



MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA MENGUNAKAN MEDIA *PUZZLE* BERBASIS *SMALL GROUP LEARNING* DI SDN 5 TAMBUN

Alif Khasanah^{1*}, Hasia Marto², Hamna³

^{1*, 2, 3} Universitas Madako Tolitoli, Sulteng, Indonesia
alifkhasanah135@gmail.com

Abstrak:

Keberhasilan proses pembelajaran, sangat ditentukan oleh suasana belajar yang dihadirkan guru. Tanpa kehadiran media pembelajaran konkrit dan metode belajar dalam pembelajaran dapat mempengaruhi rendahnya kemampuan siswa dalam memahami konsep materi pembelajaran. Penggunaan media *puzzle* memudahkan siswa memahami konsep pecahan, melalui pembelajaran *Small Group Learning* aktivitas pembelajaran menjadi menyenangkan. Tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar pada aspek kognitif siswa kelas IV SDN 5 Tambun menggunakan media *puzzle* berbasis *Small Group Learning*. Penelitian ini merupakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada pendekatan kualitatif, menggunakan model Kemmis & Mc. Tanggart. Tindakan penelitian dilakukan sebanyak dua siklus. Teknik perolehan data berupa tes, oservasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan perolehan data awal hasil pemahaman siswa terhadap materi pecahan berdasarkan *pre-test* yaitu 20% siswa mencapai KKTP. Kemudian terjadi peingkatan hasil belajar siswa berdasarkan *post-test* siklus I yaitu 60% siswa mencapai KKTP, dan kembali terjadi peningkatan pada pelaksanaan *post-test* siklus II yaitu 100% siswa mencapai ketuntasan KKTP. Hal ini menjadi bukti bahwa hasil belajar matematika siswa dapat meningkat dengan menggunakan media *puzzle* berbasis *Small Group Learning*.

Kata Kunci: Matematika, Media *Puzzle*, *Small Group Learning*

Abstract:

The success of the learning process is largely determined by the learning atmosphere presented by the teacher. Without the presence of concrete learning media and learning methods in learning, it can affect students' low ability to understand the concepts of learning material. The use of puzzle media makes it easier for students to understand the concept of fractions, through Small Group Learning learning activities become fun. The aim of the research is to improve learning outcomes in the cognitive aspects of class IV students at SDN 5 Tambun using puzzle media based on Small Group Learning. This research is a type of Classroom Action Research (CAR) using a qualitative approach, using the Kemmis & Mc. Tanggart. The research action was carried out in two

cycles. Data acquisition techniques include tests, observations, interviews and documentation. The results of the research show that initial data obtained on the results of students' understanding of fraction material based on the pre-test, namely 20% of students achieved KKTP. Then there was an increase in student learning outcomes based on the first cycle post-test, namely 60% of students achieved the KKTP, and again there was an increase in the implementation of the second cycle post-test, namely 100% of students achieved complete KKTP. This is proof that students' mathematics learning outcomes can improve by using Small Group Learning-based puzzle media.

Keywords: *Mathematics, Media Puzzle, Small Group Learning*

Pendahuluan

Pembelajaran dimaknai sebagai bentuk kegiatan yang dilaksanakan oleh guru melalui berbagai upaya, sehingga terjadi proses belajar pada diri siswa. Secara tidak langsung, pada pelaksanaan pembelajaran terdapat aktivitas yang dilakukan guru berupa memilih, menetapkan, serta mengembangkan strategi dalam proses belajar untuk tercapainya hasil yang diinginkan (Junaedi, 2019). Kegiatan pembelajaran mencakup berbagai pelajaran yang telah ditetapkan kedalam sistem pendidikan di sekolah, salah satunya yakni matematika. Matematika ialah ilmu pembelajaran yang memuat sistem perhitungan, pengkajian dengan menggunakan kemampuan bernalar dan berpikir secara logika. Matematika berkaitan erat dengan pendidikan yakni sebagai mata pelajaran yang wajib di setiap satuan pendidikan (Farhana et al., 2022). Nabila *et al.* (2021), mengemukakan pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar memiliki ruang lingkup materi berupa: unit aritmatika (berhitung), unit geometri, unit pengantar aljabar, unit pengukuran, dan unit kajian data.

Adapun tujuan pembelajaran matematika yakni untuk melatih dan menumbuhkan cara berpikir sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah (Yayuk, 2019). Selain itu, pembelajaran matematika bertujuan agar siswa mampu membuat generalisasi, mampu memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, dapat merancang model matematika, menyampaikan ide pemikiran dengan menggunakan simbol, tabel, diagram, maupun media lain. Peserta didik pun diharapkan memiliki sikap menghargai kegunaan teori matematika untuk kehidupan sehari-hari (Iriani, 2019). Phonapichat dalam Simamora *et al.*, (2019) juga mengemukakan tujuan utama dari pengajaran matematika adalah untuk melakukan pembimbingan kepada siswa agar dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Malmia *et al.* (2019) mengutarakan bahwa pelajaran matematika perlu diberikan kepada seluruh siswa mulai dari sekolah dasar, sebagai bekal agar mampu berpikir secara logis, mampu menganalisis masalah, berpikir kritis dan memiliki kreatifitas yang baik, serta kemampuan bekerja sama. Pemahaman dasar dan minat belajar siswa terhadap konsep matematika harus diterapkan sejak dini termasuk jenjang pendidikan dasar, namun matematika masih dianggap dalam pelajaran yang tidak mudah bagi sebagian besar siswa, sehingga banyak terjadi kegagalan dalam ketuntasan pelajaran ini,

termasuk pemahaman terhadap konsep pecahan khususnya pada siswa kelas IV SDN 5 Tambun.

