

PENGARUH MEDIA *PUZZLE* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA SISWA KELAS III SDN 3 AMPENAN

Irna Adelia¹, Syaiful Musaddat², Hasnawati³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Mataram

¹adeliairna01@gmail.com, ²syaiful_musaddat@unram.ac.id

³hasnawati@unram.ac.id

ABSTRACT

Elementary school age children have important problem-solving abilities in overcoming the difficulties they will face and solving problems in everyday life. The aim of this research is to determine the effect of puzzle media on children's mathematical problem solving abilities. The type of research used is quasi experimental research. The population in this study was class III students at SDN 3 Ampenan, sampling as carried out using a saturated sampling technique which took a total population of 51 students. Class III A as the control class and III B as the experimental class. Data collection techniques are by means of observation and tests. Data analysis was carried out using an independent samples T test with prerequisite tests using normality and homogeneity tests. The prerequisite test results show that the data is normally distributed with pretest and posttest scores in both classes > 0.05 and homogeneous data ($0.09 > 0.05$). As for the hypothesis test, the t_{count} value was $2,247 > t_{table} 1,677$ and Sig.2 tailed < 0.05 , namely $0.03 < 0.05$. So it can be concluded that there is an influence of the use of puzzle media on the mathematical problem solving abilities of class III students at SDN 3 Ampenan.

Keywords: Puzzle Media, Problem Solving Abilities, Mathematics.

ABSTRAK

Kemampuan pemecahan masalah penting dimiliki oleh anak usia sekolah dasar dalam mengatasi kesulitan yang akan dihadapi dan menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika pada anak. Jenis penelitian yang digunakan quasi eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 3 Ampenan. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik sampel jenuh yang menjadikan keseluruhan populasi sebagai sampel. Sampel berjumlah 51 yang terbagi ke dalam dua kelas yakni kelas III A sebagai kelas kontrol dan kelas III B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan tes. Analisis data dilakukan dengan *independent samples T test* dengan uji prasyarat menggunakan uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji prasyarat menunjukkan data berdistribusi normal dengan nilai *pretest* dan *posttest* pada kedua kelas $> 0,05$ dan data homogen ($0,09 > 0,05$). Adapun uji hipotesis diperoleh nilai t_{hitung} sebesar $2.247 > t_{tabel} 1.677$ dan Sig.2 tailed < 0.05 yaitu sebesar $0.03 < 0.05$. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas III SDN 3 Ampenan.

Kata Kunci: Media *Puzzle*, Kemampuan pemecahan masalah, Matematika

A. Pendahuluan

Pada pendidikan abad 21, kemampuan literasi dan numerasi sangat penting dimiliki siswa dalam hidup bermasyarakat di era yang serba digital saat ini untuk menyikapi permasalahan di kehidupan sehari-hari dengan berpikir kritis dalam mengambil keputusan untuk menyelesaikan permasalahan (Apipatunnisa et al., 2022). Kemampuan numerasi disebut sebagai kemampuan dalam memahami dan menggunakan matematika pada berbagai konteks dengan tujuan menyelesaikan masalah (Bahar & Risnawati, 2019).

Bagian dari proses menyelesaikan masalah tentunya di butuhkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah. NCTM tahun 2000 menyebutkan bahwa salah satu kemampuan dasar matematika yang harus dikuasai oleh siswa yaitu kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*). Menurut Novianti, (2021) Kemampuan ini penting untuk ditumbuhkan pada siswa dalam pembelajaran matematika agar pembelajaran matematika yang disajikan lebih menarik untuk dipelajari. Selain itu juga kemampuan

pemecahan masalah merupakan salah satu tujuan pembelajaran dalam kurikulum pendidikan di Indonesia.

Kemampuan pemecahan masalah pada siswa perlu dilatih sejak dini, cara yang tepat yaitu dengan menerapkan pembelajaran berbasis masalah pada matematika serta penggunaan media pembelajaran yang dapat mengasah kemampuan pemecahan masalah matematis pada siswa. Dunia pendidikan dewasa ini memasuki era dunia media, dimana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media (Nurseto, 2012).

