

Pengaruh Permainan *Math puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas III di SDN 42 Palembang

Merri Christanti¹, Dian Nuzulia Armariena², Marleni³

Universitas PGRI Palembang

¹merisky3546@gmail.com, ²diannuzulia@univpgri-palembang.ac.id,

³marleni@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

The background of this study is based on the low learning outcomes of students in mathematics lessons on multiplication of whole numbers, as well as the need to use interesting learning games to increase student participation in the learning process. One solution is using math puzzle games, which can help students understand mathematical concepts through fun learning and improve learning outcomes. The purpose of this study was to determine whether there is an effect of math puzzle games on the learning outcomes of third-grade mathematics students at SDN 42 Palembang. As a research method, a quasi-experimental design was used in the form of a Pretest-Posttest control group design. This study involved a total of 71 third-grade students of SDN 42 Palembang. The sample consisted of 44 students selected through a purposive sampling method. That is, Class III A was selected as the experimental group and Class III B as the control group, with each group consisting of 22 students. For data collection using observation, tests and documentation. Data analysis was carried out using normality and homogeneity tests along with independent sample t-tests. The results of the study showed that the average score in the experimental group in the post-test was 80.45, which was higher than the average score of 62.73 in the control group. The results of the hypothesis test showed a sig value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$ so that H_a was accepted and H_o was rejected. This indicates that there is an effect of the math puzzle game on student learning outcomes in mathematics learning for third-grade students at SDN 42 Palembang.

Keywords: Math puzzle game, learning outcomes, multiplication of whole number

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika tentang perkalian bilangan cacah, serta kebutuhan untuk menggunakan permainan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu solusinya menggunakan permainan math puzzle, yang dapat membantu siswa memahami konsep matematika melalui pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh dari permainan math puzzle terhadap hasil belajar siswa kelas 3 matematika di SDN 42

Palembang. Sebagai metode penelitian, digunakan desain *quasi experimental design* dalam bentuk *Pretest-Posttest control group design*. Penelitian ini melibatkan total 71 siswa kelas 3 SDN 42 Palembang. Sampel terdiri dari 44 siswa yang dipilih melalui metode *purposive sampling*. Artinya, Kelas III A dipilih sebagai kelompok eksperimen dan Kelas III B sebagai kelompok kontrol, dengan masing-masing kelompok terdiri dari 22 siswa. Untuk pengumpulan data menggunakan observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data dilakukan menggunakan uji normalitas dan homogenitas beserta uji t sampel independen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor rata-rata pada kelompok eksperimen dalam post-test adalah 80,45, yang lebih tinggi dari skor rata-rata 62,73 pada kelompok kontrol. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan *math puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika siswa kelas III di SDN 42 Palembang.

Kata Kunci: Permainan *math puzzle*, hasil belajar, perkalian bilangan cacah

A. Pendahuluan

Upaya yang disengaja untuk menciptakan proses pembelajaran yang membantu mereka terus mengembangkan kemampuannya untuk memperoleh kekuatan spiritual dan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, nilai-nilai moral yang tinggi, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk diri mereka sendiri dan Masyarakat dan bangsa mereka dan negara disebut dengan Pendidikan (Shintia, Heldayani, & Marleni., 2023, hal. 567). Sependapat dengan Susanti et al., (2025, hal. 1) yang mengatakan bahwa pendidikan adalah dasar inti dalam pengembangan individu dan komunitas. Dalam situasi yang terus

berubah disebabkan oleh globalisasi, digitalisasi, dan perubahan sosial-budaya, pendidikan perlu selalu menyesuaikan diri dan melakukan inovasi. Pendidikan adalah cara untuk mengembangkan generasi yang berkualitas, yang membutuhkan perhatian dari keluarga, masyarakat, pemerintah, dan aktor lainnya. (Sumarni, Armariena, & Noviati., 2023, hal. 1182).