Berdasarkan keterangan yang ditemukan dari aktivitas observasi awal berupa wawancara pada hari rabu, 25 Oktober 2023 terhadap guru, terkait hasil belajar siswa kelas IV SDN 5 Tambun yang mengungkapkan presentase tingkat ketuntasan belajar siswa pada pelajaran matematika sebesar 30%, terlihat dari hasil belajar 7 dari 10 siswa kelas IV masih dibawah KKTP. Dari Hasil *pre-test* yang dilakukan peneliti terhadap siswa, diperoleh data ketuntasan 2 dari 10 siswa mampu memperoleh nilai lebih dari kriteria ketuntasan. Sedangkan, 8 dari 10 siswa memperoleh nilai kurang dari kriteria ketuntasan, sehingga hasil *pre-test* pra-tindakan menunjukkan presentase ketuntasan siswa sebesar 20% dengan perolehan nilai rata-rata 31,5, belum mencapai KKTP yang di tetapkan dengan nilai 70. Hal tersebut dipandang perlu dilakukan upaya dalam mengurangi tingkat kesulitan siswa dalam memahami konsep pecahan serta menciptakan suasana belajar yang berkesan menyenangkan, dengan menghadirkan alat bantu berupa media pembelajaran *puzzle* berbasis *small group Learning* sebagai alternatif bentuk media konkrit sesuai dengan kebutuhan dan konsep materi ajar, dengan menerapkan pembelajaran kelompok kecil dalam pelaksanaan aktivitas belajar, bertujuan mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa .

Menurut Liansyah, *Small Group Learning* merupakan metode pembelajaran dengan bentuk penyelesaian kasus, dengan tujuan melatih siswa untuk dapat menyelesaikan masalah dengan cara sendiri (Soleha et al., 2022). Qamar juga mengemukakan, bahwa proses pembelajaran kelompok kecil (*Small Group Learning*) dapat membantu siswa meningkatkan pemikiran secara kritis, meningkatkan kemampuan komunikasi, serta kemampuan koordinasi dalam kelompok. Proses pembelajaran kelompok ini, dilakukan kurang dari 20 siswa yang semua memiliki kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam kelompok belajar.

Penggunaan media yang baik dan tepat dapat memperlancar kemampuan guru dalam mengkomunikasikan materi yang diajarkan, sehingga mempercepat tercapainya tujuan pendidikan secara produktif dan efisien. Media berasal dari kata *medium* yang berarti perantara, sehingga dalam pembelajaran media menjadi sumber untuk bisa menyampaikan informasi yang baik, dalam bentuk tulisan cetak, audio, visual, maupun audio visual (Atmaja, 2020). Siswa dapat memanfaatkan media pembelajaran di kelas dengan memahami materi lebih dalam, serta lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan melihatnya sebagai sesuatu yang menyenangkan (Nuha & Purwanti, 2023). Pada UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 pasal 40 (2) telah dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran, sebaiknya menggunakan alat bantu untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi dalam bentuk media pembelajaran.

Media pembelajaran berperan penting dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, kehadiran media pembelajaran dapat memudahkan guru menyampaikan materi dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan di dalam kelas (Pujianingtias et al., 2019). Adapun manfaat dari penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran menurut Sudjana & Rivai (Yessi, 2021) yakni dapat membantu menumbuhkan motivasi belajar siswa, memperjelas makna materi, dan menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu permainan yang dapat dikenalkan kepada siswa sebagai media pembelajaran yang dapat mengembangkan aspek kognitif siswa adalah *puzzle*. Media

puzzle ini merupakan alat pembelajaran edukatif yang terdiri dari potongan-potongan yang seragam atau acak berupa gambar, jika digabungkan akan menjadi komponen yang saling berkombinasi (Nisem, 2020). *Puzzle* dirancang untuk dapat merangsang kemampuan motorik siswa. *Puzzle* dapat terbuat dari berbagai jenis bahan seperti kayu, kertas, plastik, karet, gabus, dan lain sebagainya (Risnawati et al., 2019). Khomsoh & Gregorius mendefinisikan *Puzzle* sebagai bentuk permainan bentuk mainan berupa sebuah gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar, dengan tujuan dapat mengasah daya pikir anak dan melatih kesabaran. Tidak hanya sebagai permainan, *puzzle* dapat melatih antara kecepatan pikiran dan tangan, sehingga diharapkan *puzzle* dalam bentuk media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Permana & Alfurqan, 2023). Media *puzzle* dapat memberikan rangsangan kepada siswa dengan memunculkan kemauan dalam diri siswa untuk mendorong dirinya sendiri dalam menciptakan suasana belajar yang berbeda dari biasanya, juga dapat memunculkan motivasi untuk mampu dalam memecahkan masalah (Jovita & Andriana, 2022).

Kehadiran media pembelajaran dalam kegiatan belajar menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dakhi (2020) mengungkapkan bahwa, hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa di dalam kelas melalui tes dan tugas, serta melalui pengajuan dan tanggapan secara proaktif terhadap pertanyaan yang membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh seseorang setelah berlangsungnya proses belajar yang tergambar dalam bentuk perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, pemahaman sikap, dan keterampilan peserta didik sehingga lebih baik dari sebelumnya (Ardhiyah & Radia, 2020).

Benjamin S. Bloom (Nabillah & Abadi, 2020) mengemukakan indikator hasil belajar ke dalam 3 ranah yaitu kognitif, afektif, dan Psikomotor. Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut Ekok (Riyanti et al., 2021) terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Faktor pertama yakni, faktor internal berupa faktor yang berasal dari dalam peserta didik seperti kecerdasan, kemampuan berpikir kritis, motivasi, kesehatan, cara belajar, dan kemandirian belajar. Sedangkan faktor kedua yakni, faktor eksternal merupakan faktor yang datang dari luar diri peserta didik, berupa lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, peneliti berupaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Hasil belajar Matematika Siswa Menggunakan Media *Puzzle* berbasis *Small Group Learning* di SDN 5 Tambun”. Adapun rumusan masalah yang dikemukakan yakni bagaimana hasil belajar matematika pada aspek kognitif siswa di SDN 5 Tambun dapat meningkat melalui penggunaan media *puzzle* berbasis *Small Group Learning*?. Tujuan dalam penelitian ini ialah untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada aspek kognitif siswa menggunakan media *puzzle* berbasis *Small Group Learning* di SDN 5 Tambun.

