

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE MATCH TIME
TERHADAP PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS II SDN 06
PONTIANAK TIMUR**

Rizky Balqis Rahmayani¹, Eka Hendry AR², Yumi Sarassanti³

^{1,2,3}Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Pontianak

Jl. Letjend Suprapto No.19, Benua Melayu Darat, Kec. Pontianak Sel., Kota Pontianak, Kalbar
rizkybalqisr@gmail.com, ekahendryar@yahoo.com, yumisarassanti@yahoo.co.id

Article info:

Received: 26 August 2025, Reviewed 11 December 2025, Accepted: 25 December 2025

DOI: 10.46368/jpd.v13i2.4482

Abstract: This study is motivated by the low learning achievement of students in mathematics learning, there are 21 out of 32 students who still do not reach the Minimum Completeness Criteria (KKM). This research includes quantitative research with a quasi-experimental type of research. In this study, the data sources are population and samples. With a population of 62 students and the sample is 30 students in class II A as many as the control class and class II B as many as 32 students as the experimental class. Based on the results of the data analysis that has been carried out, it is known that the influence of Puzzle Match Time media on students' learning achievement can be seen in the results of the hypothesis test with a Sig. value of $0.000 < 0.05$ which shows that there is a significant influence between variable X and Y.

Keywords: **Puzzle Match Time Media, Student Learning Achievement, Mathematics Learning**

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran matematika, terdapat 21 dari 32 peserta didik yang masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen*. Dalam penelitian ini sumber datanya yaitu populasi dan sampel. Adapun Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data berupa observasi, pengukuran dan dokumentasi. Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan teknik analisis instrumen berupa uji validitas, reliabilitas, indeks kesukaran, dan daya pembeda. Pengambilan sampel sebanyak 30 peserta didik sebagai kelas kontrol dan kelas II B sebanyak 32 peserta didik sebagai kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, diketahui bahwa pengaruh media *Puzzle Match Time* pada prestasi belajar peserta didik dapat dilihat pada hasil uji hipotesis dengan nilai Sig. sebesar $0.000 < 0.05$ yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel X terhadap Y.

Kata Kunci: *Media Puzzle Match Time, Prestasi Belajar Peserta Didik, Pembelajaran Matematika*

Secara umum, pendidikan merupakan sebuah proses untuk mengembangkan kemampuan setiap individu agar dapat melangsungkan

kehidupan dengan baik. Setiap individu berhak untuk pendidikan baik di lingkungan keluarga (Pendidikan Informal), lingkungan sekolah

(Pendidikan Formal), dan lingkungan masyarakat (Pendidikan NonFormal). Dengan demikian, pendidikan sangat penting untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, mengingkatkan kesejahteraan, serta membangun martabat bangsa (Alpian, 2019:67).

Terkait dengan pendidikan, pada Undang-Undang nomor 39 tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia Pasal 12 yaitu “setiap orang berhak atas perlindungan bagi pengembangan pribadinya, untuk memperoleh pendidikan, mencerdaskan dirinya, dan meningkatkan kualitas hidupnya agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, bertanggung jawab, berakhlak mulia, bahagia dan sejahtera sesuai dengan hak asasi manusia” (Simamora, 2014: 549).

Adapun Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, pasal 6 ayat (1) dan (2) telah ditegaskan bahwa pendidikan “setiap warga negara yang berusia tujuh sampai dengan lima belas tahun wajib mengikuti pendidikan dasar dan setiap warga negara bertanggung jawab terhadap keberlangsungan penyelenggaraan pendidikan”.

Para ahli berpendapat bahwa dalam dunia pendidikan, di butuhkan seorang guru untuk mendidik, dan guru tersebut harus memiliki beberapa

kompetensi yang ada dalam diri seorang guru sebagai pendidik. Seperti yang telah tertulis dalam UU GD tentang kompetensi guru dapat diartikan sebagai pengetahuan, penerapan serta perilaku yang harus ada atau melekat dalam diri seorang guru dalam menjalankan tugas keprofesionalan. Adapun kompetensi yang telah didapatkan seorang guru selama mereka mengenyam bangku pendidikan yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi profesional (Andina, 2018: 209)

Selain itu, guru juga berperan dalam mengembangkan kurikulum dan mengimplementasikannya. Keterlibatan guru pada kurikulum sangat perlu dilakukan agar dapat menyesuaikan antara isi kurikulum dengan kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Daga (2021: 1075) dalam pengembangan kurikulum merdeka belajar, guru harus memiliki kemampuan untuk merancang, merencanakan, memanajer, evaluator, meneliti, mengambil keputusan, dan menjadi administrator. Sehingga guru dapat memainkan peran-perannya tersebut disetiap tahapan dan pengembangan kurikulum, guru juga harus mampu untuk menarik minat peserta didik agar dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

