

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam implementasi media pembelajaran papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut. Penelitian ini berfokus pada proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran serta faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan media tersebut.

Data penelitian diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati aktivitas guru dan siswa. Wawancara dilakukan kepada guru kelas III sebagai informan utama untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai pelaksanaan pembelajaran. Dokumentasi berupa Modul Ajar dan foto kegiatan pembelajaran digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian.

#### **1. Gambaran Umum SDN Kayu Bawang 1 Gambut**

SD Negeri Kayu Bawang 1 Gambut, berlokasi di Jl. Irigasi Rt.03 Rw .01, Desa Kayu Bawang, Kecamatan Gambut, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan, merupakan sekolah dasar negeri yang telah berdiri sejak tahun 1958. Dengan NPSN 30300502, sekolah ini telah mendapatkan akreditasi "B" dari Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN-SM) dengan nomor

sertifikat 1336/BAN-SM/SK/2019 yang diterbitkan pada tanggal 30 November 2019. SD Negeri Kayu Bawang 1 menyelenggarakan pendidikan pada jenjang SD dengan waktu penyelenggaraan pagi selama 6 hari. Sekolah ini berada di bawah naungan Pemerintah Daerah dan memiliki luas tanah 11.225 m<sup>2</sup>. SDN Kayu Bawang 1 Gambut memiliki 14 Guru, terdapat 2 guru PNS dan 12 guru P3K, Adapun jumlah seluruh ruang kelas terdapat 11 kelas, dan keseluruhan siswa yaitu 317 siswa. Sebagai lembaga pendidikan yang berkomitmen untuk mencetak generasi penerus bangsa yang cerdas dan berakhlak mulia, SD Negeri Kayu Bawang 1 Gambut terus berupaya meningkatkan kualitas pendidikan dengan memanfaatkan berbagai sumber daya yang tersedia. Fasilitas yang dimiliki sekolah meliputi akses internet dan sumber listrik. SD Negeri Kayu Bawang 1 Gambut memiliki peran penting dalam memajukan pendidikan di Desa Kayu Bawang. Sekolah ini tidak hanya menjadi tempat belajar, tetapi juga sebagai pusat kegiatan sosial dan budaya masyarakat sekitar.

## **2. Perencanaan Penggunaan Media Papan *Puzzle* dalam Pembelajaran Matematika**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut, Perencanaan pembelajaran merupakan tahap awal yang dilakukan guru sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. Terlihat bahwa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai guru telah menyiapkan berbagai keperluan pembelajaran seperti Modul Ajar serta media papan *puzzle* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran matematika.

Hal tersebut juga diperkuat melalui wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut mengenai perencanaan pembelajaran yang dilakukan sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Sebagaimana yang disampaikan oleh guru kelas III (Ibu R):

“Sebelum melaksanakan proses pembelajaran di kelas, saya terlebih dahulu menyusun sebuah Modul Ajar sebagai panduan utama agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan secara terarah dan sistematis. Di dalam Modul Ajar tersebut, saya telah merumuskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai sehingga arah pembelajaran menjadi jelas dan terukur. Selain itu, saya juga menyiapkan materi yang akan diajarkan dengan memperhatikan kesesuaian terhadap capaian pembelajaran serta kebutuhan peserta didik. Tidak hanya itu, saya juga menyusun langkah-langkah kegiatan pembelajaran secara rinci, mulai dari kegiatan pendahuluan, inti, hingga penutup, agar proses pembelajaran berlangsung secara runtut, efektif, dan mampu melibatkan siswa secara aktif di dalam kelas. Dengan adanya Modul Ajar yang lengkap dan terencana dengan baik, diharapkan kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih optimal serta mampu mencapai hasil yang diharapkan.” (Ibu R)<sup>1</sup>

Keterangan tersebut menunjukkan bahwa guru telah menyusun Modul Ajar sebagai bagian dari perencanaan pembelajaran sebelum kegiatan belajar mengajar dilaksanakan.

Selain menyusun Modul Ajar, guru juga merencanakan penggunaan media papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika pada materi perkalian. Media ini dipilih sebagai salah satu alat bantu pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan belajar siswa di kelas.