Metode

Jenis penelitian yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif, menggunakan desain penelitian model Kemmis dan Mc. Taggart, sebanyak 2 siklus penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 pada bulan Februari. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 5 Tambun berjumlah 10 siswa, terdiri dari 6 putra dan 7 putri. Objek penelitian adalah meningkatkan hasil belajar matematika dan kemampuan kognitif siswa pada materi pecahan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis, observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data melalui rumus perhitungan penilaian individu siswa ($N=R/B \times 100$), nilai rata-rata kelas ($(\sum x)/N$), dan presentase ketuntasan hasil belajar klasikal ($KB = NS/N \times 100\%$).

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menggunakan media *puzzle* berbasis *Small Group Learning* sebagai usaha meningkatkan kemampuan kognitif siswa, diperoleh dari tindakan penelitian di SDN 5 Tambun yang diterapkan di kelas IV pada materi pecahan. Pada pelaksanaan tindakan dalam proses pembelajaran, penelitian menggunakan dua tahapan siklus. Peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari keberhasilan perbaikan pembelajaran disiklus II pada tahap akhir penelitian yang dilakukan pada hari Rabu, 28 Februari 2024.

Sebelum melaksanakan tindakan berdasarkan siklus, peneliti terlebih dahulu melaksanakan *Pre-Test* sebagai bentuk perolehan data awal terkait pemahaman siswa pada materi pecahan, dengan tujuan pembelajaran yakni, siswa dapat membandingkan dan mengurutkan nilai pecahan dengan pembilang satu atau lebih, serta dapat membandingkan dan mengurutkan nilai pecahan dengan penyebut sama. Berdasarkan pelaksanaan *pre-test* tersebut maka diperoleh hasil penilaian terhadap pemahaman siswa sebesar 20% dengan nilai rata-rata 31,5.

1. Siklus I (Satu)

Proses pembelajaran dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan, alokasi waktu disetiap pertemuan yakni dua x 35 menit (dua jam pelajaran). Pelaksanaan pertemuan pertama pada hari Sabtu, 17 Februari 2024 dengan materi membandingkan besaran nilai pecahan dengan pembilang satu atau lebih. pada hari Senin, 19 Februari 2024 dilaksanakan pertemuan kedua dengan materi mengurutkan besaran nilai pecahan dengan pembilang satu atau lebih. Pertemuan ketiga dilakukan pada hari Selasa, 20 Februari 2024.

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan aktivitas guru pada tindakan penelitian berupa proses pembelajaran matematika, pada materi pecahan menggunakan media *puzzle* berbasis *Small Group Learning* di kelas IV, diamati langsung oleh observer yakni walikelas IV SDN 5 Tambun.

Adapun keterangan dari skor penilaian yang diberikan, yakni skor satu (kurang), skor dua (Cukup), skor tiga (Baik), dan skor 4 (Baik Sekali). Berdasarkan hasil penilaian aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru mitra, mencapai hasil dengan rata-rata 3,7 pada pertemuan pertama, 3,8 pada pertemuan kedua dan ketiga. Hasil penilaian tersebut menyatakan bahwa, aktivitas belajar yang dilakukan oleh peneliti terlaksana dengan baik cenderung baik sekali.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran

Berdasarkan hasil pengamatan, berikut ini rata-rata penilaian aktivitas belajar siswa di setiap pertemuan berdasarkan aktivitas yang diamati:

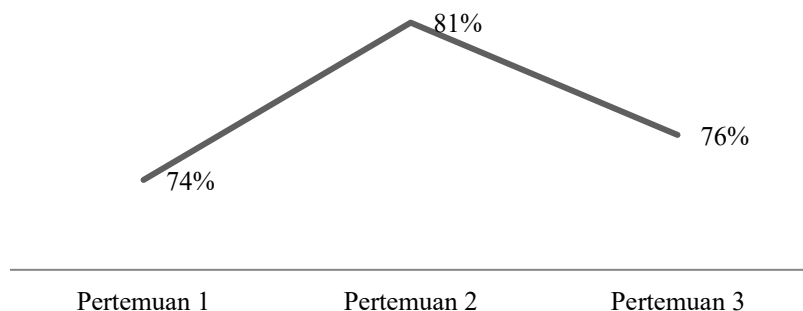
Tabel 1. Hasil penilaian aktivitas siswa yang diamati disetiap pertemuan siklus I

No	Aktivitas yang diamati	Prt I	Prt II	Prt III	Jumlah	Rata-rata
1.	Keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran berbasis <i>Small Group Learning</i>	3	3	3,4	9,4	3,1
2.	Tekun dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru	2,7	2,6	3,4	8,7	2,9
3.	Kerjasama kelompok	3	2,6	2,6	8,2	2,7
4.	Keterlibatan dalam menggunakan media <i>puzzle</i>	2,6	3	3	8,6	2,8
Jumlah		11,3	11,2	12,4		
Rata-rata		2,8	2,8	3,1		
Presentase keaktifan		74%	81%	76%		

Adapun keterangan skor penilai terhadap aktivitas belajar siswa sebagaimana skor terhadap penilaian aktivitas guru, yakni skor nilai satu hingga empat. Berdasarkan data yang tercantum pada tabel diatas, terlihat hasil penilaian terhadap aktivitas siswa. nilai rata-rata aktivitas siswa pertemuan pertama mencapai 2,8 begitupun pertemuan kedua, sedangkan nilai rata-rata di pertemuan ketiga meningkat menjadi 3,1, diartikan terjadi angka peningkatan pada kegiatan pembelajaran dari pertemuan kedua ke pertemuan ketiga, yakni sebesar 0,3. Hasil penilaian tersebut menyatakan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan belajar, terlaksana dengan baik pada pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga.

Berikut ini akan disajikan data presentase aktivitas belajar siswa dalam bentuk grafik, sebagaimana hasil pengamatan yang dilakukan pada proses pembelajaran di siklus I.

