



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 6 Nomor 4, 2023
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 27/11/2023
 Reviewed : 15/12/2023
 Accepted : 16/12/2023
 Published : 25/12/2023

Yuvensia Ratin Sedhu¹
 Maria Angelina
 Fransiska Mbari²
 Maria Herliyani Dua
 Bunga³

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MEDIA PUZZLE MATERI PECAHAN KELAS IV SDI MADAWAT

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pemanfaatan Media Pembelajaran Papan Puzzle Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDI Madawat, terdapat permasalahan yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas yakni menggunakan buku tema dan buku pendamping yang sederhana. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggar yang dilakukan sebanyak dua siklus. Setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tempat penelitian di SDI Madawat, dengan subjek penelitian siswa kelas IV sebanyak 28 siswa. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa soal tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data berupa kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Pemanfaatan Media Pembelajaran Papan Puzzle Pecahan dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDI Madawat. Hal ini dapat dilihat dari hasil test yang dilakukan siswa pada setiap siklusnya, pada siklus I ada 8 siswa dan tidak tuntas 20 siswa. Pada siklus II terdapat 26 siswa tuntas dan 2 siswa tidak tuntas. Temuan dari penelitian ini adalah media puzzle disebut sebagai permainan edukasi untuk bermain sekaligus mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Matematika, Media Pembelajaran, Papan Puzzle Pecahan, PTK.

Abstract

This study aims to determine the Utilization of Fraction Puzzle Board Learning Media to Improve Learning Outcomes of SDI Madawat Students, there is a problem that the media used in learning is still limited, namely using simple theme books and companion books. This type of research is Classroom Action Research (PTK) and uses the Kemmis and Mc. Taggar model which was carried out in two cycles. Each cycle has four stages, namely planning, action, observation, and reflection. The place of research was SDI Madawat, with the research subjects of grade IV students as many as 28 students. This study used instruments in the form of test questions. The data collection techniques used were tests, observation, and documentation. Data analysis techniques are quantitative. Based on the results of the study, it shows that the utilization of Fraction Puzzle Board Learning Media can improve the learning outcomes of SDI Madawat students. This can be seen from the results of tests conducted by students in each cycle, in cycle I there were 8 students and 20 students were not complete. In cycle II there were 26 complete students and 2 students did not complete. The findings of this study are that puzzle media is referred to as an educational game to play while sharpening the brain and training between the speed of thought and hand.

Keywords: Learning Outcomes, Mathematics, Learning Media, Fraction Puzzle Board, PTK.

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran disekolah berkitan erat dengan kualitas pendidikan, oleh karena itu pemerintah mengusahakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan menjadi lebih baik lagi agar terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas untuk masa depan bangsa (Putra, 2021a). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin pesat, salah satu

^{1,2,3} Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Nipa
 email: yuvensiaratin@gmail.com

aspek yang mendapat pengaruh perkembangan dan teknologi adalah pendidikan (Nuryati & Darsinah, 2021).

Pendidikan yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan kualitas sumber daya manusia mengalami pembaharuan agar berjalan seiringan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Putra, 2021b). Diera moderen seperti sekarang ini teknologi menuntut adanya inovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan., termasuk dalam hal penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada aspek pendidikan dapat dilakukan dengan cara membuat media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan kreatif (Pramita, 2018). Proses belajar merupakan proses mengorganisasi tujuan, bahan, metode, dan alat serta penilaian sehingga satu sama lain berhubungan dan saling berpengaruh menumbuhkan kegiatan belajar pada diri peserta didik seoptimal mungkin menuju terjadinya perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan yang diharapkan (Lewar et al., 2023). Proses belajar dan hasil belajar para siswa bukan saja ditentukan oleh sekolah, pola, struktur, dan isi kurikulumnya, akan tetapi sebagian besar ditentukan oleh kompetensi guru yang mengajar mereka dan membimbing mereka (Puang et al., 2023). Media pembelajaran menjadi salah satu alat penyampaian pesan atau informasi dari guru kepada penerima pesan atau siswa.

