NPM : 2102090112
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* terhadap Kemampuan Siswa Memahami Bentuk Bangun Datar di Kelas 2 SD Kepong Malaysia

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (☒) Lulus Yudisium ☒
(☐) Lulus Bersyarat
(☐) Memperbaiki Skripsi
(☐) Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsulurizata, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nst, S.Pd., M.Pd.

2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

3. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

1.

2.

3.

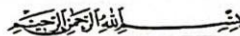
2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL



Panitia Artikel Sarjana fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Artikel ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Fitri Arisanti
N.P.M : 2102090112
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle terhadap Kemampuan Siswa Memahami Bentuk Bangun Datar di Kelas 2 SD Kepong Malaysia.

sudah layak disidangkan.

Medan, Februari 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsusurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN ARTIKEL

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Fitri Arisanti
NPM : 2102090112
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle terhadap Kemampuan Siswa Memahami Bentuk Bangun Datar di Kelas II SD kepong Malaysia.

Dengan ini saya menyatakan bahwa Artikel saya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle terhadap Kemampuan Siswa Memahami Bentuk Bangun Datar di Kelas II SD kepong Malaysia" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

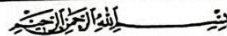
Medan, Maret 2025
Yang menyatakan



Fitri Arisanti
NPM. 2102090112



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN PENULISAN ARTIKEL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Nama Lengkap : Fitri Arisanti
N.P.M : 2102090112
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle terhadap Kemampuan Siswa Memahami Bentuk Bangun Datar di Kelas 2 SD Kepong Malaysia.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Artikel	Paraf
4 Jan '25	- Sebaiknya penulis hind style, size dengan template jurnal	[Signature]
13 Jan '25	- Sebaiknya penulis / pembuatkan tabel dengan template jurnal.	[Signature]
24 Jan '25	- Mana Tabelnya pembuatnya?	[Signature]
24 Jan '25	- Pembuat / tabel penulis reduser dengan nama dosen pembimbing	[Signature]
4 Feb '25	- Pembuat kumpukan	[Signature]
18 Feb '25	- Pembuat daftar pustaka.	[Signature]
10 Feb '25	- Revisi silsilah.	[Signature]

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Februari 2025

Dosen Pembimbing

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, M.Hum.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji dan syukur terhadap kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan Jurnal ini dengan baik yang berjudul “ **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Kemampuan Siswa Memahami Bentuk Bangun Datar Di Kls 2 SD Kepong Malaysia** ”.

Penulis juga menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dan juga selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan telah memberikan banyak bimbingan serta arahan dalam proses penulisan jurnal ini.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. Ungkapan ribuan terima kasih yang sebesar-besarnya saya ungkapkan kepada Orang Tua saya tercinta yaitu ayahanda **H. Muhammad Syafii Rangkuti** dan ibunda tercinta **Hj. Elli Windarti** yang telah bersusah payah membesarkan, mendidik dan mendampingi saya sehingga sampai pada titik ini, Terimakasih Telah menjadi ibu dan ayah terbaik. Terimakasih atas perjuangan dan pengorbanan yang tulus dalam mengusahakan perjalanan dan pencapaian hidup saya selama ini. Dan Terimakasih juga sudah melangitkan banyak doa doa terbaik untuk saya dalam menyelesaikan perkuliahan ini hingga berada pada titik ini.
8. Kakak dan Abangnda **Muhammad Aris Rinaldi**, dan **Putri Elfi Khairani**, meskipun selalu bertengkar tetapi terimakasih sudah memberikan doa yang terbaik dan sudah mendukung apa yang saya lakukan selama ini.
9. Rekan – rekan se-angkatan kelas PGSD C-pagi yang selalu memberikan dukungan dan supportnya kepada penulis.

Kepada semua pihak yang telah membantu, kami tidak bisa membalas jasa yang telah diberikan kepada kami, hanya kepada Allah jualah kami berserah diri semoga semua apa yang telah diberikan itu mendapat imbalan yang setimbalnya.

Penulis menyadari dalam penyusunan Jurnal ini masih banyak kekurangan-kekurangan yang terdapat di dalamnya, untuk itu penulis san mengharapkan adanya kritikan dan masukan yang bersifat membangun demi kesempurnaan laporan ini.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga Jurnal yang sederhana ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis sendiri dan para pembaca umumnya pada masa-masa yang akan datang, semoga Allah SWT. Memberi petunjuk kepada penulis. Aamiin..

WassalamualaikumWr.Wb.

Medan, Maret 2025

Penyusun

Fitri Arisanti

JP VOLUME 10 NOMOR 01 MARET 2025

ISSN ONLINE : 2548-6950 ISSN CETAK : 2477-2143

PENDAS

Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



TERINDEX SINTA 4



JP VOLUME 10 NOMOR 01 MARET 2025

1090 - 1059



**PENGEMBANGAN MEDIA SCRAP POP-UP BOOK
DALAM PEMBELAJARAN PPKN MATERI NILAI-NILAI
PANCASILA UNTUK KELAS II SEKOLAH DASAR**

Refila Azizah Gyat, Maharani Putri Kumalasani, Murtyas
Galuh Danawati

660 -673



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN SISWA
MEMAHAMI BENTUK BANGUN DATAR DI KELAS 2
SD KEPONG MALAYSIA**

Fitri Arisanti, Dewi Kesuma Nasution

735 - 746



**PERENCANAAN PENDIDIKAN DALAM UPAYA
MENINGKATKAN MUTU PENDIDIKAN DI SMP
NEGERI 1 REMBANG**

Pujoko, Ana Supriati, Sudadi, Nuraini

553 - 563



DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	i
Berita Acara	ii
Kata Pengantar	iv
Cover Rumah Jurnal.....	vii
Daftar isi jurnal	viii
Daftar Isi.....	ix
Artikel yang Telah Terbit	1
Bukti LoA.....	17
Bukti Review	20
Invoice.....	23
Bukti Pembayaran.....	24

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE
TERHADAP KEMAMPUAN SISWA MEMAHAMI BENTUK BANGUN
DATAR DI KELAS 2 SD KEPONG MALAYSIA**

Fitri Arisanti¹ Dewi Kesuma Nasution²

^{1,2}PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

¹fitri.arisanti.20@gmail.com ²dewikesuma@umsu.ac.id

ABSTRACT

This study is based on the low interest in learning students, especially in mathematics, and the limited ability of students to understand flat shapes. The purpose of this study was to evaluate students' abilities before and after the implementation of puzzle learning media, and to identify the impact of using the media on students' understanding in grade 2 of Kepong Elementary School, Malaysia. The population and sample of the study consisted of 20 grade 2 students of Kepong Elementary School, Malaysia. Data collection was carried out through a test that included 10 questions. Data analysis included Validity Test, Reliability Test, and Hypothesis Test. The results of the Validity Test showed that 9 questions were valid, while 1 question did not meet the validity criteria with a coefficient value of 0.299. Meanwhile, the results of the Reliability Test showed that 9 valid questions had a Cronbach's Alpha value of 0.798, which indicated a good level of reliability. Hypothesis Testing through paired sample tests produced a p value of 0.000, which was smaller than 0.05, so H1 was accepted. This shows that there is a significant influence from the use of puzzle-based learning media on increasing students' understanding of data shapes in class 2 of Kepong Elementary School, Malaysia
Keywords: Puzzle Media, Understanding, Flat Building

Keywords: Puzzle Media, Understanding, Flat Building

ABSTRAK

Penelitian ini berlatarbelakang dari rendahnya minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika, serta keterbatasan kemampuan siswa dalam memahami bentuk bangun datar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran puzzle, serta untuk mengidentifikasi dampak penggunaan media tersebut terhadap pemahaman siswa di kelas 2 SD Kepong, Malaysia. Populasi dan sampel penelitian terdiri dari 20 siswa kelas 2 SD Kepong, Malaysia. Pengumpulan data dilakukan melalui tes yang mencakup 10 butir soal. Analisis data meliputi Uji Validitas, Uji Reliabilitas, dan Uji Hipotesis. Hasil Uji Validitas menunjukkan bahwa 9 soal tergolong valid, sementara 1 soal tidak memenuhi kriteria validitas dengan nilai koefisien sebesar 0,299. Sementara itu, hasil Uji Reliabilitas

menunjukkan bahwa 9 soal yang valid memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,798, yang menandakan tingkat reliabilitas yang baik. Uji Hipotesis melalui uji sampel berpasangan menghasilkan nilai p sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis puzzle terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai bentuk bangun data di kelas 2 SD Kepong, Malaysia.”

