

**PENGGUNAAN PUZZLE BANGUN DATAR UNTUK
 MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS III UPTD SD
 NEGERI 122401 JALAN MERPATI UJUNG PEMATANGSIANTAR**

**REYZA TIAVAN SIHOMBING¹, DEA STEVANI PURBA², MINDORIA MUNTE³,
 RORENTA DESFRINAYA SIMBOLON⁴, THERESIA ELISABET SIBURIAN⁵,
 RADODE KRISTIANTO SIMARMATA⁶**

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

email: sihombingreyza319@gmail.com¹ stevanipurbadea48@gmail.com² muntemindoria@gmail.com³
rorentasimbolon18@gmail.com⁴ elisabethsiburian65@gmail.com⁵

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Riwayat Artikel : Diterima: 15-07-2025 Disetujui: 30-07-2025</p> <hr/> <p>Kata Kunci : Bangun Datar; Media <i>Puzzle</i>; Meningkatkan Pembelajaran</p>	<p>Puzzle pada tingkat sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan secara langsung dengan menggunakan jenis penelitian field research atau survey di lapangan. Subjek penelitian adalah sepuluh anak di sekolah dasar kelas 3. Kelas 3 dengan jumlah 10 siswa. Dilakukan pertanyaan pemantik sebelum adanya kegiatan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang materi bangun datar. Kemudian diberikan refleksi setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran dengan media puzzle pada materi bangun datar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan materi bangun datar. Puzzle sangat bermanfaat untuk pembelajaran apa pun, termasuk matematika, karena mudah dipahami anak-anak.</p>

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Article History : Received : 15-07-2025 Accepted : 30-07-2025</p> <hr/> <p>Keywords: Plane Figures; Puzzles; Improving Learning</p>	<p><i>Puzzles at the elementary school level. This research was conducted directly using field research or a field survey. The subjects were ten third-grade elementary school students. A preliminary question was conducted before the learning activity to determine students' initial abilities in the material on plane figures. Then, a reflection was given after the learning activity using puzzles on the material on plane figures. The results showed that puzzles can improve student learning outcomes in the material on plane figures. Puzzles are very useful for any learning, including mathematics, because they are easy for children to understand.</i></p>

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat menentukan kemajuan suatu bangsa, dan setiap orang di bumi membutuhkannya. Pendidikan merupakan hal penting bagi manusia karena melalui pendidikan orang dapat memperoleh ilmu dan keterampilan serta dapat memupuk kecakapan, mentalitas, dan tingkah laku mereka. Karena pekerjaan pelatihan sangat penting untuk bekerja