Aktivitas Siswa Siklus I



Gambar 1. Grafik presentase aktivitas belajar siswa siklus i

Berdasarkan grafik presentase aktivitas belajar siswa, terlihat pada pertemuan pertama angka presentase menunjukkan 74% aktivitas belajar siswa, pada pertemuan kedua presentase aktifitas meningkat menjadi 81%. Sedangkan pada pertemuan ketiga terjadi penurunan aktivitas belajar siswa dari pertemuan kedua, dengan menunjukkan angka presentase 76%. Hal demikian menunjukkan bahwa, pada pelaksanaan aktivitas belajar dipertemuan ketiga mengalami kekurangan sehingga aktivitas belajar siswa menurun dari pertemuan sebelumnya.

3) Hasil Belajar Siswa Siklus I

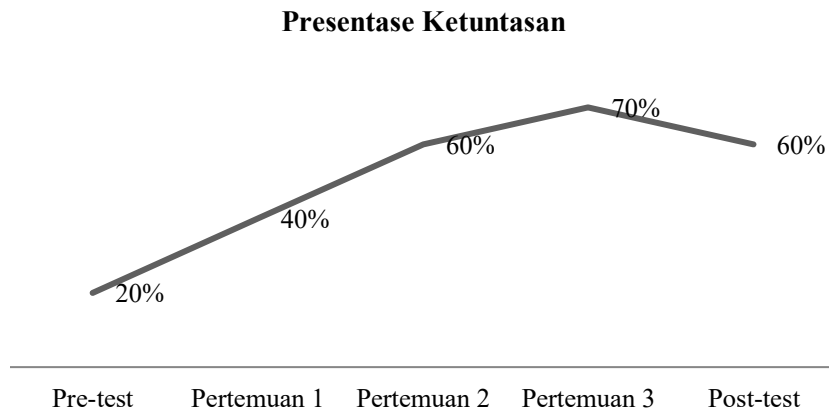
Sebelum dilaksanakan siklus penelitian, peneliti melakukan *pre-test* terlebih dahulu dengan presentase ketuntasan siswa dalam memahami materi pecahan sebesar 20% . Pada siklus ini dilakukan 3 kali pertemuan, disetiap akhir pertemuan peneliti melakukan evaluasi terhadap pengetahuan siswa dengan memberikan soal sesuai tujuan belajar yang diinginkan. Diakhir siklus, peneliti melakukan *post-test* demi mengetahui hasil belajar siswa pada siklus I. Adapun data dari hasil belajar siswa kelas IV pada materi pecahan siklus I, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil belajar matematika siswa siklus I

No.	Komponen Analisis	Pre-test	Siklus I			
			1	2	3	Post-test
1.	Rata-rata	31,5	71	75	70	78
2.	Nilai Tertinggi	96	100	100	100	100
3.	Nilai Terendah	8	42	31	29	48
4.	Jumlah Tuntas	2	4	6	7	6
5.	Jumlah Tidak Tuntas	8	6	4	3	4
6.	Tingkat Ketuntasan	20%	40%	60%	70%	60%

Berdasarkan data penilaian kemampuan kognitif siswa, melalui perolehan pelaksanaan tindakan siklus I, terlihat adanya peningkatan presentase ketuntasan pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, tingkat ketuntasan mencapai 40%, kemudian terjadi peningkatan sebanyak 20%, sehingga mencapai presentase ketuntasan 60% pada pertemuan kedua. Hasil belajar pada pertemuan ketiga mencapai 70%, sehingga terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa dari pertemuan kedua ke pertemuan ketiga sebesar 10%.

Berikut ini sajian data terkait peningkatan presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I dalam bentuk grafik.



Gambar 2. Grafik presentase ketuntasan hasil belajar siswa siklus I

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* siklus I, terjadi peningkatan presentase ketuntasan belajar dari *pre-test* 20% meningkat pada *post-test* dengan presentase ketuntasan 60%. Data pada grafik 4.2 menunjukkan terjadinya peningkatan ketuntasan siswa pada setiap pertemuan siklus I. Hal demikian mengungkapkan, keberhasilan peningkatan kemampuan kognitif sebagian besar siswa setelah dilakukannya tindakan perbaikan pembelajaran, dengan presentase peningkatan yang cukup baik, sebesar 40%. Data kemampuan kognitif siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 3. Nilai hasil belajar siswa siklus I

No.	Kategori	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Ket	
					Tuntas	Tdk tuntas
1.	Sangat Baik	86-100	4	40%	60%	
2.	Baik	71-85	2	20%		
3.	Sedang	56-70	2	20%		40%
4.	Kurang	≤55	2	20%		

Sebagaimana data yang tersaji pada tabel diatas, menunjukkan presentase hasil belajar siswa pada kategori sangat baik mencapai 40% dan pada kategori baik mencapai 20%. Hal tersebut menandakan bahwa tingkat presentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada tindakan perbaikan di siklus I sebesar 60%. Sedangkan, terlihat angka presentase hasil belajar siswa 20% pada kategori sedang dan 20% pada kategori kurang. Hal demikian menunjukkan 40% siswa belum mencapai ketuntasan hasil belajar.

2. Siklus II (Kedua)

Disebabkan terdapat kekurangan dalam hasil penilaian terhadap kemampuan kognitif siswa kelas IV, materi pecahan pada pelaksanaan tindakan siklus I, sehingga diperlukan perbaikan dengan melanjutkan tindakan pada siklus II. Siklus dilaksanakan pada minggu ketiga, dengan tiga kali pertemuan. Pelaksanaan pertemuan pertama pada

hari Sabtu, 24 Februari 2024 dengan materi membandingkan besaran nilai pecahan dengan pembilang satu atau lebih. pada hari Senin, 26 Februari 2024 dilaksanakan pertemuan kedua dengan materi mengurutkan besaran nilai pecahan dengan pembilang satu atau lebih. Pertemuan ketiga dilakukan pada hari Selasa, 27 Februari 2024.

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pelaksanaan Tindakan

Perolehan data dari hasil pengamatan aktivitas guru terlihat bahwa, pertemuan pertama siklus kedua mencapai nilai rata-rata 3,8, pertemuan kedua rata-rata penilaian mencapai angka 3,9, dan pada pertemuan tiga rata-rata penilaian mencapai 3,8 Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan penelitian dalam bentuk kegiatan pembelajaran siklus kedua, dengan tujuan meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan menggunakan media *puzzle* berbasis *small group learning*, terlaksana dengan sangat baik. 2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam kegiatan Pembelajaran

Penilaian siswa terhadap aktivitas kegiatan pembelajaran matematika menggunakan media *puzzle* berbasis *Small Group Learning*, pada tindakan pelaksanaan siklus II tercantum dalam tabel observasi pengamatan. Penilaian tersebut dapat dilihat pada Lampiran 6 halaman 154.