Kata kunci : Media *Puzzle*, Pemahaman, Bangun Datar

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran adalah serangkaian Kegiatan kurikulum di lembaga pendidikan dirancang untuk memengaruhi siswa agar dapat untuk untuk mencapai sasaran pendidikan yang telah ditentukan. Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilaksanakan dengan tujuan tertentu secara terencana untuk menciptakan suasana belajar yang mendukung dan kondusif, serta mendorong siswa terlibat secara aktif dalam mengoptimalkan potensi diri mereka. Dengan begitu diharapkan siswa dapat mengembangkan aspek spiritual mereka dalam mengendalikan diri, karakter yang kuat, serta kecerdasan moralitas mandiri. Di era globalisasi saat ini, pendidikan menghadapi berbagai tantangan

yang sangat kompleks. Salah satu tantangan yang dihadapi Di dunia pendidikan, Di antara berbagai tantangan yang dihadapi, salah satunya adalah kurangnya efektivitas dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar yang terjadi di dalam kelas sering kali tidak optimal, sehingga menghambat keterlibatan siswa dan mengurangi efektivitas penguasaan materi. Cenderung berfokus Pada pendekatan ini, peserta didik lebih difokuskan pada kemampuan Untuk mengingat informasi, otak mereka terpaksa bekerja keras untuk menyimpan dan mengolah berbagai data tanpa adanya pemahaman yang mendalam terhadap makna informasi tersebut. tanpa adanya dorongan untuk memahami makna di balik informasi tersebut serta

mengaitkannya pada kehidupan sehari-hari.

(Festiawan,2020)menjelaskan Belajar artinya suatu proses atau perjuangan yang Dilakukan secara individu buat memperoleh pengetahuan, keterampilan serta pemahaman baru melalui pengalaman, pengamatan, atau hubungan dengan lingkungan kurang lebih. Individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman baru melalui pengalaman, pengamatan, atau hubungan dengan lingkungan lebih kurang.setiap orang untu dalam perilaku yang dapat terlihat dari keterampilan, sikap, "nilai-nilai positif yang merupakan hasil pengalaman yang didapat melalui interaksi dengan lingkungan dan materi yang diperoleh dari berbagai mata pelajaran yang telah dipelajari. Proses pembelajaran tidak terjadi secara otomatis dalam diri seseorang, melainkan dipicu oleh keinginan untuk belajar, yang kemudian menumbuhkan motivasi untuk mempelajari sesuatu. Pada saat proses belajar, terdapat

berbagai istilah lain yang dikenal, seperti model "berbagai konsep pembelajaran, seperti Pendekatan, metode, dan strategi pembelajaran, serta berbagai istilah lain yang terkait dengan proses pendidikan."

Pembelajaran matematika kerap dianggap sebagai subjek yang menantang karena selalu berkaitan dengan angka, rumus, dan berbagai jenis perhitungan (Yulita afra, 2020) Terdapat berbagai Metode yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa mencakup penerapan pendekatan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Dalam konteks ini, peran guru bertransformasi untuk menjadi fasilitator dan pembimbing. dan motivator menjadi sangat penting. Oleh karena itu, "Menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan adalah kunci untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif."dan melakukan inovasi-inovasi yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. (Fadilah et al., 2023) mengatakan bahwa fungsi utama dari media

pembelajarann adalah untuk menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa. Merujuk pada hasil pengamatan yang dilakukan pada tanggal 2 September 2024 di. kelas 2 SD Kepong Malaysia Selama proses pembelajaran, terlihat bahwa siswa kurang bersemangat dan tidak tertarik dengan materi bangun datar dalam matematika. Hal ini disebabkan oleh penggunaan sumber belajar yang terbatas, yaitu hanya buku, Pembelajaran yang masih fokus pada Pengajar (berpusat pada guru) serta belum sepenuhnya mengutamakan siswa dalam pembelajaran. Disamping itu guru guru juga belum menggunakan berbagai media pembelajaran secara efektif sebagai sarana pendukung dalam proses pengajaran." Observasi yang dilakukan dengan cara mengamati siswa ketika melakukan pembelajaran didalam kelas, serta wawancara dengan wali kelas 2 ibuk Syafa

tentang proses pembelajaran matematika materi bangun datar bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru belum menggunakan media yang bervariasi hanya menggunakan buku karena adanya keterbatasan sarana dan prasarana sekolah. Di antara berbagai media pembelajara yang dapat dimanfaatkan dalam pengejaran matematika mengeai materi bangun datar geometri adalah media *puzzle*.

Media *puzzle* dalam penggunaan metode ini sangat bermanfaat, antara lain untuk melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran. Selain itu, kegiatan ini juga membantu meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan, di mana anak-anak dapat belajar mengenali dan menyusun potongan-potongan potongan potongan-potongan *puzzle* menjadi satu kesatuan yang utuh (Nafi'ah & Indrawati, 2019) mengatakan "Media *puzzle* adalah alat permainan yang terdiri dari potongan-potongan yang dapat disusun di atas permukaan tertentu. Kelebihan media *puzzle* adalah

sifatnya yang konkret, yang mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif, menarik perhatian mereka, serta menawarkan berbagai manfaat dalam penggunaan . Permainan *puzzle* merupakan aktivitas yang ramah anak dan diyakini memiliki banyak nilai edukatif." (Amalia Nurhakiki et al., 2024) mengatakan *Puzzle* berasal berasal asal bahasa inggris yang berarti 'permainan bongkar pasang', yaitu alat bantu berupa *puzzle* sederhana yang dimainkan dengan cara menyusun potongan-potongan. Selain itu, *Puzzle* adalah sebuah permainan yang mengasyikkan bagi anak-anak.

"Aktivitas ini sudah menjadi hal yang familiar bagi mereka, dan biasanya anak-anak sangat menikmati proses menyusun serta mencocokkan bentuk dan warna yang menarik pada tempat yang sesuai."(Sengkey et al., 2023) menjelaskan bahwa "ada beberapa indikator pemahaman sebagai berikut : 1. Mengutarakan kembali ide yang sudah pernah dipelajari secara tertulis. 2. Menyediakan contoh

dan dari suatu konsep yang telah dipelajari. 3. Menyampaikan konsep dalam matematika dapat dipresentasikan berbagai bentuk, power point, grafik, tabel, gambar, diagram, dan sebagainya model matematika.", sketsa, dan lain-lain." lain-lain). 4. Menerapkan konsep dalam penyelesaian masalah yang bermakna terhadap konsep yang dipelajari".

(Alzanatul Umam & Zulkarnaen, 2022) mengungkapkan terdapat Beberapa Faktor-faktor yang memengaruhi pemahaman yaitu : mempengaruhi kemampuan seseorang dalam menerima dan memproses informasi. Sementara itu, faktor psikologis meliputi motivasi, minat, kecerdasan, dan kepercayaan diri, yang berperan dalam menentukan efektivitas tidak memungkinkan serta adanya cacat jasmani, yang semuanya dapat memengaruhi kemampuan siswa serta memahami materi pelajaran. Sementara itu, faktor psikologis berkaitan dengan keadaan individu yang berbeda-beda, yang juga berkontribusi

terhadap "hasil belajar siswa. Beberapa aspek psikologis yang berpengaruh antara kecerdasan (IQ), konsentrasi, bakat, motivasi, kemampuan kognitif, dan daya pikir peserta didik."

Faktor eksternal mengacu pada elemen yang berasal dari luar individu siswa. Lingkungan sosial di sekolah, yang meliputi interaksi dengan guru, staf administrasi, dan teman sebaya memiliki dampak yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa. Seorang guru harus menunjukkan sikap empatik dan memberikan contoh yang baik, terutama dalam aspek pembelajaran seperti kebiasaan membaca dan berdiskusi dapat berfungsi sebagai sumber motivasi yang positif bagi siswa. Selain itu, ada juga faktor lingkungan non-sosial, yang mencakup lokasi bangunan sekolah, tempat tinggal siswa, sarana belajar, serta kondisi cuaca dan waktu yang digunakan untuk belajar."

