

PENGGUNAAN ALAT BANTU VISUAL PUZZLE TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS 1 SD

Fariyah¹, Meirza Nanda Faradita², Qurrotun Ayuni³

Universitas Muhammadiyah Surabaya¹², SDN Pacarkeling V Surabaya³

fariha22112000@gmail.com , meirzanandafaradita@um-surabaya.ac.id , qayun1984@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Matematika melalui penggunaan alat bantu visual berupa puzzle. Subjek penelitian adalah siswa kelas I SD yang berjumlah 29 orang. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tiga pertemuan, dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes, kemudian dianalisis menggunakan teknik persentase dan gain score. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, rata-rata motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang dengan persentase sebesar 72,4%. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, motivasi belajar meningkat menjadi 87,9% dan masuk dalam kategori tinggi. Nilai N-Gain sebesar 0,56 menunjukkan peningkatan dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle efektif dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan mampu mendorong partisipasi aktif siswa. Puzzle tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media yang membangkitkan minat dan semangat belajar Matematika di kelas awal. Oleh karena itu, disarankan kepada guru untuk mengintegrasikan media visual seperti puzzle dalam pembelajaran Matematika guna meningkatkan motivasi siswa.

Katakunci: motivasi belajar, media visual, puzzle.

Abstract:

This classroom action research aims to improve students' learning motivation in Mathematics through the use of visual aids in the form of puzzles. The research subjects were 29 first-grade elementary school students. The study was conducted in two cycles, each consisting of three meetings, involving the stages of planning, action, observation, and reflection. Data were collected through observation and tests, then analyzed using percentage techniques and normalized gain score (N-Gain). The results showed a significant improvement in students' learning motivation from Cycle I to Cycle II. In Cycle I, the average student motivation was categorized as moderate, with a percentage of 72.4%. After implementing improvements in Cycle II, the motivation level increased to 87.9%, classified as high. The N-Gain score of 0.56 indicated a moderate level of improvement. These findings suggest that the use of puzzles as a visual learning aid is effective in creating an interactive, enjoyable classroom environment that fosters active student participation. The puzzle serves not only as a teaching tool but also as a stimulus to enhance students' curiosity, interest, and enthusiasm for learning Mathematics. Therefore, it is recommended that teachers integrate visual aids such as puzzles into early-grade Mathematics instruction to boost student motivation.

Keyword: learning motivation, visual media, puzzle.

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada semua peserta didik mulai dari jenjang sekolah dasar hingga jenjang menengah. Hal ini dimaksudkan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis serta kemampuan bekerja sama(BSNP, 2006). Kemampuan-kemampuan tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman (Sartika, Kaswari, & Suryani, 2013).

Dalam pembelajaran matematika sebagian besar siswa menganggap pembelajaran matematika sulit untuk dipahami hal ini menjadi salah satu yang memerlukan dorongan atau motivasi belajar siswa tersebut. Dalam perkembangannya kondisi belajar ini juga diwarnai dengan model-model yang berisikan berbagai macam peristiwa pembelajaran yang dapat kita gunakan untuk menyempurnakan hasil pembelajaran. Dalam pembelajaran perlu menggunakan berbagai macam teori serta kondisi belajar yang bertujuan untuk mengoptimalkan proses belajar. Salah satu kondisi belajar yang ada adalah kondisi belajar Gagne mengatakan bahwa belajar bukanlah merupakan proses tunggal melainkan proses luas yang dibentuk oleh pertumbuhan dan perkembangan tingkah laku, dimana tingkah laku tersebut merupakan proses belajar. Belajar adalah suatu proses yang kompleks dan terjadi pada semua orang serta berlangsung seumur hidup (Destika, Nau & Roslian, 2021). Penerapan teori belajar Gagne dalam pembelajaran matematika, siswa yang berperan aktif dalam pembelajaran sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Siswa bebas untuk mengkomunikasikan ide-idenya tersebut dan membimbing siswa mengambil keputusan tentang ide terbaik mereka.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Fuadiah, Zulkardi, & Saleh, 2009) dan (Rahmadonna & Fitriyani, 2011) mengungkapkan bahwa salah satu masalah mendasar dalam pembelajaran matematika adalah masih rendahnya motivasi dan prestasi dalam belajar matematika. Rendahnya motivasi dan prestasi dalam belajar matematika ini menurut (Sundayana, 2016) salah satunya disebabkan kurangnya siswa dalam memahami materi pelajaran matematika. Selain itu, matematika merupakan pelajaran yang sukar dipahami. Dampaknya, motivasi untuk belajar matematika menurun, sehingga berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa pada pembelajaran matematika.

