

Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 100 Palembang

Sendi Annisa Putri¹, Destiniar², Sunedi³

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Palembang

Email: annisanisa04142@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *puzzle* pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 100 Palembang. Metode yang digunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu. Teknik pengumpulan data: (1) observasi; (2) tes; (3) dokumentasi. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji statistik parametrik uji-t. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 100 Palembang. Hal ini diketahui melalui hasil analisis data yang diperoleh dari nilai rata-rata hitung setelah di beri perlakuan (*posttest*) adalah sebesar 83,04. Sedangkan sebelum di beri perlakuan (*Pretest*) diperoleh nilai rata-rata hitungnya adalah sebesar 68,6.

Kata Kunci: *Media Puzzle, Hasil Belajar Matematika*

Abstract

This study aims to determine the effect of using fractional puzzles on mathematics learning outcomes for third elementary school 100 of Palembang. The method used is a quantitative method with a quasi-experimental approach. Data collection techniques: (1) observation; (2) test; (3) documentation. The data analysis technique of this research used the t-test parametric statistic test. Based on the results of the study, it was concluded that there was an effect of using puzzle media on the mathematics learning outcomes for third elementary school 100 of Palembang. This is known through the results of data analysis obtained from the average value after being given treatment (*posttest*) is 83.04. Whereas before being given treatment (*Pretest*) the average value of the calculation is 68.5.

Keywords: *Puzzle Media, Mathematics Learning*

PENDAHULUAN

Sukardi (2016:11) menjelaskan tujuan pendidikan umumnya untuk mengembangkan potensi murid. Seorang guru wajar bahwa ia ingin agar sebanyak mungkin anak didiknya lulus atau mendapat angka yang baik. Ia akan tidak senang apabila banyak muridnya mendapat angka kurang atau tidak lulus. Dalam hal ini guru diharapkan mengembangkan potensi anak, harus pandai membatasi dirinya agar keinginannya untuk menghasilkan anak dengan nilai yang tinggi.

Aunurrahman (2017:39) mengemukakan guru mempunyai kewajiban moril terhadap masyarakat bahwa ia melaksanakan tugasnya dengan daya upaya, kejujuran dan kesungguhan yang tak boleh ditawar. Dari sini, kita dapat mengerti bahwa dengan hanya berbekal ilmu pengetahuan sebarangpun hebatnya belum cukup untuk dapat menyebut diri sebagai guru. Djamarah (2016:51) menjelaskan ,tugas guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukannya keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang diberikan guru.

Guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Berdasarkan pendapat ini dapat ditegaskan bahwa salah satu faktor eksternal yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah guru (Susanto, 2016:13). Dilihat dari pendapat yang dikemukakan di atas, bahwa setelah mengalami proses belajar yang terus-menerus akan menghasilkan yang disebut hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar atau pembelajaran (Hamalik, 2014:47). Sebelum mengetahui hasil belajar siswa harus dilakukan proses pembelajaran yaitu dengan melakukan kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dijelaskan oleh Pribadi (2017:18), tujuan belajar adalah suatu proses timbal balik yang diberikan oleh si pemberi (pendidik), kepada si penerima (peserta didik) dalam aktivitas belajar untuk mencapai hasil dari proses belajar itu.

Hal ini dipertegas oleh Aunurrahman (2017:9) bahwa hasil belajar untuk sebagian adalah berkat tindak guru suatu pencapaian pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar siswa tersebut dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur seperti tertuang dalam angka rapor, angka dalam ijazah, atau kemampuan meloncat setelah latihan. Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.

Hasil wawancara awal peneliti di SD Negeri 100 Palembang, khususnya pada mata pelajaran matematika, dijelaskan oleh guru kelas bahwa pencapaian nilai siswa kelas III bervariasi, yaitu rentang nilai yang dicapai sebesar 40-60. Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang dicapai siswa masih di bawah standar KKM yang ditetapkan, dimana KKM yang mengacu kepada Kurikulum 2013 sebesar 70. Dengan demikian, peneliti ingin mengetahui pembelajaran matematika dengan menggunakan media *Puzzle* pada materi pecahan di SD Negeri 100 Palembang apakah dapat menjadi daya tarik siswa agar proses pembelajaran yang diberikan menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan.