Hasil pengamatan aktivitas siswa secara keseluruhan, dalam bentuk nilai rata-rata pada setiap indikator pengamatan aktivitas disetiap pertemuan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

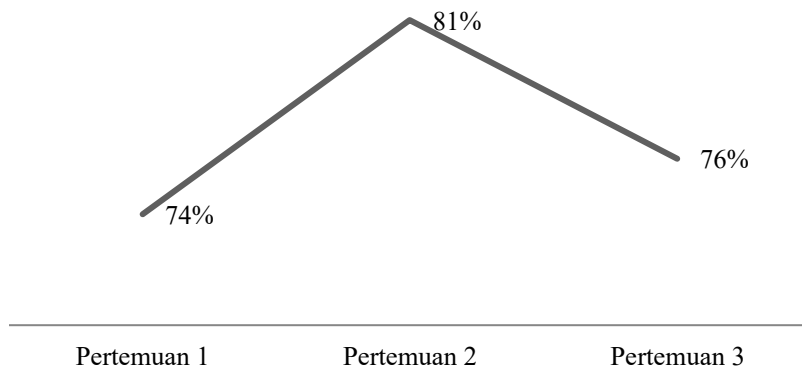
Tabel 4. Hasil penilaian aktivitas siswa yang diamati disetiap pertemuan siklus II

No.	Aktivitas yang diamati	Prt I	Prt II	PrtIII	Jumlah	Rata-rata
1.	Keterlibatan dalam mengikuti proses pembelajaran berbasis <i>Small Group Learning</i>	2,9	3,5	3,3	9,7	3,2
2.	Tekunan dalam penyelesaian tugas yang diberikan guru	2,9	3	3,5	9,4	3,1
3.	Kerjasama kelompok	3	3,4	3,5	9,9	3,3
4.	Keterlibatan dalam menggunakan media <i>puzzle</i>	3	3	3	9	3
Jumlah		11,8	12,9	13,3		
Rata-rata		2,9	3,2	3,3		
Presentase Keaktifan		74%	81%	76%		

Sebagaimana data pada tabel 4.4, terlihat perolehan rata-rata penilaian aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran. hasil penilaian pertemuan pertama siklus II mencapai nilai rata-rata 2,9, pada pertemuan kedua nilai rata-rata mencapai 3,2 dan pada pertemuan ketiga rata-rata nilai mencapai 3,3. Sehingga nilai rata-rata siswa pada aktivitas belajar menggunakan media *puzzle* berbasis *Small Group Learning* terlihat mengalami peningkatan disetiap pertemuan. Hal demikian menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran terlaksana dengan baik.

Berikut ini akan disajikan data presentase aktivitas belajar siswa dalam bentuk grafik, sebagaimana hasil pengamatan yang dilakukan pada proses pembelajaran di siklus II.

Aktivitas Siswa Siklus I



Gambar 3. Grafik Presentase Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Berdasarkan grafik presentase aktivitas belajar siswa, terlihat pada pertemuan pertama angka presentase menunjukkan 74% aktivitas belajar siswa, pada pertemuan kedua presentase aktifitas meningkat menjadi 81%. Sedangkan pada pertemuan ketiga terjadi penurunan aktivitas belajar siswa dari pertemuan kedua, dengan menunjukkan angka presentase 76%. Pada penilaian pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas belajar siswa di siklus II ini memperoleh penilaian yang sama dengan penilaian yang dilakukan di siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa presentase aktivitas belajar siswa tidak mengalami perubahan disetiap siklus tindakan perbaikan.

3) Hasil Belajar Siswa Siklus II (Kedua)

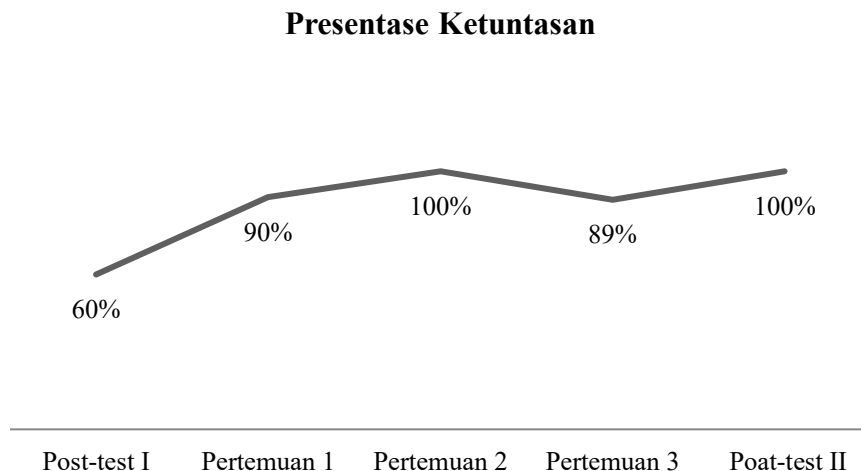
Perolehan hasil belajar siswa berdasarkan penilaian tingkat kemampuan kognitif terhadap materi pecahan. Berdasarkan hasil tes evaluasi belajar, pada pelaksanaan tindakan siklus II di kelas IV dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil belajar matematika siswa siklus II

No.	Komponen Analisis	Post-test I	Siklus II			
			1	2	3	Post-test
1.	Nilai Rata-rata	78	82	96	85	88
2.	Nilai Tertinggi	100	100	100	100	100
3.	Nilai Terendah	48	58	80	59	71
4.	Jumlah Tuntas	6	9	10	8	10
5.	Jumlah Tidak Tuntas	4	1	0	1	0
6.	Tingkat Ketuntasan	60%	90%	100%	89%	100%

Sebagaimana data penilain siswa disetiap pertemuan siklus II pada tabel diatas, terlihat presentase ketuntasan pada pertemuan pertama sebesar 90% dengan nilai rata-rata 82, menunjukkan adanya peningkatan dari hasil belajar siklus I sebesar 60% dengan nilai rata-rata 78. Ketuntasan belajar siswa kembali meningkat sebanyak 10% pada pertemuan kedua, sehingga menunjukkan angka presentase sebesar 100% dengan nilai rata-rata 86. Hal tersebut menunjukkan bahwa pada pertemuan kedua, seluruh siswa tuntas dalam penilaian individu. Terlihat pula, penurunan ketuntasan siswa yang terjadi pada pertemuan ketiga sebanyak 2% dengan angka presentase ketuntasan 89% dengan nilai rata-rata 85.