Simbolon (2013) mengatakan, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik yaitu motivasi, keluarga, guru, sarana dan prasarana, pergaulan, dan media pembelajaran. Terutama dalam mata pelajaran matematika, Nabila (2021: 70) mengatakan bahwa pembelajaran matematika merupakan sebuah ilmu yang memiliki keterkaitan dalam keseharian kehidupan individu. Banyak kaitannya antara matematika pada hidup manusia, salah satunya dalam mengitung jam. Sejalan dengan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 12 Desember 2024, dilakukan oleh peneliti kepada wali kelas II B, yaitu ibu Laras Wulandari, S.Pd dan peserta didik kelas II di SDN 06 Pontianak Timur.

Berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi bahwa pencapaian prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran matematika yang diperoleh peserta didik tergolong rendah. Terdapat 21 dari 32 peserta didik yang belum mencapai KKM dan 11 dari 32 peserta yang sudah mencapai KKM. Penyebab rendahnya prestasi belajar peserta didik dikelas II B yaitu, saat proses pembelajaran sedang berlangsung terdapat beberapa peserta didik yang sibuk sendiri, tidak memperhatikan guru saat menyampaikan materi pembelajaran.

Karena saat pembelajaran berlangsung tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik. Sehingga peserta didik merasa bosan dan berdampak pada prestasi belajar peserta didik.

Kemudian, salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu rasa percaya diri. Jika peserta didik kurang percaya diri untuk menjawab soal yang telah diberikan oleh guru, maka prestasi belajar menjadi kurang memuaskan atau dibawah standar yang diharapkan oleh guru. Prestasi belajar adalah kemampuan yang didapatkan dari hasil interaksi yang dipengaruhi oleh faktor luar dan dalam seseorang. Agar mendapatkan prestasi belajar yang memuaskan, seseorang harus berusaha dalam belajar (Rizki Agustina, 2023: 77). Jadi, prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran yang berupa angka maupun nilai tes yang telah diberikan oleh guru.

Ompusunggu (2022: 4), mengatakan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran matematika sangat diperlukan. Sebab, dengan digunakannya media pembelajaran, dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang dipelajari. Selain itu, peserta didik akan ikut aktif saat proses pembelajaran berlangsung dengan digunakannya media pembelajaran yang

sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik.

Nurfadhillah (2021:12-14) mengatakan terdapat beberapa ahli yang berpendapat salah satunya yaitu Wibiwanto, mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar. Dapat juga disebut dengan manusia, benda maupun peristiwa, sehingga peserta didik mendapatkan pengetahuan, keterampilan serta sikap. Selain itu, Tafano juga mengatakan media pembelajaran yaitu sesuatu yang digunakan untuk mengirimkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat seseorang untuk melakukan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dipakai untuk perantara atau menyampaikan informasi dari penyampai ke penerima informasi yaitu pendidik dan peserta didik. Tujuannya untuk mendorong peserta didik agar termotivasi dan dapat ikut dalam pembelajaran.

Menurut Mardati & Wangid (2015: 122), dengan penggunaan benda konkret yang berupa media *Puzzle Match time* ini, peserta didik akan cepat paham dengan materi yang dipelajari. Dengan adanya unsur permainan, peserta didik menjadi tidak bosan sehingga akan menjadi aktif saat proses pembelajaran sedang berlangsung dan dapat

meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

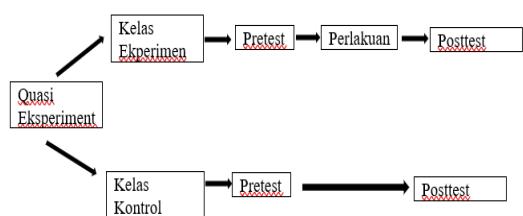
Jadi, urgensi pada penelitian ini yaitu pentingnya pengembangan media pembelajaran agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika dikelas II SDN 06 Pontianak Timur. Oleh sebab itu, peneliti memilih judul “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle Match Time* Pada Prestasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika Kelas II SDN 06 Pontianak Timur”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan jenis experimen yang dipadukan dengan *Desain Quasi Eksperiment*.