Menurut Yudha (2017:33), *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media *puzzle* dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Nisak (2016:110) menyampaikan media *puzzle* ini memiliki tujuan sebagai berikut: (1) Membentuk jiwa bekerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok. (2) Peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan. (3) Melatih kecerdasan logis matematis peserta. (4) Menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa. (5) Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa. (6) Melatih strategi dalam bekerjasama antar siswa. (7) Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa. (8) Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa. (9) Menghibur para siswa di dalam kelas.

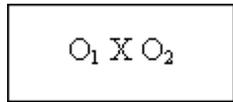
Penelitian relevan yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh ,Penelitian yang menerapkan media pembelajaran *puzzle* dilakukan oleh Khomsoh (2015) dengan judul penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah dasar. Hasil tersebut mula-mula belum mencapai kriteria yang ditetapkan yaitu 70. Setelah tahap perencanaan selesai, peneliti melanjutkan tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* yang disertai tahapan observasi yang dilakukan oleh 2 observer yaitu guru dan siswa. Aktivitas guru sudah mencapai atau melampaui KKM yang telah ditetapkan yaitu 80%. Aktivitas siswa hasil persentasenya 92,85% dari seluruh indikator, aktifitas siswa sudah terlaksana dengan kategori sangat baik dan presentase keterlaksanaannya 100% serta aktivitas siswa sudah mencapai atau melampaui KKM yang telah ditetapkan yaitu 80%.

Berdasarkan deskripsi di atas, maka peneliti ingin berupaya menggunakan media *puzzle* pecahan untuk mempermudah peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya melalui penelitian dengan judul, "Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Pecahan Terhadap Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 100 Palembang."

METODE

Djamarah (2017:46) mengemukakan metode diartikan sebagai suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Selanjutnya Arikunto (2010:203) metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu, yaitu untuk melihat ada tidaknya pengaruh penggunaan *puzzle* pecahan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 100 Palembang setelah diberikan perlakuan. Paradigma penelitian yang tepat untuk jenis penelitian ini adalah (*one group pretest-posttest design*) yang dilaksanakan sebagai berikut.



(Sumber: Sugiyono, 2017:114)

Gambar 3.1

Disign One Group Pretest-Posstest

Keterangan:

- O₁ = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)
- O₂ = Nilai *posstest* (setelah diberi perlakuan)
- O₁ = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)
- X = *Treatment* (perlakuan yang diberikan)
- O₁ O₂ = Pengaruh dari *treatment* (perlakuan yang diberikan)

1. Validitas

Arikunto (2010:168) mengatakan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrument dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat. Dalam penelitian ini peneliti akan menguji instrumen dengan pengujian validitas menggunakan rumus korelasi *Product Moment* dengan angka kasar yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

(Arikunto, 2010:72)

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan

N = Jumlah siswa uji coba

$\sum X$ = Skor tiap item

$\sum Y$ = Skor total tiap butir soal

$\sum XY$ = Jumlah hasil kali skor X dan skor Y

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat dari skor X

$\sum Y^2$ = Jumlah kuadrat dari skor

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{1-r^2}$$

Selanjutnya dihitung dengan uji-t, dengan rumus : Distribusi t_{tabel} untuk $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk = n - 2). Kaidah keputusan: jika t_{hitung} > t_{tabel} berarti valid. Sebaliknya jika t_{hitung} < t_{tabel} maka instrument tersebut tidak valid.

2. Hasil Uji Coba Validitas

Validasi ini dilakukan oleh para ahli yang disebut validator. Adapun hasil dari uji validasi RPP ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3
Hasil Uji Validitas RPP

No	Validator	Rata-Rata Penilaian Validator	Keterangan
1	Jayanti, M. Pd.	3,6	Valid
2	Marvinda Rizki Dita Dirgantara, M.Pd	3,4	Valid
3	Novi Handayani, S.Pd	3,7	Valid

(Sumber: Validator Pakar, 2022)

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa penilaian uji validasi RPP dari 3 (tiga) validator diperoleh nilai rata-rata 3,6, sehingga RPP yang dijadikan penelitian layak untuk digunakan.

