



## **PENGGUNAAN PUZZLE GEOMETRI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN BANGUN DATAR PESERTA DIDIK KELAS III SDN 124398**

**JOE REINATA TARIGAN<sup>1</sup>, HELEN SIHOMBING<sup>2</sup>, MARTA NURMIATI MANIHURUK<sup>3</sup>, TRI ANGGI HALOHO<sup>4</sup>, RADODE KRISTIANTO SIMARMATA<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

e-mail : [joetarigan44@gmail.com](mailto:joetarigan44@gmail.com), [sihombinghelen3@gmail.com](mailto:sihombinghelen3@gmail.com), [martanurmiati42@gmail.com](mailto:martanurmiati42@gmail.com),  
[anggihaloho123@gmail.com](mailto:anggihaloho123@gmail.com), [radodesimarmata@gmail.com](mailto:radodesimarmata@gmail.com).

### **INFO ARTIKEL**

#### **Riwayat Artikel :**

Diterima: 01-07-2025

Disetujui: 15-07-2025

#### **Kata Kunci :**

*Puzzle*; Geometri; Kuesioner;  
Dokumentasi.

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep bangun datar pada siswa kelas III SDN 124398 melalui penggunaan media puzzle geometri. Penelitian menggunakan metode tindakan kelas, dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, angket, kuesioner, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle geometri mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan konsentrasi, serta melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Melalui pendekatan ini, sebagian besar siswa mengalami peningkatan kemampuan kognitif yang signifikan, khususnya dalam mengenali dan memahami ciri-ciri bangun datar. Media puzzle geometri terbukti efektif dan menyenangkan untuk memperkenalkan konsep dasar geometri, sehingga direkomendasikan sebagai alat bantu pembelajaran di kelas rendah sekolah dasar.

### **ARTICLE INFO**

#### **Article History :**

Received : 01-07-2025

Accepted : 15-07-2025

#### **Keywords:**

*Puzzle*; Geometry; Questionare;  
Documentation.

### **ABSTRACT**

*This study aims to improve the understanding of the concept of flat shapes in grade III students of SDN 124398 through the use of geometry puzzle media. The research used a class action method, with data collection techniques in the form of observation, questionnaires, questionnaires, and documentation. The results showed that the use of geometry puzzle media was able to attract the attention of students, improve concentration, and involve students actively in learning. Through this approach, most students experienced a significant increase in cognitive abilities, especially in recognizing and understanding the characteristics of flat shapes. Geometry puzzle media proved to be effective and fun to introduce the basic concepts of geometry, so recommended as a learning tool in low grade elementary school.*



## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting bagi penyiapan anak-anak untuk menghadapi kehidupannya di masa mendatang. bahkan gejala proses pendidikan ini sudah ada sejak manusia ada, meskipun proses pelaksanaannya masih sangat sederhana. Namun hal ini merupakan fenomena bahwa proses pendidikan sejak dahulu kala sudah ada, karena begitu sederhananya proses pendidikan pada jaman dahulu kala itu maka dirasa orang tidak menyadari bahwa apa yang dilakukan itu adalah proses pendidikan. Menurut Dedi Supriadi (1999) mengungkapkan bahwa pendidikan adalah salah satu fungsi yang harus dapat dilakukan dengan sebaik-baiknya oleh keluarga dan masyarakat secara terpadu dengan berbagai institusi yang memang diadakan dengan sengaja untuk mengembangkan fungsi pendidikan. Di dunia Pendidikan terdapat beberapa mata pelajaran yang diajarkan oleh pendidik kepada peserta didik. Mata pelajaran tersebut ialah matematika, bahasa Indonesia bahasa Inggris, Pendidikan kewarganegaraan, ilmu pendidikan alam, ilmu pendidikan sosial dan mata pelajaran lainnya. Pada penelitian kali ini berfokus kepada mata pelajaran matematika. Dari segi bahasa, istilah *mathematics* (Inggris), *mathematik* (Jerman), *mathematique* (Perancis), *matematico* (Italia), *matematically* (Rusia), atau *mathematick/wiskunde* (Belanda) berasal dari perkataan latin *mathematica*, yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike*, yang berarti relating to learning yang memiliki akar kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu dan berhubungan erat dengan sebuah kata lain yang serupa, yaitu *mathanein* yang mengandung arti belajar atau berfikir (Erman Suherman dkk, 2003: 15) untuk mempermudah kita kamus besar bahasa Indonesia, mengartikan matematika sebagai ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan, dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah bilangan. Bangun datar ialah salah satu materi dalam mata pelajaran matematika yang dimana bangun datar ialah suatu bangun yang hanya memiliki panjang dan lebar. Bangun datar memiliki jenis-jenis yaitu : persegi, persegi Panjang, segitiga, trapesium, jajar genjang, lingkaran, layang layang, belah ketupat. Dalam menyampaikan materi pembelajaran, pendidik menggunakan media pembelajaran yang menarik yang bertujuan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Materi ajar yang peneliti gunakan dalam melakukan penelitian ialah media puzzle geometri. Media puzzle geometri adalah sebuah media pembelajaran yang berupa alat permainan yang terdiri dari kepingan bangun datar yang akan disusun peserta didik pada sebuah papan khusus. menurut (Amanda, 2018) mengemukakan Puzzle Geometri merupakan puzzle yang kepingan-kepingan tersebut berbentuk geometri (persegi, persegi panjang, lingkaran dan segitiga), yang terbuat dari kardus bekas, kertas karton, atau styrofoam dan dibuat semenarik mungkin untuk menarik minat belajar anak. Dalam melakukan penelitian kepada SDN 124398 peneliti menggunakan media puzzle geometri dapat menarik perhatian anak-anak SDN 124398 dalam proses pembelajaran dan melatih konsentrasi anak dalam pembelajaran karena saat peneliti menggunakan media tersebut anak antusias dalam pembelajaran karena mereka terlibat langsung dalam pembelajaran seperti anak diajak untuk mencoba menggunakan media tersebut. Alasan peneliti menggunakan media t puzzle geometry adalah karena menurut peneliti, media puzzle geometri memiliki ciri khas tersendiri yang dapat menarik peserta didik dalam melakukan pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Peneliti menggunakan media tersebut bertujuan dapat membantu kesulitan peserta didik seperti peserta didik hanya memahami bentuk bangun datar tetapi mereka tidak memahami ciri-ciri bangun datar dan rumus bangun datar, dengan adanya media ini pendidik menjelaskan ciri-ciri bangun datar dengan bantuan media sehingga peserta didik dapat memahami ciri-ciri bangun datar. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian dengan menggunakan media puzzle geometri dalam penelitian karena dapat membantu siswa memahami materi pelajaran, membuat situasi pembelajaran menarik dan interaktif.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah penelitian tindak kelas yang dimana penelitian ini dilakukan di dalam kelas yang bertujuan untuk mengetahui apa yang menjadi hambatan atau kelemahan dalam pembelajaran di kelas sehingga peneliti dapat menerapkan media atau metode yang



relevan dan interaktif untuk menarik perhatian dan menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti ialah dengan melakukan observasi langsung ke sekolah agar dapat melihat secara langsung masalah yang ada didalam kelas , selanjutnya peneliti menggunakan angket dan kuesioner untuk mengumpulkan data setelah pelaksanaan kegiatan kepada siswa. Peneliti juga mengambil dokumentasi berupa gambar kegiatan pembelajaran yang bertujuan sebagai bukti pelaksanaan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 124398 dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap bangun datar dengan menggunakan media geometri puzzle, khususnya di jenjang kelas rendah. Penelitian ini dirancang untuk menciptakan permasalahan geometris yang dapat menguji pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar geometri. Pada pelaksanaannya, peneliti melakukan berbagai kegiatan pendukung seperti penyusunan lembar evaluasi belajar siswa, pengaturan ruang kelas yang kondusif, serta integrasi media pembelajaran berupa alat permainan edukatif. Penggunaan media geometri puzzle pada awal, pertengahan, dan akhir pembelajaran terbukti membantu siswa dalam memperkuat pemahaman geometris mereka. Namun, peneliti juga mencatat beberapa kendala, seperti ketidaksabaran siswa saat menunggu giliran bermain serta kesulitan guru dalam mempertahankan fokus siswa ketika menggunakan media pembelajaran lain seperti lagu atau gerakan. Untuk menilai efektivitas media puzzle, dilakukan evaluasi melalui kegiatan tanya jawab dan meminta siswa untuk menceritakan kembali isi pelajaran yang telah diterima. Menurut Shobirin (2008, jenis jenis bangun datar yang dikenal peserta didik dikelas rendah:

1) Segitiga

Segitiga adalah sebuah bangun bidang datar yang dibentuk dengan cara menghubungkan tiga buah titik yang tidak segaris. Di bawah ini adalah gambar dari bentuk segitiga :

2) Lingkaran

Lingkaran adalah kurva tertutup sederhana dimana titik-titik pada kurva itu bejarak sama terhadap sebuah titik (pusat lingkaran).

3) Segi empat

Segi empat adalah sebuah bangun datar yang dibentuk dengan cara menghubungkan empat buah titik yang tidak segaris. Macam-macam segi empat:

a) Persegi empat adalah segi empat yang keempat sudutnya siku-siku dan sama panjang. Berikut adalah gambar persegi

b) Persegi panjang adalah segi empat yang keempat sudut siku-siku dan sisi-sisi yang berhadapan saling sejajar dan sama panjang.



Dalam pandangan (Kurniasih, 2020), pengenalan konsep geometri sejak usia dini merupakan langkah penting dalam membangun dasar berpikir logis dan matematis anak. Geometri tidak hanya berguna dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga menjadi pondasi penting untuk memahami konsep-konsep matematika lainnya seperti pengukuran, pola, dan hubungan ruang. Peserta didik sangat responsif terhadap pembelajaran yang melibatkan benda konkret dan interaksi langsung, sehingga pendekatan pembelajaran geometri sebaiknya dikaitkan dengan situasi nyata di sekitar mereka. Dengan cara ini, Peserta didik tidak hanya belajar mengenali bentuk, tetapi juga memahami fungsi dan peran bentuk tersebut dalam kehidupan. Selain itu, proses belajar geometri dapat memberikan kesenangan tersendiri bagi peserta didik karena melibatkan permainan, eksplorasi, dan kegiatan fisik. Hal ini sejalan dengan prinsip bahwa anak belajar paling efektif ketika mereka aktif terlibat dan menemukan sendiri makna dari apa yang mereka pelajari. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam merancang pembelajaran yang kontekstual dan bermakna dengan menggunakan



berbagai media konkret seperti balok, puzzle, benda di sekitar, dan gambar. Pertumbuhan dan perkembangan anak bersifat bertahap dan terus-menerus, sehingga pengenalan geometri sejak dini diharapkan akan memberi pengaruh positif dalam tahapan belajar mereka ke depan, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Berdasarkan pendapat Sa'ida (2021), manfaat pengenalan geometri bagi anak meliputi kemampuan untuk mengenali bentuk dasar seperti lingkaran, segitiga, persegi, dan persegi Panjang. Peserta didik juga akan mampu membedakan bentuk-bentuk tersebut, mengelompokkan benda berdasarkan ukuran dan bentuknya, serta memahami konsep ruang dan ukuran secara sederhana. Dengan demikian, pengenalan geometri sejak usia dini bukan hanya mengenalkan bentuk, tetapi juga melatih kemampuan berpikir, membandingkan, mengklasifikasikan, dan memahami lingkungan sekitar.

Langkah-Langkah Penggunaan Media Puzzle Geometry

- a. Guru menjelaskan materi tentang jenis-jenis geometry dikelas
- b. Guru menerangkan materi dengan bantuan media puzzle geometry didepan kelas
- c. Setelah menjelaskan materi, guru memberikan arahan tentang penggunaan media puzzle geometry yang telah disediakan
- d. Guru mengajak peserta didik dalam penggunaan media puzzle geometry
- e. Peserta didik terlibat langsung dalam menyusun puzzle geometry
- f. Peserta didik menyusun potongan-potongan media puzzle geometry sesuai dengan bangun datar yang telah di buat.
- g. Selanjutnya guru menantang peserta didik untuk melakukannya lebih cepat, supaya melatih ingatan dan konsentrasi peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media geometri puzzle memberikan dampak positif terhadap perkembangan kemampuan kognitif siswa SD Negeri 124398. Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dan tergolong dalam kategori berkembang sesuai harapan atau berkembang sangat baik . Jika paling sedikit 75% siswa telah menunjukkan kemampuan kognitif dalam kategori berkembang sesuai harapan maka penerapan media tersebut dianggap berhasil.

Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran berbasis permainan puzzle sangat direkomendasikan bagi



guru SD, terutama untuk kelas awal, karena tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam mengembangkan potensi berpikir anak. Sesuai dengan pendapat yang disampaikan oleh Permata dan Pinus (2020), penggunaan media permainan puzzle terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif anak, terutama dalam hal memecahkan masalah, melatih logika, kesabaran, penalaran, serta konsentrasi. Puzzle dapat menjadi media belajar yang menghibur sekaligus bermanfaat bagi perkembangan otak anak. Dengan demikian, media geometri puzzle sangat layak dijadikan alat bantu belajar dalam mengenalkan konsep dasar geometri secara

menyenangkan dan bermakna di SD Negeri 124398.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini, yang dilakukan di SDN 124398, meneliti efektivitas penggunaan media puzzle geometri dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III tentang bangun datar. Kesimpulannya menunjukkan dampak positif yang signifikan dari penggunaan media ini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), mengumpulkan data melalui observasi langsung, angket, kuesioner, dan dokumentasi. Dampak hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa tentang bangun datar setelah penggunaan media puzzle geometri. Sebagian besar siswa



mencapai kategori "berkembang sesuai harapan" atau "berkembang sangat baik," menunjukkan keberhasilan metode pembelajaran ini. Kriteria keberhasilan terpenuhi karena minimal 75% siswa mencapai kategori "berkembang sesuai harapan". Penggunaan puzzle geometri tidak hanya meningkatkan pemahaman tentang bangun datar secara spesifik, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan kemampuan kognitif siswa secara umum. Kemampuan memecahkan masalah, logika, kesabaran, penalaran, dan konsentrasi terlatih melalui interaksi langsung dengan media pembelajaran ini. Meskipun hasilnya positif, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa kendala, yaitu: Beberapa siswa menunjukkan ketidaksabaran saat menunggu giliran menggunakan puzzle. Hal ini memerlukan strategi manajemen kelas yang lebih baik untuk memastikan semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama. Menjaga fokus siswa tetap terjaga selama pembelajaran, terutama saat menggunakan metode atau media lain seperti lagu atau gerakan, merupakan tantangan tersendiri. Peneliti menyarankan agar guru memperhatikan strategi pengelolaan kelas dan variasi metode pembelajaran untuk mengatasi hal ini.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat, rahmat dan karunia serta mujizat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal ini. Dengan selesainya jurnal ini, bukanlah menjadi sebuah akhir, melainkan suatu awal yang baru untuk memulai petualangan hidup yang baru. Penulis menyadari betul bahwa ada orang-orang yang berjasa dibalik selesainya jurnal ini. Rasa terimakasih kami sampaikan kepada kepala sekolah, guru-guru, staf dan pegawai SDN 124398 atas diberikannya kesempatan untuk dapat melakukan penelitian di sekolah tersebut.

### **REFERENSI**

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Renika Cipta.
- Dedi Supriadi. *Mengangkat Citra dan Martabat Guru*. Yogyakarta: Adicita karya Nusa. 1999
- Erman Suherman, dkk. (2003). *Strategi pembelajaran matematika kontemporer*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Amanda. (2018). Pengaruh Bermain Puzzle Geometri terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun di PAUD Al-Hidayah. *Instructional Development Journal (IDJ)*, 1(1), 15–21. <https://doi.org/http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/IDJ>.
- Shobirin R. (2008) *Cara Mudah Belajar Basic English Grammar*. Jakarta: PT. Tangga Pustaka.
- Kurniasih, I. (2020). *Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Surabaya: CV. Pena Persada.
- Sa'ida, N. (2021). Pemahaman Konsep Geometri Paud pada Pembelajaran Berbasis STEAM. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 8(1).