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji apakah penggunaan media pembelajaran dalam bentuk

puzzle memiliki pengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami bentuk bangun datar serta untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam konteks memahami Bentuk Bangun Datar sebelum menggunakan Media Pembelajaran serta mengetahui Kemampuan Siswa Memahami Bentuk Bangun Datar setelah menggunakan Media Pembelajaran

Merujuk pada penjelasan peneliti akan melakukan penelitian menggunakan judul 'pengaruh Media Pembelajaran Puzzle terhadap Kemampuan Siswa Memahami Bentuk Bangun Datar Di Kls 2 SD Kepong Malaysia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen menerapkan desain pra-eksperimental pada bentuk satu kelompok desain pra-tes pasca-tes, yang bertujuan untuk membandingkan kemampuan dari pemahaman siswa mengenai materi bangun datar sebelum dan

setelah mendapat perlakuan. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengidentifikasi dampak suatu variabel terhadap variabel lainnya dalam keadaan yang dikendalikan dengan ketat (Syahrizal & Jailani, 2023). Penelitian ini dilaksanakan di kelas 2 SD Kepong Malaysia. Jalan prima 3, metro prima Blok A 1/13 Pelangi Magna. Penelitian ini melibatkan siswa kelas 2 SD Kepong Malaysia sebagai populasi dan sampel, dengan total 20 peserta. Kelas inidigunakan untuk menyiarkan perbedaan yang akan terjadi belajar peserta didik sebelum dan sehabis diberikan perlakuan (pre-test dan post-test). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini artinya tes pilihan ganda yang terdiri asal10 butir soal Pengujian dilakukan dalam dua tahap, yaitu sebelum diberikan perlakuan (pre-test) dan post tets setelah diberi perlakuan , Analisis data dilakukan melalui penerapan Pengujian Validitas, Pengujian Reliabilitas, dan Pengujian Hipotesis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari penelitian yang diperoleh, dapat dalam beberapa informasi sebagai berikut.

Tabel 01. Hasil Statistik Deskripsi

Data	Jumlah Siswa	Min	Max	Total
<i>Pre-test</i>	20	30	65	46,6
<i>Post-test</i>	20	58	95	80,15

Merujuk pada Tabel 1, hasil Pre- Test mencatat skor terendah sebesar 30, skor tertinggi mencapai 65, dengan rata-rata nilai sebesar 46. Sementara itu, untuk *Post-Test*, nilai minimum yang diperoleh adalah 58, nilai maksimum 95, dan nilai rata-rata 80,15.

1. Hasil Uji Validitas

Validitas instrumen ini dilakukan pada siswa kelas 2 SD Kepong Di Malaysia, penelitian ini melibatkan 20 siswa. Hasil uji validitas terhadap butir-butir soal yang telah diuji pada responden menunjukkan bahwa jika nilai signifikansi (sig. 2-tailed) $\leq \alpha$ (0,05), maka butir soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (sig. 2-tailed) $> \alpha$ (0,05), maka butir soal tersebut

Tabel 02. Hasil Uji Validitas

Test	Person Correlation	Nilai Sig	Keterangan
1	0,680	0,001	Valid
2	0,541	0,014	Valid
3	0,589	0,005	Valid
4	0,532	0,018	Valid
5	0,708	0,000	Valid
6	0,554	0,011	Valid
7	0,779	0,000	Valid
8	0,509	0,022	Valid
9	0,542	0,014	Valid
10	0,229	0,200	Tidak Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data (SPSS)

Penjelasan tabel di atas, dapat kita ketahui bahwa uji validitas yang dilakukan terhadap 20 siswa menunjukkan hasil yang signifikan. Dari 10 soal yang diuji, terdapat 9 soal yang dianggap valid, sedangkan 1 soal dinyatakan tidak valid. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar soal dapat diandalkan.

2. Hasil Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas merupakan langkah untuk menilai konsistensi dan keandalan suatu alat ukur, seperti kuesioner atau tes. Tingkat reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa alat tersebut dapat menghasilkan hasil yang konsisten.

Tabel 03. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.798	9

Sumber : Hasil Pengolahan Data (SPSS)

Penjelasan tabel di atas dapat kita simpulkan bahwa setelah melakukan uji validitas, langkah berikutnya adalah melaksanakan uji reliabilitas. Dari hasil analisis yang ditampilkan, terlihat bahwa reliabilitas dari 9 soal yang diuji Nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh dalam penelitian 0,798. ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut bersifat reliabel, yang berarti bahwa soal-soal nilai tersebut dapat diandalkan untuk mengukur konstruk yang dimaksud. dengan konsistensi yang baik.

3. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-33.55000	15.55457	3.47811	-40.82976	-26.27024	-9.646	19	.000

Tabel 04. Hasil Uji Hipotesis
Sumber: Hasil Pengolahan Data (SPSS)

Merujuk tabel di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan uji *paired samples test* menunjukkan bahwa nilai p yang diperoleh adalah sebesar 0,000, yang mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan antara dua kondisi yang dibandingkan. Dengan nilai p yang jauh lebih kecil dari ambang batas tingkat signifikansi umum yang diterapkan adalah 0,05, yang menjadi dasar dalam menolak hipotesis nol yang menyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil ini menunjukkan adanya perubahan yang diukur, yang menunjukkan bahwa treatment memiliki dampak yang nyata terhadap variabel yang diteliti. Dengan demikian, hasil analisis ini memberikan bukti yang kuat bahwa media *puzzle* digunakan dalam penelitian ini efektif dalam mempengaruhi

hasil yang diinginkan. Berdasarkan dari hasil penelitian maka peneliti menguraikan pembahasan untuk menjawab sebuah rumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan Memahami Bentuk Bangun Datar Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle*.

Berdasarkan hasil pengolahan data pretest kemampuan memahami bentuk bangun datar pada pembelajaran matematika kelas 2 SD Kepong Malaysia sebelum menggunakan media pembelajaran *puzzle* diperoleh nilai terendah adalah 30, sedangkan nilai tertinggi mencapai 65, dengan nilai rata-rata sebesar 46,6. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan memahami bentuk bangun datar pada siswa kelas 2 SD Kepong Malaysia sebelum menggunakan media pembelajaran *puzzle* masih

rendah. Partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika mengenai materi bangun datar tergolong rendah. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran di mana siswa hanya menerima penjelasan dari guru tanpa keterlibatan aktif dalam mengajukan pertanyaan serta menjawab pertanyaan yang diajukan, serta kurang berani untuk menyampaikan

2. Kemampuan Memahami Bentuk Bangun Datar Setelah Menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle*.

Berdasarkan hasil pengolahan data posttest kemampuan memahami bentuk bangun datar pada pembelajaran matematika kelas 2 SD Kepong Malaysia setelah menggunakan media pembelajaran. Dari penggunaan media *puzzle*, diperoleh nilai terendah adalah 58, sedangkan nilai tertinggi mencapai 95, dengan rata-rata mencapai 80,15. Hal ini mengindikasikan bahwa

penggunaan media pembelajaran berupa *puzzle* memiliki dampak terhadap kemampuan siswa serta memahami bentuk bangun datar di kelas 2 SD Kepong, Malaysia. Berdasarkan hasil observasi membuktikan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika setelah penggunaan media pembelajaran *puzzle* di kelas 2 SD Kepong Malaysi termasuk kategori baik, dibuktikan siswa aktif dalam proses pembelajaran, kemudian ketika diberikan siswa dapat menyampaikan jawaban yang sesuai dengan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. pertanyaan yang diajukan oleh guru yang menunjukkan keberanian untuk mengemukakan pendapat mengenai jawaban dari pertanyaan yang telah diberikan selama proses pembelajaran.."

3. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* terhadap

Kemampuan Memahami Bentuk Bangun Datar di kelas 2 SD Kepong Malaysia.

Sesuai yang akan terjadi uji hipotesis menggunakan uji t-tes berpasangan sederhana, dihasilkan nilai signifikan sisa besar 0,00, yang lebih rendah dari 0,05. Menggunakan demikian dapat menyimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti penggunaan media pembelajaran puzzle berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami bentuk bangun datar di kelas 2 SD Kepong, Malaysia."

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diatas yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap kemampuan siswa memahami bentuk bangun datar di kelas 2 SD Kepong Malaysia dapat diterima pada taraf kepercayaan (α) 0,05.

Hasil penelitian ini sejalan menggunakan penemuan yang menjelaskan oleh Sari & Wahyuni (2024) yang Menyatakan bahwa penggunaan media puzzle dalam belajar matematika bisa meningkatkan hasil belajar siswa padabahan bangun datar. Selain itu, penelitian yang Dilakukan oleh Alwasi dan kawan-kawan (2023) juga menggambarkan bahwa media pembelajaran berbasis puzzle efektif pada menaikkan akibat belajar peserta didik pada kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Adiwarno. Ini menunjukkan Adanya kemajuan pada Pemahaman siswa terhadap materi bangun datar menjadi dampak dari penggunaan media pembelajaran puzzle yang pada hakikatnya bisa mempertinggi hasil belajar dan kemampuan dalam mempresentasikan konsep-konsep matematis.

D. Kesimpulan

Merujuk pada hasil analisis data dan pembahasan mengenai pengaruh Penggunaan Pembelajaran *puzzle* Terhadap Kemampuan Siswa Memahami Bentuk Bangun Datar DI Kelas 2 SD Kepong Malaysia sehingga penulis dapat menarik Kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap kemampuan siswa memahami bentuk bangun datar di kelas 2 SD Kepong Malaysia terlihat baik, hal ini di buktikan dengan penggunaan media *puzzle* dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu juga membangkitkan semangat siswa untuk belajar matematika materi bangun datar

karena menggunakan media yang menarik.

