

PENGARUH MEDIA PUZZLE PECAHAN TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA SEKOLAH DASAR

THE EFFECT OF FRACTION PUZZLE MEDIA ON THE PROBLEM SOLVING ABILITY OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

M. Abrar Putra Kaya Harahap¹, Rora Rizky Wandini²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

^{1,2}Jl. Wiliam Iskandar Ps.V, Medan Estate, Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara
Email: abrarputrakaya0306212087@uinsu.ac.id¹, rorarizkiwandini@uinsu.ac.id²

Submitted: 10-03-2025, Revised: 14-05-2025, Accepted: 13-06-2025

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat sejauh mana pengaruh dari media *puzzle* pecahan terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, menilai efektivitas media *puzzle*, dan respon siswa terhadap penggunaan media. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *pre-experimental type one group pretest-posttest design*. Sebanyak 31 siswa dari SD Swasta Wira Mandiri di Kecamatan Medan Labuhan, Kota Medan, dijadikan sampel dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen di antaranya, tes, angket respon siswa, dan angket respon guru. Melalui penelitian yang telah dilakukan ditemukan bahwa media *puzzle* pecahan memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan pemecahan masalah. Nilai rata-rata siswa meningkat pada saat *post-test* setelah media digunakan dibandingkan saat *pre-test*. Respons positif dapat dilihat dari angket respons guru dan siswa, media ini dinilai efektif dan cocok dipakai saat proses belajar. Temuan dalam penelitian ini memberikan gambaran bahwa penggunaan media *puzzle* pecahan dapat memfasilitasi pemahaman konsep pecahan sekaligus memperkuat kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah.

Kata Kunci: Media Puzzle Pecahan, Pemecahan Masalah Matematika, Hasil Belajar Siswa

Abstract

This study aims to see how fraction puzzle media influences students' ability to solve problems, assess the effectiveness of puzzle media, and students' responses to media use. This study uses a quantitative method with a pre-experimental type one group pretest-posttest design approach. A total of 31 students from Wira Mandiri Private Elementary School in Medan Labuhan District, Medan City, were used as samples in this study. This study uses several instruments, including tests, student, and teacher response questionnaires. Through the research that has been conducted, it was found that fraction puzzle media has a positive influence on problem-solving abilities. The average student score increased during the post-test after the media was used compared to the pre-test. Positive responses can be seen from the teacher and student response questionnaires, this media is considered effective and suitable for use during the learning process. The findings in this study provide an overview that using fraction puzzle media can facilitate understanding of fraction concepts while strengthening students' ability to solve problems.

Keywords: Fraction Puzzle Media, Mathematical Problem Solving, Student Learning Outcomes

How to Cite: Harahap, M. A. P. K., & Wandini, R. R. (2025). Pengaruh Media *Puzzle* Pecahan terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 12(1), 66-75.

1. Pendahuluan

Matematika menjadi hal penting yang harus dipahami oleh siswa sekolah dasar terkhusus materi pecahan. Kemampuan pemecahan masalah siswa dapat dikembangkan dan dilatih melalui materi pecahan. Secara garis besar kemampuan pemecahan masalah adalah sebuah kemampuan berpikir tingkat lanjut yang mewajibkan individu untuk menerapkan apa yang dipahami dalam konteks baru guna memecahkan masalah. Pecahan adalah suatu bentuk bilangan yang terdiri dari dua bagian, yaitu pembilang dan penyebut yang dinyatakan dalam bentuk $\frac{a}{b}$, simbol a disebut sebagai pembilang dan b sebagai penyebut. Bilangan pecahan merepresentasikan suatu perbandingan, dimana sebuah objek dibagi menjadi sejumlah bagian yang sama besar, dan keseluruhannya dinyatakan dalam bentuk pecahan (Aldhani & Indrawati, 2023).