Pembelajaran merupakan sebuah usaha atau kegiatan yang dilakukan dengan kesadaran, dengan tujuan untuk memahami atau bisa melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar mengajar, sudah pasti terdapat aktivitas belajar dan mengajar yang bertujuan untuk menciptakan

perbaikan yang baik bagi siswa. Begitu juga guru maupun siswa harus berkontribusi secara aktif dalam proses pendidikan secara kolaboratif untuk memastikan setiap tahap proses belajar berlangsung dengan baik demi mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Pada pendidikan sekolah dasar, keterampilan berhitung ialah hal paling dibutuhkan dalam kegiatan belajar. Matematika ialah pembelajaran yang harus dipelajari diawal pendidikan sampai ke tingkat pendidikan tinggi. Sejalan dengan pendapat Safari & Syawalín (2025, hal.1917) matematika merupakan suatu ilmu yang memiliki fakta yang tidak dapat dibantah, yang mengharuskan siswa untuk mengerti konsep-konsep dasar sehingga memudahkan mereka untuk mengatasi permasalahan yang ada di setiap proses pembelajaran.

Selain itu, matematika sangat berhubungan dengan aktivitas sehari-hari, ilmu pengetahuan ilmu terpenting bagi kehidupan manusia. Salah satu tantangan terbesar dalam pendidikan sekolah dasar adalah menemukan cara untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, terutama pelajaran

matematika. sering kali dipandang sulit, tidak nyata, dan membosankan oleh anak-anak di sekolah dasar (Rifai & Prihatnani, 2020, hal. 2).

Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang mengeksplorasi gagasan-gagasan tidak nyata, yang selanjutnya diwakili melalui angka dan simbol, sehingga kita dapat memahami pemikiran matematis berdasarkan pada kebenaran fakta dan logika dalam konteks yang sesuai (Siswanto & Meiliasari, 2024, hal. 46). Mempelajari matematika merupakan kesempatan untuk siswa meningkatkan kemampuan berpikir mereka dan belajar bagaimana berpikir secara mandiri. dengan cara yang lebih logis, analitis, sistematis, kritis, kreatif, dan mandiri. Keterampilan ini sangat diperlukan bagi siswa untuk menghadapi berbagai tuntutan dalam dunia yang selalu berubah saat ini.

Beberapa alasan yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa adalah karena guru belum memanfaatkan alat bantu dalam proses pembelajaran operasi perkalian bilangan cacah, sehingga siswa cepat merasa jenuh dan kurang tertarik. Sejalan dengan pendapat Nahdania & Ain (2024, hal. 198)

bahwa hambatan yang dihadapi anak saat belajar matematika adalah kesulitan dalam memahami ide, kemampuan menghitung, dan menyelesaikan soal. Dalam pelajaran "operasi perkalian bilangan cacah", guru hanya bergantung pada metode menghafal dan ceramah biasa, sementara pada pelajaran matematika tanpa adanya alat bantu, partisipasi siswa akan sangat terbatas, yang mengakibatkan mereka mudah merasa bosan dan lelah di kelas, sehingga menciptakan suasana kelas yang tidak kondusif dan pengajaran yang tidak efektif.

Penggunaan alat pengajaran yang menarik, interaktif, dan sejalan dengan kebutuhan siswa adalah kunci untuk menjaga minat mereka dalam belajar serta mencegah kebosanan. Sesuai dengan pernyataan Gusniati et al., (2024, hal. 573) menyatakan bahwa ketersediaan fasilitas dan infrastruktur yang cukup dapat mendorong semangat siswa untuk belajar dan memahami pembelajaran. Sedangkan menurut Nurfadhillah et al., 2021, hal. 177) alat bantu belajar ini memainkan peran yang sangat penting dalam sistem pendidikan dan berfungsi sebagai alat untuk mendukung proses pembelajaran.

Dalam kegiatan belajar, guru dapat menggunakan beragam jenis permainan yang edukatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menghasilkan reaksi yang baik. Dengan cara ini, pengalaman belajar yang diperoleh siswa tidak hanya berupa permainan semata, namun juga membantu mereka untuk mengerti permainan tersebut dalam aspek pelajaran, yang menciptakan suasana menyenangkan dan memudahkan dalam memahami materi (Yunita & Supriatna, 2021, hal. 2003).