2. Kemampuan siswa kelas 2 SD Kepong, Malaysia, dalam memahami bentuk bangun datar mengalami peningkatan, dengan nilai terendah 58 dan nilai tertinggi 95, serta nilai rata-rata sebesar 80,15."
3. berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan memakai uji t berpasangan, diperoleh nilai signifikanse besar 0,00, yang lebih mungil dari 0,05. Hal ini memberikan hipotesis itucara lain diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan siswa pada memahami materi yang dipelajari. memahami bentuk bangun datar di kelas 2 SD Kepong, Malaysia."

E. Saran

1. Saran bagi guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berupa puzzle secara optimal sebagai alat pembelajaran interaktif. Dengan *puzzle*, guru bisa membuat materi pembelajaran matematika lebih menarik. Selain itu, guru juga bisa menggunakan media ini untuk melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran yang lebih kolaboratif, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilannya.
2. Saran bagi siswa agar dapat memanfaatkan *puzzle* tidak hanya sebagai alat belajar, tetapi juga sebagai cara untuk mengasah kemampuan melalui berbagai

aktivitas interaktif lainnya memahami konsep matematika dan melatih logika mereka secara mandiri. Dan memiliki rasa ingin tahu yang besar akan sangat mendukung siswa dalam manfaat dari penggunaan media ini.

3. Saran untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas isi dari penelitian ini, baik dari segi materi, tingkat pendidikan, maupun variasi media interaktif yang digunakan. Misalnya, penelitian bisa dilakukan pada mata pelajaran lainnya atau pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi untuk melihat apakah ada perbedaan hasil.

DAFTAR PUSTAKA

Alwasi, F. T., Saputri, S., Nurohmah, W., & Komariah,

- K. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Bangun Datar Untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Pada Materi Menyusun dan Mengurai Bangun Datar. *Tadzkirah : Jurnal Pendidikan Dasar*, 6, 50-61.
<https://doi.org/10.55510/tadzkirah.v6i1.208>
- Alzanatul Umam, M., & Zulkarnaen, R. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dalam Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 303-312.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1993>
- Amalia Nurhakiki, Bukhari Is, Abdullah, & Muhammad Zulham Munthe. (2024). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Assiddiqi Aek Hitetoras. *Tarbiyah Bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains*, 8(1), 8-21.
<https://doi.org/10.58822/tbq.v8i1.189>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1-17.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1-17.
- Nafi'ah, & Indrawati, D. (2019). Pengembangan Media Puzzle Motif Nusantara (Montara) dalam Pembelajaran Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 07(05), 3393-3402.
- Sari, D. P., & Wahyuni, S. (2024). *Media Puzzle Improving Primary Student Learning Outcomes*. 5, 43-47.
- Sengkey, D. J., Deniyanti Sampoerno, P., & Aziz, T. A. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis: Sebuah Kajian Literatur. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 67-75.
<https://doi.org/10.29303/griya.v3i1.265>
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13-23.

<https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>

Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran YouTube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538-545. <https://doi.org/10.31539/jotینگ.v3i2.2561>

Yulita afra. (2020). Pengaruh Media Papan Puzzle Terhadap Pemahaman Konseptual Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 74-86.



SURAT KETERANGAN PENERBITAN ARTIKEL (LOA)

Nomor Surat : 8668 / DR / Pendas / II / 2025

Saya yang bertandatangan di bawah ini sebagai Pemimpin Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, menyatakan dengan sesungguhnya bahwa artikel dengan judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN SISWA MEMAHAMI BENTUK BANGUN DATAR DI KELAS 2 SD KEPONG MALAYSIA** dan identitas penulis sebagai berikut.

Nama Penulis : Fitri Arisanti, Dewi Kesuma Nasution
Asal Institusi : Universitas Muhammadiyah Sumtera Utara
Penerbitan : Volume 10 No. 1, Maret 2025

Artikel yang bersangkutan akan diterbitkan pada jurnal Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar paling lambat Akhir Maret.

Demikian agar yang berkepentingan maklum. Terima kasih.

Bandung, 21 Februari 2025

Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



Acep Roni Hamdani, M.Pd.

0418048903

INDEXING



SERTIFIKAT AUTHOR

Nomor Sertifikat : 8668 / DR /Pendas / AU / II / 2025

Sertifikat Ini Diberikan Kepada:

Fitri Arisanti, Dewi Kesuma Nasution

Atas Dedikasinya Mengirimkan Artikel dengan Judul:

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN SISWA
 MEMAHAMI BENTUK BANGUN DATAR DI KELAS 2 SD KEPONG MALAYSIA** yang terbit di Pendas: Jurnal
 Ilmiah Pendidikan Dasar pada **Volume 10 No. 1, Maret 2025**

Bandung, 21 Februari 2025

Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



Acep Roni Hamdani, M.Pd.

0418048903

INDEXING





Nomor Surat : 8668 / DR / SKA / Pendas / II / 2025

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Acep Roni Hamdani, M.Pd.

Jabatan : Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar

Pekerjaan : Dosen Universitas Pasundan

Dengan ini menerangkan bahwa.

Nama : Fitri Arisanti, Dewi Kesuma Nasution

Asal Institusi : Universitas Muhammadiyah Sumtera Utara

Telah Mengirimkan Artikel dengan Judul: **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN SISWA MEMAHAMI BENTUK BANGUN DATAR DI KELAS 2 SD KEPONG MALAYSIA** yang terbit di Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar pada Volume 10 No. 1, Maret 2025

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sungguh-sungguh, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Atas perhatian dan Kerjasama Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Bandung, 21 Februari 2025

Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



Acep Roni Hamdani, M.Pd.

0418048903

INDEXING



ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24772143/JI.3.1/SK.ISSN/2015)

<http://u.lipi.go.id/1446425139>

ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JI.3.1/SK.ISSN/2016.12)

<http://u.lipi.go.id/1457947422>



HASIL REVIEW DARI MITRA BESTARI 1

Nomor Surat : 8668 / DR / SKMB-1/ Pendas / III / 2025

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan identitas sebagai berikut:

Nama : Acep Roni Hamdani, M.Pd.
Jabatan : Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar
Pekerjaan : Dosen Universitas Pasundan

Dengan ini menerangkan bahwa.

Nama : Fitri Arisanti, Dewi Kesuma Nasution
Asal Institusi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Telah Mengirimkan Artikel dengan Judul:

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN SISWA MEMAHAMI BENTUK BANGUN DATAR DI KELAS 2 SD KEPONG MALAYSIA

dan telah dilakukan review terhadap artikel tersebut hasil sebagai berikut.

- 1. Relevansi Judul:** nilai kuantitatif **83** dan catatan sebagai berikut: Topik artikel sudah sesuai untuk publikasi di jurnal. .
- 2. Kesesuaian judul dengan isi artikel:** nilai kuantitatif **79** dan catatan sebagai berikut: Judul jelas dan dapat melukiskan isi artikel.
- 3. Kontribusi Artikel:** nilai kuantitatif **81** dan catatan sebagai berikut: Kontribusi (Kualitas artikel ditinjau dari ide/gagasandan keaslian (originality), kebaruan (novelty), dan inovasi (innovation) sangat terlihat.
- 4. Organisasi artikel:** nilai kuantitatif **81** dan catatan sebagai berikut: Organisasi artikel (Bahasa yang digunakan, kejelasan isi artikel dan kemudahan dipahami oleh pembaca) sudah sangat baik.
- 5. Sistematika dan format penulisan:** nilai kuantitatif **82** dan catatan sebagai berikut: Sistematika dan format penulisan telah sesuai dengan gaya selingkung Jurnal dan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI).

6. Abstrak artikel: nilai kuantitatif **80** dan catatan sebagai berikut: Abstrak proporsional dan dapat menggambarkan IMRAD (Introduction, Method, Result, and Discussion) dan dapat melukiskan isi artikel secara utuh.

7. Pendahuluan: nilai kuantitatif **81** dan catatan sebagai berikut: Pendahuluan telah menguraikan dengan jelas tentang permasalahan yang diamati melalui berbagai teori serta memaparkan data atau fakta pendukung penelitian dan gagasan pemikiran., ruang lingkup, dan tujuan serta manfaat penelitian.

8. Landasan teori: nilai kuantitatif **81** dan catatan sebagai berikut: Landasan teori diuraikan secara singkat dan jelas tentang konsep, uraian, data (bila ada), dan landasan teori pula digunakan sebagai pendukung hasil penelitian dan pembahasan.

9. Metode Penelitian: nilai kuantitatif **80** dan catatan sebagai berikut: Metode Penelitian di dalamnya sudah menjelaskan mengenai metodologi penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang akan dipublikasikan.