pada sifat SDM, berbagai upaya terus dilakukan untuk memahami hakikat sekolah. Bekerja pada dasar pembelajaran adalah tugas instruktur. Mengingat tugas pelatihan yang sangat membingungkan, sekolah di setiap tingkat harus dijalankan sesuai dengan rencana pendidikan yang telah dibuat untuk mencapai tujuan pengajaran publik. Selain itu, pembelajaran harus benar-benar terorganisir dan mencapai tujuan yang ideal sesuai dengan rencana pendidikan. Matematika adalah mata pelajaran wajib bagi siswa baik di tingkat dasar maupun perguruan tinggi. Ini terutama berlaku untuk mata pelajaran matematika pada tingkat pendidikan dasar agar siswa dapat menyelesaikannya di dunia nyata. Proses berpikir, teknologi, dan perilaku dipengaruhi oleh pembelajaran matematika, yang sangat bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari siswa. Bangun datar ditemukan di sekitar kita dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan dasar pemahaman kita tentang bangun ruang dan topologi karena hanya memiliki dua dimensi: panjang dan lebar, tanpa tinggi. Beberapa konsep dasar yang harus dipahami tentang bangun datar adalah sebagai berikut: (a) Sisi: Garis yang membentuk batas bangun datar disebut sisi. Setiap bangun datar memiliki sisi yang menghubungkan titik-titik sudutnya. Misalnya, segitiga memiliki tiga sisi, sementara persegi memiliki empat sisi. (b) Sudut: Sudut adalah hubungan antara dua sisi bangun datar yang diukur dalam derajat. Dua sisi bangun datar biasanya bertemu di suatu titik sudut untuk membentuk sudut. (c) Titik Sudut: Titik di mana dua atau lebih sisi bangun datar bertemu disebut titik sudut. Ini adalah titik di mana sudut terbentuk. (d) Diagonal: Sebuah garis lurus yang menghubungkan dua titik sudut yang tidak bersebelahan dalam bangun datar disebut diagonal. Ini terlihat pada persegi, misalnya. (e) Salah satu konsep penting tentang lingkaran adalah jarak dari pusat lingkaran ke tepinya. Jari-jari mempengaruhi sifat-sifat lingkaran lainnya, seperti diameter dan kelilingnya. Bangun datar biasa adalah segitiga, persegi, persegi panjang, trapesium, layanglayang (belah ketupat), jajaran genjang, lingkaran, bujur sangkar, belah ketupat, segi-n, dan segi banyak sisi. Bentuk bangun datar ini dapat ditemukan di banyak tempat dan objek di sekitar kita. Memahami fitur dan karakteristik masing-masing bangun datar ini sangat penting karena akan membantu kita memahami geometri, merancang, dan menganalisis berbagai bentuk yang ada di dunia nyata. Dalam belajar mengajar, ditemukan bahwa banyak siswa kurang memahami materi yang diajarkan, dan salah satu faktor yang mempengaruhi hal ini adalah penggunaan media yang tidak tepat. Media yang tepat sangat penting untuk proses belajar dan agar siswa dapat memahami materi dengan jelas. Peneliti menggunakan media Puzzle untuk membantu siswa mengenal bangun datar lebih baik dengan menyusun potongan bangun datar yang telah diacak oleh guru. Media puzzle akan membantu siswa melakukan tugas guru seperti mengelompokkan bangun datar, menemukan sisi dan sudut bangun datar, dan menggambar bangun datar. Akibatnya, siswa secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran. Sebenarnya, peneliti kurikulum pendidikan telah melakukan banyak penelitian tentang bagaimana media puzzle dapat meningkatkan pembelajaran bangun datar. Sudah dipelajari oleh banyak orang, seperti Ani Kristian dengan tema Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Melalui Media Puzzle Pada Siswa Kelas III Semester 1 di UPTD Sd Negeri 122401 Jalan Merpati Ujung Pematang Siantar Tahun Pelajaran 2025/2026; Kelompok kami membawa tema Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Melalui Media Puzzle di UPTD Sd Negeri 122401 Jalan Merpati Ujung Pematang Siantar. Penggunaan Media Puzzle Mengidentifikasi Sifat-Sifat Bangun Datar di Sekolah Dasar; Penelitian sebelumnya dengan tema yang hampir sama, Peningkatan Pembelajaran Bangun Datar Melalui Media Puzzle Pada Siswa Sekolah Dasar, ditulis oleh Kelompok kami. Penelitian tahun 2025 melampirkan data terbaru. Literatur review di atas menunjukkan bahwa

meningkatkan hasil belajar pada materi bangun datar dengan menggunakan media Puzzle. Oleh karena itu, kajian lebih mendalam diperlukan.

METODE

Penelitian ini dengan metode deskriptif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam proses dan hasil penggunaan media puzzle bangun datar dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar. Subjek dalam penelitian ini adalah 10 orang siswa kelas III UPTD SD Negeri 122401 Jalan Merpati Ujung, Pematangsiantar, yang sebelumnya menunjukkan kesulitan dalam memahami konsep dasar bangun datar seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lingkaran. Penelitian dilaksanakan dalam satu hari melalui observasi langsung di kelas saat proses pembelajaran berlangsung. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah lembar observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi berupa foto atau video untuk merekam aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam pelaksanaannya, guru terlebih dahulu menjelaskan materi bangun datar secara singkat, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan menyusun puzzle bangun datar secara berkelompok. Peneliti mengamati bagaimana siswa berinteraksi, bekerja sama, serta memahami bentuk dan sifat-sifat bangun datar melalui media tersebut. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan mengelompokkan temuan berdasarkan indikator pemahaman siswa, seperti kemampuan mengenali bentuk bangun datar, menyebutkan nama dan sifatnya, serta ketepatan dalam menyusun puzzle sesuai bentuk yang benar. Hasil dari observasi diharapkan memberikan gambaran tentang efektivitas penggunaan media puzzle dalam membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar secara menyenangkan dan interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri 122401 Jalan Merpati Ujung, Pematangsiantar, Subjek penelitian adalah anak-anak sekolah dasar dari kelas 3 yang terdiri dari 10 orang. Pada tahap perencanaan observasi, peneliti membuat materi untuk "Bangun Datar", menyiapkan alat dan bahan yang sesuai dengan materi, dan membuat pertanyaan. Pada tahap kedua, tindakan harus dilakukan. Penelitian ini dilakukan pada sepuluh siswa yang bersekolah di kelas 3, dengan peneliti bertindak sebagai instruktur tindakan dan peneliti bertindak sebagai pengamat. Tujuan dari tindakan yang dilakukan adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil evaluasi pemberian soal menunjukkan bahwa seluruh siswa sudah memahami materi. Ini menunjukkan bahwa keseluruhan siswa sudah mampu memahami materi dengan baik melalui media yang digunakan guru pada saat menjelaskan materi. Adapun media yang digunakan pada saat menjelaskan materi Bangun Datar ialah, media Puzzle. Pada ini, peneliti menggunakan media puzzle dengan menjelaskan konsep penggunaan bangun datar dengan baik, kemudian mengadakan sesi Menyusun puzzle bangun datar antara kelompok kami dan siswa. Kelompok kami, mengacak potongan bangun datar lalu meminta siswa untuk Menyusun puzzle sesuai dengan bentuk bangun datar di papan tempelan puzzle. Bahan yang dibutuhkan: 1. Kardus; 2. Kertas manila; 3. Kertas origami; Alat yang dibutuhkan: 1. Gunting; 2. Pisau; 3. Lem; 4. Rol; 5. Pulpen; Cara pembuatannya: 1. Pertama, buat potongan persegi empat dari kerdus; kemudian, potong bangun datar sesuai polanya; kemudian, lapiasi potongan bangun datar dengan kertas origami; kemudian kertas manila ditempelkan untuk dibagian depan puzzle. Setelah membuat kelompok kami membuat media puzzle, dan kemudian menyelesaikannya dengan baik. Berikut ini gambar medianya.