“Dalam perencanaan pembelajaran saya juga memasukkan penggunaan media papan *puzzle* supaya pembelajaran lebih menarik dan siswa bisa lebih mudah memahami materi perkalian.” (Ibu R)<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Hasil wawancara dengan guru R kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut pada hari Kamis, 29 Januari 2026.

<sup>2</sup> Hasil wawancara dengan guru R kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut pada hari Kamis,

Berdasarkan keterangan tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media papan *puzzle* telah direncanakan sebelumnya sebagai salah satu media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran matematika.

Selain itu, guru juga menyiapkan media papan *puzzle* yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Media tersebut terdiri dari papan *puzzle* serta potongan-potongan yang berisi soal perkalian dan jawaban yang harus dipasangkan oleh siswa.

“Sebelum pembelajaran dimulai saya menyiapkan papan *puzzle* terlebih dahulu beserta potongan-potongan gambar soal dan jawabannya supaya nanti bisa langsung digunakan saat kegiatan pembelajaran.” (Ibu R)<sup>3</sup>

Guru juga menyesuaikan tingkat kesulitan soal yang terdapat pada media papan *puzzle* dengan kemampuan siswa. Hal ini dilakukan agar siswa dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik dan tidak mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

“Saya menyesuaikan tingkat kesulitan soal pada *puzzle* dengan kemampuan siswa supaya mereka tidak merasa terlalu sulit saat mengerjakan.” (Ibu R)<sup>4</sup>

Selain mempersiapkan media pembelajaran, guru juga merencanakan pembagian kelompok siswa yang akan dilakukan saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Pembagian kelompok ini bertujuan agar siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan *puzzle* yang diberikan selama proses pembelajaran.

“Dalam perencanaan pembelajaran saya juga sudah memikirkan pembagian kelompok siswa supaya nanti mereka bisa bekerja sama saat

---

29 Januari 2026.

<sup>3</sup> Hasil wawancara dengan guru R kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut pada hari Kamis, 29 Januari 2026.

<sup>4</sup> Hasil wawancara dengan guru R kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut pada hari Kamis, 29 Januari 2026.

menyusun *puzzle* dan supaya lebih mudah dan siswa tidak terlalu ribut saat pembagian kelompok saya membagikan kelompok dengan mudah satu baris kebelakang” (Ibu R)<sup>5</sup>

Selain melalui wawancara dan observasi, data penelitian juga diperoleh melalui dokumentasi. Berdasarkan dokumentasi Modul Ajar yang diperoleh peneliti, penggunaan media papan *puzzle* telah dimasukkan dalam kegiatan inti pembelajaran sebagai salah satu strategi pembelajaran yang digunakan untuk membantu siswa memahami materi perkalian.

### **3. Pelaksanaan Penggunaan Media Papan *Puzzle* dalam Pembelajaran Matematika**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada proses pembelajaran matematika di kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut, pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam tiga tahapan utama, yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pelaksanaan tersebut berlangsung sesuai dengan Modul Ajar yang telah disusun sebelumnya oleh guru.

Kegiatan pendahuluan, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam kepada siswa, kemudian memeriksa kehadiran siswa yang mengikuti pembelajaran. Setelah itu guru menanyakan kembali materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya sebagai bentuk apersepsi sebelum memasuki materi baru. Tujuannya adalah untuk mengaitkan pemahaman awal siswa dengan konsep perkalian yang akan dipelajari.

---

<sup>5</sup> Hasil wawancara dengan guru R kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut pada hari Kamis, 29 Januari 2026.

Hasil observasi tersebut diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut mengenai kegiatan awal pembelajaran.

Sebagaimana yang disampaikan oleh guru kelas III (Ibu R):

“Pada awal pembelajaran biasanya saya membuka pelajaran dengan salam, kemudian mengecek kehadiran siswa. Setelah itu saya menanyakan kembali materi yang sudah dipelajari sebelumnya supaya siswa bisa mengingat kembali pelajaran yang lalu.” (Ibu R)<sup>6</sup>

Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Guru menjelaskan bahwa pada pertemuan tersebut siswa akan mempelajari materi perkalian dengan menggunakan media papan *puzzle*. Penyampaian tujuan pembelajaran ini bertujuan agar siswa mengetahui kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

Sebagaimana yang disampaikan oleh guru kelas III (Ibu R):

“Saya juga menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa pada awal kegiatan pembelajaran agar mereka mengetahui dengan jelas apa yang akan dipelajari pada pertemuan tersebut. Dengan menyampaikan tujuan pembelajaran, siswa menjadi lebih memahami arah dan fokus kegiatan yang akan dilakukan, sehingga mereka dapat mempersiapkan diri dengan lebih baik untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, hal ini juga bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mereka mengetahui target yang ingin dicapai serta manfaat dari materi yang dipelajari. Dengan demikian, diharapkan siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih aktif, terarah, dan memiliki kesadaran akan pentingnya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.” (Ibu R)<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Hasil wawancara dengan guru R kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut pada hari Kamis, 29 Januari 2026.

