



---

## PENERAPAN MEDIA PUZZLE SEBAGAI METODE PEMBELAJARAN ALTERNATIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP BANGUN DATAR SISWA KELAS III SDN 077313 LOLOMOYO

Sudila Laia

SDN 077313 Lolomoyo, Amandraya, Nias Selatan- Indonesia

Email: [sudilalaia585@gmail.com](mailto:sudilalaia585@gmail.com)

---

### **Keywords:**

Puzzle Media,  
Understanding of  
Plane Geometry  
Concepts,  
Alternative Learning  
Method.

**Abstract:** *This research aims to evaluate the effectiveness of using puzzle media as an alternative learning method in enhancing the understanding of plane geometry concepts for third grade students of SDN 077313 Lolomoyo. Through two research cycles, scientific findings indicate a positive contribution to students' understanding of plane geometry concepts. Initial test data from the first cycle showed that prior to the intervention, only 65% of students achieved above-average understanding, while the rest were below average. However, after going through the first cycle, the percentage of students achieving above-average understanding increased to 80%, and this improvement continued in the second cycle to reach 85%. These results are consistent with previous studies supporting the use of puzzle media in enhancing student understanding. Reflection and improvement actions by teachers in the second cycle also proved that the implementation of puzzle media consistently yielded positive effects. Students facing difficulties received more intensive attention, and increased student participation can be observed through documented data. The conclusion of this research reaffirms that puzzle media is an effective learning approach in improving the understanding of plane geometry concepts for third grade students. These findings provide a basis for the development of more innovative and engaging teaching strategies to enhance the quality of education at the elementary school level.*

---

### **Kata kunci:**

Media Puzzle,  
Pemahaman Konsep  
Bangun Datar,  
Metode Pembelajaran  
Alternatif.

**Abstrak:** *Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media puzzle sebagai metode pembelajaran alternatif dalam meningkatkan pemahaman konsep bangun datar siswa kelas 3 SDN 077313 Lolomoyo. Melalui dua siklus penelitian, temuan ilmiah menunjukkan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar. Data hasil tes awal siklus menunjukkan bahwa sebelum intervensi, hanya 65% siswa yang mencapai pemahaman di atas rata-rata, sedangkan sisanya berada di bawah rata-rata pemahaman. Namun, setelah melalui siklus pertama, persentase siswa yang mencapai pemahaman di atas rata-rata meningkat menjadi 80%, dan peningkatan tersebut berlanjut pada siklus kedua menjadi 85%. Hasil ini sejalan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang mendukung penggunaan media puzzle dalam meningkatkan pemahaman siswa. Refleksi dan tindakan perbaikan guru dalam siklus kedua juga membuktikan bahwa implementasi media puzzle memberikan dampak positif yang konsisten. Siswa yang mengalami kesulitan mendapatkan perhatian lebih intensif, dan peningkatan partisipasi siswa dapat terlihat melalui data yang terdokumentasi. Kesimpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa media puzzle adalah pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 3 terhadap konsep bangun datar. Temuan ini memberikan dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik untuk meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.*

---

## PENDAHULUAN

Pembelajaran geometri, khususnya materi bangun datar, merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan dasar di Indonesia (Ahdhianto, 2016; Kusmanto, 2014). Materi ini menjadi dasar penting dalam memahami konsep-konsep geometri yang lebih kompleks di tingkat pendidikan yang lebih tinggi (Fauzi & Setiawan, 2020). Namun, pemahaman yang kuat tentang bangun datar seringkali menjadi tantangan bagi siswa, terutama di

tingkat dasar. Untuk itu, masalah pemahaman tentang bangun datar menjadi perhatian utama dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran.

Materi bangun datar merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran matematika di tingkat dasar hingga menengah (Izzah & Azizah, 2019; Nurhikmayati, 2019). Pemahaman yang kuat tentang konsep-konsep bangun datar menjadi landasan bagi pemahaman materi matematika yang lebih kompleks di tingkat yang lebih tinggi (Andiyana et al., 2018). Namun, sayangnya, materi ini sering menjadi titik rawan dalam pembelajaran, baik di tingkat dasar maupun menengah.