Kemampuan pemecahan masalah dapat diartikan sebagai keterampilan kognitif siswa yang digunakan untuk merumuskan, menganalisis, serta menyelesaikan berbagai persoalan yang muncul dalam proses pembelajaran. Pendapat ini didukung oleh ahli yang menyatakan bahwa anak-anak dengan keterampilan pemecahan masalah mampu menangani masalah yang membutuhkan penalaran mendalam dan pemikiran fleksibel serta tidak langsung menjawab dengan jawaban instan (Irzayana, Oktiana, Emalia, Suparto, & Susanto, 2024). Tujuan utama dari proses pemecahan masalah adalah memperoleh solusi atau jalan keluar terhadap suatu permasalahan melalui pemikiran yang sistematis dan terarah (Permata, 2020). Pengembangan kemampuan pemecahan masalah dalam matematika perlu ditanamkan sejak dini (utamanya tingkatan sekolah dasar) sebagai langkah awal dalam mempersiapkan siswa menghadapi berbagai situasi dalam kehidupan nyata (Panjaitan & Siregar, 2024).

Salah satu materi yang sering menjadi tantangan bagi siswa dalam pemecahan masalah adalah pecahan, karena memerlukan pemahaman terhadap representasi angka, perbandingan, dan operasi yang tidak selalu bersifat konkret. Hambatan yang dihadapi siswa umumnya muncul karena mereka belum memahami cara menyelesaikan masalah dan masih kesulitan dalam menafsirkan soal. Siswa belum mampu merancang strategi yang sesuai untuk menjawab soal pecahan secara efektif, seperti menggunakan diagram visual, mengubah bentuk pecahan, atau menerapkan konsep pecahan senilai. Kondisi ini menunjukkan bahwa soal pecahan telah menjadi sebuah masalah bagi siswa, karena sebuah pertanyaan dapat dianggap sebagai masalah apabila tidak dapat diselesaikan melalui metode atau langkah yang telah diketahui sebelumnya, melainkan membutuhkan pemikiran analitis dan kreatif (Syahfitri & Wandini, 2023).

Pemikiran ataupun pola pikir siswa yang menjadikan materi pecahan sulit. Ketakutanlah yang mendoktrin siswa bahwa pelajaran matematika menakutkan dan membosankan. Fakta lain, ketakutan yang dialami siswa ketika mengerjakan soal pecahan dikarenakan tidak pahamnya siswa dengan penjelasan guru yang mengakibatkan siswa cenderung malas belajar. Pada akhirnya kemampuan pemecahan masalah menjadi kurang, siswa tidak menganggap matematika itu penting bagi dirinya (Novitasari & Putra, 2024). Proses belajar yang didominasi dengan metode ceramah dan latihan soal, membuat suasana kelas terasa monoton. Hal ini berdampak pada munculnya persepsi negatif siswa terhadap matematika serta rendahnya motivasi mereka untuk berpartisipasi aktif (Oraple, Fitriani, & Yulianto, 2024).

Berdasarkan hasil pengamatan awal yang dilakukan di SD Swasta Wira Mandiri, Kecamatan Medan Labuhan, Kota Medan, melalui pengamatan langsung saat proses pembelajaran matematika dan wawancara dengan guru kelas, ditemukan sebagian besar

siswa masih menunjukkan kemampuan yang kurang optimal dalam memecahkan masalah. Siswa belum mampu secara optimal memahami materi soal pecahan khususnya soal cerita, kesulitan siswa dalam menganalisis langkah penyelesaian masalah. Aktivitas pembelajaran di kelas masih banyak menggunakan pendekatan ceramah sebagai cara utama guru dalam menyampaikan materi. Kurangnya pendayagunaan media sebagai sarana belajar dan hanya mengandalkan latihan soal menyebabkan siswa merasa kesulitan dan menganggap matematika pelajaran yang tidak mudah dan membutuhkan pemahaman secara mendalam serta kurang menyenangkan.