Gambar 1

Desain Quasi Eksperiment



Pengambilan sampel pada penelitian ini berdasarkan pada populasi siswa kelas II SDN 06 Pontianak Timur. Sempel yang digunakan yaitu peserta didik kelas II SDN 06 Pontianak Timur yang terdiri dari dua kelas metode *Probability Sampling*. Pelaksanaan penelitian ini di SDN 06 Pontianak Timur. Adapun teknik

pengumpulan data berupa teknik tes dan dokumentasi. Kemudian teknik analisis data berupa teknik analisis deskriptif dan teknik analisis inferensial berupa (uji normalitas, homogenitas dan *independent sampel T-Test*). Semua perhitungan analisis tersebut dihitung menggunakan program SPSS versi 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Inferensial dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 26. untuk melihat hasil penganalisisan. Pelaksanaan analisis Inferensial terbagi menjadi tiga yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji *Independent sampel t-test* untuk

mengetahui pengaruh penggunaan media *Puzzle Match Time* terhadap prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas II SDN 06 Pontianak Timur.

Uji normalitas dilakukan untuk menguji variabel yang digunakan dapat berdistribusi normal atau tidak. Penggunaan metode uji normalitas pada penelitian ini yaitu menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov*. Untuk menentukan sebuah data yang berdistribusi normal, dapat kita lihat jika dapat tersebut lebih besar dari 0,05. Jika data kurang dari 0,05, maka data tersebut tidak berkontribusi dengan normal.

Tabel 1 Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-wilk		
		Statist		Stati			
Kelas		ic	df	Sig.	stic	Df	Sig.
Prete	Kontrol	.156	30	.062	.927	30	.041
	Eksperime	.145	32	.085	.949	32	.134
Postt	Kontrol	.145	30	.109	.935	30	.066
	Eksperime	.146	32	.081	.934	32	.052
n							

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber: SPSS Ver 26

Berdasarkan tabel hasil hitungan SPSS di atas, dapat dilihat data *pretest* kelas eksperimen sebesar $0,85 > 0,05$, dan data *posttest* di kelas eksperimen sebesar $0,081 > 0,05$, yang dapat diartikan bahwa data dari kedua kelas

tersebut juga berdistribusi normal, sehingga dapat dilakukan pengujian selanjutnya yaitu uji homogenitas.

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan data yang diteliti memiliki karakteristik yang sama. Untuk menguji

homogenitas pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji homogeneity of variance pada program SPSS versi 26

dengan Sig 5% atau 0,05. Hasil data dengan menggunakan uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2 Uji Homogenitas

Tes	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest	0.130	1	60	0.720
Posttest	0.012	1	60	0.913

Sumber: SPSS Ver 26

Berdasarkan hasil hitungan pretest menggunakan uji homogeneity of variance dengan jumlah sig. $0,720 > 0,05$. Sedangkan hitungan posttest eksperimen nilai Sig. $0,913 > 0,05$. dari hasil hitungan

tersebut dapat disimpulkan bahwa H_a diterima, atau terdapat perbedaan. Sehingga dilanjutkan dengan analisis tes deskriptif sebelum dilaksanakannya uji *independent sample t-test*,

Tabel 3 Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics						
	N	Range	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	32	60	27	87	49.16	13.824
PostTest Eksperimen	32	33	67	100	86.47	9.034
PreTest Kontrol	30	60	20	80	47.13	14.212
PostTest Kontrol	30	40	53	93	74.70	11.454
Valid N (listwise)	30					

Sumber: SPSS Ver 26

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan hasil dari *pretest* di kelas kontrol dengan nilai rata-rata 47.13, nilai maksimum 80 dan nilai minimum 20 dengan range adalah 60. Sedangkan hasil *pretest* di kelas eksperimen, nilai pada rata-ratanya adalah 49.16, nilai maksimum 87 dan minimumnya 27 dengan range 60. Kemudian hasil dari

posttest di kelas kontrol rata-ratanya 74.70, nilai maksimum 93 dan minimum 53 dengan range 40. Sedangkan hasil *posttest* di kelas eksperimen rata-ratanya adalah 86.47, nilai maksimum 100 dan minimum 67 dengan range 33. Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh peserta didik

pada pelaksanaan posttest lenih tinggi dari pada tes pretest.

Tabel 4 Hasil Uji *Independent Sample T-Test*

		F	Sig.	t	Sig. (2-tailed)
Pret	<i>Equal variances assumed</i>	.013	.911	-.940	.351
est	<i>Equal variances not assumed</i>			-.941	.350
Post	<i>Equal variances assumed</i>	1.319	.255	-4.108	.000
test	<i>Equal variances not assumed</i>			-4.093	.000

Sumber: SPSS Ver 26

Berdasarkan pada tabel 22, diketahui bahwa nilai *pretest* pada Sig. 2-tailed sebesar $0,351 > 0,05$. Maka dapat kita simpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan pada kemampuan awal peserta didik dikelas kontrol dan eksperimen. Sedangkan pada nilai *posttest*, nilai Sig. 2-tailed sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat kita simpulkan bahwa terdapat perbedaan pada prestasi belajar peserta didik dikelas kontrol dan kelas eksperimen.