Beberapa penelitian sebelumnya (Dirgantoro, 2019; Fajari, 2020; Waridah & Sukardi, 2019) telah mengungkapkan bahwa konsep-konsep geometri, termasuk bangun datar, seringkali sulit dipahami oleh siswa di tingkat dasar. Pada tahap perkembangan kognitif awal, siswa cenderung menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Selain itu, kurangnya pengalaman visualisasi dan manipulasi bangun datar juga dapat menjadi hambatan dalam pembelajaran (Cesaria et al., 2021; Marasabessy et al., 2021). Metode pembelajaran konvensional yang cenderung kurang interaktif dan menarik juga dapat mengurangi minat dan motivasi siswa dalam belajar (Purwaningsih & Widana, 2017; Wulandari, 2020).

Pada tingkat dasar, khususnya di kelas III SDN 077313 Lolomoyo, materi bangun datar menjadi salah satu bagian penting dari kurikulum. Konsep-konsep seperti persegi, persegi panjang, segitiga, dan lainnya menjadi dasar untuk memahami lebih lanjut tentang luas, keliling, dan konsep-konsep geometri yang lebih kompleks (Unaenah et al., 2020). Namun, pemahaman tentang bangun datar seringkali menjadi masalah bagi siswa di tingkat ini.

Ada beberapa alasan mengapa materi bangun datar sering menjadi masalah. Pertama, konsep-konsep geometri bisa terasa abstrak bagi siswa yang masih dalam tahap perkembangan kognitif awal. Kedua, kurangnya pengalaman visualisasi dan manipulasi bangun datar dapat membuat pemahaman menjadi sulit bagi sebagian siswa. Ketiga, metode pembelajaran yang konvensional seringkali kurang interaktif dan tidak cukup menarik bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, penting untuk mencari alternatif solusi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar. Salah satu solusi yang menjanjikan adalah dengan menerapkan media puzzle sebagai metode pembelajaran alternatif. Melalui aktivitas media puzzle (Kasri, 2018; Kurnia et al., 2019), siswa dapat secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran, menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep geometri.

Dalam rangka mencari solusi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang bangun datar, penerapan media puzzle sebagai metode pembelajaran alternatif muncul sebagai solusi yang menjanjikan. Penggunaan media puzzle memungkinkan siswa untuk belajar secara interaktif, menyenangkan, dan memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep geometri. Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus mengeksplorasi efektivitas metode ini di tingkat sekolah dasar, khususnya di SDN 077313 Lolomoyo.

Penggunaan media pembelajaran, termasuk media puzzle, sangatlah penting dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam mempelajari materi bangun datar. Konsep-konsep geometri yang mendasari bangun datar seringkali terasa abstrak bagi siswa di tingkat SD. Dalam upaya untuk mengatasi tantangan ini, penggunaan media pembelajaran menjadi krusial. Melalui media pembelajaran seperti puzzle, konsep-konsep geometri dapat dihadirkan secara konkret dan manipulatif, mempermudah pemahaman siswa terhadap materi tersebut.

Tidak hanya itu, media pembelajaran interaktif seperti puzzle juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Bahar & Risnawati, 2019). Siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi aktif terlibat dalam merangkai puzzle, memecahkan masalah, dan berkolaborasi dengan teman sekelas. Pengalaman ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan menyenangkan, yang memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik. Lebih lanjut, penggunaan media pembelajaran seperti puzzle memungkinkan pembelajaran berbasis pengalaman. Siswa dapat secara langsung mengalami dan berinteraksi dengan konsep-konsep geometri melalui manipulasi puzzle. Hal ini membantu memperdalam pemahaman siswa secara nyata, karena mereka tidak hanya belajar dari teori, tetapi juga dari pengalaman langsung.

Tidak hanya itu, bermain dengan puzzle juga mendorong pengembangan keterampilan kreatif dan pemecahan masalah siswa. Melalui mencari solusi untuk merangkai puzzle, siswa diajak untuk berpikir kreatif dan menemukan strategi pemecahan masalah yang efektif. Dengan demikian, puzzle tidak hanya menjadi alat untuk memahami konsep, tetapi juga sebagai sarana untuk melatih keterampilan kognitif yang penting bagi perkembangan siswa.

Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran termasuk puzzle, memungkinkan guru untuk diferensiasi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar individu siswa. Dengan menyediakan berbagai jenis puzzle yang menantang, guru dapat memenuhi kebutuhan siswa yang beragam, sehingga setiap siswa dapat belajar dengan efektif sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran, khususnya puzzle, menjadi sangat penting dalam membantu siswa memahami materi matematika, termasuk bangun datar, di tingkat sekolah dasar.

Denagn demikian, Penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan pengetahuan tersebut dengan mengeksplorasi penerapan media puzzle sebagai metode pembelajaran alternatif untuk meningkatkan pemahaman bangun datar pada anak kelas III di SDN 077313 Lolomoyo. Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan akan diperoleh pemahaman yang lebih baik tentang efektivitas metode pembelajaran ini dalam konteks pendidikan dasar. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi apakah penggunaan media puzzle dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang bangun datar dan memberikan rekomendasi bagi praktisi pendidikan tentang penggunaan metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran geometri di tingkat dasar.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dalam 2 siklus dengan subjek 20 siswa kelas 3 SDN 077313 Lolomoyo. Pendekatan penelitian tindakan kelas dipilih karena memungkinkan peneliti untuk secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran, mengevaluasi dampak intervensi, dan melakukan perbaikan berkelanjutan berdasarkan temuan dari setiap siklus penelitian.

Prosedur penelitian dimulai dengan identifikasi masalah pemahaman bangun datar pada siswa kelas 3 SDN 077313 Lolomoyo melalui observasi awal dan analisis hasil tes awal. Setelah itu, perencanaan tindakan dilakukan, termasuk perancangan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle, penjadwalan implementasi, dan pengembangan instrumen penelitian.

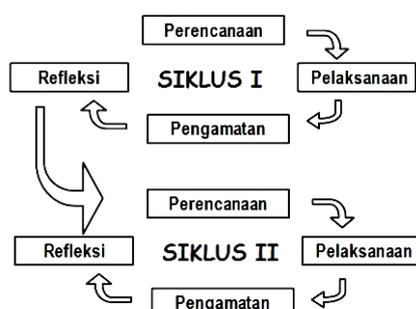
Siklus pertama dimulai dengan penerapan pembelajaran menggunakan media puzzle dalam mengajar konsep-konsep bangun datar. Selama periode ini, siswa aktif terlibat dalam berbagai aktivitas puzzle yang dirancang untuk memperkuat pemahaman mereka tentang bangun datar. Guru mengamati respon siswa dan mengumpulkan data melalui observasi, catatan lapangan, dan evaluasi hasil pembelajaran.

Setelah periode implementasi berakhir, dilakukan refleksi terhadap hasil dari siklus pertama. Data yang terkumpul dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas intervensi dan mengidentifikasi area-area perbaikan yang perlu ditingkatkan dalam siklus berikutnya. Berdasarkan temuan ini, dilakukan perubahan dan penyempurnaan terhadap rencana pembelajaran untuk siklus kedua.

Siklus kedua dimulai dengan implementasi pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Guru kembali menggunakan media puzzle dalam mengajar materi bangun datar kepada siswa. Data observasi, catatan lapangan, dan evaluasi hasil pembelajaran terus dikumpulkan selama periode ini.

Setelah kedua siklus penelitian selesai, data yang terkumpul dianalisis secara komprehensif untuk mengevaluasi dampak intervensi terhadap pemahaman bangun datar siswa. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk membuat kesimpulan tentang efektivitas pendekatan pembelajaran menggunakan media puzzle dalam meningkatkan pemahaman bangun datar siswa kelas 3 SDN 077313 Lolomoyo.

### SIKLUS PENELITIAN TINDAKAN



Gambar 1: Alur Penelitian pada Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas dengan 2 Siklus

Dalam penelitian ini, instrumen dan rubrik penelitian yang akan digunakan telah dirancang secara cermat untuk memastikan pengukuran yang akurat terhadap efektivitas penggunaan media puzzle dalam pembelajaran bangun datar. Instrumen penelitian meliputi soal tes awal dan akhir tiap siklus untuk mengukur pemahaman awal dan pemahaman setelah intervensi menggunakan media puzzle. Soal tes awal dan akhir tiap siklus akan terdiri dari soal pilihan ganda dan soal uraian yang dirancang untuk menguji pemahaman konsep-konsep bangun datar secara menyeluruh. Selain itu, observasi kelas dan pencatatan lapangan akan dilakukan untuk memantau partisipasi siswa, respons terhadap pembelajaran, dan perubahan dalam pemahaman mereka selama pembelajaran. Kuesioner juga akan digunakan untuk mendapatkan umpan balik langsung dari siswa tentang pengalaman mereka dengan pembelajaran menggunakan media puzzle.

