

**PENGARUH EDUKASI MEDIA PUZZLE TERHADAP MINAT BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR NEGERI 36 PALEMBANG**

Ayu Soleha¹, Masagus Firdaus², Yusni Arni³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

1ayusoleha222@gmail.com, 2firdaus26habib20@gmail.com,

3yusniarniyusuf@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This study examines the effect of puzzle media on the interest in learning mathematics of grade III students at State Elementary School 36 Palembang in the even semester of the 2024/2025 academic year. The objects of this study were 40 grade III students. This study applied an experimental method with an experimental class that received treatment using puzzle media and a control class that applied conventional methods. Information was obtained through initial tests (pretest) and final tests (posttest) using questionnaires and basic questions. The results of the descriptive statistical analysis indicated that the average value of learning interest in the experimental group increased from 63.50 (pretest) to 83.35 (posttest), while the control group only increased from 65.00 (pretest) to 70.10 (posttest). The Shapiro-Wilk normality test showed that all data, both pretest and posttest in both groups, were normally distributed (Sig. value > 0.05). The Levene's Test homogeneity test also showed that the data variance was consistent (Sig. value > 0.05). Hypothesis testing with Paired Samples T-Test in the experimental group showed a significant difference between the pretest and posttest scores (Sig. 0.000 < 0.05). Meanwhile, the Independent Sample T-Test comparing the posttests of the two groups showed a significant difference with a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), where the posttest score of the experimental group was significantly higher. Thus, it can be concluded that the use of puzzle media has a positive and significant impact on increasing the interest in learning mathematics of grade III students at State Elementary School 36 Palembang compared to learning without using media. Puzzle media has proven effective in attracting students' interest, training logical thinking skills, counting skills, and creating a fun learning environment.

Keywords: *learning outcomes, mathematics, puzzle media, learning interest, elementary school students*

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pengaruh media puzzle terhadap minat belajar matematika siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 36 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Objek penelitian ini adalah 40 siswa kelas III. Penelitian ini menerapkan metode eksperimen dengan kelas percobaan yang mendapatkan

perlakuan menggunakan media *puzzle* dan kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional. Informasi diperoleh melalui uji awal (*pretest*) dan uji akhir (*posttest*) dengan memanfaatkan kuesioner dan pertanyaan dasar. Hasil analisis statistik deskriptif mengindikasikan bahwa rata-rata nilai minat belajar pada kelompok eksperimen meningkat dari 63,50 (*pretest*) menjadi 83,35 (*posttest*), sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan dari 65,00 (*pretest*) menjadi 70,10 (*posttest*). Uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa seluruh data, baik *pretest* maupun *posttest* pada kedua kelompok, terdistribusi secara normal (nilai Sig. > 0,05). Uji homogenitas *Levene's Test* juga menunjukkan bahwa varians data adalah konsisten (nilai Sig. > 0,05). Pengujian hipotesis dengan *Paired Samples T-Test* pada kelompok eksperimen menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* (Sig. 0,000 < 0,05). Sementara itu, *Uji T Sampel Independen* membandingkan *posttest* dari kedua kelompok, menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), di mana nilai *posttest* kelompok eksperimen secara signifikan lebih tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *puzzle* memberikan dampak positif dan signifikan dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 36 Palembang dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media *puzzle* terbukti efektif dalam menarik minat siswa, melatih kemampuan berpikir logis, keterampilan menghitung, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Kata Kunci: hasil belajar, matematika, media *puzzle*, Minat belajar, siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses yang bertujuan untuk meningkatkan potensi seseorang melalui pembelajaran, pengajaran, dan pengalaman. Ini mencakup transfer sikap, ilmu, norma dan keahlian dari satu generasi ke generasi lainnya. Untuk mewujudkan pendidikan yang baik banyak tantangan yang harus dihadapi sebab itu, dibutuhkan bantuan dari beberapa pihak pemerintah maupun masyarakat untuk mencapai pendidikan yang berkualitas. Pendidikan memiliki

peran penting yang sejalan dengan tujuan pendidikan nasional karena pendidikan adalah salah satu cara terbaik untuk mengembangkan kecerdasan dan kepribadian manusia. Selain itu, Pendidikan adalah kunci utama bagi sebuah negara dalam mempersiapkan masa depan dan menjadi kompetitif dengan negara lain (Puspitasari & Airlanda, 2024, hal. 95).