Salah satu inovasi dalam pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran matematika adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Ibrahim dalam (Arsyad, 2011) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan kegiatan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. (Menurut Purwanita, 2013) motivasi dapat diartikan sebagai suatu dorongan yang menuntun seseorang untuk mencapai apa yang diinginkan. Motivasi adalah suatu proses untuk menggalakkan suatu tingkah laku supaya dapat mencapai maklumat-maklumat yang tertentu. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran, serta memadatkan informasi. Oleh karena itu, idealnya dikembangkan media pembelajaran untuk setiap mata pelajaran yang dilengkapi dengan fasilitas dan sumber belajar sebagai perangkat pembelajaran. Menurut Santika (2017) motivasi berasal dari kata motiv yang artinya sebagai daya upaya dalam diri yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak dari dalam dan dari dalam subjek untuk melakukan aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Menurut Nandang (2017) motivasi merupakan faktor yang sangat penting dalam proses belajar guna mencapai prestasi

yang diharapkan. Motivasi merupakan pendorong dan penggerak individu yang dapat menimbulkan dan memberikan arah bagi individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk mencapai tujuannya. Motivasi adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai (Ermelinda, 2017).

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan di SDN Pacarkeling V Surabaya, ditemukan permasalahan bahwa siswa kurang termotivasi dalam belajar matematika. Kurangnya motivasi dalam belajar matematika tersebut karena siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika. Hal ini disebabkan karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan bahkan sering kali tidak menggunakan media atau alat peraga, sehingga siswa merasa jemu dan bosan dalam mengikuti pelajaran matematika.

Sehubungan dengan permasalahan tersebut, maka peneliti mencoba menerapkan alat peraga puzzle untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya pada materi penjumlahan bersusun. Media adalah sebuah perantara atau alat bantu penyampaian pesan antara penerima dan sumber yang dapat membantu mencapai tujuan yang diinginkan. Media dalam bidang pendidikan merupakan salah satu kunci pencapaian keberhasilan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Akan tetapi, keterbatasan media menjadi salah satu penyebab rendahnya kualitas belajar (Mahnu, 2017). Rendahnya kualitas belajar akan berdampak pada kemampuan murid dalam memahami pengetahuan yang dipelajarinya sebab tidak adanya stimulus kognitif melalui penggunaan indera dalam belajar yang mampu meretensi memori siswa dalam mengenal topik bahasan yang ditransfer oleh guru. Beberapa penyebab guru enggan menggunakan alat bantu peraga disebabkan oleh paradigma guru menganggap bahwa alat bantu merupakan barang canggih, guru tidak memiliki keterampilan membuat media, guru nyaman menggunakan metode ceramah, dan media tidak tersedia (Tafonao, 2018).