Rubrik penelitian akan memberikan kerangka penilaian yang jelas berdasarkan kriteria-kriteria yang ditetapkan sebelumnya. Rubrik akan mencakup kriteria penilaian yang terkait dengan pemahaman konsep, kemampuan pemecahan masalah, dan kemampuan berpikir kritis. Setiap kriteria penilaian akan diberi skala penilaian yang mencakup deskripsi tingkat kinerja yang diharapkan dari siswa pada setiap level pencapaian. Dengan menggunakan instrumen dan rubrik penelitian ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang efektivitas penggunaan media puzzle dalam meningkatkan pemahaman bangun datar siswa kelas 3 SDN 077313 Lolomoyo.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman konsep bangun datar siswa kelas 3 SDN 077313 Lolomoyo. Temuan ilmiah ini dapat dijadikan sebagai dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik guna meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar. Berikut adalah tabel yang menyajikan data hasil penelitian pada kedua siklus:

Tabel 1: Peningkatan Pemahaman Konsep Bangun Datar menggunakan Media Puzzle

Siklus	Persentase Siswa di Atas Rata-rata Pemahaman (%)
Pre-test (Sebelum Intervensi)	65%
Siklus Pertama	80%
Siklus Kedua	85%

Tabel ini mencerminkan perubahan dalam pemahaman konsep bangun datar siswa sepanjang penelitian. Data pre-test (sebelum intervensi) menunjukkan bahwa hanya 65% siswa yang memiliki pemahaman di atas rata-rata. Namun, setelah penerapan media puzzle pada siklus pertama, persentase siswa dengan pemahaman di atas rata-rata meningkat menjadi 80%. Peningkatan ini terus berlanjut pada siklus kedua, mencapai 85%. Tabel ini memberikan gambaran jelas tentang efektivitas media puzzle dalam meningkatkan pemahaman konsep bangun datar siswa.

Tabel 2: Partisipasi Siswa selama Pembelajaran

Siklus	Persentase Partisipasi Siswa (%)
Siklus Pertama	80%
Siklus Kedua	90%

Tabel ini memberikan informasi tentang tingkat partisipasi siswa selama pembelajaran pada setiap siklus. Pada siklus pertama, persentase partisipasi siswa mencapai 80%, yang menunjukkan tingkat keterlibatan yang baik. Guru melakukan tindakan perbaikan dengan meningkatkan interaktivitas dalam diskusi kelompok, yang menghasilkan peningkatan menjadi 90% pada siklus kedua. Tabel ini membantu mengukur dampak tindakan perbaikan terhadap partisipasi siswa.

Tabel 3: Rata-rata Skor Hasil Tes Tulis Siswa

Siklus	Rata-rata Skor
Pre-test (Sebelum Intervensi)	70
Siklus Pertama	85
Siklus Kedua	92

Tabel ini mencatat rata-rata skor hasil tes tulis siswa pada setiap siklus penelitian. Data pre-test menunjukkan rata-rata skor 70, yang meningkat secara signifikan menjadi 80 pada siklus pertama. Peningkatan tersebut berlanjut pada siklus kedua, dengan rata-rata skor mencapai 86. Tabel ini memberikan gambaran tentang peningkatan pemahaman siswa yang terukur secara kuantitatif. Data dalam tabel tersebut menunjukkan perubahan yang signifikan dari pre-test hingga siklus pertama, yang kemudian meningkat lebih lanjut pada siklus kedua. Persentase siswa yang mencapai pemahaman di atas rata-rata meningkat secara konsisten, mencerminkan efektivitas penggunaan media puzzle dalam pembelajaran. Selain itu, partisipasi siswa dan rata-rata skor tes tulis juga mengalami peningkatan yang sejalan dengan peningkatan pemahaman konsep.