Dalam kehidupan masyarakat, Pendidikan memiliki peran yang sangat krusial dalam memastikan pembangunan dan

keberlangsungan hidup setiap Negara. Pendidikan berkualitas menghasilkan hasil kreatif berkualitas tinggi. Pengetahuan yang dilakukan didalam kelas, guru lebih aktif dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Proses memperoleh dengan belajar, kita memiliki kemampuan untuk berkembang, menyesuaikan diri, serta mengambil keputusan lebih baik dalam kehidupan sehari-hari (Heristiyana et al., 2024, hal. 74).

Guru merupakan bagian utama dalam proses belajar mengajar, baik pada Pendidikan formal maupun nonformal. Guru merupakan faktor utama dalam menciptakan lingkungan belajar. Guru profesional mengerti cara bekerja, mengajar, dan memenuhi kebutuhan peserta didik dengan kepribadian beragam. sebab itu, seseorang Harus dapat memilih dan menggunakan metode, strategi, serta media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan harus lebih baik dibandingkan sebelumnya, terutama dengan menggunakan kemajuan teknologi baru yang semakin banyak digunakan dalam tahapan belajar. Matematika

merupakan salah satu bidang studi yang krusial untuk membangun sikap dan dan meningkatkan keterampilan berpikir logis, sistematis, serta kritis peserta didik. (Nirfayanti & Erna, 2021, hal. 10).

Matematika pelajaran yang sudah dikenali oleh siswa sejak peserta didik sejak duduk dibangku sekolah dasar dan banyak siswa yang berpendapat bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sangat sulit. Sistem pelajaran yang biasanya berlangsung di sekolah, para guru cenderung mendominasi proses belajar dengan cara mengajar ceramah. Akibatnya, siswa menjadi kurang terlibat dan tidak cukup minat untuk pelajaran. Matematika mudah dipelajari oleh siswa. Namun, pengalaman di lapangan terlihat bahwa banyak pendidik memanfaatkan pendekatan pembelajaran yang tidak variatif, salah satunya hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan (Dwitami et al., 2024, hal. 54).

Dalam pendidikan, penerapan Metode pembelajaran yang sesuai sangat krusial karena memungkinkan lingkungan belajar yang kondusif dan nyaman. Model pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam

menentukan aspek-aspek proses belajar bermasalah dan memungkinkan perubahan untuk menyesuaikan kegiatan belajar. Matematika memerlukan kemampuan berpikir dengan menggunakan simbol, ilustrasi, skema, dan representasi. Matematika memerlukan kemampuan mengamati pola dan memecahkan masalah (Setiawan, 2020, hal. 14).

Matematika selalu diajarkan oleh guru dalam bentuk perhitungan yang sulit. Akibatnya, banyak siswa tidak menyukai matematika karena dianggap sulit, tidak menarik, dan membosankan untuk dipelajari. Guru juga tidak terbiasa menggunakan media pembelajaran yang inventif atau beragam sebagai alat. Penunjang pembelajaran, dan siswa tidak terlalu tertarik untuk belajar. Dalam melaksanakan pembelajaran, para guru bisa memanfaatkan beragam media permainan yang edukatif untuk meningkatkan minat siswa dan memperoleh respon positif dari siswa. Hal ini memastikan bahwa pengalaman belajar bagi siswa bukan sekedar permainan, namun memungkinkan mereka untuk menafsirkan permainan tersebut selama di dalam kelas (Sirait et al., 2023, hal. 24).