Media *puzzle* dapat dijadikan sebagai alat bantu yang mampu memudahkan dalam pemecahan masalah dan mengetahui bagaimana konsep dalam pecahan. Siswa diberikan konsep pemahaman yang nyata tentang pecahan melalui *puzzle* pecahan. *Puzzle* pecahan dirancang untuk membantu siswa memahami asal-usul konsep pecahan, sebagai contoh: pecahan dapat dijelaskan dengan menggunakan media *puzzle* berbentuk pizza. Pizza dibagi menjadi empat bagian yang sama besar, jika setiap anak mendapatkan satu potongan dari empat bagian tersebut, maka anak tersebut menerima $\frac{1}{4}$ dari seluruh pizza. Hal untuk menunjang pencapaian tujuan pendidikan secara optimal, maka media dan materi pembelajaran perlu disiapkan guna mendukung peran guru dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Panjaitan & Siregar, 2024).

Media *puzzle* pecahan mampu menghadirkan benda konkret yang mampu memberikan pemahaman bagi siswa serta mengkonsepkan matematika yang sifatnya abstrak menjadi mudah terpecahkan dengan adanya media. Bagi anak-anak usia sekolah yang masih berada pada tahap berpikir konkret, keberadaan media pembelajaran memiliki pengaruh besar karena mereka belum mampu memahami konsep yang bersifat abstrak (Hadijah, Rustam, & Siregar, 2023). *Puzzle* sebagai alat bantu dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat, terutama dalam konteks materi matematika seperti pecahan. Adapun alasan *puzzle* efektif dalam mendukung proses pembelajaran yaitu mampu memvisualisasi konsep pecahan, interaktif dan menarik, pengembangan keterampilan, dan peningkatan keterampilan kognitif (Manik & Febriyana, 2024).

Penelitian sebelumnya memfokuskan kajiannya pada peningkatan minat serta hasil belajar siswa kelas V melalui penggunaan media *puzzle* pecahan. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan pembelajaran tindakan kelas berbasis siklus, dan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam aspek afektif maupun kognitif siswa (Wulansari, Anggraeni, & Kusnandar, 2023). Penelitian lain yang berfokus pada pengujian efektivitas media *puzzle* pecahan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut memberikan dampak positif terhadap peningkatan pencapaian belajar matematika siswa (Putri, Marlianda, & Faiza, 2024). Pada penelitian sebelumnya belum secara mendalam mengkaji keterampilan berpikir tingkat tinggi khususnya dalam proses kemampuan pemecahan masalah.

Penelitian sebelumnya masih sebatas membahas capaian hasil belajar secara umum dan belum mengulas keterampilan berpikir tingkat tinggi, khususnya kemampuan dalam memecahkan masalah. Penelitian ini berfokus pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa melalui materi pecahan, pengujian efektivitas media *puzzle* pecahan, serta analisis terhadap respons siswa dalam penggunaannya. Kehadiran media ini diharapkan mampu mempermudah siswa dalam memahami konsep pecahan sekaligus mendorong peningkatan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental, menggunakan model *one-group pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 31 siswa dari SD Swasta Wira Mandiri dan seluruh populasinya dijadikan sampel yang diambil melalui teknik purposive sampling berdasarkan empat kriteria: (1) siswa sekolah dasar yang telah mempelajari pecahan, (2) siswa sekolah dasar yang berada pada tingkat kelas V, (3) siswa sekolah dasar yang suka atau tidak suka pembelajaran matematika, dan (4) siswa sekolah dasar di SD Swasta Wira Mandiri, Kecamatan Medan Labuhan, Kota Medan. Sampel dalam penelitian ini memperoleh *pre-test* sebelum perlakuan diberikan, dan *post-test* setelah perlakuan dilaksanakan.

Instrumen yang digunakan meliputi lembar tes, angket respons siswa, serta angket respons guru setelah penerapan media *puzzle* pecahan. Tes dirancang untuk menilai kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika dengan mengacu pada empat indikator, yaitu memahami persoalan, merancang strategi, melaksanakan rencana, dan melakukan pengecekan ulang. Instrumen angket yang diberikan kepada siswa dan guru mencakup indikator tampilan media, kemudahan penggunaan, keterlibatan dalam proses pembelajaran, serta kebermanfaatannya dalam memahami materi. Seluruh instrumen telah melalui proses validasi guna memastikan kesesuaian isi dan kejelasan indikator yang diukur.