Dari perbedaan tersebut dapat diketahui bahwa pada penggunaan media pembelajaran seperti media *Puzzle Match Time* yang terdapat unsur permainan mampu membuat peserta didik menjadi lebih aktif yang berpengaruh pada prestasi belajarnya. Hal tersebut disebabkan anak kelas rendah dengan rentang usia 7-8 tahun sedang berada di tahap operasional konkret. Saat proses pembelajaran, ketika anak mengalami kesulitan dalam memahami sesuatu yang sifatnya abstrak, atau dapat diartikan

bahwa anak tersebut membutuhkan objek yang nyata agar mereka dapat berpikir secara logis.

Jadi, dengan penggunaan media *Puzzle Match Time* dapat membantu guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Seperti yang telah kita dapatkan dari data hasil pretest dan posttest yang didapatkan peneliti saat pelaksanaan penelitian berlangsung, diketahui bahwa rata-rata pada nilai pretest dikelas eksperimen sebesar 49.1, dengan jumlah peserta didik yang tuntas dengan KKM 70 sebanyak 3 peserta didik. Dan pada hasil posttest di kelas eksperimen rataratanya sebesar 86.4, dengan jumlah peserta didik yang tuntas pada KKM 70 sebanyak 32 peserta didik yang tuntas.

Dari hasil hitungan data, dapat kita lihat bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *Puzzle Match Time* pada pembelajaran matematika materi waktu, pada prestasi belajar peserta didik kelas II SDN 06

Pontianak Timur. Hal ini dibuktikan dengan hasil hitungan menggunakan SPSS versi 26 menggunakan uji t pada soal posttest yang dilaksanakan pada kelas eksperimen (II B) tersebut diterima apabila sesuai dengan kriteria, yaitu jika nilai T_{tabel} lebih kecil atau kurang dari T_{hitung} , nilai P atau Sig. 2-tailed sebesar $0,000 < 0,05$. Maka, dapat kita simpulkan bahwa H_a diterima atau terdapat pengaruh yang signifikan pada pengaruh penggunaan media *Puzzle Match Time* pada prestasi belajar peserta didik dipembelajaran matematika kelas II SDN 06 Pontianak Timur.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil hitungan menggunakan SPSS versi 26 menggunakan uji t terdapat pengaruh dari penggunaan media *Puzzle Match Time* terhadap prestasi belajar peserta didik yaitu sebesar $0,000 < 0,05$. Maka bisa kita simpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada prestasi belajar peserta didik di kelas kontrol dan eksperimen dilihat dari hasil rata-rata belajar peserta didik di kelas eksperimen yaitu sebesar 86,4 yang diberikan perlakuan dibanding dengan kelas kontrol tanpa diberikan perlakuan dengan rata-rata sebesar 74,7. Sehingga penggunaan media *Puzzle Match Time* pada prestasi belajar peserta didik dipembelajaran matematika kelas II SDN

06 Pontianak Timur perlu untuk diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, R., Ismail, F., & Afgani, M. W. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 1(2), 73-80.

Andina, E. 2018. Efektivitas Pengukuran Kompetensi Guru. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial* 9(2):204–220.

Daga, A. 2021. Makna Merdeka Belajar Dan Penguatan Peran Guru Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7(3):1075–1090.

Mardati. dkk. 2015. Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make a Match Untuk Kelas I Sd. *Jurnal Prima Edukasia* 3(2):120.

Nabila, N. 2021. Konsep Pembelajaran Matematika SD Berdasarkan Teori Kognitif Jean Piaget. *JKPD : Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 6(1). 69–79.

Nurfadhillah. 2021. Media Pembelajaran. CV Jejak, anggota IKAPI: Jawa Barat.

Ompusunggu dan Vera Dewi Karini. 2022. “Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Smp Negeri 1 Paranginan the Use of Media in Mathematics Learning and Their Benefits in Smp Negeri 1 Paranginan.” *Pendidikan, Saintek, Sosial Dan Hukum (PSSH)* 1(18):4–5.

Simamora, dan Janpatar. 2014. Tafsir Makna Negara Hukum Dalam Perspektif Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. *Jurnal Dinamika Hukum* 14(3):547–61.

Yayan, dkk. 2019. Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurna Buana Pengabdian* 1(1):1-7.