Berdasarkan informasi yang didapat oleh peneliti di SDN 42 Palembang, terutama untuk kelas III, cara pengajaran matematika di kelas III sebagai berikut: (1) Sebagian siswa masih belum mengerti konsep dasar perkalian. (2) Matematika dianggap pelajaran yang sulit dipahami (3) Beberapa hasil belajar siswa di bawah KKTP.

Rendahnya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) materi pembelajaran perkalian bilangan cacah di kelas III menunjukkan bahwa beberapa siswa masih menghadapi tantangan dalam memahami konsep dasar dari perkalian bilangan cacah. Kesulitan ini

umumnya disebabkan oleh ketidakmampuan siswa untuk memahami hubungan antarbilangan dalam bentuk yang nyata, sehingga aktivitas menghitung tampak abstrak dan membingungkan. Selain itu, kurang bervariasinya metode pengajaran membuat siswa kurang berpartisipasi secara aktif, sehingga pemahaman mereka tidak berkembang secara optimal.

Untuk mengatasi permasalahan ini, peneliti memberikan solusi yang bisa diterapkan yaitu melakukan permainan *math puzzle* sebagai alat pembelajaran. Melalui *math puzzle*, siswa diberikan kesempatan untuk belajar mengenai keterkaitan angka, serta menyelesaikan masalah secara visual dan melalui gerakan. Menurut Sirait et al., (2023, hal. 38) *math puzzle* merupakan suatu bentuk permainan yang disajikan dalam keadaan teratur atau lengkap, kemudian diacak dan disusun kembali keseluruhannya untuk menemukan pasangan yang tepat. Sedangkan, Menurut Khoerunnisa et al., (2023, hal. 51) menyatakan bahwa *puzzle* adalah permainan edukatif yang dapat membantu meningkatkan keterampilan motorik halus anak-anak.

Permainan ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan motorik halus pada anak-anak dengan menggunakan *puzzle* karena mereka berlatih menggerakkan otot-otot jari saat menyusun bagian-bagian *puzzle* dan selanjutnya menyatukannya kembali untuk membentuk gambar utuh. Diharapkan dari pemanfaatan permainan ini dapat mengatasi masalah utama yang dihadapi oleh siswa, yaitu rendahnya prestasi dalam belajar matematika.

B. Metode Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode, model, desain, topik, dan lokasi penelitian yang dilakukan di SDN 42 Palembang, yang berlokasi di Jalan Ali Gatmir, Kecamatan Ilir 13, Kelurahan Ilir Timur II, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental desing*. Bentuk metode eksperimen adalah *Pretest-Posttest kontrol group design*. Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari siswa kelas 3 SDN 42 Palembang pada tahun ajaran 2025/2026, Total ada 71 siswa. Di kelas III A terdapat 22 siswa, di kelas III B terdapat 22 siswa, dan di kelas III C terdapat 27 siswa. Metode

pengambilan sampel menggunakan *probabilitas sampling*, khususnya *simple random sampling*. Peneliti memilih kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol.

Penelitian ini mencakup tiga fase: pretest, fase perlakuan, dan posttest. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi, tes pilihan ganda, dan dokumentasi untuk pengumpulan data. Untuk memeriksa apakah instrumen tersebut dapat diandalkan dan akurat, dilakukan uji validitas dan reliabilitas, dan hasilnya dianalisis menggunakan SPSS. Uji validitas menggunakan *korelasi product-moment* menunjukkan bahwa 17 pertanyaan valid dan 3 pernyataan tidak valid. Uji validitas menggunakan *Cronbach's Alpha* memberikan nilai 0,859, yang lebih tinggi dari nilai *r*-tabel (0,396) dan juga lebih tinggi dari 0,60. Analisis data meliputi uji normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*, uji homogenitas menggunakan *Levene*, dan uji hipotesis menggunakan uji *t*.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada penelitian ini hasil dari pretest dan posttest untuk kelas

eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Nilai Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

No	Nama	Kelas Kontrol	
		Pretest	Posttest
1	Iq	30	40
2	Rf	60	70
3	Ay	40	70
4	Gio	70	80
5	Zk	40	60
6	Rg	10	50
7	Nr	10	30
8	Al	30	50
9	Ka	60	70
10	Ar	40	60
11	Aa	80	80
12	Kl	70	70
13	Rs	50	60
14	Az	70	70
15	Nb	50	60
16	Pn	50	60
17	Ak	40	70
18	Nr	50	60
19	Ch	30	50
20	Nay	100	100
21	Aa	30	70
22	Ak	30	50
Rata-rata		47,27	62,73