3. Reliabilitas

Arikunto (2010:221) mengemukakan reabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas menunjukkan pada tingkat keteladanan sesuatu. Realibilitas artinya, dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. "Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap" (Arikunto, 2010:86).

Pengujian reliabilitas instrumen ,menggunakan rumus Kuder dan Richardson (K-R.20) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma^2} \right) \quad (\text{Arikunto, 2010:109})$$

$$\sigma^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

Dimana : (Arikunto, 2010:110)

Keterangan :

$$r_{11} \sigma^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N} = \text{reliabilitas yang dicari}$$

N = cacah butir

$\sum \sigma_i^2$ = jumlah varians skor tiap-tiap item

σ_i^2 = varians total

Kemudian, r_{11} dikonsultasikan dengan tabel *product moment*, jika $r_{11 \text{ hitung}} \geq r_{\text{tabel}}$ maka instrumen reliabilitas.

4. Hasil Uji Coba Reliabilitas

Dari perhitungan soal uji coba didapat $r_{11} = 0,8$ dengan taraf nyata $\alpha = 5\%$, $n = 20$ dan $k = 10$.

Diperoleh $r_{\text{tabel}} = 0,444$, karena $r_{11} \geq r_{\text{tabel}}$ maka dapat disimpulkan bahwa soal uji coba tersebut reliable Data selengkapnya mengenai perhitungan uji reliabilitas dapat dilihat pada lampiran 3 dan lampiran 4.

5. Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar (Arikunto, 2010:207). Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal bentuk uraian digunakan rumus berikut ini.

$$\text{Mean} = \frac{\text{Jumlah skor siswa peserta tes pada suatu soal}}{\text{Jumlah peserta didik yang mengikuti tes}}$$

$$\text{Tingkat Kesulitan} = \frac{\text{Mean}}{\text{Skor maksimum yang ditetapkan}}$$

(Wahidmurni, 2010:132)

Tabel 3.8

Klasifikasi Tingkat Kesukaran Suatu Soal

Indeks Kesukaran	,Keterangan
0,00 – 0,30	,Soal sukar
0,30 – 0,70	,Soal sedang
0,70 – 1,00	,Soal mudah

(Sumber: Wahidmurni, 2010:132)

Hasil perhitungan tingkat kesukaran setiap butir soal tes disajikan pada Tabel berikut ini

Tabel 3.9
,Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	
	Hasil	Kriteria
1	0,83	Mudah
2	0,70	Sedang
3	0,83	Mudah
4	0,83	Mudah
5	0,68	Sedang

(Sumber: Data Uji Tingkat Kesukaran Soal, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 100 Palembang. Hal ini diketahui ,melalui hasil analisis data yang diperoleh dari nilai rata-rata hitung pada kelas setelah di beri perlakuan (*posttest*) adalah sebesar 83,04. Sedangkan pada kelas sebelum di beri perlakuan (*Pretest*) diperoleh nilai rata-rata hitungnya adalah sebesar 68,6. Dari rata-rata kedua kelompok itu terdapat perbedaan sebesar 14,44. Dilihat dari perbedaan rata-rata tersebut dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 100 Palembang.

Pembelajaran menggunakan media *puzzle* ini memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut terlihat pada saat pembelajaran, siswa yang menggunakan media *puzzle* motivasi dalam belajar menjadi meningkat dan siswa lebih kreatif dalam memecahkan soal-soal yang di berikan dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media *puzzle*. Hal ini sejalan dengan penelitian Khomsoh (2015) bahwa hasil penelitiannya ,mula-mula belum mencapai kriteria yang ditetapkan yaitu 70. Setelah tahap perencanaan selesai, peneliti melanjutkan tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* yang disertai tahapan observasi yang dilakukan oleh 2 observer yaitu guru dan siswa. Aktivitas guru sudah mencapai atau melampaui KKM yang telah ditetapkan yaitu 80%. Aktivitas siswa hasil presentasinya 92,85% dari seluruh indikator, aktifitas siswa sudah terlaksana dengan kategori sangat baik dan presentase keterlaksanaannya 100% serta aktivitas siswa sudah mencapai atau melampaui KKM yang telah ditetapkan yaitu 80%.