Metode ceramah dan tanya jawab sebagai metode pelajaran efektif yang digunakan di SDN 36 Palembang dalam meningkatkan belajar minat siswa. Namun dikelas III masih terdapat beberapa masalah yang menghambat minat pembelajaran siswa, disebabkan oleh pengajar yang masih menerapkan metode konvensional. Maka dari itu, guru perlu adanya inovasi pembelajaran agar siswa tidak bosan dengan pelajaran matematika.

Untuk mengatasi kurangnya minat siswa dalam belajar matematika, sangat penting dalam memperkenalkan alat pembelajaran yang menarik perhatian minat siswa. Salah satu alat untuk menarik perhatian siswa adalah media *puzzle*, dengan menggunakan media *puzzle* siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep perkalian yang sederhana melalui pengalaman belajar yang interaktif. Kehadiran media *puzzle* juga memberikan metode yang menarik untuk mendukung pembelajaran dan membantu guru dalam mengatasi masalah. Peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran yang interaktif, meraih hasil belajar yang memuaskan, dan mendapatkan

dukungan eksternal yang mendorong mereka agar dapat mencapai prestasi akademik. Selain itu, metode ini meningkatkan sikap positif terhadap pembelajaran, yang mengarah pada perubahan perilaku yang disebabkan oleh stimulus dan respons.

Media edukasi *puzzle* adalah alat atau sumber belajar yang menggunakan permainan teka-teki atau *puzzle* untuk membantu proses pembelajaran. *Puzzle* ini dapat berupa potongan gambar yang harus disusun, teka-teki silang, atau permainan logika lainnya. Media pembelajaran *puzzle* yang berupa potongan kertas digunakan untuk melatih kesabaran, kerja siswa, dan kemampuan berfikir kritis siswa. Melalui penggunaan *puzzle*, gambar, atau animasi yang menggambarkan secara jelas konsep gambar tersebut. Membuat pembelajaran lebih bermakna dengan menghubungkan konten dengan situasi siswa sehari-hari (Munthe, 2024, hal. 3258).

Puzzle dapat diartikan sebagai potongan-potongan yang dapat dibongkar dan disatukan kembali. Bermain *puzzle* sangat menarik dan membuat anak berfikir dan berimajinasi menyusun potongan *puzzle* tersebut hingga membentuk

rangkaian yang utuh. Pengaruh media *puzzle* pada siswa kelas III SD sangatlah berdampak positif, karena media *puzzle* dapat menjadi alat yang efektif untuk mengubah cara pandang siswa terhadap matematika. Permainan edukasi *puzzle* dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika yang sering di anggap sulit. Alat permainan *puzzle* edukasi ini memungkinkan siswa mencocok potongan *puzzle*, menyusun ulang potongan *puzzle*, dan melatih otot jari memainkan *puzzle*, sehingga mengembangkan keterampilan motorik halus anak dapat memecahkan masalah dalam peningkatan (Rahayu Khoerunnisa et al., 2023, hal. 52).

Media *puzzle* bilangan yang ditransformasikan berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak. Hal ini terlihat ketika anak melakukan aktivitas yang memungkinkan merekam dan mencocokkan potongan *puzzle* secara akurat, menggunakan konsep bilangan untuk mengenali simbol bilangan, dan menghitung dengan benar dari 1 sampai 10 tanpa bantuan guru. *Puzzle* ini diharapkan dapat mendukung siswa dalam meningkatkan kemampuan yang terlihat dari hasil pembelajaran siswa