Sedangkan kenyataan dilapangan bertolak belakang. Dimana kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran, terutama belum diterapkannya media yang dapat mengasah kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Hal ini menyebabkan siswa sulit memahami, menguasai konsep dan merasa bosan dengan pembelajaran.

Perbaikan kondisi pembelajaran dengan bervariasi media

pembelajaran tentu akan menjadi salah satu cara yang perlu diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kehadiran media pembelajaran sebagai wadah bagi guru tentu menjadi variasi baru yang akan menopang keberhasilan suatu pembelajaran. Dengan penggunaan media *puzzle* siswa akan belajar sambil bermain (Amatullah et al., 2022). *Puzzle* dapat meningkatkan daya imajinasi, kreativitas dan kemampuan berpikir logis siswa. Maka dari itu dengan adanya media *puzzle* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat menyatukan persepsi antara guru terhadap materi yang akan disampaikan dan dapat memunculkan pengalaman siswa terhadap materi yang dipelajarinya (D. R. Suryani & Lestari, 2019).

Puzzle merupakan model teka-teki dengan bentuk menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh. Selain itu *puzzle* adalah permainan yang sangat populer, terutama dikalangan anak-anak (Pangastuti, 2019). Media papan *puzzle* merupakan permainan

bongkar-pasang atau menyusun kepingan-kepingan bagian dan gambar sehingga terbentuk suatu gambar yang utuh. Media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif, sehingga dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas dari berpikir logis (Amatullah et al., 2022). Dengan media *puzzle* siswa belajar memecahkan masalah dengan menyatukan bagian atau kepingan dari *puzzle* tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Bahar & Risnawati, (2019) bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah matematis siswa pada mata pelajaran matematika, selain itu pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media *puzzle* tersebut. Penelitian berikutnya yang dilakukan oleh Slow et al, (2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa level kemampuan pemecahan masalah siswa berada pada level empat (terdapat empat tahap pemecahan masalah). Dengan demikian,

berdasarkan hasil uji coba tes kemampuan pemecahan masalah menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah dapat ditingkatkan dengan model pembelajaran mating dengan penggunaan media papan puzzle.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis *Quasi Eksperimental Design Tipe Nonequivalent Control Group Design* atau metode eksperimen semu. Penelitian dilakukan pada dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol (kelas pembanding) dimana pada kedua kelas akan diberikan *pretest* dan *posttest*. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 3 Ampenan, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik sampel jenuh yang mengambil jumlah keseluruhan populasi yaitu sebanyak 24 siswa pada kelas III B (kelas eksperimen) dan sebanyak 27 siswa pada kelas III A (kelas control).

Teknik pengumpulan data menggunakan tes essay untuk mengukur kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dan penggunaan lembar observasi untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran

menggunakan media puzzle dan soal test berbentuk essay. Analisis data dilakukan dengan *independent sample T test* yang uji prasyaratnya menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas.

C. Hasil dan Pembahasan

Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran menggunakan lembar observasi untuk mengetahui bagaimana tingkat keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle

Tabel 1. Hasil Observasi Tingkat Keterlaksanaan Pembelajaran

| Pertemuan | Presentase Keterlaksanaan Sintak | Kriteria |
|--------------|----------------------------------|-------------|
| Pertemuan I | 96% | Sangat baik |
| Pertemuan II | 86% | Baik |
| Rata-rata | 91% | Sangat baik |

Presentasi tingkat keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media puzzle pada pertemuan I kelas eksperimen sebesar 96% dengan kriteria sangat baik, sedangkan pada pertemuan II sebesar 86% dengan kriteria sangat baik. Dengan rata-rata presentase aktivitas belajar siswa pada kedua pertemuan sebesar 91%, kriteria sangat baik.