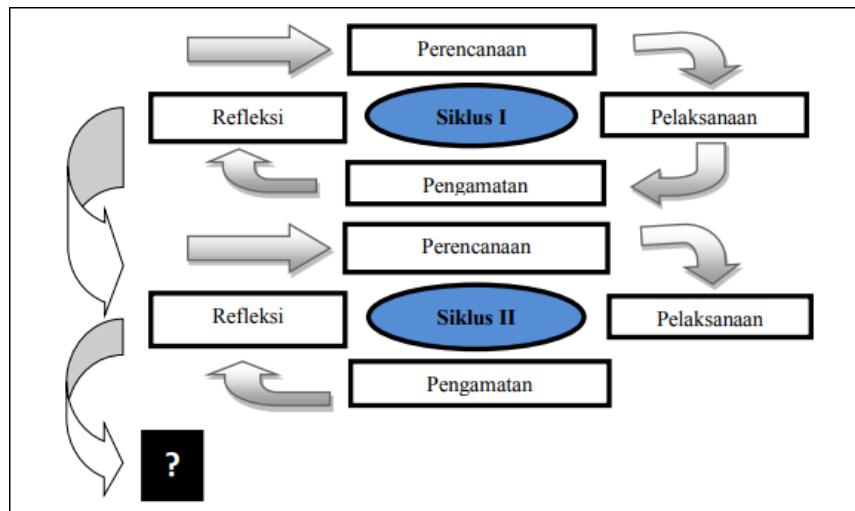
Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Lestari, Raga, & Sudatha, 2014) mengemukakan bahwa media/Alat Peraga *Puzzle* merupakan alat peraga yang sangat menarik dan bisa mendukung dalam proses pembelajaran karena media *puzzle* dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika. Berbagai macam bentuk, ukuran, gambar, dan potongan-potongan pada media *puzzle* sangat menarik bagi siswa untuk menyusun, merangkai dan mencocokan bentuk potongan *puzzle* pada tempatnya dan sangat cocok untuk diterapkan pada materi bangun datar. Penelitian yang sejalan juga telah dilakukan oleh (Astuti, Parmiti, & Wirya, 2014) yang menyatakan bahwa *Puzzle* bisa memberikan kesempatan belajar yang banyak kepada anak. Kemampuan kognitif serta rasa percaya diri siswa pun akan muncul sehingga siswa akan termotivasi dan merasa yakin mampu menyusun media *puzzle*. Menurut Tantri (2013) *puzzle* dapat membuat siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran karena *Puzzle* termasuk alat permainan edukatif (APE). APE dirancang untuk mengembangkan kemampuan anak belajar sejumlah keterampilan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.. Hidayat (2017) media *puzzle* sebagai alat bantu untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dengan cara bermain dan berdiskusi.

Berdasarkan penjabaran di atas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan seberapa besar pengaruh penerapan alat peraga puzzle terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di SD / MI. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar serta menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan rendahnya motivasi belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya berimplikasi pada peningkatan metode pengajaran, tetapi juga dapat menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di dalam kelas.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berfokus pada perbaikan proses pembelajaran melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi secara berkelanjutan (Syaifudin, 2021). PTK ini menggunakan Model Spiral Stephen Kemmis dan Taggart dengan 2 siklus. Model ini terdiri dari empat komponen, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi, yang membentuk siklus berkelanjutan dalam penelitian. Pada model ini, action dan observing dilakukan secara bersamaan, dan refleksi dari setiap siklus menjadi dasar untuk evaluasi dan pengambilan keputusan apakah penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya atau tidak.



Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas Model Spiral Stephen Kemmis dan Taggart
(Sumber: Syaifudin, 2021).

Setting Penelitian

Penelitian ini melibatkan 29 siswa di kelas 1D sebagai sampel penelitian, yang terdiri dari siswa dengan berbagai tingkat kemampuan akademik. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap utama:

Tahap pertama yaitu perencanaan. Peneliti menyusun modul ajar berbasis alat bandu visual puzzle untuk masing-masing siklus. Pada siklus pertama, pembelajaran

difokuskan pada materi penjumlahan bersusun, di mana aktivitas utama meliputi menonton video edukatif, mengerjakan puzzle, dan diskusi kelompok. Sedangkan pada siklus kedua, siswa mempelajari materi pengurangan bersusun melalui alat bantu visual puzzle. Peneliti juga menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), lembar observasi, angket motivasi belajar, dan soal tes kognitif untuk evaluasi.

Tahap kedua, pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan tindakan sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang. Pada siklus pertama, siswa belajar tentang penjumlahan bersusun melalui alat bantu visual puzzle, dilanjutkan dengan diskusi kelompok untuk memperdalam pemahaman mereka. Pada siklus kedua, siswa melanjutkan materi pengurangan bersusun dengan membebrikan siswa latihan mengerjakan soal melalui alat bantu visual puzzle. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan arahan selama proses pembelajaran berlangsung, sambil memastikan keterlibatan aktif seluruh siswa.

Tahap ketiga, observasi. Peneliti melakukan tahap observasi penelitian sementara siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Fase ini memungkinkan peneliti untuk melacak bagaimana partisipasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa tentang penjumlahan dan pengurangan bersusun berkembang dari waktu ke waktu.