<sup>7</sup> Hasil wawancara dengan guru R kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut pada hari Kamis, 29 Januari 2026.

Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pendahuluan telah dilaksanakan secara terarah untuk mempersiapkan kesiapan belajar siswa sebelum memasuki kegiatan inti.

Setelah kegiatan pendahuluan selesai, pembelajaran dilanjutkan pada kegiatan inti. Pada tahap ini guru mulai memperkenalkan media papan *puzzle* kepada siswa. Guru menjelaskan cara penggunaan media tersebut serta memberikan contoh cara mencocokkan potongan *puzzle* yang berisi soal perkalian dengan potongan *puzzle* yang berisi jawaban yang sesuai.

“Setelah itu saya memperkenalkan papan *puzzle* kepada siswa dan menjelaskan cara menggunakannya. Saya juga memberikan contoh bagaimana mencocokkan gambar soal perkalian dengan jawaban yang sesuai pada potongan gambar *puzzle* tersebut.” (Ibu R)<sup>8</sup>

Pemberian contoh ini membantu siswa memahami langkah-langkah penggunaan media sebelum mereka mencobanya secara langsung.

Setelah siswa memahami cara penggunaan media papan *puzzle*, guru kemudian membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Pembagian kelompok dilakukan berdasarkan posisi tempat duduk siswa, yaitu per baris meja dari depan ke belakang. Siswa yang berada dalam satu barisan dianggap sebagai satu kelompok. Pembagian ini dilakukan untuk memudahkan pengaturan kelas serta menghindari keributan saat pembentukan kelompok. Sebagaimana yang disampaikan oleh guru kelas III (Ibu R):

“Saya membagi siswa berdasarkan barisan tempat duduk dari depan ke belakang supaya tidak ribut saat pembagian kelompok, sehingga lebih

---

<sup>8</sup> Hasil wawancara dengan guru R kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut pada hari Kamis, 29 Januari 2026.

mudah diatur dan kegiatan pembelajaran bisa berjalan lebih lancar.” (Ibu R)<sup>9</sup>

Dalam pelaksanaan pembelajaran, meskipun siswa telah dibagi ke dalam kelompok, kegiatan penyusunan *puzzle* dilakukan secara individu. Guru menyediakan satu papan *puzzle* yang ditempatkan di papan tulis, kemudian siswa diminta maju ke depan kelas secara bergantian untuk menyusun potongan *puzzle*.

“Dalam kegiatan pembelajaran yang saya lakukan, siswa saya minta untuk maju ke depan kelas secara bergiliran satu per satu guna menyusun *puzzle* yang telah disiapkan. Selain itu, melalui aktivitas ini siswa juga dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, memahami materi dengan cara yang menyenangkan, serta mengembangkan keterampilan sosial seperti kerja sama dan komunikasi antar teman..” (Ibu R)<sup>10</sup>

Melalui kegiatan ini, siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga aktif mencoba dan menyelesaikan soal melalui media yang digunakan.

Setelah kegiatan penyusunan *puzzle* di depan kelas selesai, guru kemudian melanjutkan pembelajaran dengan memberikan tugas individu kepada siswa untuk dikerjakan di meja masing-masing. Pada kegiatan ini, siswa diberikan soal latihan yang berkaitan dengan materi perkalian untuk dikerjakan secara mandiri. Pelaksanaan kegiatan individu tersebut juga diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru kelas III.

Sebagaimana yang disampaikan oleh guru kelas III (Ibu R):

---

<sup>9</sup> Hasil wawancara dengan guru R kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut pada hari Kamis, 29 Januari 2026.

<sup>10</sup> Hasil wawancara dengan guru R kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut pada hari Kamis, 29 Januari 2026.