Penelitian ini menggunakan dua bentuk analisis data yaitu analisis deskriptif berfungsi untuk menggambarkan nilai rata-rata, persentase, dan kategori kemampuan pemecahan masalah siswa serta tanggapan siswa dan guru terhadap penggunaan media *puzzle* pecahan. Sedangkan analisis inferensial dilakukan menggunakan uji t berpasangan (*paired sample t-test*) dengan bantuan aplikasi SPSS untuk melihat perbedaan signifikansi antara skor *pre-test* dan *post-test* setelah penerapan media *puzzle* pecahan. Peneliti juga melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas terhadap data *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji Shapiro-Wilk untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal. Efektivitas media *puzzle* pecahan diukur melalui peningkatan nilai siswa setelah diberi perlakuan dan ketercapaian indikator pemecahan masalah.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Uji Shapiro-Wilk digunakan pada penelitian ini untuk mengidentifikasi apakah data memiliki distribusi normal. Berdasarkan hasil pengujian, data diketahui berdistribusi normal dan memenuhi kriteria untuk dilakukan analisis menggunakan uji-t. Informasi hasil uji normalitas tersebut ditampilkan pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	0.145	31	0.097	0.923	31	0.028
<i>Posttest</i>	0.138	31	0.138	0.933	31	0.054

Jika melihat pada data dalam tabel 1 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi *pre-test* sebesar 0.028 sedangkan *post-test* sebesar 0.054. Pada uji normalitas, data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 dan sebaliknya data dikatakan tidak normal jika kurang dari 0,05. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-

Wilk menunjukkan bahwa data *post-test* berdistribusi normal ($p = 0,054$), sedangkan data *pre-test* tidak ($p = 0,028$). Namun dengan jumlah sampel 31 siswa dan distribusi tidak ekstrem, analisis tetap dilanjutkan menggunakan uji parametrik dengan mempertimbangkan prinsip *central limit theorem*.

Tahap selanjutnya dilakukan analisis *statistic deskriptif* untuk mengamati perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Data hasil analisis tersebut dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. *Paired Samples Statistics*

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
<i>Pretest</i>	14.193	31	9.840	1.767
<i>Posttest</i>	45.645	31	24.790	4.452

Berdasarkan hasil analisis data pada tabel 2, nilai rata-rata siswa sebelum perlakuan sebesar 14.19 dengan standar deviasi sebesar 9.84. Setelah penerapan media *puzzle* pecahan, terjadi peningkatan nilai rata-rata siswa sebesar 45,64 dengan standar deviasi 24,79. Temuan ini mengindikasikan adanya peningkatan skor siswa setelah pembelajaran menggunakan media *puzzle* pecahan diterapkan.

Hubungan antara nilai *pre-test* dan *post-test* dilihat berdasarkan hasil analisis korelasi berpasangan. Hasil analisis korelasi tersebut disajikan pada tabel 3.

Tabel 3. *Paired Samples Correlations*

	N	Correlation	Sig.
<i>Pretest dan Posttest</i>	31	0.012	0.947

Tabel 3 memperlihatkan bahwa nilai korelasi antara hasil *pre-test* dan *post-test* adalah 0,012 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,947. Nilai ini menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel tersebut tergolong sangat lemah dan tidak signifikan. Meskipun demikian, rendahnya korelasi justru menjadi indikator bahwa penggunaan media *puzzle* pecahan memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran, terlihat dari peningkatan hasil pada *post-test*. Temuan ini menguatkan bahwa media *puzzle* pecahan dapat mendukung pengembangan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah.

Pada tahap berikutnya, dilakukan pengujian menggunakan *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan nilai yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test*. Hasil analisis lengkap ditampilkan dalam tabel 4.