Tahap keempat refleksi. Hasil observasi dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas tindakan pada setiap siklus. Refleksi dari siklus pertama menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang aktif selama diskusi kelompok, sehingga perlu strategi untuk meningkatkan partisipasi mereka. Refleksi pada siklus kedua menyoroti pentingnya manajemen waktu selama praktikum agar seluruh kegiatan dapat diselesaikan dengan optimal. Refleksi ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus pembelajaran yang masing-masing terdiri dari tiga pertemuan. Setiap siklus menggunakan media visual berupa puzzle dalam pembelajaran Matematika untuk siswa kelas I SD yang berjumlah 29 orang. Tujuan dari penggunaan media tersebut adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran Matematika. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes akhir siklus berupa soal isian dan pilihan ganda sederhana. Pelaksanaan berlangsung sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun, dengan evaluasi dilakukan di setiap akhir siklus untuk menilai efektivitas tindakan.

Pada siklus I, kegiatan berlangsung pada tanggal 8-10 April 2025. Hasil pengukuran motivasi belajar menunjukkan rata-rata klasikal sebesar 72,4% dengan skor total 2.100. Berdasarkan konversi ke skala lima, nilai tersebut berada dalam kategori sedang. Meskipun menunjukkan tingkat motivasi yang cukup, hasil ini masih berada di bawah target yang diharapkan peneliti dan guru. Oleh karena itu, dilakukan refleksi dan analisis mendalam terhadap kekurangan selama pelaksanaan tindakan pada siklus I.

Beberapa kendala utama pada siklus I antara lain adalah ketidakterbiasaan siswa terhadap metode pembelajaran berbasis puzzle, penggunaan puzzle yang belum sepenuhnya terarah ke materi pelajaran, serta ketidakseimbangan peran siswa dalam kerja kelompok. Hal ini menyebabkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran belum merata. Sebagian besar siswa lebih menikmati bermain dengan potongan puzzle daripada menggunakannya sebagai alat bantu memahami materi. Selain itu, beberapa

siswa cenderung pasif dalam kelompok, membiarkan temannya yang lebih dominan menyelesaikan tugas. Keadaan ini menjadi dasar bagi penyusunan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Siklus II dilaksanakan pada tanggal 15–17 April 2025 dengan strategi yang telah disempurnakan. Perbaikan dilakukan dengan memberikan penjelasan lebih terarah mengenai manfaat puzzle dalam pembelajaran, peningkatan bimbingan guru saat aktivitas berlangsung, dan pengaturan kerja kelompok yang lebih efektif. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dengan rata-rata motivasi belajar mencapai 87,9% dan skor total 2.548. Berdasarkan konversi skala lima, nilai tersebut masuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan adanya perbaikan nyata dari siklus sebelumnya. Untuk mengetahui besarnya peningkatan secara kuantitatif, digunakan rumus Gain Score Normalisasi dan diperoleh nilai 0,56, yang tergolong dalam kategori sedang.

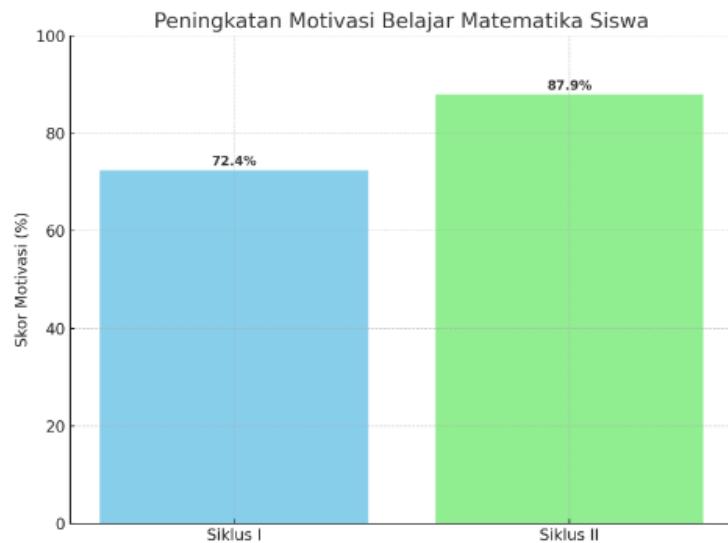
Peningkatan tersebut dirangkum dalam Tabel 1 berikut yang menunjukkan perbandingan skor motivasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II, beserta nilai peningkatan dan klasifikasi gain skor. Tabel ini memberikan gambaran menyeluruh mengenai seberapa besar perubahan motivasi siswa setelah dilakukan perbaikan tindakan pembelajaran.