“Setelah kegiatan menyusun *puzzle* selesai, saya biasanya memberikan latihan soal kepada siswa untuk dikerjakan sendiri di tempat duduk masing-masing.” (Ibu R)<sup>11</sup>

Guru juga menjelaskan bahwa kegiatan individu ini bertujuan untuk melihat pemahaman masing-masing siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

“Dengan latihan individu, saya bisa melihat mana siswa yang sudah paham dan mana yang masih perlu dibimbing.” (Ibu R)<sup>12</sup>

Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan inti tidak hanya berfokus pada penggunaan media, tetapi juga diikuti dengan latihan individu untuk memperkuat pemahaman siswa.

Berdasarkan pelaksanaan tersebut, kegiatan pembelajaran tidak hanya diamati dari sudut pandang guru, tetapi juga dari pengalaman siswa selama mengikuti pembelajaran. Selain dari guru, hasil observasi juga diperkuat dengan hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas III. Salah satu siswa menyampaikan bahwa pembelajaran menggunakan media *puzzle* membuat kegiatan belajar terasa lebih menyenangkan.

“Belajar pakai *puzzle* lebih seru karena seperti bermain dan bisa kerja sama dengan teman.” (SS)<sup>13</sup>

Siswa lainnya juga menyampaikan bahwa penggunaan media papan *puzzle* membantu mereka memahami materi perkalian dengan lebih mudah.

“Kalau pakai *puzzle* lebih mudah memahami perkalian karena langsung dicocokkan.” (SA)<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> Hasil wawancara dengan guru R kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut pada hari Kamis, 29 Januari 2026.

<sup>12</sup> Hasil wawancara dengan guru R kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut pada hari Kamis, 29 Januari 2026.

<sup>13</sup> Hasil wawancara dengan Siswa S kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut pada hari Kamis, 29 Januari 2026.

<sup>14</sup> Hasil wawancara dengan siswa A kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut pada hari Kamis,

Keterangan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media papan *puzzle* memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membantu siswa dalam memahami materi perkalian.

Pada tahap penutup, guru bersama siswa melakukan pembahasan kembali terhadap kegiatan yang telah dilakukan serta memberikan penguatan terhadap materi perkalian yang telah dipelajari. Sebagaimana yang disampaikan oleh guru kelas III (Ibu R):

“Di akhir pembelajaran biasanya saya mengajak siswa untuk membahas kembali hasil kegiatan yang sudah dilakukan agar mereka lebih memahami materi yang dipelajari.” (Ibu R)<sup>15</sup>

Kegiatan penutup ini membantu siswa dalam memperjelas kembali materi yang telah dipelajari serta memastikan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai. Berdasarkan dokumentasi kegiatan pembelajaran yang diperoleh peneliti, terlihat bahwa siswa terlibat aktif dalam kegiatan menyusun potongan *puzzle* pada papan yang telah disediakan. Hal ini menunjukkan bahwa media papan *puzzle* digunakan secara nyata dalam pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi perkalian.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika dengan menggunakan media papan *puzzle* di kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan pembelajaran, yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Penggunaan media papan *puzzle*

---

29 Januari 2026.

<sup>15</sup> Hasil wawancara dengan guru R kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut pada hari Kamis, 29 Januari 2026.

dalam kegiatan inti juga mampu melibatkan siswa secara aktif serta membantu mereka dalam memahami materi perkalian dengan lebih mudah.

#### **4. Evaluasi Penggunaan Media Papan *Puzzle* dalam Pembelajaran Matematika**

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut, setelah kegiatan pembelajaran selesai guru melakukan evaluasi terhadap siswa. Evaluasi dilakukan setelah kegiatan pembelajaran berlangsung untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi perkalian yang telah dipelajari.

Pelaksanaan evaluasi pembelajaran tersebut juga disampaikan oleh guru kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut dalam wawancara yang dilakukan peneliti.

Sebagaimana yang disampaikan oleh guru kelas III (Ibu R):

“Selesai kegiatan pembelajaran biasanya saya melakukan evaluasi kepada siswa untuk melihat apakah mereka sudah memahami materi yang dipelajari pada hari itu atau belum.” (Ibu R)<sup>16</sup>

Dalam kegiatan evaluasi tersebut guru memberikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah dipelajari. Pertanyaan tersebut disampaikan secara langsung kepada siswa di dalam kelas.