Tabel 4. *Paired Samples Test*

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
<i>Pretest Post Test</i>	-31.452	26.558	4.770	-41.193	-21.710	-6.59	30	0.000

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test* yang dipaparkan pada tabel 4, diperoleh selisih rata-rata sebesar -31,45 dengan nilai *t* sebesar -6,59 dan derajat kebebasan (*df*) sebanyak 30, serta nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan. Temuan ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan.

Persepsi siswa terhadap penerapan media *puzzle* pecahan dalam pembelajaran matematika diukur melalui angket yang dibagikan kepada seluruh siswa. Hasil dari analisis tersebut disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Respons Siswa

Jumlah Siswa	Rata-Rata	Std. Deviation	Nilai Minimum	Nilai Maksimum
31	32,516	1,546	29	35

Pada tabel 5 respons siswa, penggunaan media *puzzle* pecahan terhadap kemampuan pemecahan masalah menunjukkan rata-rata nilai cenderung tinggi sebesar 32,51 dengan standar deviasi sebesar 1,54. Data diperoleh melalui angket yang diisi oleh 31 responden dengan nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 29, sedangkan nilai maksimum adalah 35. Nilai rata-rata respons siswa yang tinggi dengan standar deviasi kecil menunjukkan bahwa persepsi siswa terhadap *puzzle* pecahan positif.

Respons guru juga menunjukkan hasil yang positif terhadap media *puzzle* pecahan pada pembelajaran matematika diukur melalui angket yang dibagikan kepada guru. Hasil dari analisis guru tersebut dipaparkan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Respons Guru

Aspek	Skor Diperoleh	Skor Maksimum	Persentase Kelayakan	Kategori
Efektifitas Puzzle Pecahan	38	40	95%	Sangat Layak
Rata-rata hasil Respon Guru			95%	Sangat Layak

Tabel 6 respons guru, dapat dilihat nilai yang tinggi sebesar 38 dengan persentase kelayakan 95% yang termasuk dalam kategori sangat layak dan mendekati sempurna dengan 8 butir pernyataan. Guru memberikan nilai baik terhadap media *puzzle* pecahan sebagai alat yang dapat digunakan dalam memahami konsep pecahan dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Media ini juga dinilai efektif, menarik, dan relevan mendukung proses pembelajaran matematika pecahan.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan signifikan skor siswa setelah penggunaan media *puzzle* pecahan yang menunjukkan bahwa media ini membantu siswa memahami konsep pecahan dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah matematika. Sebelum perlakuan, banyak siswa cenderung memberikan jawaban tanpa melalui proses berpikir sistematis. Hasil ini sejalan dengan pendapat Saryanti (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan *puzzle* pecahan mempermudah siswa dalam memahami konsep dasar pecahan melalui

pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. *Puzzle* mendorong siswa untuk berpartisipasi, berpikir kritis, serta mengalami transfer pengetahuan dengan lebih mudah, di mana sebanyak 87% siswa mencapai ketuntasan.

Pemahaman konsep merupakan aspek mendasar yang perlu ditanamkan sejak dini agar siswa mampu menyelesaikan masalah secara logis (Indiati, Puspitasari, & Febrianto, 2021). Jika konsep pecahan tidak dikuasai sejak awal, maka siswa akan kesulitan dalam memahami materi lebih lanjut. Media *puzzle* pecahan memberikan alternatif pembelajaran yang konkret, memudahkan siswa dalam menghubungkan representasi visual nilai pecahan sekaligus menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan persoalan pecahan.

Siswa berpikir dari suatu hal yang sifatnya konkret menuju hal yang abstrak, dengan demikian diperlukan sebuah media konkret seperti *puzzle* pecahan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan pemecahan masalahnya dan berpikir abstrak dengan media *puzzle* pecahan. Siswa kelas V sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret yaitu usia 7-12 tahun. Menurut teori Piaget, pada rentang umur tersebut siswa masih membutuhkan sebuah media atau alat untuk menstimulus kemampuan pemecahan masalahnya (Novita, Safitri, Saputra, Ananda, Ersyliasari, & Rosyada, 2023). Hal ini terlihat saat siswa dapat menyusun bagian-bagian pecahan menjadi satu kesatuan utuh, yang menunjukkan kemampuan mereka menghubungkan konsep representasi visual dan nilai pecahan.