Tabel 1. Motivasi Belajar Matematika

Objek Penelitian	Siklus I	Siklus II	Besar Peningkatan	Gn Skor
Motivasi Belajar Matematika	72,4	87,9	15,5	0,56
M%	72,4%	87,9%	15,5%	Sedang
Kategori Motivasi	Sedang	Tinggi	-	-

Dari data tabel di atas, terlihat bahwa peningkatan yang terjadi sebesar 15,5% merupakan capaian yang cukup berarti dalam konteks pembelajaran kelas I SD. Perubahan kategori dari “sedang” ke “tinggi” menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan telah efektif mendorong minat dan keterlibatan siswa. Untuk memperjelas visualisasi peningkatan tersebut, berikut ini disajikan diagram batang yang menggambarkan perkembangan rata-rata skor motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Gambar 2. Diagram Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa



Pembahasan

Peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media puzzle dalam pembelajaran Matematika menunjukkan bahwa media visual yang bersifat manipulatif sangat efektif diterapkan di kelas awal SD. Hal ini selaras dengan teori pembelajaran visual yang menyatakan bahwa anak-anak usia dini cenderung lebih mudah memahami informasi melalui stimulus gambar atau benda konkret daripada konsep abstrak (Arsyad, 2011). Dalam konteks ini, puzzle sebagai media visual memberikan rangsangan yang mampu menarik perhatian dan membangun keterlibatan emosional siswa. Ketika siswa tertarik dan terlibat aktif, maka motivasi belajar pun akan meningkat secara signifikan. Hasil penelitian ini mendukung pendapat Sundayana (2016), yang menegaskan bahwa alat peraga konkret dalam Matematika bukan hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai penguat daya tarik belajar siswa terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian ini juga memperkuat hasil temuan Adawiyah dan Watini (2022), yang menggunakan puzzle sebagai alat bantu dalam meningkatkan kecakapan bicara anak di TK. Meskipun fokusnya berbeda, yaitu pada kemampuan berbahasa, hasilnya menunjukkan bahwa puzzle mampu mendorong interaksi aktif dan meningkatkan motivasi anak dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, efek serupa terlihat pada siswa kelas I SD ketika mereka menyusun puzzle matematika dalam kelompok kecil. Interaksi sosial yang terbangun melalui kerja kelompok, serta keterlibatan langsung dengan materi visual, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, temuan dari penelitian sebelumnya dan penelitian ini memiliki benang merah bahwa puzzle efektif dalam meningkatkan aspek afektif pembelajaran, termasuk motivasi.

Hasil penelitian ini juga dapat dibandingkan dengan penelitian Djohansyah dan Masitah (2022) yang menerapkan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar PPKn pada siswa kelas I SD. Mereka melaporkan bahwa pembelajaran dengan puzzle, apalagi yang dikombinasikan dengan model kooperatif seperti Make A Match, meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Sementara penelitian ini hanya menggunakan media puzzle tanpa kombinasi model pembelajaran tertentu, hasilnya tetap menunjukkan peningkatan motivasi belajar secara signifikan, dari kategori sedang menjadi tinggi. Ini menunjukkan bahwa efektivitas puzzle tidak hanya terbatas pada mata pelajaran tertentu seperti PPKn, tetapi juga sangat relevan dan aplikatif pada pembelajaran Matematika. Namun, keunggulan dalam penelitian ini terletak pada analisis gain score yang menunjukkan seberapa besar peningkatan motivasi belajar siswa secara kuantitatif.