10. Hasil penelitian dan Pembahasan: nilai kuantitatif **80** dan catatan sebagai berikut: Hasil penelitian dan Pembahasan sudah menjelaskan secara singkat dan jelas mengenai uraian hasil yang diperoleh serta dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan, baik hasil penelitian orang yang sesuai dengan penelitian yang diangkat penulis maupun teori pendukung lainnya.

11. Tata kerja: nilai kuantitatif **81** dan catatan sebagai berikut: Tata kerja sudah ditulis secara jelas sehingga percobaan tersebut dapat diulang serta memperhatikan aspek etik.

12. Metode statistika: nilai kuantitatif **82** dan catatan sebagai berikut: Metode statistika yang digunakan cukup jelas, rinci dan sesuai

13. Hasil penelitian: nilai kuantitatif **81** dan catatan sebagai berikut: Hasil penelitian disusun secara rinci dalam bentuk tabel atau gambar, serta diberi keterangan yang mudah dipahami.

14. Hasil penelitian dan pembahasan: nilai kuantitatif **80** dan catatan sebagai berikut: Hasil penelitian disusun secara rinci dalam bentuk tabel atau gambar, serta diberi keterangan yang mudah dipahami.

15. Kesimpulan: nilai kuantitatif **82** dan catatan sebagai berikut: Kesimpulan disampaikan secara singkat dan jelas serta menjawab masalah yang muncul.

16. Penggunaan aplikasi pengutifan standar: nilai kuantitatif **81** dan catatan sebagai berikut: Artikel sudah menggunakan aplikasi pengutifan standar (Mendeley, Zootero, Endnote)

17. Pencantuman Kutipan dalam Daftar Pustaka: nilai kuantitatif **81** dan catatan sebagai berikut: Daftar Pustaka terdiri dari sumber yang terpercaya dan diterbitkan 5 tahun terakhir

18. Sumber Daftar Pustaka: nilai kuantitatif **82** dan catatan sebagai berikut: Daftar Pustaka terdiri dari sumber yang terpercaya dan diterbitkan 5 tahun terakhir

Catatan Umum:

Catatan Khusus:

Keterangan :

Berdasarkan pertimbangan dari artikel yang dikirimkan dan pertimbangan lainnya, maka reviewer memberikan rekomendasi kepada dewan redaksi untuk yaitu: Artikel Diterima dengan Revisi Minor

Demikian hasil review yang sudah dilakukan, kami harapkan agar penulis melakukan revisi sesuai dengan masukan dari reviewer tepat waktu.

Atas perhatian dan Kerjasama Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Bandung, 1 Maret 2025

Atas Nama Reviewer

Ketua Dewan Redaksi Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



Acep Roni Hamdani, M.Pd.

NIDN. 0418048903

INDEXING



ISSN Cetak : 2477-2143 (SK ISSN CETAK PDII LIPI 0005.24772143/JI.3.1/SK.ISSN/2015)
<http://u.lipi.go.id/1446425139>
ISSN Online : 2548-6950 (SK ISSN ONLINE PDII LIPI : 0005.25486950/JI.3.1/SK.ISSN/2016.12)
<http://u.lipi.go.id/1457947422>

INVOICE PENERBITAN

Nama Penulis :

Nomor Surat : 8668 / BU / Pendas / II / 2025

Fitri Arisanti, Dewi Kesuma Nasution

Asal Institusi :

Universitas Muhammadiyah Sumtera Utara

Judul Artikel :

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP KEMAMPUAN SISWA MEMAHAMI BENTUK BANGUN DATAR DI KELAS 2 SD KEPONG MALAYSIA

Status Pembayaran :

Belum Membayar

Item	Deskripsi	Satuan	Jumlah
1	Annual DOI Prefix : http://dx.doi.org/10.23969/	300 U\$: 20 Artikel = 15 U\$	15 U\$ x 14.428 = 216.420
1	Biaya Prefix Satuan Artikel	1 U\$	1 U\$ = 14.428
1	System Zyvrus	1 Sistem	5 U\$ x 14.428 = 72.140
1	Review, Editing, dan Publishing	1 Paket	197.012
1	Domain (Alamat) Jurnal	1 Tahun 20 U\$	Dibayar Pengelola
1	Hosting Server Jurnal (Singapura)	1 Tahun 1285,71 U\$	Dibayar Pengelola
1	Similarity Checker by Turnitin	1 Artikel, 5 U\$	Dibayar Pengelola
Jumlah Total			Rp 500.000

Biaya Publish

500000

Ongkos Kirim

0

Biaya Tambahan :

0

Kode Unik Author:

8668

Total Biaya : Rp 508.668

Terbilang: Lima Ratus Delapan Ribu Enam Ratus Enam Puluh Delapan Rupiah

HARAP MENGIRIMKAN SESUAI JUMLAH YANG TERTERA, UNTUK MEMUDAHKAN VERIFIKASI!

Apabila Anda Mendapatkan Invoice ini, Artikel yang Anda kirimkan layak untuk diterbitkan. Biaya Penerbitan Tersebut Harus Dikirimkan Kepada Pengelola Jurnal dengan Nomor Rekening BANK MANDIRI : 1310018687535 a.n. FEBY INGGRİYANI. Jika sudah mengirimkan biaya penerbitan silahkan untuk mengupload bukti transfer ke link berikut. https://pendas.mainsmartcampus.id/bukti_transfer/input_bukti.php?id=8668, kemudian lakukan konfirmasi pada Ibu : FEBY INGGRİYAN : 087822691894 dan juga pengelola yang dihubungi.

Bandung, 21 Februari 2025

Bendahara Umum Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar



Feby Inggriyani, M.Pd.

0426068802

Catatan : Biaya DOI (Digital Object Identifier) terdiri dari biaya tahunan dan biaya perartikel yang dibagi habis kepada seluruh artikel untuk satu tahun, dan biaya tersebut disetorkan ke penyedia DOI yaitu Crossref. Untuk perhitungan nilai U\$ didasarkan pada saat nilai tukar rupiah transaksi dengan penyedia layanan.

NB: -



Detail Transaksi



22 Feb 2025 • 17:31

ID DANA 0895.....4292

✓ Transaksi berhasil!

Kirim Uang Rp508.668 ke FEBY INGGRIYANI -
Mandiri7535

Total Bayar

Rp508.668 ✓

Metode Pembayaran

Saldo DANA

Detail Penerima ✓

Detail Transaksi ✓

Aman Pakai DANA

100%

Jaminan Uang Kembali



BAGIKAN



BUTUH BANTUAN?

Jurnal fitri.docx

by – –

Submission date: 14-Feb-2025 07:31AM (UTC+0600)

Submission ID: 2588063308

File name: wkwkwkwk_fitri_262626.docx (108.18K)

Word count: 3228

Character count: 21122

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP
KEMAMPUAN SISWA MEMAHAMI BENTUK BANGUN DATAR DI KELAS 2 SD
KEPONG MALAYSIA**

Fitri Arisanti¹ Dewi Kesuma Nasution²

^{1,2}PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

¹fitri.arisanti.20@gmail.com

²dewikesuma@umsu.ac.id

0895613254292

ABSTRACT

This study is based on the low interest in learning students, especially in mathematics, and the limited ability of students to understand flat shapes. The purpose of this study was to evaluate students' abilities before and after the implementation of puzzle learning media, and to identify the impact of using the media on students' understanding in grade 2 of Kepong Elementary School, Malaysia. The population and sample of the study consisted of 20 grade 2 students of Kepong Elementary School, Malaysia. Data collection was carried out through a test that included 10 questions. Data analysis included Validity Test, Reliability Test, and Hypothesis Test. The results of the Validity Test showed that 9 questions were valid, while 1 question did not meet the validity criteria with a coefficient value of 0.299. Meanwhile, the results of the Reliability Test showed that 9 valid questions had a Cronbach's Alpha value of 0.798, which indicated a good level of reliability. Hypothesis Testing through paired sample tests produced a p value of 0.000, which was smaller than 0.05, so H1 was accepted. This shows that there is a significant influence from the use of puzzle-based learning media on increasing students' understanding of data shapes in class 2 of Kepong Elementary School, Malaysia. Keywords: Puzzle Media, Understanding, Flat Building

ABSTRAK

Penelitian ini berlatarbelakang dari rendahnya minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran matematika, serta keterbatasan kemampuan siswa dalam memahami bentuk bangun datar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran puzzle, serta untuk mengidentifikasi dampak penggunaan media tersebut terhadap pemahaman siswa di kelas 2 SD Kepong, Malaysia. Populasi dan sampel penelitian terdiri dari 20 siswa kelas 2 SD Kepong, Malaysia. Pengumpulan data dilakukan melalui tes yang mencakup 10 butir soal. Analisis data meliputi Uji Validitas, Uji Reliabilitas, dan Uji Hipotesis. Hasil Uji Validitas menunjukkan bahwa 9 soal tergolong valid, sementara 1 soal tidak memenuhi kriteria validitas dengan nilai koefisien sebesar 0,299. Sementara itu, hasil Uji Reliabilitas menunjukkan bahwa 9 soal yang valid memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,798, yang menandakan tingkat reliabilitas yang baik. Uji Hipotesis melalui uji sampel

berpasangan menghasilkan nilai p sebesar 0,069, yang lebih kecil dari 0,05, sehingga H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis puzzle terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai bentuk bangun data di kelas 2 SD Kepong, Malaysia."