Sumber: Diolah Peneliti (2026)

Tabel 2. Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen

No	Nama	Kelas Kontrol	
		Pretest	Posttest
1	Fa	80	100
2	Al	20	90
3	Kv	30	70
4	Ad	30	80
5	Kei	50	50
6	Zh	30	80
7	Gi	10	80
8	Sy	40	60
9	Fr	50	90
10	Av	30	70
11	Js	60	80
12	Kay	30	80
13	Cr	20	90
14	Vn	50	80
15	Kd	40	90
16	Rd	40	70
17	Pt	40	70
18	Ar	50	70
19	Ms	60	80
20	As	80	100

No	Nama	Kelas Kontrol	
		Pretest	Posttest
21	At	70	90
22	Cl	60	100
Rata-rata		44,09	80,45

Sumber: Diolah Peneliti (2026)

Tabel di atas menunjukkan bahwa baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol mencapai hasil yang baik dalam tes penempatan dan tes akhir setelah menggunakan teka-teki matematika dan metode ceramah. Pada penelitian ini untuk kelas eksperimen mendapat hasil lebih baik daripada kelas kontrol yang menggunakan buku cetak.

Dalam penelitian ini, normalitas data diperiksa menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan SPSS. Hasil uji normalitas ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest Kontrol	.133	22	.200*	.959	22	.460
	Posttest Kontrol	.176	22	.075	.945	22	.247
	Pretest Eksperimen	.135	22	.200*	.959	22	.463
	Posttest Eksperimen	.168	22	.109	.934	22	.151

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

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: Diolah Peneliti (2026)

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas yang disajikan pada tabel diatas, diperoleh nilai signifikan *Pretest* dan *Posttest* pada kelas kontrol sebesar 0,200 dan 0,075. Nilai signifikansi untuk pre-test dan post-test kelompok eksperimen masing-masing adalah 0,200 dan 0,109. Nilai-

nilai ini berada di atas tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$. Oleh karena itu, data terdistribusi normal.

Dalam penelitian ini, uji Levene dilakukan menggunakan SPSS untuk menilai homogenitas varians. Hasil uji homogenitas disajikan di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	2.494	3	84	.065
	Based on Median	2.273	3	84	.086
	Based on Median and with adjusted df	2.273	3	75.820	.087
	Based on trimmed mean	2.430	3	84	.071

Sumber: Diolah Peneliti (2026)

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas signifikan, karena rata-rata (0,065) lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu, varians dapat dihitung untuk kelompok eksperimen dan kontrol, yang menunjukkan bahwa data dinyatakan homogen.

Berdasarkan uji normalitas dan homogenitas yang telah dilakukan sebelumnya, data yang dikumpulkan dianggap terdistribusi normal dan homogen. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan untuk menarik kesimpulan bagi kelas kontrol dan eksperimen berdasarkan hasil uji statistik. Tabel berikut menunjukkan

rata-rata yang dihitung dari hasil uji untuk kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 5. Rata-Rata Perhitungan *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i> Kontrol	22	10	80	44,09	18,938
<i>Posttest</i> Kontrol	22	30	100	62,73	14,859
<i>Pretest</i> Eksperimen	22	10	100	47,27	22,078
<i>Posttest</i> Eksperimen	22	50	100	80,45	12,902
Valid N (listwise)	22				

Sumber: Diolah Peneliti (2026)

Tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Rata-rata nilai kelas kontrol adalah 62,73, sedangkan kelas eksperimen adalah 80,45, selisih sebesar 17,72. Hal ini menegaskan bahwa nilai *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle matematika memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas tiga di SDN 42 Palembang.