(Nurdyansyah et al., 2020, hal. 103). *Puzzle* tidak hanya dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, tetapi juga merangsang pikiran kritis dan kreatif mereka. Melalui aktivitas menyusun *puzzle*, siswa diajak untuk berinteraksi dengan konsep-konsep matematika secara langsung, yang dapat memperkuat pemahaman mereka. Media Permainan *Puzzle* yang digunakan oleh peneliti yaitu *puzzle* angka. Media *Puzzle* dalam kajian ini merupakan media yang dimanfaatkan untuk mengingat materi perkalian kepada siswa SD (Surtika et al., 2020, hal. 106). Pentingnya penggunaan media *puzzle* berkaitan dengan pentingnya kebutuhan dan minat siswa selama pembelajaran. Dengan menyajikan materi pembelajaran dalam format yang interaktif dan menarik, seperti media *puzzle*, guru dapat meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Fadliyani et al., 2024, hal. 10). Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh edukasi media *puzzle* dalam pelajaran matematika di kelas III SD, serta bagaimana media ini bisa membantu meningkatkan ketertarikan dan perbandingan minat belajar

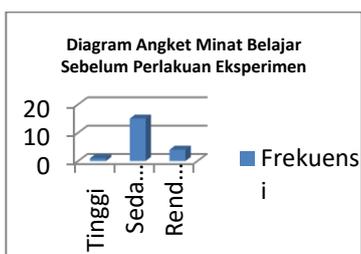
matematika antar siswa yang menggunakan media *puzzle* dengan siswa yang menggunakan metode konvensional terhadap mata pelajaran matematika. Diharapkan, hasil dari ini dapat memberikan pandangan bagi guru dan pendidik dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih baik dan menarik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Pendekatan kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini meliputi deduktif. Penelitian kuantitatif melibatkan pengujian teori-teori yang berkaitan dengan masalah penelitian dengan menggunakan kerangka berfikir terstruktur yang dirumuskan sebagai hipotesis penelitian. Penelitian ini untuk menguji secara langsung suatu variabel terhadap variabel lain dan menguji hipotesis hubungan sebab/akibat. *Desain eksperimen* semu atau *quasi eksperimen* yang mempunyai kelas *eksperimen* dan kelas kontrol. Dalam desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Kelas eksperimen menerima perlakuan, sedangkan kelas kontrol tidak menerima perlakuan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil analisis data pada peneitian ini dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian dengan judul “Pengaruh Edukasi Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 36 Palembang”. Penelitian ini dilakukan sebanyak tiga kali pada pertemuan pertama siswa diberikan angket dan pretest, hari kedua siswa diberikan perlakuan, dan pada hari ketiga saya memberikan angket posttest untuk melihat minat belajar matematika siswa. Test ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan media *puzzle* kelas III.



Dari data di atas menunjukkan distribusi tingkat minat belajar siswa berdasarkan skor yang diperoleh. Data ini melibatkan 20 responden. Tabel dibagi menjadi tiga kategori berdasarkan skor yang diperoleh yaitu, tinggi, sedang, rendah. Sebagian besar siswa 5% memiliki

minat belajar pada tingkat tinggi, 75% yang memiliki tingkat sedang dan 20% memiliki minat belajar rendah.



Dari data diatas, dapat dilihat tingkat minat belajar setelah mengikuti suatu proses pembelajaran, berdasar kan skor diperoleh data mencakup 20 responden, diklarifiksikan kedalam Tiga kategori berdasarkan total skor yang diraih yaitu, tinggi, sedang, rendah. Tidak ada siswa yang memiliki minat belajar sangat tinggi 0%, 90% siswa berada pada tingkat menengah, dan 10% siswa sisanya berada pada tingkat rendah.

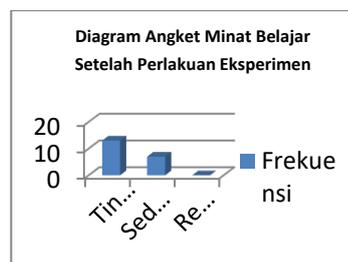


Diagram diatas menunjukkan hasil angket minat belajar siswa setelah perlakuan. Mayoritas siswa 13 dari 20 menunjukkan minat belajar yang tinggi setelah perlakuan,

sedangkan tidak ada siswa yang berada pada kategori rendah.