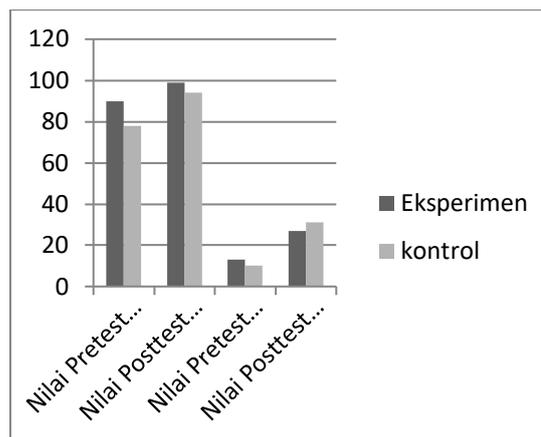
Data hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol setelah dianalisis diperoleh hasil yang berbeda

Tabel 2. Pretest, Posttest dan N-Gain Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas III SDN 3 Ampenan

| Kelas Eksperimen | | | |
|-------------------------|----------------|-----------------|---------------|
| N | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | <i>N-Gain</i> |
| | \bar{x} | \bar{x} | \bar{x} |
| 24 | 51,45 | 75,24 | 23,79 |

| Kelas Kontrol | | | |
|----------------------|----------------|-----------------|---------------|
| N | <i>Pretest</i> | <i>Posttest</i> | <i>N-Gain</i> |
| | \bar{x} | \bar{x} | \bar{x} |
| 27 | 59,09 | 73,33 | 14,24 |

Berdasarkan data tersebut setelah di beri perlakuan media *puzzle* nilai rata-rata kelas eksperimen lebih baik dan lebih banyak mengalami peningkatan dibanding nilai rata-rata kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan media *puzzle*. Kemampuan pemecahan masalah berdasarkan tabel diatas dapat di interperpretasikan dalam diagram yang di tunjukkan berikut :



Pengujian hasil penelitian dilakukan dengan uji prasyarat terlebih dahulu

1. Uji Normalitas

Tujuan dilakukannya uji normalitas untuk mengetahui apakah data yang akan digunakan untuk uji hipotesis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan bantuan *SPSS 25.0 for windows*. Kriteria data yang dikatakan normal jika nilai signifikansi lebih besar dari 5% atau > 0,05%. Uji normalitas untuk hasil kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada pada pelajaean matematika menggunakan *SPSS 25.0 for windows*. Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel 1, jika dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05 maka nilai signifikansi kelas eksperimen dan kontrol lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 2 Data Hasil Uji Normalitas

| Kelas | Kolmogorov-Smirnov ^a | | |
|---------------------|---------------------------------|----|-------|
| | Statistic | df | Sig. |
| Pretest Eksperimen | 0.156 | 22 | 0.174 |
| Posttest Eksperimen | 0.162 | 21 | 0.159 |
| Pretest Kontrol | 0.177 | 23 | 0.061 |
| Posttest Kontrol | 0.126 | 24 | 0.200 |

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah objek yang diteliti yaitu hasil posttest dari kelas eksperimen dan kontrol mempunyai varian yang homogen atau tidak. Suatu data dikatakan memiliki varian yang homogen jika nilai $\alpha > 0,05$. Sedangkan nilai $\alpha < 0,05$ maka data memiliki varian yang tidak homogen. Berdasarkan tabel 2, diketahui signifikan pada *pretest* ialah $0,09 > 0,05$, maka dapat disimpulkan data memiliki varian yang homogen.

Tabel 3 data hasil uji homogenitas

| Lavene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
|------------------|-----|--------|-------|
| 3.015 | 1 | 43 | 0.090 |
| 2.412 | 1 | 43 | 0.128 |
| 2.412 | 1 | 42.217 | 0.128 |
| 2.910 | 1 | 43 | 0.095 |

3. Independent Sample T Test

Uji t dilakukan apabila setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas yang hasilnya

memenuhi prasyarat yaitu data berdistribusi normal dan bersifat homogen. Berdasarkan hasil uji bahwa $\text{sig.2 tailed} < 0,05$ yakni $0,03 < 0,05$ pada taraf signifikansi 5% dan perolehan nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ sebesar $2.247 > 1.677$ sesuai dengan kriteria pengujian hipotesis. Sehingga dapat dikatakan media *puzzle* memiliki pengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