Gambar 1. Media puzzle bangun Datar



Gambar 2. Media puzzle bangun Datar

Berdasarkan hasil dari refleksi dapat disimpulkan bahwa puzzle sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran matematika dengan tema bangun datar sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada materi bangun datar. Melalui puzzle, siswa menjadi lebih aktif, tertarik, dan semangat belajar, sehingga hasil belajar matematika mereka pun meningkat khususnya pada materi Bangun datar.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan diskusi, dapat disimpulkan bahwa media puzzle dalam mata pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan materi bangun datar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada diterapkan dengan materi bangun datar meningkat setelah menerapkan media puzzle pada mata pelajaran matematika dengan materi bangun datar, seluruh siswa memperoleh nilai tuntas. Siswa menunjukkan sikap yang senang, aktif, dan mampu berpikir secara kreatif selama proses pembelajaran. Namun, setiap media pembelajaran memiliki faktor pendorong dan penghambat. Puzzle, misalnya, memiliki faktor pendorong karena banyak interaksi antara siswa dan guru serta antara siswa dan guru. Media ini menarik dan unik untuk diterapkan kepada siswa, sehingga mereka bersemangat untuk belajar. Faktor penghambatnya adalah siswa tidak seragam dalam tingkat kelas. Akibatnya, peneliti kesulitan menyesuaikan penyampaian materi karena masing-masing siswa memiliki tingkat pemahaman yang berbeda.

REFERENSI

- Alawiyah, W., Suryana, Y., & Pranata, O. H. (2019). Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Bangun Datar di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/12799>.
- Arikunto, S. 1995. *Dasar – Dasar Research*. Tarsoto: Bandung.
- Atini, N. L. (2018). Penggunaan permainan puzzle pada materi bangun datar di kelas VIISMP Negeri 12 Yogyakarta. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1). <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/math/article/view/83>
- Ahsani, E. L. F., & Ariyanti, M. Y. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD 5 Pasuruhan Lor. *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2). <http://alpen.web.id/index.php/alpen/article/view/151>
- Elan, E., & Ferais, F. (2017). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri.

- Jurnal PAUD Agapedia, 1(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/7168>
- Hidayati, V. O. (2014). Peningkatan pembelajaran bangun datar melalui media puzzle pada siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 3(1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jee/article/view/3658>
- Khotim, N. S. A. (2016). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengidentifikasi Sifat-Sifat Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(3). <https://ejournal.ikhac.ac.id/index.php/nidhomulhaq/article/view/11>
- Kristiani, A. (2021). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Melalui Media Puzzle Pada Siswa Kelas II Semester 2 di SD 4 Getas Pejaten Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Bhakti Pendidikan Indonesia*, 3(3). <https://jurnal.pbgkudus.or.id/index.php/jbpi/article/view/97>
- Ringan, B. A. T. (2012). Meningkatkan Pengenalan Bangun Datar Sederhana Melalui Media Puzzle Bagi Anak Tunagrahita Ringan. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu/article/view/799>
- Rahayu, Y. D. (2021). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Melalui Media Puzzle Pada Siswa Kelas II SDN Teguhan 02 Kecamatan Jiwan Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2018-2019. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan (JIPP)*, 8(1). <https://ejournalkotamadiun.org/index.php/JIP P/article/view/737>
- Rivaldi, A., Ningsih, A. O., Aryani, D., Sari, F., & Aziz, M. I. A. Media Puzzle Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Bangun Datar Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 21 Pekanbaru. https://jurnalpost.com/wpcontent/uploads/2023/06/6D_KEL.9_ARTI_KEL-PENGEMBANGAN-MEDIA-BAHANAJAR-DI-SD.p