Diagram tersebut menunjukkan hasil angket setelah perlakuan. Minat belajar siswa sebagian besar berada pada kategori sedang, tinggi hanya 2 siswa dan rendah 5 siswa.

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
PRETEST EKSPERIMEN	,158	20	,200 [*]	,910	20	,063
POSTTEST EKSPERIMEN	,152	20	,200 [*]	,916	20	,084
PRETEST KONTROL	,158	20	,200 [*]	,926	20	,128
POSTTEST KONTROL	,157	20	,200 [*]	,914	20	,075

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Pretest kelas eksperimen menyatakan bahwa nilai sig 0,063 > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal, dan hasil posttest kelas eksperimen yaitu 0,084 > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal. Pretest kelas kontrol menyatakan bahwa nilai sig 0,128 > 0,05 maka data tersebut normal, dan posttest kelas kontrol 0,075 > 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	1,873	3	76	,141
	Based on Median	1,840	3	76	,147
	Based on Median and with adjusted df	1,840	3	67,966	,148
	Based on trimmed mean	1,868	3	76	,142

Sumber data : diolah peneliti menggunakan SPSS 22

Dari perhitungan analisis diatas diperoleh nilai sig 0,141 > 0,05 maka dapat disimpulkan data dinyatakan homogen. Sehingga bisa disimpulkan dari hasil belajar matematika pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 36 Palembang yang diberikan perlakuan media *puzzle* dapat diteruskan.

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 Ekspерimen - Posttest Ekspерimen	72,900	24,893	5,566	61,250	84,550	13,097	,000	

Sumber data : diolah peneliti menggunakan SPSS 22

Diketahui nilai sig (2-tailed) dalam penelitian ini yaitu 0,000 karena sig 0,00 < 0,05, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima, artinya terdapat peningkatan yang sig dari media *puzzle*. Perlakuan pada kelas eksperimen memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar.

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Nilai	Equal variances assumed	3,457	,071	-	38	,000	73,400	5,496	84,525	-62,275
	Equal variances not assumed			-	34,186	,000	73,400	5,496	84,566	-62,234

Sumber data : diolah peneliti menggunakan SPSS 22

Dari tabel di atas, hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, yang berarti ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata hasil belajar posttest siswa pada kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol. Dari sini dapat disimpulkan, perlakuan di kelas eksperimen berpengaruh secara signifikan terhadap hasil pembelajaran siswa

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dan data yang telah dianalisis, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil pengujian homogenitas menunjukkan bahwa data memiliki varians yang seragam. Hal ini terlihat dari nilai signifikan (sig) pada uji *Levene* sebesar $0,141 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan

bahwa data tersebut berasal dari populasi dengan varians yang serupa. Hasil dari uji hipotesis 1 (*paired sample t test*) pada kelas eksperimen menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest*. Nilai signifikan (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan rata-rata *pretest*. Ini menunjukkan bahwa media *puzzle* memiliki pengaruh baik terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

2. Hasil dari pengujian hipotesis 2 (*uji t sampel independen*) antara *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan perbedaan yang signifikan. Ini terlihat dari nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ dengan rata-rata *posttest* kelas yang lebih tinggi dibanding kelas kontrol. Bahwa penerapan media *puzzle* lebih efisien dalam meningkatkan minat belajar siswa dibandingkan dengan metode tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilla, R. (2024). Pengaruh Media Puzzle Maps Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar. *Journal Of Social Science Research*, 57-82.