4. uji koefisien determinan

Koefisien determinan digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X (*independent*) terhadap variabel Y (*dependent*) yakni pengaruh media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas III. Pengujian koefisien determinasi dapat dilakukan dengan bantuan *SPSS 25.0 for windows*

| Model Summary | | | | |
|---------------|-------------------|-----------|--------------------|----------------------------|
| Model | R | R Squared | Adjusted R Squared | Std. Error of the Estimate |
| 1 | .780 ^a | .608 | 0.588 | 16.629 |

a. Predictors: (Constant), posttest eksperimen

Berdasarkan tabel diatas didapatkan nilai adjusted R Square (koefisien determinasi) sebesar 0,588 yang artinya pengaruh media puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas III sebesar 58,8%. Berdasarkan interpretasi koefisien korelasi antara 40%-59% termasuk dalam kategori sedang, dapat disimpulkan bahwa pengaruh media puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas III memiliki koefisien determinasi sedang.

Perbedaan hasil kemampuan pemecahan masalah matematika kelas III pada kelas eksperimen dan kontrol berdasar pada perbedaan pemberian perlakuan pada kedua kelas. Pemberian perlakuan media puzzle yang hanya pada kelas eksperimen dan tidak pada kelas kontrol menunjukkan perbedaan hasil rata-rata posttest dan selisih peningkatan nilai dari pretest ke posttest kedua kelas. Pada kelas eksperimen yang menggunakan media puzzle dengan mengikuti sintak dalam proses pembelajaran menjadikan pembelajaran terlaksana dengan cukup efektif dimana siswa terlihat aktif dan mudah memahami materi pembelajaran serta mampu

menylesaikan soal-soal berbasis masalah yang diberikan pada saat diskusi dan kolaborasi maupun pada saat proses evaluasi.

Keterlaksanaan sintak yang dicapai pada pertemuan I dan II menggunakan media puzzle pada kelas eksperimen yang pada sintak awal yaitu pendahuluan dan pemberian konsep siswa akan diperkenalkan dengan konsep penggunaan media puzzle dalam pembelajaran dan menyimak demonstrasi penggunaan puzzle. Pada tahap ini siswa akan diberikan sebuah pemikiran awal tentang media puzzle yang dikaitkan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan. Pengenalan konsep ini diperlukan siswa pada awal pembelajaran agar siswa mulai mengembangkan kemampuan berpikir logisnya untuk memahami media puzzle dan kaitannya dengan materi pecahan biasa. Sintak berikutnya yaitu diskusi dan kolaborasi, pada sintak ini setiap kelompok akan diberikan soal dengan masalah yang berbeda namun tetap pada konsep materi pecahan sederhana. Siswa akan bekerja sama dengan teman kelompoknya untuk memecahkan masalah pada soal

yang diberikan dan mempresentasikan hasilnya didepan kelas. sintak berikutnya adalah kegiatan praktik penggunaan media puzzle yang memuat indikator pemecahan masalah individu dengan sistem rotasi stasiun yang bermakna siswa yang telah menyelesaikan masalah pecahan yang diberikan menggunakan media puzzlenya langsung. Kemudian kegiatan akan di tutup dengan sintak terakhir yakni ringkasan dan umpan balik mengenai pembelajaran dan penggunaan media puzzle serta materi pecahan sederhana.

Pelaksanaan pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan lembar kerja peserta didik yang pelaksanaanya sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sudah disediakan oleh peneliti dan tanpa diberi perlakuan media puzzle. Pembelajaran menggunakan buku tema dan materi tambahan yang sudah disediakan oleh peneliti. Pembelajaran berlangsung dengan diskusi kelompok dan pemberian suatu masalah yang harus dipecahkan melalui soal cerita penjumlahan pecahan berpenyebut sama terkait masalah sehari-hari dilingkungan

sekitar. Kemudian memberikan soal evaluasi suntuk mengetahui tingkat pemahaman siswa.