Selain memberikan pertanyaan secara lisan, guru juga memberikan latihan soal kepada siswa untuk dikerjakan secara mandiri. Latihan soal tersebut

---

<sup>16</sup> Hasil wawancara dengan guru R kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut pada hari Kamis, 29 Januari 2026.

berkaitan dengan materi perkalian yang telah dipelajari selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, siswa terlihat mengerjakan soal yang diberikan oleh guru di dalam kelas. Beberapa siswa tampak bertanya kepada guru apabila terdapat soal yang belum mereka pahami. Guru juga terlihat berkeliling di dalam kelas untuk melihat pekerjaan siswa serta memberikan arahan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal.

Selain itu, guru memberikan kesempatan kepada beberapa siswa untuk menyampaikan jawaban mereka di depan kelas. Pelaksanaan evaluasi pembelajaran tersebut juga dijelaskan oleh guru kelas III dalam wawancara yang dilakukan peneliti.

“Setelah pembelajaran biasanya saya memberikan latihan soal kepada siswa untuk mengetahui apakah mereka sudah memahami materi yang dipelajari atau belum.” (Ibu R)<sup>17</sup>

Guru juga menjelaskan bahwa melalui latihan soal tersebut guru dapat melihat kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

“Dari latihan soal itu saya bisa melihat siswa yang sudah memahami materi dan siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal.” (Ibu R)<sup>18</sup>

Selain melalui observasi dan wawancara, data penelitian juga diperoleh melalui dokumentasi berupa lembar latihan soal yang diberikan kepada siswa setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

---

<sup>17</sup> Hasil wawancara dengan guru R kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut pada hari Kamis, 29 Januari 2026.

<sup>18</sup> Hasil wawancara dengan guru R kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut pada hari Kamis, 29 Januari 2026.

Dengan demikian, berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti, evaluasi pembelajaran di kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut dilakukan setelah kegiatan pembelajaran selesai melalui pemberian pertanyaan secara lisan serta latihan soal kepada siswa.

## **5. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Papan *Puzzle***

### **a. Faktor Pendukung**

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, faktor pendukung implementasi media papan *puzzle* antara lain dukungan dari pihak sekolah, kesiapan guru dalam merancang media, serta karakteristik siswa kelas III yang menyukai aktivitas berbentuk permainan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut. Sebagaimana yang disampaikan oleh guru kelas III (Ibu R):

“Sekolah memberikan dukungan terhadap penggunaan berbagai media pembelajaran selama media tersebut dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Dukungan ini terlihat dari adanya kebebasan bagi guru untuk berinovasi dalam memilih dan menggunakan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan adanya dukungan tersebut, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan mampu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung..” (Ibu R)<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Hasil wawancara dengan guru R kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut pada hari Kamis, 29 Januari 2026.

Berdasarkan hasil wawancara media papan *puzzle* juga dinilai sesuai dengan tahap perkembangan operasional konkret siswa sehingga mempermudah pemahaman konsep.

b. Penghambat Implementasi

Adapun faktor penghambat yang ditemukan dalam penelitian ini meliputi keterbatasan waktu pembelajaran, perbedaan kemampuan siswa, suasana kelas yang lebih ramai, serta persiapan media yang memerlukan waktu dan ketelitian.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut. Sebagaimana yang disampaikan oleh guru kelas III (Ibu R):

“Persiapannya memang cukup lama, apalagi kalau membuat soal dan potongan *puzzle* baru.” (Ibu R)<sup>20</sup>

Selain itu, kendala lain yang dihadapi guru adalah keterbatasan waktu saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan karena siswa diminta maju satu per satu ke depan kelas untuk menyusun media papan *puzzle*, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama. Sebagaimana yang disampaikan oleh guru kelas III (Ibu R):

“Kalau menggunakan *puzzle* memang memerlukan waktu yang cukup lama, karena siswa maju satu per satu ke depan untuk menyusun *puzzle*, jadi harus pandai mengatur waktu agar semua siswa mendapat kesempatan.” (Ibu R)<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Hasil wawancara dengan guru R kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut pada hari Kamis, 29 Januari 2026.