- Adilla, R. (2024). Pengaruh Media Puzzle Maps Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Muhammadiyah 15 Medan. *Journal Of Social Science Research*, 10367-10382.
- Afifah, H. N., & Fitriawanati, M. (2021). Pengembangan Media Panlintermatika (Papan Perkalian). *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 41-47.
- Akuba, M., & Uno, W. A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran LCD Terhadap Minat. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 45-51.
- Alawiyah, W., Suryana, Y., & Pranata, O. H. (2019). Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 18-29.
- Arni, Y., Anista, P., Luthfia, I. A., Septiani, R., & Asyauki, E. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 17 Makarti Jaya. *Journal Of Education*, 27-37.
- Charli, L., Ariani, T., & Lusi Asmara. (2019). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Phsics Education Journal*, 14-95.
- Chebriandi, M., & Irsan. (2024). Penerapan Model Based Learning Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mater Pecahan Kelas V SDN 106828 Sumberjono. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8713-8727.
- Evi, M., Marsanda, C. P., Mochammad, F. I., Muhammad, F. N., Shof, N. H., & Prihantini. (2023). Peran Keterampilan Mengelola Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal on Education*, 2181-2194.
- Fadliyani, N. M., Roshayanti, F., & Suprihatini, G. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Puzzle terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas 1. *Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*, 06-12.
- Fitri, N. S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Matematika. *Jurnal Pendidikan*, 17-40.
- Fitria, D. P., Aprianti, Vild, A. V., & Agnes, A. H. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 91-04.
- Gawise, Andi, L. N., Mag, V. J., & Fiqih, N. A. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. : *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3575 - 3581.
- Gawise, Nurmaya, A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. : *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 75-81.
- Herisrtiyana, Humairoh, Luh, D. W., Rudiansyah, & Makmun, R. (2024). Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) Melalui Media Puz

- le pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas VSDNegeri 78Palembang. *Indonesian Research Journal on Education*, 873-879.
- Heristiyana, Humairo, LuhDe, W. S., Rudiansyah, & Makmun, R. (2024). Penerapan Model Team Games Tournament (TGT) Melalui Media Puzzle pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas VSDNegeri 78Palembang. *Indonesian Research Journal on Education*, 73-79.
- Heryanto, Sembiring, S. B., & Togatorop, J. B. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Curere*, 45-54.
- Heryanto, Siswita, B. S., & Jainal, B. T. (2022). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar. *curere*, 2597-9515.
- KHABIB, B. (2021). Peningkatan Kompetensi Menulis Teks Eksplanasi Melalui Media puzzle kausalitas berbantuan video. *Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 2774-8030.
- Khoerunnisa, S. R., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 49-58.
- Leo, C., Tri, A., & Iusi, a. (2019). Hubungan Minat Belajar. (*Science and Phsics Education Journal*), 2614-0195.
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 73-80.
- M.Pd, R. S. (2020). Media Pembelajaran. *DIKTAT*, 1-95.
- Maylitha, E., Parameswara, M. C., Iskandar, M. F., Nurdiansyah, M. F., Hikmah, S. N., & Prihantini. (2023). Peran Keterampilan Mengelola Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal on Education*, 84-94.
- Medan, P. M. (2024). Rafida Adilla. *Journal Of Social Science Research*, 10367-10382.
- Mhd, P. H., Rezki, A., Dimas, B. A., & Sri, U. R. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi. *Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8-15.
- Mhd, P. H., Rezki, A., Dimas, B. A., & Sri, U. R. (2023). Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi. *Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8-15.
- Milanda, I. D., Wirda, H., & Uswatun, H. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Puzzle Macan (Bermain Pecahan) Berbasis Realistic Mathematic Education. *JURNAL BASICEDU*, 53-61.
- Mohamad, A., & Winda, A. U. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran LCD Terhadap Minat. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 945-951.
- Muhammad, A. N., Tatang, M., & Sandi, B. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar*, 42-44.

