

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE PECAHAN TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA KELAS 4 SEKOLAH DASAR**

Andreas Corsini Kewa Tukan¹, Desi Maria El Puang², Frederiksen Novenius Sini
Timba³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Nusa Nipa

¹isnotukam@gmail.com, ²elpuangdesimaria@gmail.com,

³frederiksen989@gmail.com

ABSTRACT

In mathematics learning, students tend to experience difficulties in understanding fraction concepts because instruction is still dominated by conventional methods and makes limited use of concrete and engaging learning media. This condition leads to low student learning interest and has an impact on suboptimal mathematics learning outcomes. The purpose of this study was to determine the effect of using fraction puzzle media on the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SDK Nita 1. The research results show that in the pretest, the minimum score obtained was 50, the maximum score was 70, with a mean score of 64 and a standard deviation of 7.45248. Meanwhile, in the posttest, the minimum score obtained was 70, the maximum score was 90, with a mean score of 88 and a standard deviation of 2.343849. The normality test results show a significance value of 0.157. These data indicate that the normality assumption is met, as the Asymp. Sig. (2-tailed) value is greater than 0.05. The hypothesis testing using the t-test revealed a significance value (2-tailed) of $0.000 < 0.05$; therefore, H_a is accepted and H_o is rejected. Thus, the conclusion of this study indicates that the use of fraction puzzle media has a significant effect on the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SDK Nita 1.

Keywords: Fraction Puzzle Media, Learning Outcomes, Mathematics

ABSTRAK

Dalam pembelajaran matematika, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan karena pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan kurang menggunakan media pembelajaran yang konkret dan menarik. Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat belajar siswa serta berdampak pada hasil belajar matematika yang belum optimal. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle pecahan terhadap hasil belajar matematika kelas 4 SDK Nita 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil *pretest*, nilai minimum yang diperoleh yaitu 50, nilai maksimum 70 dengan rata-rata nilai 64

dan standar deviasi 7.45248. Sementara pada hasil *posttest*, nilai minimum yang diperoleh yaitu 70, nilai maksimum 90 dengan rata-rata nilai 88 dan standar deviasi 2.343849. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai sig adalah 0,157. Data ini menunjukkan nilai normalitas memenuhi sebaran sebaran normal karena *Asymp. Sig (2 tailed)* > 0,05. Hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t diketahui nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar $0.000 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media puzzle pecahan terhadap hasil belajar matematika kelas 4 SDK Nita 1.

Kata Kunci: Media Puzzle Pecahan, Hasil Belajar, Matematika

A. Pendahuluan

Matematika merupakan ilmu yang terstruktur dan membantu anak untuk berpikir kritis dan logis dalam upaya untuk melakukan pemecahan masalah sehari-hari yang berhubungan dengan angka atau pola-pola (Tia et al., 2023). Menurut Trygu (2020), matematika merupakan ilmu yang didapatkan dari hasil proses belajar, yang diperoleh dengan cara bernalar, dimana ilmu pengetahuan ini membahas suatu yang dipelajari pada ilmu pengetahuan itu sendiri. Lebih lanjut menurut Dimu et al. (2025), matematika adalah mata pelajaran yang membantu anak untuk dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis sehingga dapat melakukan pemecahan masalah berdasarkan pengetahuan yang dimiliki. Mosa et al. (2025) lebih lanjut

menjelaskan bahwa, matematika merupakan ilmu yang terstruktur dan sistematis yang mempelajari pola, hubungan serta susunan konsep, dari yang tidak terdefinisi hingga terbentuknya dalil yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis pada anak sehingga mampu memecahkan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari dengan memanfaatkan pengetahuan yang telah dipelajari. Berdasarkan pengertian ini dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu yang terstruktur dan diperoleh melalui proses belajar serta penalaran, yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis pada anak. Melalui pembelajaran matematika, peserta didik dibekali kemampuan untuk memahami angka dan pola

serta mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki dalam memecahkan berbagai permasalahan, baik yang bersifat akademis maupun yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan proses pembelajaran pengalaman siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi dari matematika itu sendiri (Yayuk, 2019). Sehingga, matematika dalam pelaksanaannya harus dirancang semenarik mungkin agar materi yang diajarkan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu memanfaatkan konsep matematika dalam menyelesaikan berbagai persoalan kehidupan sehari-hari serta melakukan operasi hitung bilangan secara benar (Yayuk, 2019). Meskipun matematika memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan, pada kenyataannya mata pelajaran ini kurang diminati oleh banyak siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Fauzy dan Nurfauziah yang menyatakan bahwa meskipun matematika merupakan

ilmu yang bersifat fundamental, sebagian siswa masih memandangnya sebagai pelajaran yang sulit, sehingga sering kali menimbulkan sikap mudah menyerah sebelum benar-benar mempelajarinya (Permanasari & Pradana, 2021). Permasalahan ini juga terjadi pada siswa kelas 4 SDK Nita 1.

Pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan di kelas IV SDK Nita 1 masih menghadapi berbagai kendala. Siswa cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan karena pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dan kurang menggunakan media pembelajaran yang konkret dan menarik. Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat belajar siswa serta berdampak pada hasil belajar matematika yang belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran berupa penggunaan media yang mampu membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih mudah dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media puzzle pecahan.

Media puzzle adalah media berbentuk permainan yang

menantang daya kreativitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya minat dan motivasi untuk memecahkan masalah (Sirait, 2022). Media puzzle juga dapat diartikan sebagai permainan teka teki atau bongkar pasang yang memiliki beragam jenis dan bisa dimainkan individu maupun berkelompok (Ariyanti & Ahsani, 2022). Menurut Ekawati et al. (2025), media puzzle merupakan jenis media permainan yang melatih keterampilan kreatif dan konsentrasi anak, dan dapat dimainkan oleh anak-anak hingga remaja. Berdasarkan pendapat ini, dapat disimpulkan bahwa media puzzle adalah media pembelajaran berbentuk permainan yang dirancang untuk menantang kreativitas, melatih konsentrasi, serta memperkuat daya ingat siswa melalui aktivitas pemecahan masalah. Media ini dapat digunakan dalam berbagai bentuk permainan bongkar pasang atau teka-teki, baik secara individu maupun kelompok, sehingga mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar serta mendukung pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa. Dengan media puzzle, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun beberapa

penelitian terdahulu yang telah menjelaskan bahwa media puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

Penelitian pertama dilakukan oleh Na'ima et al. (2023) dengan judul Efektivitas Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 1 SD, menunjukkan bahwa nilai rata-rata pada hasil *pretest* sebesar 71,92 sementara itu nilai rata-rata pada hasil *posttest* sebesar 84,37 yang berarti terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi membandingkan ukuran. Hasil pengujian hipotesis dengan Paired two sample t test ialah nilai sig. (2 tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penelitian kedua oleh Sholehah et al. (2024) dengan judul Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar pada Materi Pecahan Siswa Kelas III SDN Tirtayasa 1 menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis diperoleh nilai Sig. (2-tailed) < α (0,000 < 0,005), sehingga ditolak dan diterima. Hal tersebut menandakan adanya perbedaan rata-rata *posttest* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Perbedaan rata-rata nilai *posttest* yang diperoleh

kelas eksperimen sebesar 90% (Baik) dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 82% (baik). Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media puzzle pecahan terhadap hasil belajar pada materi pecahan siswa kelas III SDN Tirtayasa 1.

Penelitian ketiga oleh Yusrina et al. (2025) dengan judul Keefektifan Model TGT Berbantuan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Pecahan Siswa Kelas IV SD N 04 Tambakrejo menunjukkan bahwa model TGT berbantuan media puzzle efektif terhadap hasil belajar siswa ditandai dengan perolehan ketiga ranah yakni ranah afektif, kognitif dan psikomotorik > 75.

Berdasarkan masalah dan hasil penelitian terdahulu, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih jauh lagi terkait pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar matematika kelas 4 SDK Nita 1. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media puzzle pecahan terhadap hasil belajar matematika kelas 4 SDK Nita 1.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian

kuantitatif merupakan pendekatan riset dengan berdasarkan pada filsafat positivisme yang diterapkan untuk melakukan riset pada populasi atau sampel tertentu dengan memakai instrumen serta analisis data kuantitatif sehingga dapat mencapai tujuan yaitu untuk melakukan pengujian hipotesis sesuai dengan yang telah ditetapkan sebelumnya (Marzuki, 2023). Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen yaitu jenis riset yang bertujuan untuk mengidentifikasi apakah ada pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap perubahan dalam suatu kondisi atau situasi tertentu (Elsani et al., 2020). Menurut Sareng et al. (2023), penelitian eksperimen dilakukan untuk menguji teori-teori tertentu melalui kajian hubungan antara variabel. Desain penelitian ini menggunakan *one group pretest posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDK Nita 1 yang berjumlah 30 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan nonprobability sampling dengan metode sampling jenuh sehingga sampel yang diambil adalah semua siswa yang ada dengan jumlah 30 orang. Instrumen pengumpulan data menggunakan soal

tes dan lembar observasi. Soal tes yang dibuat berbentuk pilihan ganda berjumlah 10 soal yang diberikan sebelum pembelajaran (*pretest*) dan pada akhir (*posttest*) setelah menggunakan media puzzle. Sedangkan lembar observasi yaitu untuk mengamati guru (peneliti) dan siswa.