Bila dikaitkan dengan penelitian ini Mulyasa (2012:155) menyebutkan proses pembelajaran merupakan keseluruhan kegiatan yang dirancang untuk membelajarkan peserta didik. Pada satuan pendidikan, proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”, dengan begitu proses pembelajaran merupakan rancangan kegiatan belajar mengajar untuk siswa yang dilakukan agar siswa tersebut ikut berpartisipasi dalam pembelajaran.

Penggunaan media *puzzle* mempunyai pengaruh positif dalam pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh Nisak (2016:110), media *puzzle* ini memiliki tujuan sebagai berikut: (1) Membentuk jiwa bekerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok. (2) Peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan. (3) Melatih kecerdasan logis matematis peserta. (4) Menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa. (5) Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa. (6) Melatih strategi dalam bekerjasama antar siswa. (7) Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa. (8) Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa. (9) Menghibur para siswa di dalam kelas.

Menurut Yudha (2017:33), *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media *puzzle* dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Ada beberapa keunggulan dari ,menggunakan media *puzzle* ini sangat membantu antara lain: (1). Membentuk jiwa bekerjasama pada peserta didik, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok; (2) Siswa lebih konsisten dengan apa yang sudah dikerjakan; (3) Melatih kecerdasan logis matematis peserta; (4)

Menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa; (5) Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa; (6) Melatih strategi dalam bekerjasama antar siswa; (7) Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa; (8) Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa; (9) menghibur para siswa di dalam kelas Suciati, (2017:79).

Berdasarkan kajian penelitian yang relevan, memperkuat dugaan penelitian ini, seperti penelitian yang dilakukan oleh Noviati (2017) dengan judul, „Penerapan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa hasil persentasi ketuntasan sebelum digunakan media *puzzle* hanya mencapai 23,1% siswa. Kemudian pada siklus III persentasi ketuntasan mencapai 80,8%, sehingga meningkat sekitar 57,7%.

Penelitian lain yang berkaitan dengan penelitian sekarang pernah diteliti oleh Widiana (2019), yaitu, „Media Pembelajaran *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA.” Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa: (1) Rancang bangun pengembangan media pembelajaran *puzzle* melalui model ADDIE yang terdiri atas analisis (Analyze), rancang bangun (Design), pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). (2) Produk dinyatakan valid dilihat dari review para ahli dan uji coba siswa dengan (a) hasil review ahli isi mata pelajaran menunjukkan media pembelajaran *puzzle* berkualifikasi sangat baik (97,14%), (b) hasil ahli desain pembelajaran menunjukkan media pembelajaran *puzzle* berkualifikasi baik (88%), (c) hasil ahli media pembelajaran menunjukkan media pembelajaran *puzzle* berkualifikasi cukup (70%), (d) hasil uji coba perorangan menunjukkan media pembelajaran *puzzle* berkualifikasi sangat baik (94%), uji coba kelompok kecil menunjukkan media pembelajaran *puzzle* berkualifikasi sangat baik (93%), dan uji coba lapangan berkualifikasi baik (87,33%). (3) Uji efektifitas media pembelajaran *puzzle* menunjukkan bahwa hasil thitung (9,240) > ttabel (2,056). Ini berarti media pembelajaran *puzzle* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA di SD Negeri 2 Bengkala, Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng tahun Pelajaran 2018/2019. Selanjutnya perbedaannya adalah penelitian sekarang melakukan penelitian dalam pembelajaran matematika dan ditempat yang berbeda.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 100 Palembang. Hal ini diketahui melalui hasil analisis data yang diperoleh dari nilai rata-rata hitung pada kelas setelah di beri perlakuan (*posttest*) adalah sebesar 83,04. Sedangkan pada kelas sebelum di beri perlakuan (*pretest*) diperoleh nilai rata-rata hitungnyanya adalah sebesar 68,6. Dari rata-rata kedua kelompok itu terdapat perbedaan sebesar 14,44, dan hipotesis yang peneliti asumsikan dalam penelitian ini adalah “ Terdapat pengaruh penggunaan *puzzle* pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 100 Palembang”, terbukti kebenarannya dan dapat diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Antari (2019). *Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Mata Pelajaran IPS Bagi Guru-Guru SD/MI di Kebumen. Jurnal Abdimas: Vol 14, No 1. Juli 2020. P-ISSN 1410-2675, E-ISSN 2503-1252.*
- Anwar, M. (2014). *Memahami Teknik Penelitian*. Bandung: Penerbit. Sinar Baru Algensindo Offset.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi. Cetakan 14. Jakarta: Penerbit. Rineka Cipta.
- Asrori, M. (2016). *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Penerbit. Rineka Cipta.
- Aunurrahman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Penerbit. Alfabeta.
- Astuti. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit. Gava Media.
- Dimiyati, H. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit. Rajawali Pers.
- Djamarah, S. B. (2016). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Penerbit. Rineka Cipta.
- Djamarah, S. B. (2017). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Penerbit. Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2014). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Penerbit. Sinar Baru Algensindo Offset.
- Haryati, M. (2017). *Model & Teknik Penilaian Pada Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Penerbit. Gaung Perkasa Press.
- Karim, M.A. (2016). *Pendidikan Matematika I*. Jakarta: Penerbit Rajawali Press.
- Kemendikbud, R.I. (2013) *Penelitian Pendidikan Nasional*. Jakarta: Penerbit Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Misback dan Muzamil. (2017). *Permainan Edukatif untuk Mengembangkan Potensi dan Mental Positif*.