Perbedaan hasil kemampuan pemecahan masalah pada siswa didasarkan juga dari faktor internal atau faktor yang bersumber dari dalam siswa itu sendiri, seperti kecerdasan, ketekunan, serta minat belajar. Jika kita mengamati adanya peningkatan nilai rata-rata kelas dengan menggunakan media puzzle, maka hal ini sangat sesuai dengan manfaat puzzle yang dijelaskan oleh Nurpratatiwiningsih dan Mumpuni, (2019) bahwa melalui media puzzle, siswa mengalami apa yang disebut dengan “melakukan”, “mengekspresikan, Tahap “Analyze”, merangkum dan menerapkan materi dalam kegiatan pembelajaran.

Media puzzle dapat meningkatkan keterampilan siswa khususnya kemampuan kognitif, dengan menyusun potongan puzzle, upaya siswa memecahkan masalah sehingga mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Media papan puzzle merupakan suatu permainan membongkar dan merakit bagian-bagian dan gambar hingga

membentuk suatu gambar yang utuh. Media puzzle dapat meningkatkan kemampuan kognitif, sehingga dapat meningkatkan imajinasi dan kreativitas berpikir logis (Amatullah et al., 2022).

Pembelajaran menggunakan media puzzle dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa. Oleh karena itu, media puzzle memang dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan pemecahan matematikanya karena dengan menggunakan media puzzle, siswa dapat menyelesaikan masalah dengan menyempurnakan bentuk dan bagian-bagian puzzle yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Menurut Putri, (2022) ada beberapa keuntungan menggunakan media puzzle dalam pembelajaran, antara lain: (1). Menumbuhkan jiwa kerjasama siswa karena permainan ini dimainkan secara berkelompok; (2) Siswa lebih konsisten dengan apa yang dikerjakannya; (3) Menumbuhkan kecerdasan logika matematis siswa. Selain itu pembelajaran menggunakan media puzzle ini memberikan pengaruh yang positif terhadap kemampuan

bepikir siswa, hal tersebut terlihat pada pembelajaran dimana siswa yang menggunakan media puzzle motivasi belajar menjadi meningkat dan siswa lebih kreatif dalam memecahkan soal-soal yang diberikan dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media puzzle (Annisa, 2022).

Maka dari itu peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa pada kelas eksperimen tidak terlepas dari penggunaan media puzzle. Pada penggunaan media puzzle ini siswa terlihat lebih aktif karena pada penggunaannya siswa akan mengandalkan daya imajinasi, kreativitas dan berpikir logisnya karena ketika siswa mencoba memasang kepingan puzzle menjadi suatu yang utuh siswa akan melatih imajinasi dan logikanya.

Penggunaan media puzzle dengan bentuk puzzle logika akan melatih Kecerdasan logis matematis atau kecerdasan logis matematis pada anak. Menurut Nabilatun et al. ,(2022) Hal Ini adalah kombinasi kemampuan berpikir dan logika yang memungkinkan siswa untuk melakukannya Kemampuan untuk

memecahkan masalah secara logis. Dasar kecerdasan logis matematis adalah kecerdasan yang menggunakan angka dan logika. Kecerdasan ini mencakup pemahaman pola dan hubungan logis.

Siswa juga akan melatih keterampilan sosial secara berkelompok baik berinteraksi, menghargai, saling membantu dan berdiskusi. Dengan media puzzle anak akan belajar banyak hal yang tentunya dalam proses belajarnya itu anak akan dilatih untuk memecahkan masalah yang dihadapinya dengan melewati tahapan memahami masalah, merencanakan penyelesaian, serta menyelesaikan masalah .