Prosedur pengumpulan data yaitu, tahap *pretest* dimana siswa diberikan 10 soal pilihan ganda yang telah dinyatakan valid. *Pretest* diberikan sebelum pembelajaran menggunakan media media puzzle. Selanjutnya dilakukan pembelajaran menggunakan media media puzzle dan dilakukan protest dengan soal pilihan ganda berjumlah 10 yang telah valid. Analisis data menggunakan uji normalitas dengan uji shapiro wilk dan uji hipótesis menggunakan uji t. Uji normalitas dalam penelitian ini digunakan varibel terikat (Y) hasil belajar matematika yang didapatkan dari data *pretest* dan *posttest* dimana jika data $> 0,05$ dikatakan berdistribusi normal, sedangkan jika data $< 0,05$ dikatakan tidak berdistribusi normal. Selanjutnya data dianalisis untuk melihat pengaruh media puzzle pecahan dengan menggunakan uji hipotesis. Kesimpulan uji t yaitu jika t

hitung $> t$ tabel berarti terdapat pengaruh media puzzle pecahan, sebaliknya jika $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$ berarti tidak terdapat pengaruh media puzzle pecahan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Penelitian

1) Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Sebelum melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle pecahan, siswa terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awalnya. Setelah itu, peneliti selanjutnya melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media puzzle pecahan. Kemudian siswa diberi *posttest*. Hasil penilaian *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Statistic	Pretest	Posttest
Nilai minimum	50	70
Nilai maksimum	70	90
Rata-rata (mean)	64	88
Standar deviasi	7.45248	2.343849

Tabel di atas menunjukkan adanya perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*. Pada hasil *pretest*, nilai minimum yang diperoleh yaitu 50, nilai maksimum 70 dengan rata-rata nilai 64 dan standar deviasi 7.45248. Sementara pada hasil *posttest*, nilai minimum yang

diperoleh 70, nilai maksimum 90 dengan rata-rata nilai 88 dan standar deviasi 2.343849.

2) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji kolmogorif smirnov dengan menggunakan SPSS16. Untuk menginterpretasikan hasil uji normalitas, perlu dilihat nilai signifikansi lebih besar 0,05 maka disimpulkan data yang berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikan lebih kecil 0,05, maka disimpulkan data yang ada tidak berdistribusi normal. Hasil uji normalitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

Nilai	Statistic	Df	Sig
Pretest	941	30	157

Tabel di atas menunjukkan nilai sig adalah 0,157. Data ini menunjukkan nilai normalitas memenuhi sebaran normal karena *Asymp. Sig (2 tailed)* > 0,05.

3) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh media puzzle pecahan terhadap hasil belajar siswa kelas 4 SDK Nita 1. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji statistik parametrik yaitu dengan *paired samples correlations t-test*. Uji ini digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Uji hipotesis dalam penelitian ini tercantum pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis dengan Paired Samples Test

		Paired Samples Test					
		t	df	Significance			
		95% Confidence Interval of the Difference				One - Sided p	Two-Sided p
		Lower	Upper				
Pair 1	Pretest - Posttest	-32.295	-	-	29	.000	.000
		34.321	3.343	0			

Berdasarkan tabel di atas, diketahui nilai signifikansi (*2-tailed*) pengaruh media puzzle pecahan terhadap hasil belajar matematika yaitu $0.000 < 0.05$, maka H_a diterima H_o ditolak. Dengan demikian, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media puzzle

terhadap hasil belajar matematika kelas 4 SDK Nita 1.

Pembahasan

Pembelajaran pecahan di sekolah dasar sering menjadi tantangan karena konsepnya yang abstrak sehingga siswa kesulitan membangun pemahaman konseptual dan prosedural. Media pembelajaran berupa puzzle pecahan menawarkan representasi konkret yang mampu menghubungkan konsep simbolik dengan manipulasi nyata (menyusun potongan) sehingga memudahkan pembentukan konsep bagi siswa operasional konkret. Menurut Lewi et al. (2025), permainan puzzle dapat mengembangkan kemampuan otak karena dalam permainan puzzle mencocokkan satu warna agar terbentuk sebuah gambar. Melalui aktivitas bermain puzzle, anak-anak dilatih untuk mengoordinasikan gerakan tangan dan penglihatan secara selaras. Kegiatan ini membantu mereka memahami suatu hal secara lebih mendalam sesuai dengan kemampuan serta minat yang dimiliki.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, penggunaan media puzzle pecahan dapat

meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 SDK Nita 1. Siswa aktif melakukan permainan ini karena selain dapat mengasah kemampuan berpikir, puzzle juga disajikan dalam bentuk potongan-potongan gambar yang menarik. Penelitian oleh Putri et al. (2024), menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media puzzle yang ditunjukkan dengan hasil uji hipotesis bahwa nilai signifikan yang diperoleh sebesar 0,000 lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Penelitian selanjutnya oleh Daud et al. (2024) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa pada akondisi awal berdasarkan hasil pretest yakni 20 % siswa sudah mencapai KKM sedangkan 80% siswa yang belum mencapai KKM. Kemudian pada siklus terjadi peningkatan yang sangat signifikan yaitu 85% siswa sudah mencapai KKM sedangkan 15% siswa belum mencapai KKM yang sudah ditetapkan. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 9 Limboto.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle pecahan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDK Nita 1. Media puzzle pecahan mampu membantu siswa memahami konsep pecahan secara lebih konkret dan menyenangkan, sehingga meningkatkan keaktifan, motivasi, serta pemahaman siswa selama proses pembelajaran. Dengan keterlibatan langsung dalam menyusun dan memanipulasi puzzle, siswa lebih mudah mengaitkan konsep abstrak pecahan dengan pengalaman nyata. Oleh karena itu, media puzzle pecahan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar matematika, khususnya pada materi pecahan di kelas IV sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti, M. Y., & Ahsani, E. L. F. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Siswa Kelas IV. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 60–69.
- Daud, S., Ota, L. G., & Huljannah, M. (2024). Penggunaan media Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pecahan Mata Pelajaran Matematika. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 4(2), 181–191.
- Dimu, D., Maria, S. K., & El Puang, D. M. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas VI Sekolah Dasar. *JIMAT: Jurnal Ilmiah Matematika*, 6(1), 339–348.
- Ekawati, K., Kuncoro, A., & Jaelani, I. (2025). Pengaruh Media Puzzle terhadap Pemahaman Konsep Pecahan Siswa SD Kelas IV. *Journal of Elementary Education : Strategies, Innovations, Curriculum and Assessment*, 2(2), 150–164.
- Elsani, S., Nugraha, A., & Suryana, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Siklus Hidup Hewan terhadap Hasil Belajar Siswa pada Siswa Kelas IV SDN Mugarsari. *Metaedukasi*, 2(2), 57–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v2i2.2511>
- Lewi, N., Sukardi, Arafah, A. A., Muhlis, Septika, H. D., & Haerani, R. P. R. (2025). Jurnal PePengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 004 Samarinda Ilir. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(3), 1085–1092.
- Marzuki, M. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas XI IPA B SMA Immanuel Sintang. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 18(2), 156–163. <https://doi.org/10.33084/pedagog>

- ik.v18i2.5831
- Mosa, T. O., El Puang, D. M., & Lawotan, Y. E. (2025). Pengaruh Model PBL Berbantuan Permainan Congklak terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Penjumlahan Kelas II SD. *EDUCATIONAL: Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 5(4), 1180–1188.
- Na'ima, D., Damayani, A. T., Suyoto, & Handayani, N. S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas 1 SD. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02).
- Permanasari, L., & Pradana, K. C. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Active Knowledge Sharing Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *Ensiklopedia: Jurnal Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Saburai*, 01(01), 1–7. <https://doi.org/10.24967/esp.v1i01.1327>
- Putri, S. R., Marlianda, R., & Faiza, R. (2024). Efektivitas Penerapan Media Puzzle Pecahan terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 04 Koto Baru. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(03), 532–538.
- Sareng, M. D., El Puang, D. M., & Bunga, M. H. D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Big Book Terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 303–309.
- Sholehah, M., Wijaya, S., & Oktaviani, A. M. (2024). Pengaruh Media Puzzle Pecahan terhadap Hasil Belajar pada Materi Pecahan Siswa Kelas III SDN Tirtayasa 1. *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora (AJSH)*, 4(3), 1495–1501.
- Sirait, F. N. S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle terhadap Matematika. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 17–40.
- Tia, T. N., Puang, D. M. El, & Bunga, M. H. D. (2023). Pengaruh Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 11(1), 79–89. <https://doi.org/10.35706/judika.v11i1.8715>
- Trygu. (2020). *Motivasi Dalam Belajar Matematika*. Guepedia. <https://books.google.co.id/books?id=7fxMEAAQBAJ>
- Yayuk, E. (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. UMMPress.
- Yusrina, R. Y., Sary, R. M., & Suyitno. (2025). Keefektifan Model TGT Berbantuan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Pecahan Siswa Kelas IV SD N 04 Tambakrejo. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 12(2), 117–130.