Respons siswa dan guru juga terlihat positif melalui angket yang telah diberikan. Sebagian besar siswa termotivasi dan semangat dalam memahami materi pecahan. Guru juga menilai bahwa media *puzzle* pecahan mampu menciptakan suasana pembelajaran aktif, interaktif, dan kondusif. Hal ini semakin memperkuat bahwa media pembelajaran seperti *puzzle* pecahan sangat berguna dan membantu siswa memahami materi serta pembelajaran menarik. Temuan tersebut didukung oleh penelitian Oktaviani, Syarifuddin, & Hartati (2024) yang mengatakan bahwa media *puzzle* pecahan mampu meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dengan pendekatan bermain sambil belajar, mempermudah pemahaman konsep, serta melatih keterampilan motorik halus, ketelitian, dan kerja sama.

Kesulitan siswa dalam memahami soal cerita dan menyelesaikan soal dengan tepat sebelum perlakuan menjadi bukti bahwa pendekatan pembelajaran konvensional belum sepenuhnya efektif. Hal ini diperkuat oleh hasil *pre-test* yang rendah. Namun setelah diterapkannya media pembelajaran, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep dan kemampuan pemecahan masalah. Penelitian lain turut mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa kompleksitas materi pembelajaran dapat dipermudah melalui penggunaan media, sehingga memudahkan siswa dalam memahami isi pelajaran dengan lebih cepat (Trisanti, Akbar, & Rahayu, 2021)

Penggunaan media *puzzle* pecahan juga mendorong siswa untuk melalui tahapan pemecahan masalah secara sistematis sebagaimana dijelaskan oleh Polya, yaitu: memahami masalah, merancang rencana penyelesaian, melaksanakan rencana, dan meninjau kembali hasil. Temuan ini juga diperkuat oleh Ridha, Fadhilaturrahmi, Fauziddin, Marta, & Aprinawati (2024), yang menekankan bahwa kemampuan memecahkan masalah merupakan keterampilan dasar yang perlu dimiliki setiap siswa, tidak hanya dalam pelajaran matematika, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum perlakuan, banyak siswa belum mampu memahami maksud soal dan menyusun langkah dengan benar, setelah pembelajaran menggunakan media, siswa lebih aktif dan terarah dalam mengerjakan soal.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *puzzle* pecahan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti jumlah sampel yang relatif kecil dan durasi perlakuan yang singkat, temuan ini tetap memberikan implikasi praktis yang penting dalam pengembangan media pembelajaran konkret yang inovatif dan relevan di tingkat sekolah dasar. Guru dapat mempertimbangkan penggunaan media *puzzle* pecahan sebagai alternatif alat bantu mengajar, baik untuk materi pecahan maupun dikembangkan ke dalam pembelajaran mata pelajaran lainnya.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan pada siswa kelas V di SD Swasta Wira Mandiri, Kecamatan Medan Labuhan, Kota Medan, diketahui bahwa penggunaan media *puzzle* pecahan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah matematika. Media tersebut turut memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran matematika, terutama dalam memahami materi pecahan. Penggunaannya juga terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Siswa memberikan respons yang positif dan tertarik belajar pecahan dengan media. Rata-rata skor angket yang tinggi mencerminkan tanggapan positif dari siswa dengan standar deviasi yang rendah, yang mengindikasikan bahwa penilaian siswa relatif seragam. Hasil respons guru juga menunjukkan nilai yang tinggi. Respons positif dari guru turut menguatkan bahwa media *puzzle* pecahan dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dalam memahami konsep pecahan dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Harapan untuk penelitian selanjutnya lebih memperhatikan sampel, waktu pelaksanaan, dan mengembangkan media ini menjadi lebih kreatif serta bervariasi untuk mendukung pembelajaran yang menarik dan menyenangkan di kelas.