D. Kesimpulan

Media puzzle adalah salah satu solusi yang tepat yang dapat digunakan oleh guru di era yang menuntut guru perlu melakukan berbagai perubahan, dan pengembangan terutama dalam hal bervariasi media pembelajaran di sekolah, terkhususnya pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa

ada pengaruh media puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dengan perhitungan uji hipotesis menggunakan rumus *independent sample T test* diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ sebesar $2.247 > 1.677$ dan $sig.2\text{-tailed} < 0,05$ sebesar $0,03 < 0,05$ dengan taraf signifikansi 5% maka sesuai dengan kriteria uji t maka dapat di simpulkan bahwa ada pengaruh media puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas III SDN 3 Ampenan tahun ajaran 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Amam, A. (2017). Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp. *Teorema*, 2(1), 39. <https://doi.org/10.25157/.v2i1.765>
- Amatullah, A. A., Hariyanti, D. P. D., & Purwadi, P. (2022). Analisis Penggunaan Puzzle Dalam Kemampuan Pemecahan Masalah Anak. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 93–100. <https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9732>
- Amelia, D., Susanto, S., & Fatahillah, A. (2016). Analisis Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Himpunan Berdasarkan Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Kelas VII-A di SMPN 14

- Jember. *Jurnal Edukasi*, 2(1), 1.
<https://doi.org/10.19184/jukasi.v2i1.3402>
- Ating, D. A., Jannatul, S., Dwi, C., Dewi, D. A., & Puspitaningrum, D. A. (2018). Permainan Media Puzzle untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Kelas Rendah SD Kupang Bondowoso. *Prosiding FKIP Universitas Jember*, 74–83.
- Bahar & Risnawati. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*.
<https://doi.org/10.24246/j.sw.2014.v30.i1.p17-27>
- Dewi, C. A., Pahriah, P., & Gazali, Z. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Hidrokarbon Siswa Melalui Model SAVI Disertai Media Puzzle. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 8(1), 19.
<https://doi.org/10.33394/hjkk.v8i1.2584>
- Hafriani, H. (2021). Mengembangkan Kemampuan Dasar Matematika Siswa Berdasarkan Nctm Melalui Tugas Terstruktur Dengan Menggunakan ICT (Developing The Basic Abilities of Mathematics Students Based on NCTM Through Structured Tasks Using ICT). *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan Dan Pengajaran*, 22(1), 63.
<https://doi.org/10.22373/jid.v22i1.7974>
- Haryani, D. (2011). Pembelajaran Matematika dengan pemecahan masalah untuk menumbuhkembangkan kemampuan berpikir kritis siswa. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian, Pendidikan Dan Penerapan MIPA, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Yogyakarta, 1980*, 121–126.
- Indarwati, D., Wahyudi, W., & Ratu, N. (2014). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Penerapan Problem Based Learning Untuk Siswa Kelas V Sd. *Satya Widya*, 30(1), 17.
<https://doi.org/10.24246/j.sw.2014.v30.i1.p17-27>
- Novianti, D. E. (2021). Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) dan Kaitannya dengan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Seminar Nasional Pendidikan LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 85–91.
- Nurpratiwiningsih, L., & Mumpuni, A. (2019). Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 1(01), 1–6.
<https://doi.org/10.46772/kontekstual.v1i01.52>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan*
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan *Pendidikan*, 8(1), 19–35.
<https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Pangastuti, R. (2019). Media Puzzle untuk Mengenal Bentuk Geometri. *JECED : Journal of*

Early Childhood Education and Development. 1(1), 50–59.

Pendidikan, J., Indonesia, S., Husna, N., Sari, S. A., & Kimia, J. (2017). *Pengembangan Media Puzzle Materi Pencemaran Lingkungan di SMP Negeri 4 Banda Aceh Nurul Husna: Pengembangan Media Puzzle* | 66. 05(01), 66–71.

Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun dengan rentang usia empat tahun sampai. *Pinus*, 5(2), 1–10.

Yanti, A. P., & Syazali, M. (2016). Analisis Proses Berpikir Siswa dalam Memecahkan Masalah Matematika berdasarkan Langkah-Langkah Bransford dan Stein ditinjau dari Adversity Quotient. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 63–74. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v7i1.132>

Putri, S. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 100 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling.* 4, 1783–1789.