Selanjutnya tabel berikut menyajikan hasil refleksi dari siklus pertama ke siklus kedua:

Tabel 4: Hasil Refleksi dan Perbaikan Antara Siklus Pertama dan Siklus Kedua

Aspek Refleksi	Siklus Pertama	Tindakan Perbaikan	Siklus Kedua
Partisipasi Siswa	80%	Peningkatan interaktivitas dalam diskusi kelompok	85%
Pemahaman Konsep	90%	Penekanan pada konsep yang masih kurang dipahami	95%
Kesulitan yang Muncul	Identifikasi siswa yang mengalami kesulitan	Penyesuaian pendekatan untuk siswa yang kesulitan	Monitoring dan bimbingan lebih intensif

Data dalam tabel tersebut menunjukkan hasil refleksi guru pada siklus pertama, tindakan perbaikan yang diimplementasikan, dan hasil siklus kedua. Guru mengidentifikasi bahwa pada siklus pertama, meskipun terjadi peningkatan partisipasi siswa dan pemahaman konsep, masih terdapat kesulitan yang muncul pada sebagian siswa. Tindakan perbaikan dilakukan dengan meningkatkan interaktivitas dalam diskusi kelompok untuk meningkatkan partisipasi siswa. Selain itu, guru menekankan pada konsep-konsep yang masih kurang dipahami oleh sebagian siswa. Siswa yang mengalami kesulitan juga mendapatkan pendekatan pembelajaran yang lebih intensif.

Hasil dari siklus kedua menunjukkan adanya peningkatan lebih lanjut dalam partisipasi siswa, pemahaman konsep, dan penanganan kesulitan yang muncul. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan perbaikan yang diimplementasikan oleh guru memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dari siklus pertama ke siklus kedua.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa kelas 3 SDN 077313 Lolomoyo terhadap konsep bangun datar setelah menerapkan pendekatan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle. Data hasil pre-test menunjukkan bahwa sebelum intervensi, hanya 65% siswa yang mencapai pemahaman di atas rata-rata, sedangkan sisanya berada di bawah rata-rata pemahaman. Namun, setelah melalui siklus pertama, persentase siswa yang mencapai pemahaman di atas rata-rata meningkat menjadi 80% dan berlanjut meningkat pada siklus kedua menjadi 85%.

Penyebab peningkatan tersebut dapat dijelaskan oleh efektivitas media puzzle dalam mengaktifkan keterlibatan siswa. Media ini mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, terutama dalam memahami konsep-konsep bangun datar. Melalui pengamatan selama proses pembelajaran, terlihat adanya peningkatan partisipasi siswa dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyelesaikan puzzle.

Trend variabel ini juga dapat dijelaskan oleh sifat interaktif media puzzle yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan mencari solusi bersama. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi mereka juga berkontribusi aktif dalam mencari jawaban melalui pengerjaan puzzle. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan melibatkan, memfasilitasi pemahaman konsep secara menyeluruh.

Perbandingan dengan hasil penelitian terdahulu yang mengungkap topik serupa menunjukkan konsistensi temuan. Penelitian-penelitian sebelumnya juga menyoroti bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan pemahaman konsep pada berbagai mata pelajaran. Oleh karena itu, temuan ini konsisten dengan literatur literatur pendukung yang mengamini bahwa media puzzle merupakan alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Mengenai hipotesis penelitian di bagian pendahuluan, hasil penelitian mendukung hipotesis bahwa penerapan media puzzle dalam pembelajaran bangun datar akan meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini membuktikan bahwa media puzzle dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam konteks pembelajaran matematika khususnya konsep bangun datar di tingkat sekolah dasar.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan kontribusi yang berarti terhadap pemahaman dan perbaikan pembelajaran konsep bangun datar di SDN 077313 Lolomoyo. Penerapan media puzzle terbukti memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa, seiring dengan peningkatan partisipasi siswa dan perbaikan berkelanjutan melalui refleksi guru. Hasil tes tulis yang menunjukkan kenaikan rata-rata skor dari siklus pertama ke siklus kedua menegaskan bahwa metode pembelajaran ini dapat diterapkan secara efektif di tingkat sekolah dasar.