Tabel 6. Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

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	
Equal variances assumed	.306	.583	-4.225	42	.000	-17.727	4.195	-26.194	-9.261
Equal variances not assumed			-4.225	41.189	.000	-17.727	4.195	-26.199	-9.256

Sumber: Diolah Peneliti (2026)

Berdasarkan hasil uji hipotesis dan hasil *posttest* kelompok penelitian dan kelompok kontrol, ditentukan bahwa tingkat signifikan $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan bahwa (H_a) diterima dan (H_o) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh math puzzle terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas tiga di SDN 42 Palembang.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti menemukan bahwa penggunaan math puzzle di kelas mendorong siswa untuk belajar lebih aktif dan mencegah mereka kehilangan minat dalam belajar. Karena dalam pelajaran ini, siswa belajar bagaimana memainkan proses belajar. Ketika penggunaan math puzzle diperkenalkan dalam pelajaran, siswa menunjukkan minat yang lebih besar terhadap pelajaran tersebut. Saat mereka menyelesaikan puzzle Bersama, bermain dan belajar bersama teman sekelas mereka.

Permainan ini meningkatkan efektivitas pengajaran dan menciptakan lebih banyak ruang.

Pada kegiatan penelitian dikelas kontrol peneliti melakukan 4 kali kegiatan, yaitu kegiatan pertama pemberian *Pretest* dengan hasil ketuntasan siswa hanya sebesar 44,09%. Kegiatan kedua peneliti melakukan kegiatan perlakuan dengan cara mengajar menggunakan metode ceramah yang dibantu modul ajar dan buku cetak. Kegiatan ketiga peneliti memberikan pembelajaran berupa pengisian lembar LKPD. Kegiatan ke empat atau yang terakhir, yaitu kegiatan pemberian tes (*Posttest*) Dimana pada kegiatan ini tingkat ketuntasan siswa sebesar 62,74% dengan peningkatan ketuntasan siswa kelas kontrol dari *Pretest* ke *Posttest* sebesar 18,65%.

Kegiatan pada kelas eksperimen dilakukan 4 kali kegiatan, kegiatan pada kelas eksperimen sama dengan kegiatan yang akan dilakukan pada kelas kontrol, namun hal yang membedakan terletak pada pelaksanaannya yang diberikan peneliti di setiap kelas. Kegiatan *Pretest* kelas eksperimen diperoleh tingkat ketuntasan siswa sebesar 47,27%. Kegiatan kedua, yaitu kegiatan

perlakuan pada kegiatan ini peneliti mengajar kelas eksperimen dengan menggunakan permainan *math puzzle*. Kegiatan ketiga, dilakukan pembelajaran dengan menggunakan permainan *math puzzle* seperti pertemuan kedua dan peneliti memberikan pembelajaran berupa pengisian lembar LKPD. Kegiatan terakhir atau kegiatan keempat, yaitu kegiatan pemberian tes akhir terhadap siswa kelompok eksperimen. Hasil ketuntasan siswa kelompok eksperimen pada *Posttest* mencapai tingkat keberhasilan sebesar 80,45%.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan pada tahun 2024 oleh Fadliyani dkk. Studi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan puzzle sebagai alat pembelajaran memiliki dampak signifikan yang nyata terhadap hasil belajar siswa, sebagaimana dibuktikan oleh analisis hasil uji t yang sesuai, yang menghasilkan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bagaimana permainan puzzle dapat secara efektif meningkatkan pembelajaran dan prestasi siswa, khususnya dalam konteks pendidikan Jawa.

Hal ini sejalan dengan teori hasil belajar yang dikemukakan oleh

Benjamin Bloom yang menyatakan bahwa hasil belajar siswa dilihat pada kemampuan, pengetahuan, keterampilan dan pemahaman yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan bagian dari proses pembelajaran yang tercermin dalam nilai akhir atau penilaian. Tingkat pencapaian ini merupakan ukuran utama untuk menilai sejauh mana siswa memenuhi standar yang ditetapkan dalam kurikulum (Ridho'i, 2022. hal. 118).

Hal ini juga sejalan dengan Lewi et al., 2025 Menurut penelitiannya bahwa penggunaan materi puzzle pecahan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Materi ini terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran, minat, dan pemahaman siswa tentang konsep pecahan dengan cara yang lebih nyata dan mudah dipahami. Ini merupakan alternatif yang baik untuk masalah pengumuman tradisional, yang seringkali monoton dan meminimalkan partisipasi aktif siswa.

