

**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: *flat building, puzzle media, understanding*

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 : bangun datar, media *puzzle*, pemahaman

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. Setiap orang 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 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 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 *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 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."

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 1. 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 2. 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 3. 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 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 serta menjawab pertanyaan, 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 Malaysia 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 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 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 data 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."

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., Nurzakayah, 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/joting.v3i2.2561>
- Yulita afra. (2020). Pengaruh Media Papan Puzzle Terhadap Pemahaman Konseptual Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 74–86.