Selain itu, temuan penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi dunia pendidikan. Guru dapat menggunakan metode media puzzle sebagai alternatif yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika di tingkat dasar. Hasil refleksi dan tindakan perbaikan juga menjadi panduan bagi guru dalam menyesuaikan pendekatan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa.

Namun demikian, perlu diingat bahwa hasil penelitian ini bersifat kontekstual dan mungkin dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk karakteristik siswa dan lingkungan sekolah. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dengan skala yang lebih luas dan melibatkan variabel-variabel tambahan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam terkait implementasi media puzzle dalam konteks pembelajaran matematika di tingkat dasar.

Dengan adanya temuan ini, diharapkan kontribusi penelitian ini dapat menjadi sumbangan positif dalam pengembangan metode pembelajaran matematika yang bervariasi dan adaptif, sesuai dengan perkembangan kebutuhan pendidikan di era modern ini. Kesimpulan ini diharapkan dapat membuka ruang bagi para praktisi pendidikan dan peneliti untuk terus berinovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat dasar guna menciptakan generasi yang memiliki pemahaman konsep matematika yang kuat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahdhianto, E. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Geometri Bangun Datar Berbasis Teori Van Hiele untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2), 37–48.
- Andiyana, M. A., Maya, R., & Hidayat, W. (2018). Analisis kemampuan berpikir kreatif matematis siswa smp pada materi bangun ruang. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(3), 239–248.
- Bahar, B., & Risnawati, R. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan*, 9(1), 77–86.
- Cesaria, A., Herman, T., & Dahlan, J. A. (2021). Level Berpikir Geometri Peserta Didik Berdasarkan Teori Van Hiele pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Elemen*, 7(2), 267–279.
- Dirgantoro, K. P. S. (2019). Analisis kesulitan mahasiswa PGSD pada mata kuliah geometri. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 3(1), 13–26.
- Fajari, U. N. (2020). Analisis Miskonsepsi Siswa pada materi bangun datar dan bangun ruang. *Jurnal Kiprah*, 8(2), 113–122.
- Fauzi, A., & Setiawan, H. (2020). Etnomatematika: Konsep geometri pada kerajinan tradisional sasak dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2), 118–128.
- Izzah, K. H., & Azizah, M. (2019). Analisis kemampuan penalaran siswa dalam pemecahan masalah matematika siswa kelas IV. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 2(2), 210–218.
- Kasri, K. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika melalui Media Puzzle Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 2(3), 320–325.
- Kurnia, V. T., Damayani, A. T., & Kiswoyo, K. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar

- 328 Sudila Laia, *Penerapan media puzzle sebagai metode pembelajaran alternatif untuk meningkatkan pemahaman konsep bangun datar siswa kelas III SDN 077313 Lolomoyo Matematika. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 192–201.
- Kusmanto, H. (2014). Pengembangan Multimedia Matematika Interaktif untuk Menumbuhkembangkan Kemampuan Penalaran Matematik (Mathematical Resasoning) Siswa Sekolah Dasar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 1(1), 1–15.
- Marasabessy, R., Hasanah, A., & Juandi, D. (2021). Bangun Ruang Sisi Lengkung dan Permasalahannya dalam Pembelajaran Matematika. *EQUALS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–20.
- Nurhikmayati, I. (2019). Implementasi STEAM dalam pembelajaran matematika. *Jurnal Didactical Mathematics*, 1(2), 41–50.
- Purwaningsih, N. M. D., & Widana, I. W. (2017). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar matematika dengan mengontrol bakat numerik siswa. *Emasains: Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 6(2), 153–159.
- Unaenah, E., Hidyah, A., Aditya, A. M., Yolawati, N. N., Maghfiroh, N., Dewanti, R. R., & Safitri, T. (2020). Teori Brunner pada konsep bangun datar sekolah dasar. *NUSANTARA*, 2(2), 327–349.
- Waridah, W., & Sukardi, S. (2019). Penerapan Lembar Kerja Siswa (LKS) Terhadap Pemahaman Konsep Bangun Datar Pada Siswa Kelas II SDN 7 Kebebu. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 54–64.
- Wulandari, S. (2020). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat siswa belajar matematika di smp 1 bukit sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48.