Hal ini juga dapat disimpulkan sebagai berikut selama pengujian hipotesis dalam penelitian ini, hasil *posttest* dari kelompok eksperimen dan kontrol ditemukan memiliki tingkat

signifikan $0,000 < 0,05$, yang berarti bahwa (H_a) diterima dan (H_o) ditolak. Dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh permainan math puzzle terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas III di SDN 42 Palembang.

D. Kesimpulan

Penelitian mengenai pengaruh permainan math puzzle terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas tiga di SDN 42 Palembang menunjukkan bahwa permainan ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas tiga di SDN 42 Palembang. Dengan hasil *posttest* kelas eksperimen yang memperoleh skor 80,45 lebih tinggi dibandingkan dengan *posttest* kelas kontrol yang memperoleh skor 62,73. Hal ini dapat disimpulkan bahwa (H_a) diterima dan (H_o) ditolak, yang menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan math puzzle terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas tiga di SDN 42 Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

Fadliyani, M., Roshayanti, F., & Suprihatini, G. (2024). *Pengaruh Penggunaan Game Puzzle terhadap Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas 1. 5*, 106–112.

- Gusniati, J., Jahera, J., Zulkifli, A., & Ananda, R. (2024). Standar Sarana Dan Prasarana Pendidikan Dasar Dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Yang Efektif. *Elementary School*, 11, 572–582. <https://doi.org/https://doi.org/10.31316/esjurnal.v11i2.4324>
- 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*, 4(2), 49–58. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.279>
- Lewi, N., Sukriadi, Arafah, A. A., Muhlis, & Septika, H. D. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 004 Samarinda Ilir. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(September), 1085–1092. <https://doi.org/https://doi.org/10.37630/jpm.v15i3.3067>
- Nahdania, S., & Ain, S. Q. (2024). Menggali Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika di Kelas V SD Negeri 001 Tanjung. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7, 195–205. <https://doi.org/https://doi.org/10.37329/cetta.v7i4.3775>
- Nurfadhillah, S., Setyorini, A., Armianti, I. J., Fadilla, L. N., & Adawiyah, R. (2021). Penggunaan Media Alat Peraga Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Kampung Melayu III. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3, 176–186. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/pensa.v3i2.1295>
- Ridho'i, M. (2022). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Matematika Siswa MTs Miftahul Ulum Pandanwangi. *Jurnal E-DuMath*, 8(2), 118–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.52657/je.v8i2.1809>
- Rifai, M., & Prihatnani, E. (2020). Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembuktian Teorema Pythagoras. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(1), 1–20. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31941/delta.v8i1.953>
- Safari, Y., & Syawaln, N. N. (2025). Menenal Jenis , Sifat , dan Penerapan Bilangan dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 4, 3673–3685. <https://doi.org/https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i6.18473>
- Shintia, I., Heldayani, E., & Marleni. (2023). Pengaruh Model Contextual Teaching and Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SD. *Jurnal Guru Kita*, 7(3), 567–576. <https://www.neliti.com/publication/s/585580/pengaruh-model-contextual-teaching-and-learning-terhadap-kemampuan-berpikir-krit>
- Sirait, F. N. S., Panjaitan, M. B., & Thesalonika, E. (2023). Pengaruh

- media pembelajaran Puzzle terhadap Matematika. *SUKMA: JURNAL PENDIDIKAN*, 6(1), 17–40.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32533/07102.2023>
- Siswanto, E., & Meiliasari. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika : Systematic Literature Review. *JRPMS (Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah)*, 8, 45–59.
<https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jrpms.081.06>
- Sumarni, D. E., Armariena, D. N., & Noviati. (2023). Pengaruh Bahan Bacaan Cerita Putri Biyuku Terhadap Minat Baca SD Negeri 4 Talang Kelapa. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandir*, 09(03), 1182–1189.
<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/download/1478/1257>
- Susanti, Basri, M., & Zunidar. (2025). Penggunaan Media Puzzle Angka Dalam Mengembangkan Kemampuan Berhitung Permulaan Anak di SDN 101769 Tembung. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 5(1), 27–40.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i1.3433>
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Syntax Idea*, 3(8), 2000–2006.