<sup>21</sup> Hasil wawancara dengan guru R kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut pada hari Kamis, 29 Januari 2026.

Kendala lainnya adalah keterbatasan jumlah media yang digunakan, di mana guru hanya menyediakan satu papan *puzzle* yang ditempatkan di papan tulis. Hal ini menyebabkan siswa harus menunggu giliran untuk maju ke depan kelas, sehingga memerlukan pengelolaan kelas yang baik agar pembelajaran tetap kondusif. Sebagaimana yang disampaikan oleh guru kelas III (Ibu R):

“Media *puzzle* yang digunakan hanya satu, jadi siswa harus bergantian maju ke depan. Kadang ada siswa yang harus menunggu cukup lama.” (Ibu R)<sup>22</sup>

Berdasarkan hasil wawancara secara keseluruhan, implementasi media papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika di kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun, meskipun terdapat beberapa kendala yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaannya.

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, pembahasan ini bertujuan untuk menganalisis dan menginterpretasikan temuan penelitian mengenai implementasi media pembelajaran papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut. Pembahasan dilakukan dengan mengaitkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah diperoleh di lapangan.

---

<sup>22</sup> Hasil wawancara dengan guru R kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut pada hari Kamis, 29 Januari 2026.

Agar pembahasan lebih terarah dan sistematis, maka uraian berikut disajikan berdasarkan fokus penelitian yang meliputi sebagai berikut.

## **1. Perencanaan Penggunaan Media Papan *Puzzle* dalam Pembelajaran Matematika**

Perencanaan pembelajaran merupakan tahap yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya, diketahui bahwa guru kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut telah melaksanakan perencanaan pembelajaran dengan baik sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari kesiapan guru dalam menyusun Modul Ajar serta menyiapkan media pembelajaran berupa papan *puzzle* yang akan digunakan dalam pembelajaran matematika.

Penyusunan Modul Ajar yang dilakukan oleh guru menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah dirancang secara sistematis. Modul Ajar tersebut memuat tujuan pembelajaran, materi, serta langkah-langkah kegiatan pembelajaran. Perencanaan yang sistematis ini penting karena menjadi pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran agar tetap sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Dengan adanya perencanaan yang matang, proses pembelajaran menjadi lebih terarah, efektif, dan mampu mengoptimalkan waktu yang tersedia di kelas.

Selain itu, perencanaan penggunaan media papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika menunjukkan bahwa guru telah mempertimbangkan penggunaan media sebagai strategi pembelajaran yang tepat. Media papan

*puzzle* dipilih karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada siswa, khususnya dalam memahami konsep perkalian yang bersifat abstrak. Dengan menggunakan media ini, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam aktivitas pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan pendapat Nurfadhillah dalam Arista Selly Maharani yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat mendorong proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.<sup>23</sup> Dengan demikian, penggunaan media papan *puzzle* dapat membantu memperjelas konsep perkalian sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Selain itu, Menurut Amelia Putri Wulandari Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.<sup>24</sup> Hal ini terlihat dalam penggunaan media papan *puzzle*, di mana siswa tidak hanya menerima materi secara verbal, tetapi juga secara langsung terlibat dalam kegiatan menyusun dan mencocokkan soal dengan jawaban.

---

<sup>23</sup> Maharani, A. S. (2024). *Media pembelajaran sebagai alternatif meningkatkan gairah belajar*. Jurnal BIONatural, 11(1), 76–83.

<sup>24</sup> Wulandari, A. P. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.

Kesiapan guru dalam menyiapkan media papan *puzzle* sebelum pembelajaran dimulai juga menunjukkan bahwa perencanaan yang dilakukan tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga teknis. Guru telah menyiapkan papan *puzzle* beserta potongan soal dan jawaban yang akan digunakan oleh siswa. Hal ini sangat penting karena kesiapan media akan mempengaruhi kelancaran proses pembelajaran. Jika media telah dipersiapkan dengan baik, maka waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan secara optimal tanpa adanya hambatan.