Berikut akan disajikan data terkait peningkatan presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II dalam bentuk grafik pada gambar.



Gambar 4. Grafik presentase ketuntasan belajar siswa siklus II

Adanya nilai yang diperoleh melalui evaluasi disetiap pertemuan, dan pengerjaan *post-test* dalam kegiatan belajar pada tindakan siklus II oleh siswa, terlihat peningkatan presentase ketuntasan belajar pada kemampuan kognitif siswa. Pada *post-test* 1 (siklus I) presentase ketuntasan belajar siswa sebesar 60% dengan nilai rata-rata 78, sedangkan *post-test* 2 (siklus II) menunjukkan ketuntasan belajar siswa pada materi pecahan mencapai angka 100% dengan nilai rata-rata siswa 88. Hal ini menampilkan kemampuan kognitif siswa dari pelaksanaan siklus I ke siklus II, mengalami peningkatan sebesar 40%. Data kemampuan kognitif siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel.

Secara umum kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi pecahan siswa kelas IV SDN 5 Tambun menggunakan media *puzzle*, secara signifikan mengalami kenaikan. Terlihat seluruh siswa yang berjumlah 10 orang tuntas secara keseluruhan.

Tabel 6. Nilai hasil belajar siswa siklus II

No.	Kategori	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Ket	
					Tuntas	Tdk tuntas

1.	Sangat Baik	86-100	6	60%	100%
2.	Baik	71-85	4	40%	
3.	Sedang	56-70	0	0%	0%
4.	Kurang	≤55	0	0%	

Berdasarkan data yang didapatkan melalui tahap pengamatan dan tindakan pelaksanaan kegiatan belajar di siklus II, nampak aktivitas pembelajaran berlangsung dengan sangat baik. Hal itu sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kegiatan belajar yang tercantum pada modul ajar yang telah disiapkan.

Adapun hasil belajar siswa berdasarkan kemampuan kognitifnya telah mengalami peningkatan dengan selisih perbandingan angka presentase mencapai 80%. Terlihat Dari hasil *pre-test* sebelum tindakan siklus I, presentase ketuntasan siswa adalah 20% dengan nilai rata-rata 31,5.

Terjadi peningkatan kemampuan kognitif siswa pada materi pecahan menggunakan media *puzzle* di siklus II sebesar 100% dengan nilai rata-rata 88, hal ini terlihat dari data hasil perolehan nilai melalui *post-test* siklus II.

Berdasarkan perolehan data yang telah diolah pada tahapan ini, peningkatan kemampuan kognitif siswa pada materi pecahan menggunakan media *puzzle* berbasis *Small Group Learning* telah mencapai bahkan melebihi standar ketuntasan yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu 80%. Sedangkan, hasil belajar siswa yang terlihat dari nilai *post-test* di siklus II telah mencapai angka presentase ketuntasan belajar sebesar 100%, hal ini menyatakan seluruh siswa kelas IV SDN 5 Tambun mengalami ketuntasan belajar pada materi pecahan. Berdasarkan pernyataan tersebut, peningkatan hasil belajar berdasarkan kemampuan kognitif siswa, telah memenuhi standar kriteria ketuntasan, sehingga tahap pelaksanaan siklus berhenti pada siklus ke-II.

Berikut ini tabel penyajian data perbandingan kemampuan kognitif siswa yang diperoleh melalui data evaluasi belajar siswa di siklus I dan siklus II.

Tabel 7. Data perbandingan hasil belajar siswa siklus I dan siklus II

Tindakan	Jumlah Siswa	Jumlah Nilai	Nilai Rata-rata	Ketidak Tuntasan			
				Ketuntasan Belajar		jar	
				Jml. Siswa	%	Jml. Siswa	%
Pra-Siklus	10	348	35	2	20	8	80
Siklus I	10	776	78	6	60	4	40
Siklus II	10	877	88	10	100	0	0

PEMBAHASAN

Tindakan penelitian pada siswa kelas IV SDN 5 Tambun terhadap penggunaan media *puzzle* berbasis *small group learning*, sebagai usaha meningkatkan hasil belajar matematika siswa, menghasilkan adanya peningkatan kemampuan kognitif siswa pada materi pecahan. Berikut ini akan diuraikan pembahasan terkait hasil penelitian tersebut.

Keberhasilan proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas didasarkan pada aktivitas pembelajaran yang dilakukan guru dan siswa. Penggunaan media *puzzle*

berbasis *small group learning* dapat mempengaruhi kemampuan siswa memahami materi pecahan, sehingga mampu menghasilkan peningkatan belajar matematika siswa. Sebagaimana Salsabila & Puspitasari (2020), mendeskripsikan keberhasilan belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya berupa kesiapan siswa dalam belajar, interaksi antara sesama, metode yang digunakan dalam pembelajaran, serta alat bantu berupa yang dihadirkan pada saat penyaluran materi.

Adanya media berupa *puzzle* yang dihadirkan dalam menyampaikan konsep pecahan kepada siswa, menampakkan antusias siswa dalam mengikuti aktivitas belajar. Terlihat adanya ketertarikan siswa dalam mempelajari materi pecahan menggunakan media *puzzle* yang telah dirancang. Sebagaimana analisis yang dilakukan oleh A. Amaliyah et al., (2022), media pembelajaran sangat mempengaruhi minat belajar siswa terutama pada pelajaran matematika. Pemanfaatan media bisa menumbuhkan semangat siswa karena terasa lebih menyenangkan, dan membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran.