Daftar Pustaka

- Aldhani, N. P. R., & Indrawati, D. (2023). Pengembangan LKPD Elektronik Materi Bilangan Pecahan Berbasis Problem Based Learning pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *JPGSD*, 11(8), 1657–1666. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54002/43033>
- Hadijah, S., Rustam, & Siregar, L. N. K. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Visual Papan Pecahan pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri 105365 Lubuk Bayas. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 2(1), 1–19. <https://doi.org/10.56480/EDUCTUM.V2I1.896>
- Indiati, P., Puspitasari, W. D., & Febrianto, B. (2021). Pentingnya Media Tangram terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bangun Datar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(2), 290–294. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semn-asfkip/article/view/609>
- Irzayana, F. S., Oktiana, P. E., Emalia, E. S., Suparto, S., & Susanto, H. (2024). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Ditinjau dari Jenis Program MTsN 1 Lamongan. *EMTEKA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 404–418. <https://doi.org/10.24127/EMTEKA.V5I2.5865>
- Manik, T. M., & Febriyana, M. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle pada Materi Pecahan Kelas V SD Negeri 060909 Medan Denai. *Innovative: Journal of*

- Social Science Research*, 4(5), 3256–3267. <https://doi.org/10.31004/INNOVATIV.E.V4I5.15194>
- Novita, W., Safitri, A., Saputra, A. D., Ananda, M. L., Ersyliasari, A., & Rosyada, A. (2023). Penerapan Teori Perkembangan Kognitif oleh Jean Piaget terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa SD/MI. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal of Social Sciences*, 2(1), 122–134. <https://doi.org/10.62668/HYPOTHESIS.V2I01.662>
- Novitasari, D. A., & Putra, L. V. (2024). Pengaruh Model Problem-Solving Berbantuan Permainan Find and Solve Me terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 8(1), 105–118. <https://doi.org/10.30601/DEDIKASI.V8I1.4173>
- Oktaviani, Y., Syarifuddin, & Hartati, M. (2024). Penggunaan Media Puzzle untuk Peningkatan Hasil Belajar Bangun Datar Peserta Didik Kelas 4 di SDN 208 Palembang. *Cendekiawan*, 6(1), 61–71. <https://doi.org/10.35438/CENDEKIAWAN.V6I1.444>
- Oraple, T., Fitriani, A. A., & Yulianto, A. (2024). Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV SD YPK Elim Malanu Kota Sorong. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.55606/LENCANA.V2I2.3443>
- Panjaitan, A. R. A., & Siregar, N. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah pada Materi Pecahan MI/SD. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Al-Multazam*, 10(2), 298–309. <https://jpgmi.stitmaltazam.ac.id/index.php/JPGMI/article/view/28>
- Permata, R. D. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.29407/PN.V5I2.14230>
- Putri, S. R., Marlianda, R., & Faiza, R. (2024). Efektivitas Penerapan Media Puzzle Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 04 Koto Baru. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(4), 532–538. <https://doi.org/10.36989/DIDAKTIK.V10I04.4626>
- Ridha, A. R. A., Fadhilaturrahmi, F., Fauziddin, M., Marta, R., & Aprinawati, I. (2024). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Problem Solving di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 69–88. <https://doi.org/10.17509/PEDADIDAKTIKA.V11I1.69198>
- Saryanti, E. (2023). Penggunaan Media Puzzle Pecahan Biasa pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Materi Pecahan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 1. <https://doi.org/10.20961/JPD.V10I2.69691>
- Syahfitri, N., & Wandini, R. R. (2023). Penerapan Teori Polya dalam Menyelesaikan Masalah Matematika di SD /MI. *Konstanta: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1), 54–60. <https://doi.org/10.59581/KONSTANTA.V1I1.2361>
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, W. A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1), 129–140. <https://doi.org/10.31980/MOSHARAFA.V10I1.647>
- Wulansari, W., Anggraeni, P., & Kusnandar, N. (2023). Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Operasi Hitung Pecahan melalui Media

Puzzle Pecahan. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 2(3), 297–308.
<https://ejournal.lppmunsap.org/index.php/saee/article/view/1055/582>