Dari sisi teori pembelajaran, temuan ini mendukung pendekatan yang dikembangkan oleh Robert Gagné, yang menyebutkan bahwa pembelajaran akan efektif jika diawali dengan perhatian (attention) yang diperoleh melalui stimulus menarik (Destika Tarihoran et al., 2021). Puzzle sebagai media visual berperan sebagai stimulus tersebut karena mampu menciptakan situasi belajar yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, langkah-langkah pembelajaran dalam penelitian ini juga mencerminkan tahapan dalam teori Gagné, seperti penyajian stimulus, panduan belajar, dan umpan balik yang semuanya hadir selama proses menyusun dan menyelesaikan puzzle. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan media puzzle dalam meningkatkan motivasi belajar Matematika dapat dikaitkan secara langsung dengan landasan teori pembelajaran yang kuat.

Dengan demikian, motivasi belajar merupakan aspek penting dalam pendidikan dasar, karena menjadi landasan untuk membangun sikap positif terhadap mata pelajaran tertentu. Dalam hal ini, Matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang menantang bahkan menakutkan bagi sebagian siswa. Penggunaan media puzzle mengubah persepsi tersebut dengan menghadirkan Matematika dalam bentuk permainan yang menarik dan tidak menakutkan. Hasil ini

sejalan dengan pandangan Tafonao (2018), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa secara signifikan, terutama pada pelajaran yang kurang disukai. Oleh karena itu, penerapan media visual puzzle direkomendasikan sebagai salah satu strategi inovatif dalam menciptakan pembelajaran Matematika yang menyenangkan dan memotivasi.

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan selama dua siklus dengan menerapkan media alat bantu visual berupa puzzle dalam pembelajaran Matematika di kelas I SD, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar terlihat dari rata-rata skor klasikal yang mengalami kenaikan dari 72,4% pada siklus I (kategori sedang) menjadi 87,9% pada siklus II (kategori tinggi), dengan nilai N-Gain sebesar 0,56 yang termasuk dalam kategori sedang. Penggunaan media puzzle mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Selain itu, media ini mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan rasa ingin tahu, dan memfasilitasi kerja sama kelompok secara positif. Hambatan yang ditemui pada siklus I, seperti rendahnya partisipasi siswa dan kurangnya pemahaman terhadap fungsi media, berhasil diatasi pada siklus II melalui strategi penguatan arahan guru dan manajemen kerja kelompok yang lebih efektif. Implementasi alat bantu visual puzzle dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar Matematika khususnya di kelas awal sekolah dasar. Hasil ini juga menguatkan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media puzzle tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir, kerja sama, dan pemahaman konsep secara lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., & Watini, S. (2022). Implementasi Model ATIK untuk Meningkatkan Kecakapan Bicara Anak dengan Kegiatan Menyusun Puzzle Gambar Seri di TK Dharma Wanita Persatuan. *JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol. 5 No. 3, 883-887.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Destika Tarihoran, Mhd. H. Nau Ritonga, & Roslian Lubis. (2021). Teori Belajar Robert Mills Gagne dan Penerapan dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*. Vol. 4 No.3, 362.
- Djohansyah, & Masitah. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Tentang Simbol Pancasila Menggunakan Media Puzzle Melalui Kolaborasi Model Kooperatif Tipe *Make A Match Dan Picture and Picture* Pada Peserta Didik Kelas 1 SDN Karang Mekar 9. *Jurnal Pembelajaran dan Pendidik*, Vol. 1 No. 3, 409-421.
- Fuadiah, N. F., Zulkardi, & Saleh, T. (2009). Pengembangan Perangkat Pembelajaran pada Materi Geometri dan Pengukuran dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia di SD Negeri 179 Palembang. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 73-84.
- Lestari, N. S., Raga, I. G., & Sudatha, I. W. (2014). Ni Komang Ayu Sri Lestari1. *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1-10.
- Mahnu, N. 2012. Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan

- Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27-33.
- Rahmadonna, S., & Fitriyani. (2011). Penerapan Pembelajaran Kontekstual pada Mata Pelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 76-95.
- Sartika, R., Kaswari, & Suryani. (2013). Penggunaan Alat Peraga Kertas Berpetak pada Pembelajaran Matematika Kelas V MIS Al Mustaqim Sungai Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), t.h.
- Sundayana, R. (2016). *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Syaifudin, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1- 17.
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-113.