A. Pendahuluan

Proses pembelajaran adalah serangkaian Kegiatan kurikulum di lembaga pendidikan dirancang untuk memengaruhi siswa agar dapat untuk mencapai sasaran pendidikan yang telah ditentukan. Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilaksanakan dengan tujuan tertentu secara terencana untuk menciptakan ³³suasana belajar yang mendukung dan kondusif, serta mendorong siswa terlibat secara aktif dalam mengoptimalkan potensi diri mereka. Dengan begitu diharapkan siswa dapat mengembangkan aspek spiritual mereka dalam mengendalikan diri, karakter yang kuat, serta kecerdasan moralitas yang positif, serta keterampilan diperlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan" Pada dasarnya, pendidikan bertujuan ¹⁸untuk mempersiapkan individu agar dapat mandiri. Di era globalisasi saat ini, pendidikan menghadapi berbagai tantangan yang sangat kompleks. Salah satu tantangan yang dihadapi Di dunia pendidikan, Di antara berbagai tantangan yang dihadapi, salah

satunya adalah kurangnya efektivitas dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas sering kali tidak optimal, sehingga menghambat keterlibatan siswa dan mengurangi efektivitas penguasaan materi. cenderung berfokus Pada pendekatan ini, peserta didik lebih difokuskan pada kemampuan Untuk mengingat informasi, otak mereka terpaksa bekerja keras untuk menyimpan dan mengolah berbagai data tanpa adanya pemahaman yang mendalam terhadap makna informasi tersebut. tanpa adanya dorongan untuk memahami makna di balik informasi tersebut serta mengaitkannya pada kehidupan sehari-hari.

(Festiawan, 2020) menjelaskan Belajar artinya ⁴⁰suatu proses atau perjuangan yang Dilakukan secara individu ⁸buat memperoleh pengetahuan, keterampilan serta pemahaman baru melalui pengalaman, pengamatan, atau hubungan dengan lingkungan kurang lebih. Individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman baru melalui

pengalaman, pengamatan, atau hubungan dengan lingkungan lebih kurang. setiap orang tentu dalam perilaku yang dapat terlihat dari keterampilan, sikap, "nilai-nilai positif yang merupakan hasil pengalaman yang didapat melalui interaksi dengan lingkungan dan materi yang diperoleh dari berbagai mata pelajaran yang telah dipelajari. Proses pembelajaran tidak terjadi secara otomatis dalam diri seseorang, melainkan dipicu oleh keinginan untuk belajar, yang kemudian menumbuhkan motivasi untuk mempelajari sesuatu. Pada saat proses belajar, terdapat berbagai istilah lain yang dikenal, seperti model "berbagai konsep pembelajaran, seperti Pendekatan, metode, dan strategi pembelajaran, serta berbagai istilah lain yang terkait dengan proses pendidikan."

Pembelajaran matematika kerap dianggap sebagai subjek yang menantang karena selalu berkaitan dengan angka, rumus, dan berbagai jenis perhitungan (Yulita afra, 2020) Terdapat berbagai Metode yang digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa mencakup penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif. Dalam konteks ini, peran guru bertransformasi menjadi fasilitator dan

pembimbing. dan motivator menjadi sangat penting. Oleh karena itu, "Menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan merupakan kunci untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif." dan melakukan inovasi-inovasi yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. (Facilah et al., 2023) mengatakan bahwa fungsi utama media pembelajarannya adalah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa.

Merujuk pada hasil pengamatan yang dilakukan pada tanggal 2 September 2024 di kelas 2 SD Kepong Malaysia. Selama proses pembelajaran, terlihat bahwa siswa kurang bersemangat dan tidak tertarik dengan materi bangun datar dalam matematika. Hal ini disebabkan oleh penggunaan sumber belajar yang terbatas, yaitu hanya buku, serta pendekatan. Pembelajaran yang masih fokus pada Pengajar (berpusat pada guru) serta belum sepenuhnya mengutamakan siswa. Disamping itu guru juga belum menggunakan media pembelajaran secara efektif sebagai sarana pendukung dalam proses pengajaran." Observasi yang

dilakukan dengan cara mengamati siswa ketika melakukan pembelajaran di dalam kelas, serta wawancara dengan wali kelas 2 ibuk Syafa tentang pembelajaran matematika materi bangun datar bahwa dalam kegiatan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi menggunakan buku karena adanya keterbatasan sarana dan prasarana sekolah.

Di antara berbagai media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pengejaran matematika mengenai materi bangun datar geometri adalah media *puzzle*. Media *puzzle* dalam penggunaan metode ini sangat bermanfaat, antara lain untuk melatih konsentrasi, ketelitian, dan kesabaran. Selain itu, kegiatan ini juga membantu meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan, di mana anak-anak dapat belajar mengenali dan menyusun potongan-potongan potongan-potongan *puzzle* menjadi satu kesatuan yang utuh (Nafi'ah & Indrawati, 2019) mengatakan "Media *puzzle* adalah alat permainan yang terdiri dari potongan-potongan yang dapat disusun di atas permukaan tertentu. Kelebihan media *puzzle* adalah sifatnya yang konkret, yang mendorong peserta didik untuk

berpikir kreatif, menarik perhatian mereka, serta menawarkan berbagai manfaat dalam penggunaannya. Permainan *puzzle* merupakan aktivitas yang ramah anak dan diyakini memiliki banyak nilai edukatif."(Amalia Nurhakiki et al., 2024) mengatakan *Puzzle berasal* berasal asal bahasa Inggris yang berarti 'permainan bongkar pasang', yaitu alat bantu berupa *puzzle* sederhana yang dimainkan dengan cara menyusun potongan-potongan. Selain itu, *Puzzle* adalah sebuah permainan yang mengasyikkan bagi anak-anak.

"Aktivitas ini sudah menjadi hal yang familiar bagi mereka, dan biasanya anak-anak sangat menikmati proses menyusun serta mencocokkan bentuk dan warna yang menarik pada tempat yang sesuai."(Sengkey et al., 2023) menjelaskan bahwa "ada beberapa indikator pemahaman sebagai berikut : 1. Mengutarakan kembali ide yang sudah pernah dipelajari secara tertulis. 2. Menyediakan contoh dan dari suatu konsep yang telah dipelajari. 3. Menyampaikan konsep dalam matematika dapat dipresentasikan berbagai bentuk, power point, grafik, tabel, gambar, diagram, dan sebagainya model

matematika.", sketsa, dan lain-lain." lain-lain). 4. Menerapkan konsep dalam menyelesaikan masalah yang bermakna terhadap konsep yang dipelajari".

(Alzanatul Umam & Zulkamaen, 2022) mengungkapkan terdapat Beberapa Faktor-faktor yang memengaruhi pemahaman terdiri dari: mempengaruhi kemampuan seseorang dalam menerima dan memproses informasi. Sementara itu, faktor psikologis meliputi motivasi, minat, kecerdasan, dan kepercayaan diri, yang berperan dalam menentukan efektivitas tidak memungkinkan serta adanya cacat jasmani, yang semuanya dapat memengaruhi kemampuan siswa serta memahami materi pelajaran. Sementara itu, faktor psikologis berkaitan dengan keadaan individu yang berbeda-beda, yang juga berkontribusi terhadap "hasil belajar siswa. Beberapa aspek psikologis yang berpengaruh antara kecerdasan (IQ), konsentrasi, bakat, motivasi, kemampuan kognitif, dan daya pikir peserta didik."

Faktor eksternal mengacu pada elemen yang berasal dari luar individu siswaLingkungan sosial di sekolah, yang meliputi interaksi dengan guru, staf administrasi, dan

teman sebaya memiliki dampak yang signifikan terhadap aktivitas belajar siswa. Seorang guru harus menunjukkan sikap empatik dan memberikan contoh yang baik, terutama dalam aspek pembelajaran seperti kebiasaan membaca dan berdiskusi dapat berfungsi sebagai sumber motivasi yang positif bagi siswa. Selain itu, ada juga faktor lingkungan non-sosial, yang mencakup lokasi bangunan sekolah, tempat tinggal siswa, sarana belajar, serta kondisi cuaca dan waktu yang digunakan untuk belajar."