Penggunaan media menjadi salah satu komponen dalam pembelajaran. Penggunaan media dapat membantu guru untuk mewujudkan pembelajaran berpusat pada siswa dengan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Media pembelajaran dapat berupa orang, benda-benda disekitar lingkungan, dan segala sesuatu yang dapat digunakan guru sebagai perantara penyampaian materi (Dewi Sri Muliani, Andi Makkasau, 2022). Penggunaan media nyata dalam pembelajaran mempunyai peran penting dalam kegiatan pembelajaran matematika sekolah dasar guna mencapai pemahaman matematika yang optimal. Menyatakan bahwa guru dapat menggunakan bantuan media pembelajaran sebagai salah satu alat untuk menciptakan pembelajaran menarik bagi siswa (Firdaus, 2018).

Namun pada kenyataan dilapangan masih banyak ditemukan guru yang menitikberatkan pembelajaran langsung yang didominasi oleh guru, kurangnya penggunaan media pembelajaran sehingga siswa bersifat pasif menerima apa yang diberikan guru. Umumnya siswa hanya menyimak penjelasan dari guru yang dilanjutkan dengan mengerjakan soal-soal dipapan tulis sehingga pembelajaran yang demikian kurang bermakna bagi siswa dan berdampak pada hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dilakukan penelitian yang diharapkan mampu mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui penggunaan media pembelajaran papan puzzle pecahan. Pemilihan media yang tepat dapat berdampak pada keterkaitan peserta didik terhadap suatu pembelajaran. Untuk pembelajaran matematika pemilihan media harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Salah satu media pembelajaran yang tepat untuk menjadi media pembelajaran materi pecahan adalah menggunakan media papan puzzle pecahan (Wulansari et al., 2023); (Sri Yunita, 2021); (Pramita, 2018); (Kudsiah & Alwi, 2020).

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDI Madawat dengan fokus pada materi pecahan, dan jenis penelitian yang diterapkan adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) dengan menggunakan konsep Kemis dan MC (Rahayu et al., 2018); (Pratama, 2019). Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dan setiap siklusnya mengikuti empat tahapan yang melibatkan perencanaan (Planning), Tindakan (action), Pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting) (Alawia, 2019); (Acesta, 2014). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV di SDI Madawat, yang berjumlah 28 orang siswa. Melalui penelitian tindakan kelas ini, peneliti bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi pecahan pada siswa kelas IV. Setiap siklus memberikan kesempatan bagi peneliti untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif berdasarkan hasil refleksi dari siklus sebelumnya. Dengan melibatkan para siswa sebagai subjek penelitian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam menguasai materi pecahan.

Penelitian ini memanfaatkan instrumen berupa soal tes untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pecahan. Soal tes yang dirancang mencakup berbagai tingkat kesulitan sehingga dapat menggambarkan sejauh mana siswa dapat menguasai konsep-konsep penting dalam materi tersebut. Teknik pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian mencakup observasi, tes, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memantau aktivitas dan respons siswa selama proses pembelajaran, sedangkan tes digunakan sebagai alat ukur hasil belajar. Angket digunakan untuk memperoleh pandangan dan tanggapan siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan, sementara dokumentasi mencatat berbagai dokumen yang relevan dengan proses pembelajaran.

Pada aspek analisis data, penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif. Data hasil tes dan observasi diolah secara statistik untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang peningkatan pemahaman siswa setelah penerapan media pembelajaran papan puzzle pada materi pecahan kelas IV. Penggunaan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep pecahan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif dalam konteks pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar..

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada tahap pra siklus peneliti melakukan diskusi dengan guru kelas IV untuk memahami permasalahan terkait rendahnya hasil belajar matematika di kelas tersebut dan observasi secara langsung pada proses pembelajaran di kelas IV SDI Madawat . Untuk mengetahui ada atau tidaknya masalah tentang hasil belajar matematika siswa kelas kelas IV SDI Madawat pada materi membandingkan pecahan , peneliti melakukan posttest sebelum pelaksanaan tindakan.