Yogyakarta: Penerbit. PT Citra Aji Perama

- Muliawan. (2015). *Penilaian Pengajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Raja Graffindo Persada.
- Mulyasa, E. (2016). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Penerbit. Remaja Rosda Karya.
- Munadi. Y. (2013). *Media Pembelajaran. Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Penerbit. GP. Press Group.
- Negoro, S.T. dan Harahap, B. (2015). *Ensiklopedia Matematika*. Bogor: Penerbit. Ghalia Indonesia.
- Nisak, R. (2016). *Lebih dari 50 Game Kreatif untuk Aktivitas Belajar Mengajar*. Jogjakarta: Penerbit. CV. Diva Press.
- Noviati, P.R. (2017). Penerapan Media *Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. *Jurnal golden Age*, volume 1, nomor 1 (Juni 2017), Halaman: 47-57.
- Prastowo, A. (2015). *Metode Penelitian*. Jakarta: Penerbit. Rineka Cipta.
- Pribadi. B. A. (2018). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit. Dian Rakyat.
- Rohman, A. (2013). *Permainan Edukatif Untuk Mengembangkan Potensi dan Mental Positif*. Yogyakarta: Penerbit. PT. Citra Aji Perama
- Satori. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Penerbit. Rineka Cipta.
- Slameto. 2014. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Penerbit. Rineka Cipta.
- Sucahyo, D. 2018. Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*. Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, 0-216.
- Suciati. (2017). *Kreativitas Sarana Belajar Anak*. Jakarta: PT. Raja Graffindo Persada.
- Sudjana, N. (2015) *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Penerbit. PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Sudaryono. (2017). *Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit. Alfabeta.
- Sukadi. (2016). *Guru dan Masa Depan*. Jakarta: Penerbit Rajawali Press.
- Sukmadinata, N.S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Penerbit. Remaja Rosdakarya.
- Suryabrata. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Penerbit. Rineka Cipta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prenadamedia Group.
- Sutrisna, S. (2016). *Genius Matematika SD*. Jakarta: Penerbit. Wahyu Media.
- Suwandi dan Basrowi (2018). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Penerbit. Rineka Cipta.
- Tim Dosen. 2021. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Palembang: FKIP, Universitas PGRI.
- Widiana, I.W. Rendra, N.T. Wulantri, N.W. (2019). Media Pembelajaran *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, Vol. 2 No. 3, Oktober 2019 P-ISSN: 2621-4792, E-ISSN: 2621-8984