32
Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji apakah penggunaan media pembelajaran dalam bentuk puzzle memiliki pengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami bentuk bangun datar serta untuk mengevaluasi kemampuan siswa dalam konteks memahami Bentuk Bangun Datar sebelum menggunakan Media Pembelajaran serta mengetahui Kemampuan Siswa Memahami Bentuk Bangun Datar setelah menggunakan Media Pembelajaran .

Merujuk pada penjelasan peneliti akan melakukan penelitian menggunakan judul 'pengaruh Media Pembelajaran Puzzle terhadap Kemampuan Siswa Memahami

Bentuk Bangun Datar Di Kls 2 SD
Kepong Malaysia.

6 B. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen menerapkan desain pra-eksperimental pada bentuk satu kelompok desain pra-tes pasca-tes, yang bertujuan untuk membandingkan kemampuan pemahaman siswa mengenai materi bangun datar sebelum dan setelah mendapat perlakuan. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengidentifikasi dampak suatu variabel terhadap variabel lainnya dalam keadaan yang dikendalikan dengan ketat (Syahrizal & Jailani, 2023). Penelitian ini dilaksanakan di kelas 2 SD Kepong Malaysia. Jalan prima 3, metro prima Blok A 1/13 Pelangi Magna.

Penelitian ini melibatkan siswa kelas 2 SD Kepong Malaysia sebagai populasi dan sampel, dengan total 20 peserta. Kelas inidigunakan untuk menyiarkan perbedaan yang akan terjadi belajar peserta didik sebelum dan sehabis diberikan perlakuan (pre-test dan(tes pasca). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini artinya tes pilihan ganda yang terdiri asal10 butir soal Pengujian dilakukan dalam

dua tahap, yaitu sebelum diberikan perlakuan (pre-test) dan s Setelah itu, Analisis data dilakukan melalui penerapan Pengujian Validitas, Pengujian Reliabilitas, dan Pengujian Hipotesis.

19 C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari penelitian yang diperoleh, dapat dalam beberapa informasi sebagai berikut.

1
Tabel 01. Hasil Statistik Deskripsi

Data	Jumlah Siswa	Min	Max	Total
Pre-test	20	30	65	46,6
Post-test	20	58	95	80,15

Merujuk pada Tabel 1, hasil Pre-Test mencatat skor terendah sebesar 30, skor tertinggi mencapai 65, dengan rata-rata nilai sebesar 46. Sementara itu, untuk Post-Test, nilai minimum yang diperoleh adalah 58, nilai maksimum 95, dan nilai rata-rata 80,15.

1. Hasil Uji Validitas

Validitas instrumen ini dilakukan pada siswa kelas 2 SD Kepong Di Malaysia, penelitian ini melibatkan 20 siswa. Hasil uji validitas terhadap butir-butir soal yang telah diuji pada responden menunjukkan bahwa jika nilai signifikansi (sig. 2-tailed) $\leq \alpha$ (0,05), maka butir soal tersebut dinyatakan valid. Sebaliknya, jika nilai

signifikansi (sig. 2-tailed) > α (0,05),

maka butir soal tersebut

Tabel 02. Hasil Uji Validitas

Test	Person Correlation	Nilai Sig	Keterangan
1	0,680	0,001	Valid
2	0,541	0,014	Valid
3	0,589	0,005	Valid
4	0,532	0,018	Valid
5	0,708	0,000	Valid
6	0,554	0,011	Valid
7	0,779	0,000	Valid
8	0,509	0,022	Valid
9	0,542	0,014	Valid
10	0,229	0,200	Tidak Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data (SPSS)

penjelasan tabel di atas, dapat kita ketahui bahwa uji validitas yang dilakukan terhadap 20 siswa menunjukkan hasil yang signifikan. Dari 10 soal yang diuji, terdapat 9 soal yang dianggap valid, sedangkan 1 soal dinyatakan tidak valid. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar soal dapat diandalkan.

1. Hasil Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas merupakan langkah untuk menilai konsistensi dan

keandalan suatu alat ukur, seperti kuesioner atau tes. Tingkat reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa alat tersebut dapat menghasilkan hasil yang konsisten.

Tabel 03. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.798	9

Sumber : Hasil Pengolahan Data (SPSS)

penjelasan tabel di atas dapat kita simpulkan bahwa setelah melakukan uji validitas, langkah berikutnya adalah melaksanakan uji reliabilitas. Dari hasil analisis yang ditampilkan, terlihat bahwa reliabilitas dari 9 soal yang diuji Nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh dalam penelitian 0,798. ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut bersifat reliabel, yang berarti bahwa soal-soal nilai tersebut dapat diandalkan untuk mengukur konstruk yang dimaksud. dengan konsistensi yang baik

2. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test						
	Paired Differences				T	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		
				Lower Upper		

Pair 1	pretest – posttest	-33.55000	15.55457	3.47811	-	-26.27024	-9.646	19	.000
				22	40.82976				

Tabel 04. Hasil Uji Hipotesis
 Sumber: Hasil Pengolahan Data (SPSS)

Merujuk tabel di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan uji *paired samples test* menunjukkan bahwa nilai p yang diperoleh adalah sebesar 0,000, yang mengindikasikan adanya pengaruh yang signifikan antara dua kondisi yang dibandingkan. Dengan nilai p yang jauh lebih kecil dari ambang batas tingkat signifikansi umum yang diterapkan adalah 0,05, yang menjadi dasar dalam menolak hipotesis nol yang menyatakan tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil ini menunjukkan adanya perubahan yang diukur, yang menunjukkan bahwa treatment memiliki dampak yang nyata terhadap variabel yang diteliti. Dengan demikian, hasil analisis ini memberikan bukti yang kuat bahwa media *puzzle* digunakan dalam penelitian ini efektif dalam mempengaruhi hasil yang diinginkan.

Berdasarkan dari hasil penelitian maka peneliti menguraikan pembahasan untuk menjawab sebuah rumusan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Kemampuan Memahami Bentuk Bangun Datar Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle*.

Berdasarkan hasil pengolahan data pretest kemampuan memahami bentuk bangun datar pada pembelajaran matematika kelas 2 SD Kepong Malaysia sebelum menggunakan media pembelajaran *puzzle* diperoleh nilai terendah adalah 30, sedangkan nilai tertinggi mencapai 65, dengan nilai rata-rata sebesar 46,6. Hal ini membuktikan bahwa kemampuan memahami bentuk bangun datar pada siswa kelas 2 SD Kepong Malaysia sebelum menggunakan media pembelajaran *puzzle* masih rendah.

2. Partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika mengenai materi bangun datar tergolong rendah. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran di mana siswa hanya menerima penjelasan dari guru tanpa keterlibatan aktif dalam mengajukan pertanyaan serta menjawab pertanyaan yang diajukan, serta kurang berani untuk menyampaikan

pendapat selama proses pembelajaran

3. Kemampuan Memahami Bentuk Bangun Datar Setelah Menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle*.

Berdasarkan hasil pengolahan data posttest kemampuan memahami bentuk bangun datar pada pembelajaran matematika kelas 2 SD Kepong Malaysia setelah menggunakan media pembelajaran. Dari penggunaan media *puzzle*, diperoleh nilai terendah adalah 58, sedangkan nilai tertinggi mencapai 95, dengan rata-rata mencapai 80,15. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa *puzzle* memiliki dampak terhadap kemampuan siswa serta memahami bentuk bangun datar di kelas 2 SD Kepong, Malaysia.

Berdasarkan hasil observasi membuktikan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika setelah penggunaan media pembelajaran *puzzle* di kelas 2 SD Kepong Malaysi termasuk kategori baik, dibuktikan siswa aktif dalam proses pembelajaran, kemudian ketika diberikan siswa dapat menyampaikan jawaban yang sesuai dengan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. pertanyaan

yang diajukan oleh guru yang menunjukkan keberanian untuk mengemukakan pendapat mengenai jawaban dari pertanyaan yang telah diberikan selama proses pembelajaran."

4. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* terhadap Kemampuan Memahami Bentuk Bangun Datar di Kelas 2 SD Kepong, Malaysia."

sesuai yang akan terjadi uji hipotesis menggunakan menggunakan uji t-tes berpasangan sederhana, dihasilkan nilai signifikan sisa besar 0,00, yang lebih rendah dari 0,05. Menggunakan demikian dapat menyimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti penggunaan media pembelajaran *puzzle* berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam memahami bentuk bangun data dikelas dua Sekolah Dasar Kepong, Malaysia."