Gambar 1. Diagram Persentase Hasil Belajar Siswa Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

Siswa yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan 70 dinyatakan tuntas, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 70 dinyatakan belum tuntas. Sebanyak 20 siswa yang belum tuntas, sedangkan jumlah siswa yang tuntas adalah 8 siswa . Hasil dari data yang diperoleh pada pra tindakan akan menjadi bahan pertimbangan untuk menentukan tindakan pada siklus I. Setelah dilakukan tindakan siklus II menggunakan media papan puzzle menunjukkan bahwa dari 28 siswa kelas II SDI Madawat sebanyak 26 atau % tuntas .Hasil ini dirasa sangat memuaskan, karena kriteria keberhasilan pada penelitian ini sudah tercapai. Berikut diagram setelah diberlakukan tindakan pada siklus II. Diagram batang perbandingan persentase hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus ini berfokus pada upaya peningkatan hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan dengan menggunakan mediapuzzle pecahan . Penelitian yang telah dilaksanakan meliputi tahap pra tindakan dan 2 siklus yang terdiri dari siklus I dan siklus II. Siklus I terdiri dari 2 kali pertemuan dan siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan. Pada tahap pra tindakan peneliti menemukan

rendahnya kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal membandingkan pecahan penyebut yang sama. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang masih rendah. Setelah melakukan tindakan dengan menggunakan media pecahan puzzle terbukti hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi membandingkan pecahan. Dengan menggunakan media puzzle siswa dapat tertarik dalam berpartisipasi selama proses pembelajaran

Berdasarkan kajian teori sebelumnya disebutkan bahwa penggunaan media bertujuan agar siswa secara langsung mengoperasikan bilangan menggunakan benda konkrit sehingga siswa mudah untuk memahami sebuah konsep. Dengan media pecahan puzzle, siswa secara langsung mempraktek membandingkan pecahan secara bersusun sehingga anak paham langkah-langkah pengerjaan yang sistematis. Hal tersebut senada dengan pendapat (Pramita, 2018) bahwa media puzzle pecahan dapat memecahkan puzzle buat siswa membangun dan menemukan teknik penyelesaian suatu permasalahan, sebagai penanaman konsep, pemahaman konsep, pembinaan keterampilan serta sebagai motivasi belajar siswa.

Pada tahap pra tindakan terlihat siswa merasa kesulitan saat menyelesaikan soal membandingkan pecahan. Hal ini juga terlihat dari hasil belajar matematika siswa kelas IV SDI Madawat pada kondisi pratindakan pembelajaran matematika, diperoleh sebanyak 5 siswa mendapat nilai di atas KKM, sedangkan 23 siswa mendapat nilai kurang dari KKM. Peneliti bersama guru mulai merancang kegiatan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Siklus I dilaksanakan dengan menganalisis data yang diperoleh sebelumnya. Dengan menganalisis data tersebut, peneliti dan guru mulai merancang kegiatan dan persiapan untuk tindakan.

Pada kegiatan tindakan siklus I terjadi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dari rata-rata nilai pada pra tindakan adalah 63 meningkat menjadi 73. Sebanyak 8 (28%) mendapat nilai di atas KKM, sedangkan 20 (72%) siswa mendapat nilai kurang dari KKM. Meskipun mengalami peningkatan, saat proses kegiatan tindakan siklus I berlangsung masih ditemui siswa yang belum sepenuhnya mengikuti pembelajaran dengan baik. Ketika guru menjelaskan masih ada siswa yang bermain atau mengganggu temannya, beberapa siswa juga ditemui hanya diam dan tidak mengikut arahan dari guru sepenuhnya. Saat melakukan percobaan dengan media kantong bilangan beberapa siswa ada yang membuat keributan dan tidak mau memberikan kesempatan teman kelompoknya mencoba. Saat mengerjakan soal evaluasi beberapa siswa terlihat tidak serius dalam mengerjakan.

Dengan hasil yang di dapat pada siklus I dirasakan belum cukup karena belum mencapai kriteria yang ditentukan. Pada siklus II pembelajaran menjadi lebih menarik dari siklus I. Siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, meskipun masih ada beberapa siswa yang masih bersifat pasif. Siswa sudah bersungguh-sungguh mendengarkan penjelasan dari guru. Saat diskusi kelompok terlihat siswa sudah kompak dalam mengerjakan dan pembagian tugas saat melakukan praktek dengan media kantong bilangan. Peningkatan hasil belajar juga terlihat tinggi di siklus II. Sebanyak 9 (100%) mendapat nilai di atas KKM. Secara umum penelitian ini berhasil meningkatkan hasil belajar matematik siswa menggunakan media kantong bilangan.