Aktivitas siswa kelas IV SDN 5 Tambun mengalami peningkatan dan penurunan berdasarkan hasil pengamatan di setiap pertemuan. Hal demikian disebabkan oleh adanya siswa yang terkadang kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Fenomena tersebut terjadi karena adanya kecenderungan sebagian siswa yang tidak terbiasa bekerja sama dalam kelompok, sehingga mempengaruhi presentase keaktifan siswa dalam kegiatan belajarnya. Hal tersebut sesuai dengan Damayanti *et al.* (2021), menyatakan bahwa adanya interaksi antara teman sebaya di dalam pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. Sehingga, hal tersebut dapat mempengaruhi aktifitas belajar siswa dalam kelas. Adanya pembelajaran kelompok akan membantu siswa untuk terbiasa berinteraksi dalam proses penerimaan materi pembelajaran, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Adapun informasi yang diperoleh dari walikelas IV SDN 5 Tambun, berupa pernyataan dari hasil wawancara yang dilakukan setelah pelaksanaan tindakan perbaikan hasil belajar matematika siswa. Pernyataan tersebut menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara kondisi belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran dan kondisi belajar mengajar sebelum digunakannya media pembelajaran. Hal demikian terlihat dari media *puzzle* dapat memperjelas materi yang diajarkan sehingga siswa mudah dalam memahami materi pecahan yang disampaikan.

Selain itu, kehadiran media pembelajaran sangat membantu guru dan menarik perhatian siswa untuk belajar, seperti halnya temuan dari (Dahar & Ehsan, 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran atau alat peraga yang digunakan dalam penyampaian materi pelajaran disesuaikan berdasarkan kebutuhan guru dan siswa, agar dapat menciptakan pembelajaran yang menarik, sehingga memberikan dampak kepada siswa dalam kemampuan memahami materi pembelajaran.

Hadirnya media *puzzle* dalam proses penyampaian materi pecahan, mengundang perhatian siswa untuk belajar. Media *puzzle* berbasis *Small Group Learning* dapat mengembangkan keterampilan berpikir, konsentrasi serta dapat melatih kesabaran siswa berkerja sama teman sebaya. Adapun kendala atau kesulitan saat menggunakan media *puzzle* dalam penyajian materi pecahan kepada siswa yaitu, terkadang pembelajaran terlihat kurang terkendali.

Penggunaan media *puzzle* berbasis *Small Group Learning* dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, serta dapat mengembangkan keaktifan siswa didalam kelas.

Sebagaimana temuan Ramdhania et al.,(2022) yang mengemukakan bahwa, dengan hadirnya media puzzle dalam pembelajaran matematika dapat menjadi upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa berdasarkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada siswa kelas IV SDN 5 Tambun setelah pelaksanaan kegiatan belajar matematika menggunakan media *puzzle* berbasis *Small Group Learning*, menghasilkan pernyataan bahwa siswa merasa senang mempelajari pelajaran matematika pada materi pecahan menggunakan media *puzzle*. Siswa juga dapat memahami materi pecahan menggunakan media *puzzle*, siswa merasa senang dapat belajar secara kelompok bersama teman sebayanya. Adapun sikap yang muncul pada siswa yakni saling membantu dalam penyelesaian tugas kelompok.

Penelitian ini, memfokuskan pengukuran hasil belajar pada kemampuan kognitif siswa. Pengukuran kemampuan kognitif siswa, dilakukan berdasarkan hasil penilaian tes kepada siswa secara tertulis Rosyidi (2020). mengemukakan bahwa salah satu aspek penilaian dalam menentukan hasil belajar ialah berdasarkan kemampuan kognitif siswa. Penilaian kognitif ditujukan untuk mengukur pengetahuan siswa dengan aspek penilaian melalui, penyusunan rencana penilaian, menyusun instrumen penilaian, melaksanakan penilaian dan melaporkan hasil penilaian dalam bentuk skala angka 0-100 dan deskripsi.

Adapun hasil penelitian terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa kelas IV SDN 5 Tambun pada materi pecahan di peroleh melalui pelaksanaan *post-test* yang dilakukan siswa pada dua siklus pelaksanaan tindakan penelitian, yang terdiri dari tiga pertemuan pada tiap siklusnya. Sebelum melaksanakan tindakan tersebut, peneliti melakukan *pre-test* sebagai langkah awal mengetahui kondisi kemampuan kognitif siswa pada materi pecahan. Hasil *pre-test* menunjukkan kemampuan siswa dalam memahami konsep pecahan sangat rendah dengan presentase ketuntasan siswa menunjukkan angka 20% dengan nilai rata-rata 31,5. Angka tersebut masih jauh dari standar kriteria ketuntasan siswa dengan nilai minimal 70.

Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai 70, belum mampu dicapai oleh delapan dari sepuluh orang siswa untuk memenuhi kriteria ketuntasan dalam pelajaran matematika materi pecahan, dengan presentase ketuntasan sebesar 80%. Pernyataan tersebut terlihat dari hasil *pre-test*, sehingga perlu dilakukan perbaikan pembelajaran, melalui tindakan dalam meningkatkan pengetahuan siswa pada materi pecahan menggunakan media *puzzle* berbasis *Small Group Learning*.

Terlihat dari penilaian *post-test* yang terlaksana pada akhir siklus pertama, terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa sebesar 60% dengan rata-rata nilai mencapai 78. Hal tersebut menggambarkan terjadinya peningkatan kemampuan kognitif siswa pada materi pecahan, dari pelaksanaan *pre-test* dengan presentase ketuntasan siswa 20% meningkat sebesar 40% pada pelaksanaan siklus I. Pada siklus ini enam dari sepuluh siswa telah mampu memperoleh nilai dengan keterangan tuntas pada penilaian *post-test* siklus I.

Post-test siklus I menunjukkan bahwa penilaian pemahaman siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Namun, presentase ketuntasan tersebut belum mencapai standar kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan oleh peneliti, sebagai standar keberhasilan tindakan penelitian yang dilakukan yaitu 80% dengan harapan 8 dari 10 orang siswa tuntas dalam penilaian kemampuan kognitif melalui tes. Sehingga pelaksanaan tindakan kembali dilakukan pada siklus kedua.