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis diatas yang menyatakan terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *puzzle* terhadap kemampuan siswa memahami bentuk bangun datar di kelas 2 SD Kepong Malaysia dapat diterima pada taraf kepercayaan (α) 0,05

hasil penelitian ini sejalan menggunakan penemuan yang menjelaskan oleh Sari & Wahyuni (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media puzzle dalam belajar matematika bisa meningkatkan hasil belajar siswa pada bahan bangun datar. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Alwasi dan kawan-kawan (2023) juga menggambarkan bahwa media pembelajaran berbasis puzzle efektif pada menaikkan akibat belajar peserta didik pada kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Adiwarno. Ini menunjukkan Adanya kemajuan pada Pemahaman siswa terhadap materi bangun data menjadi dampak dari penggunaan media pembelajaran puzzle yang pada hakikatnya bisa mempertinggi hasil belajar dan kemampuan dalam merepresentasikan konsep-konsep matematis.

D. Kesimpulan

Merujuk pada hasil analisis data dan diskusi mengenai pengaruh. Penggunaan Pembelajaran puzzle Terhadap Kemampuan Siswa Memahami Bentuk Bangun Datar Di Kelas 2 SD Kepong Malaysia sehingga penulis dapat menarik Kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran

puzzle terhadap kemampuan siswa memahami bentuk bangun datar di kelas 2 SD Kepong Malaysia terlihat baik, hal ini di buktikan dengan penggunaan media puzzle dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu juga membangkitkan semangat siswa untuk belajar matematika materi bangun datar karena menggunakan media yang menarik.

2. Kemampuan siswa kelas 2 SD Kepong, Malaysia, dalam memahami bentuk bangun datar mengalami peningkatan, dengan

3. berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan makai uji t berpasangan, diperoleh nilai signifikan sise besar 0,00, yang lebih mungil dari 0,05. Hal ini memberikan hipotesis itucara lain diterima, sehingga dapat Kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa puzzle berpengaruh terhadap kemampuansiswa pada memahami materi yang dipelajari. memahami bentuk bangun datar di kelas 2 SD Kepong, Malaysia."

E. Saran

1. Saran bagi guru diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berupa puzzle secara optimal sebagai alat pembelajaran interaktif. Dengan puzzle, guru bisa membuat materi pembelajaran matematika lebih menarik. Selain itu, guru juga bisa menggunakan media ini untuk melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran yang lebih kolaboratif, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilannya.
2. Saran bagi siswa agar dapat memanfaatkan puzzle tidak hanya sebagai alat belajar, tetapi juga sebagai cara untuk mengasah kemampuan pemahaman melalui berbagai aktivitas interaktif lainnya memahami konsep matematika dan melatih logika mereka secara mandiri. Dan memiliki rasa ingin tahu yang besar akan sangat mendukung siswa dalam manfaat dari penggunaan media ini.
3. Saran untuk peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas isi dari penelitian ini, baik dari segi materi, tingkat pendidikan, maupun variasi media interaktif yang digunakan.

Misalnya, penelitian bisa dilakukan pada mata pelajaran lainnya atau pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi untuk melihat apakah ada perbedaan hasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwasi, F. T., Saputri, S., Nurohmah, W., & Komariah, K. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Bangun Datar Untuk Mengetahui Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Pada Materi Menyusun dan Mengurai Bangun Datar. *Tadzkirah : Jurnal Pendidikan Dasar*, 6, 50–61. <https://doi.org/10.55510/tadzkirah.v6i1.208>
- Alzanatul Umam, M., & Zulkarnaen, R. (2022). Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Dalam Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 303–312. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1993>
- Amalia Nurhakiki, Bukhari Is, Abdullah, & Muhammad Zulham Munthe. (2024). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Assiddiqi Aek Hitetoras. *Tarbiyah Bil Qalam : Jurnal Pendidikan Agama Dan Sains*, 8(1), 8–21. <https://doi.org/10.58322/tbq.v8i1.189>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.

Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.

Nafi'ah, & Indrawati, D. (2019). Pengembangan Media Puzzle Motif Nusantara (Montara) dalam Pembelajaran Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 07(05), 3393–3402.

Sari, D. P., & Wahyuni, S. (2024). *MEDIA PUZZLE IMPROVING PRIMARY STUDENT LEARNING OUTCOMES*. 5, 43–47.

Sengkey, D. J., Deniyanti Sampoerno, P., & Aziz, T. A. (2023). Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis: Sebuah Kajian Literatur. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 67–75. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i1.265>

Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>

Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran YouTube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538–545. <https://doi.org/10.31539/jotiling.v3i2.2561>

Yulita afra. (2020). Pengaruh Media Papan Puzzle Terhadap Pemahaman Konseptual Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 74–86.

19%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

- | | | |
|---|--|----|
| 1 | Annisa Annisa, Indah Pratiwi. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Inside Circle (IOC) terhadap Motivasi Belajar IPA di Kelas V SD Muhammadiyah O3 Medan", EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies, 2024
Publication | 2% |
| 2 | Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta
Student Paper | 1% |
| 3 | Muhammad Rizqi Pratama, Intan Nur Khotimah, Rona Huriya Taqya. "Efektivitas Online Shop terhadap Kemudahan Belanja Mahasiswa di Yogyakarta", ARZUSIN, 2024
Publication | 1% |
| 4 | journal.rekarta.co.id
Internet Source | 1% |
| 5 | Suci Liwaurrohmah, Anti Isnaningsih. "Pengaruh Penggunaan Media Sandpaper Tray Terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Bangun Datar Geometri Anak Usia 4-5 Tahun", AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584), 2024
Publication | 1% |
| 6 | id.scribd.com
Internet Source | 1% |
| 7 | Submitted to Sriwijaya University
Student Paper | 1% |

8	Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia Student Paper	1 %
9	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	1 %
10	ejournal.akpindo.ac.id Internet Source	1 %
11	eprints.unimudasorong.ac.id Internet Source	1 %
12	ojs.unud.ac.id Internet Source	1 %
13	zombiedoc.com Internet Source	< 1 %
14	Dira Puspita Sari, Sri Wahyuni. "MENINGKATKAN PEMBELAJARAN BANGUN DATAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE PADA TINGKAT SEKOLAH DASAR", Sora Journal of Mathematics Education, 2024 Publication	< 1 %
15	Nina Enjellika, Romadhona Kusuma Yudha. "Implementasi Nilai–Nilai Pancasila berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pembentukan Karakter Siswa di SD Negeri 10 Kepahiang", Journal Of Human And Education (JAHE), 2024 Publication	< 1 %
16	journal.unj.ac.id Internet Source	< 1 %
17	search.trdizin.gov.tr Internet Source	< 1 %
18	core.ac.uk Internet Source	< 1 %

19	journal.student.uny.ac.id Internet Source	< 1 %
20	pesquisa.bvsalud.org Internet Source	< 1 %
21	repo.undiksha.ac.id Internet Source	< 1 %
22	123dok.com Internet Source	< 1 %
23	Ana Saragih. "PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA KARTU BILANGAN DI SEKOLAH DASAR", Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 2019 Publication	< 1 %
24	ejournal.umpwr.ac.id Internet Source	< 1 %
25	ejurnal.litbang.pertanian.go.id Internet Source	< 1 %
26	journal.stainkudus.ac.id Internet Source	< 1 %
27	journals.rudn.ru Internet Source	< 1 %
28	media.neliti.com Internet Source	< 1 %
29	mgmpipssmplombokbarat.blogspot.com Internet Source	< 1 %
30	ppjp.ulm.ac.id Internet Source	< 1 %
31	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	< 1 %

32

repository.uiad.ac.id

Internet Source

< 1 %

33

LILIA SINTA WAHYUNIAR, Siti Rochana, Umi Mahdiyah, Niska Shofia, Suryo Widodo. "PEGARUH PEMBELAJARAN DARING DENGAN GOOGLE CLASSROOM DAN GOOGLE MEET TERHADAP MINAT BELAJAR MATEMATIKA DISKRIT", AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 2021

Publication

< 1 %

34

Novi Mayasari, Ahmad Kholiqul Amin, Lailatur Rofiqoh. "Peningkatan pemahaman konsep matematik mahasiswa melalui model pembelajaran active knowledge sharing", Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah di Bidang Pendidikan Matematika, 2019

Publication

< 1 %

35

digilib.uin-suka.ac.id

Internet Source

< 1 %

36

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

< 1 %

37

fr.scribd.com

Internet Source

< 1 %

38

www.sid.ir

Internet Source

< 1 %

39

Cicilia Ika Rahayu Nita, Alfina Dela Wati. "The effectiveness of interactive learning media on dance dynamics material using articulate storyline 3 in elementary schools", JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia), 2024

Publication

< 1 %

Desi Fitriani, Lusy Meilani Nuraeni Rohmah, Reza Deniarti, Muhamad Alfian Nurikhsan, Imron Rosadi. "Analisis Kesulitan Belajar Siswa MI Syifaaush Shuddur: Studi Kualitatif tentang Faktor Internal dan Eksternal", An-nida: Jurnal Pendidikan Islam, 2024

Publication

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On