Dengan demikian, terdapat pengaruh positif yaitu peningkatan hasil belajar matematika siswa materi membandingkan pecahan pada siswa Kelas IV SDI Madawat dengan menggunakan media puzzle pecahan. Dengan demikian, melihat dari hasil penelitian serta pendapat-pendapat ahli dan penelitian lain yang relevan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle pecahan dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi membandingkan pecahan pada siswa kelas IV SDI Madawat

Data yang dibutuhkan untuk penelitian diperoleh melalui observasi, angket, tes tulis dan juga dokumentasi. Untuk memperoleh data terkait peningkatan hasil belajar menggunakan media pembelajaran diperoleh dari pengisian yang dilaksanakan sebelum melakukan kegiatan siklus. Untuk perolehan data tentang peningkatan hasil belajar diperoleh dari tes tulis yang dilaksanakan setelah akhir siklus I dan II. Perolehan data tentang penerapan media pembelajaran puzzle pecahan diperoleh melalui observasi kepada siswa.

Pelaksanaan tindakan: Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan pada hari Jumad, 3 November 2023 di kelas IV SDI Madawat. Peneliti melakukan penelitian pada pukul 07.30-09.15 WIB, pembelajaran berlangsung dengan alokasi waktu 2x35 menit. Pada siklus I ini peneliti menjelaskan tentang materi pecahan menggunakan media papan puzzle pecahan. (3)

Hasil belajar: Pada pertemuan awal siklus I siswa diberikan pre-test sebelum diberikan pelajaran menggunakan media pembelajaran papan puzzle pecahan, untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan matematika. Berdasarkan pre-test yang diberikan bisa diketahui bahwa kemampuan awal siswa pada tes awal dalam menguasai mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan. Dari 28 siswa terdapat (28%) atau hanya 8 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar. Pada pertemuan siklus I siswa diberikan post-test setelah diberikan pelajaran menggunakan media pembelajaran papan puzzle pecahan, untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan matematika.

Berdasarkan post-test yang dilakukan dapat diketahui bahwa kemampuan siswa pada tes akhir siklus I dalam menguasai mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan. Nilai siswa yang tuntas terdapat (28%) atau hanya 8 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar. (4) Hasil Refleksi: Berdasarkan analisis hasil pengamatan guru, dan hasil belajar siswa maka dapat diketahui bahwa pada siklus I indikator keberhasilan belum tercapai sehingga perlu diadakan tindakan perbaikan pada siklus II agar hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Deskripsi Hasil Belajar Siklus II yaitu (1) Hasil observasi terhadap guru: Secara keseluruhan hasil observasi sangat baik, hasil ini lebih baik jika dibanding dengan siklus I. (2) Hasil observasi terhadap siswa: Kerja sama siswa dan guru dalam pembelajaran, Keaktifan siswa dalam menjawab soal dan dalam menjawab soal sangat baik. (3) Hasil belajar: Pada pertemuan awal siklus II siswa diberikan pre-test sebelum diberikan pelajaran menggunakan media pembelajaran papan puzzle pecahan, untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan matematika.

Dapat diketahui bahwa kemampuan awal siswa pada tes awal dalam menguasai mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan. Dengan nilai rata-rata siswa mencapai dari 8 siswa terdapat (75%) atau 8 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar. Pada tes akhir atau post-test siklus II dalam menguasai mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan. Dengan nilai rata-rata siswa mencapai 93,75% dari 26 siswa terdapat (98%) atau 26 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar. (4) Hasil penelitian siklus I dan II, tingkat hasil belajar siswa materi pecahan melalui penerapan media papan puzzle pecahan kelas IV SDI Madawat mengalami peningkatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih peneliti sampaikan pada sekolah SDI Madawat yang telah memberikan tempat dan waktu untuk peneliti belajar mengajar dan meneliti sehingga mempercepat proses dalam mendapatkan gelar sarjana.