Post-test pada akhir pelaksanaan siklus II, memperlihatkan adanya peningkatan pemahaman siswa pada materi pecahan dengan presentase ketuntasan 100% dan nilai rata-rata 88, terlihat peningkatan kemampuan kognitif siswa dari pelaksanaan tindakan siklus I ke tindakan siklus II sebanyak 40%. Presentase ketuntasan siswa di siklus II menunjukkan adanya keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada materi pecahan. Sehingga, hasil pelaksanaan perbaikan di siklus II telah melampaui standar kriteria ketuntasan hasil belajar siswa sebagaimana presentase tingkat ketuntasan siswa yang telah ditetapkan oleh peneliti sebesar 80%.

Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan hasil penelitian terdahulu yaitu meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui media papan *puzzle* pecahan pada siswa sekolah dasar, yang dilakukan oleh Izzatun Jannah & Agung Setyawan (2022). Hasil penelitian menyatakan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa dengan pengaplikasian media *puzzle* pada saat menyampaikan materi pecahan.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian tindakan kelas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 5 Tambun pada materi pecahan, dapat meningkat dengan adanya bantuan berupa penggunaan media *puzzle* berbasis *small group learning*, terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa. Hal tersebut terlihat dari perolehan nilai *pre-test* yang menunjukkan 20% ketuntasan siswa, dengan nilai rata-rata 31,5. Peningkatan hasil belajar siswa, terlihat dari hasil *post-test* siklus I menunjukkan 60% pencapaian ketuntasan, dengan perolehan rata-rata 78, sedangkan hasil *post-test* siklus II menunjukkan 100% siswa tuntas, dengan nilai rata-rata 88. Ketuntasan belajar siswa dari siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 40%. Hasil penelitian menyatakan bahwa, kemampuan kognitif siswa pada materi pecahan dapat meningkat melalui penggunaan media *puzzle* berbasis *Small Group Learning*.

Daftar Pustaka

- Amaliyah, A., Faujiah, A. N., Habsah, D., Suhaibah, E., & Zahra, Z. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Matematika Siswa. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 191.
- Ardhiyah, M. A., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media berbasis adobe flash materi pecahan matematika untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 479–485.
- Atmaja, I. M. D. (2020). Filsafat ilmu sebagai pembentuk karakteristik pengembangan media pembelajaran matematika. *Jurnal Santiaji Pendidikan (JSP)*, 10(1).
- Dahar, M. A., & Ehsan, T. (2024). Explore The Impact of Urdu Language Barriers on The Academic Learning of Elementary Students of Gilgit-Baltistan. *Pakistan Research Journal of Social Sciences*, 3(2).
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468.

- Farhana, S., Amaliyah, A., Safitri, A., & Anggraeni, R. (2022). Analisis persiapan guru dalam pembelajaran media manipulatif matematika di sekolah dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(12), 892–896.
- Iriani, T. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Pecahan. *NUSANTARA*, 1(2), 1–10.
- Jovita, S. M., & Andriana, E. (2022). Analisis Penggunaan Media Puzzle Math Pada Materi Pecahan di Kelas 5 SDN Sinaba Kota Serang Kecamatan Kasemen. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1070–1078.
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *JISAMAR (Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research)*, 3(2), 19–25.
- Nabila, N. (2021). Konsep Pembelajaran Matematika SD Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 6(1), 69–79.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa. *Prosiding Sesiomadika*, 2(1c).
- Nisem, N. (2020). Upaya Ppeningkatan Keterampilan Menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media Puzzle. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 2(1).
- Nuha, F. H., & Purwanti, K. Y. (2023). The Effect of Game Based Learning Assisted by Fun Card Puzzle on the Conceptual Understanding of Class 5th Elementary School Students. *International Journal of Scientific Multidisciplinary Research*, 1(5), 527–538.
- Permana, D., & Alfurqan, A. (2023). Analisis Penggunaan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *An-Nuha*, 3(1), 40–52.
- Prastika Damayanti, A., Yuliejantiningasih, Y., & Maulia, D. (2021). Interaksi Sosial Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 163–167.
- Pujianingtias, E. N., Saputra, H. J., & Muhajir, M. (2019). Pengembangan Media Majamat pada Materi Pecahan Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 257–263.
- Ramdhania, N. R., Wulan, S., & Kusuma, A. P. (2022). Efforts to Improve Mathematics Learning Outcomes in Flat Shape Materials through Puzzle Media. *Proceeding of International Conference on Education*, 80–85. <https://doi.org/10.37640/ice.01.384>
- Risnawati, R., Wibowo, A., & Bahar, B. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Dakon Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi SD di Kabupaten Gowa. *Pepatudzu: Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan*, 15(2), 118–126.
- Rosyidi, D. (2020). Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari'ah-Islamiah*, 27(1), 1–13. <https://doi.org/10.52166/tasyri.v27i1.79>
- Salsabila, A., & Puspitasari. (2020). Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *Pandawa: Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(2), 278–288.

<https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>

- Setyawan, A. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Papan Puzzle Pecahan Pada Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(3), 165–172.
- Simamora, R. E., & Saragih, S. (2019). Improving Students' Mathematical Problem Solving Ability and Self-Efficacy through Guided Discovery Learning in Local Culture Context. *International Electronic Journal of Mathematics Education*, 14(1), 61–72.
- Soleha, A., Amir, S. P., Musa, I. M., Maharani, R. N., & Yuniati, L. (2022). Gambaran Pembelajaran Kelompok Kecil (Small Group Learning) Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 di Fakultas Kedokteran Universitas Muslim Indonesia. *Fakumi Medical Journal: Jurnal Mahasiswa Kedokteran*, 2(11), 769–779.
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (Vol. 1)*. UMMPress.
- Yessi, M. (2021). Pedagogical Content Knowledge (Pck) dalam pemilihan media pembelajaran yang relevan. *Seminar Nasional Kimia Dan Pendidikan Kimia (SN-KPK)*, 12, 176–190.