- Munthe1, C., & Irsan. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media. *Pendidikan Tambusai*, 13-27.
- Nirfayanti, & Erna, S. (2021). Pengaruh Kemampuan Metakognisi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 09-24.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 54-60.
- Nugroho, W., Setiawan, A., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 92-09.
- Nur, M. F., Fenny, R., & Ganis, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Game Puzzle terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas 1. *Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*, 106-112.
- Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDNegeri 100 Palembang. (n.d.). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*.
- Putri, S. A., Destiniar, & Sunedi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDNegeri 100 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 85-89.
- R. A. (2024). Pengaruh Media Puzzle Maps Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa MTs Muhammadiyah 15 Medan. *Journal Of Social Science Research*, 10367-10382.
- Rena, F. M., Anggi, R., & Sri, R. (2023). Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (Pmr) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Primary Education*, 39-50.
- Riko, A. H., Ika, M., & Wiwin, y. (2021). Validitas Dan Reliabilitas Angket Motivasi Berprestasi. *Fokus*, 14-31.
- Ripka, Y. P., & Gamaliel Septian Airlanda, S. A. (2021). Meta-Analisis Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNALBASICEDU*, 94-03.
- Ripka, Y. P., & Gamaliel, S. A. (2021). Meta-Analisis Pengaruh Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNALBASICEDU*, 94-03.
- ROHANI, S. M. (2020). *Media Pembelajaran*. Sumatera utara.
- Rosanaya, S. L., & Fitriyati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 58-67.
- Salsha, L. R., & Dhiah, F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2258.

- Sendi, A. P., Destiniar, & Sunedi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SDNegeri 100 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2685-9351.
- Setiawan, Y. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia dan Pendekatan Matematika Realistik. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12-21.
- Silahudin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran ma Al-Huda Karang Melati. *JURNAL PRODIMPI Daaratul 'Ulum*, 65-75.
- Sirait, F. S. (2022). Pengaruh media pembelajaran Puzzle terhadap Matematika. *Jurnal Pendidikan*, 17-40.
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 79-91.
- Sofwatillah, Risnita, M, S. J., & Deassy, A. S. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 79-91.
- Sulistia, R. K., Idat, M., & Risty, J. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle terhadap Perkembangan Motorik. *Pendidikan Anak Usia Dini*, 49-58.
- Surtika, T., Sumardi, & Yasbiati. (2019). Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap. *Jurnal Paud Agapedia*, 01-11.
- Syarifudin. (2021). Pengaruh Persepsi Pendidikan & Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Dikota Makassar. *Bata Ilyas Educational Management Review*, 51-56.
- Tika, S., Sumardi, & Yasbiati. (2010). Pengaruh Media Puzzle Huruf Terhadap. *Jurnal PAUD Agapedia*, 101-111.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 51-62.
- Wahid, Y., Nuzulia, N., & Udin, M. B. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pena (Puzzle Nusantara) Materi Keberagaman Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di MIS Al-Falah Lemahabang. *Journal of islamic Elementary School*, 01-11.
- Widiati, Nyoman, S., Nani, K., & Amrullah. (2022). Pengaruh Minat Belajar dan Kebiasaan Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Pengaruh Minat Belajar dan Kebiasaan Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika*, 85-92.
- Widiati, Sridana, N., Kurniati, N., & Amrullah. (2022). Pengaruh Minat Belajar dan Kebiasaan Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 85-92.
- Wiwi, A., Yusuf, S., & Oyon, H. P. (2019). Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. *JURNAL ILMIAH*, 118-129.

- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Ilmu Administrasi*, 96-02.
- Yohana, S. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Berbasis Permainan Tradisional Indonesia Dan Pendekatan Matematika Realistik. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12-21.
- Yusni, A., Pani, A., Indah, A. L., Ruwanda, S., & Eka, A. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Terhadap Prestasi Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar Negeri 17 Makarti Jaya. *Journal Of Education*, 27-37.
- Yusril, W., Nuril, N., & Moch, B. U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pena(Puzzle Nusantara) Materi KeberagamanBudaya Untuk Meningkatkan Hasil BelajarSiswa Kelas IV Di MIS Al-Falah Lemahabang. *RESEARCH ARTICLE*, 101-111.