SIMPULAN

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa yang diperoleh dari hasil pengalaman belajar siswa, perubahan tersebut tergantung dari materi yang telah diterima oleh siswa selama pembelajaran. Hasil pembelajaran yang sempurna akan diperoleh dari proses pembelajaran yang baik antara guru dan siswa. Hasil belajar menunjukkan prestasi, yakni peningkatan perubahan hasil belajar siswa kearah yang lebih baik. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa ketika siswa melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran papan puzzle pecahan dengan siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran papan puzzle pecahan. Peningkatan hasil belajar dapat diamati menggunakan nilai rata-rata siswa pada setiap tes dan siklusnya, dimana pada setiap siklus mengalami peningkatan nilai hasil belajar. Pada siklus I pre-test rata-rata hasil belajar siswa yang tuntas 5 siswa. (25%) atau hanya 5 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar, sedangkan post-test rata-rata siswa mencapai 60% dari 28 siswa. Pada siklus II pre-test rata-rata hasil belajar siswa mencapai 77,5% dari 26 siswa terdapat (89%) atau 26 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar, sedangkan post-test rata-rata siswa mencapai 93,75% dari 8 siswa terdapat (100%) atau 8 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar. Temuan dari penelitian ini adalah media puzzle disebut sebagai permainan edukasi untuk bermain sekaligus mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Hal ini menjadi rekomendasi bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang serupa untuk meneliti keefektifan puzzle dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Acesta, A. (2014). Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses Sains Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar UNISSULA*, 1(2), 96764.
- Alawia, A. (2019). Penerapan Media Gambar Lingkungan Sekitar dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 2(2), 147–158. <https://doi.org/10.24256/pijies.v2i2.959>
- Dewi Sri Muliani, Andi Makkasau, S. D. (2022). PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PECAHAN PADA SISWA KELAS V SDN 23 TAKKU KECAMATAN SEGERI KABUPATEN PANGKEP. *Global Journal Teaching Professional*, 1(1), 24–29.
- Firdaus, A. (2018). Pendekatan Matematika Realistik dengan Bantuan Puzzle Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 243–252. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p243-252>
- Kudsiyah, M., & Alwi, M. (2020). Pengembangan Media Puzzle Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary*, 3(2), 102–106. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary>
- Lewar, Y. E. R., El Puang, D. M., & Lawotan, Y. E. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Melalui Lesson Study untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 1730–1740. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.10968>
- Maria El Puang, D., Angelina Fransiska Mbari, M., Yufrinalis, M., & Alfrida, A. (2023). Pengembangan Buku Ajar Tematik Berbasis Cerita Jong Dobo dan Permainan Tradisional Kabupaten Sikka Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 18–32. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.24460>
- Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 153–162. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1186>
- Pramita, P. D. (2018). Pengaruh Pendekatan Scientific Berbasis Realistic Mathematics Education (Rme) Berbantu Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sd. *Js (Jurnal Sekolah)*, 2(4), 276. <https://doi.org/10.24114/js.v2i4.10673>
- Pratama, A. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Kantong Bilangan. *Jurnal Elektronik Mahasiswa Prodi PGSD*, 8(22).
- Putra, S. H. J. (2021a). Effect of Science, Environment, Technology, and Society (SETS) Learning Model on Students' Motivation and Learning Outcomes in Biology. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(2), 145–153. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v17i2.1063>
- Putra, S. H. J. (2021b). Pendekatan Jelajah Alam Sekitar (JAS): Dampaknya terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Kognitif Siswa SMP. *Journal of Natural Science and Integration*, 4(2), 204. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v4i2.10030>
- Rahayu, D., Hamid, S. I., & Sutini, A. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 129–136. <https://doi.org/10.17509/cd.v7i2.10527>
- Sri Yunita, U. S. (2021). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA Sri. *Syntax Idea*, 3(8). <http://www.ufrgs.br/actavet/31-1/artigo552.pdf>
- Wulansari, W., Anggraeni, P., & Kusnandar, N. (2023). MATEMATIKA PADA MATERI OPERASI HITUNG PECAHAN. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 2(3), 297–308.