Selanjutnya, guru juga menyesuaikan tingkat kesulitan soal pada media papan *puzzle* dengan kemampuan siswa. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah mempertimbangkan karakteristik siswa dalam proses pembelajaran. Penyesuaian ini penting agar siswa tidak merasa kesulitan secara berlebihan maupun terlalu mudah, sehingga dapat menjaga motivasi belajar siswa dan mendorong mereka untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, perencanaan pembelajaran juga mencakup pembagian kelompok siswa. Guru telah merencanakan pembelajaran secara berkelompok agar siswa dapat bekerja sama dalam menyusun *puzzle*. Pembelajaran kelompok ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kerja sama antar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya belajar memahami materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi dan kerja sama.

Lebih lanjut, penggunaan media papan *puzzle* dalam pembelajaran juga mendorong terciptanya pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-*

*centered learning*). Dalam kegiatan ini, siswa berperan aktif dalam menemukan jawaban, berdiskusi, dan menyelesaikan tugas bersama kelompoknya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak lagi didominasi oleh guru, melainkan memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil dokumentasi Modul Ajar, penggunaan media papan *puzzle* telah dimasukkan dalam kegiatan inti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut bukan hanya sebagai pelengkap, tetapi menjadi bagian penting dalam strategi pembelajaran yang dirancang oleh guru. Integrasi media dalam kegiatan inti juga menunjukkan bahwa guru telah memahami pentingnya penggunaan media dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perencanaan penggunaan media papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika telah dilakukan secara matang, sistematis, dan sesuai dengan teori pembelajaran. Perencanaan tersebut mencakup penyusunan Modul Ajar, pemilihan media yang tepat, penyesuaian tingkat kesulitan soal, serta penggunaan strategi pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan perencanaan pembelajaran secara optimal untuk mendukung keberhasilan pembelajaran matematika di kelas.

## **2. Pelaksanaan Penggunaan Media Papan *Puzzle* dalam Pembelajaran Matematika**

Pelaksanaan pembelajaran merupakan tahap implementasi dari

perencanaan yang telah disusun sebelumnya. Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut telah dilaksanakan secara sistematis yang meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan struktur pembelajaran yang baik. Temuan ini juga diperkuat oleh hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa setiap tahapan pembelajaran dilaksanakan secara runtut dan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya.

Pada kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan salam, mengecek kehadiran siswa, serta melakukan apersepsi dengan menanyakan kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya. Kegiatan ini memiliki peran penting dalam mempersiapkan kondisi belajar siswa agar siap menerima materi baru. Apersepsi yang dilakukan guru membantu mengaktifkan kembali pengetahuan awal siswa, sehingga memudahkan mereka dalam memahami materi yang akan dipelajari. Kegiatan pendahuluan tersebut dilaksanakan secara konsisten oleh guru sebagai langkah awal dalam menciptakan kesiapan belajar siswa, sehingga siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran.

Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Penyampaian tujuan pembelajaran ini penting agar siswa mengetahui arah dan target pembelajaran yang akan dicapai. Dengan mengetahui tujuan pembelajaran, siswa akan lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran secara terarah dan sesuai dengan prinsip pembelajaran yang

efektif.

Pada kegiatan inti, guru mulai mengimplementasikan penggunaan media papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika. Guru terlebih dahulu memperkenalkan media tersebut serta menjelaskan cara penggunaannya kepada siswa, kemudian memberikan contoh cara mencocokkan soal dan jawaban. Langkah ini menunjukkan bahwa guru memberikan bimbingan yang jelas sebelum siswa melakukan kegiatan secara mandiri. Berdasarkan hasil penelitian, guru tidak langsung meminta siswa menggunakan media, tetapi terlebih dahulu memberikan penjelasan dan contoh agar siswa memahami cara penggunaan media dengan baik. Pemberian contoh sebelum siswa melakukan kegiatan merupakan strategi pembelajaran yang efektif karena memberikan gambaran yang jelas mengenai tugas yang harus dilakukan, sehingga siswa tidak mengalami kebingungan saat melaksanakan kegiatan.

Setelah diberikan contoh, siswa diminta untuk terlibat langsung dalam penggunaan media papan *puzzle*. Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok berdasarkan posisi tempat duduk, yaitu per baris meja dari depan ke belakang. Pembagian ini bertujuan untuk memudahkan pengelolaan kelas serta mengatur giliran siswa saat maju ke depan kelas. Meskipun demikian, kegiatan pembelajaran tidak dilakukan secara kerja kelompok, melainkan secara individu. Hal ini menunjukkan bahwa pembagian kelompok lebih difungsikan sebagai strategi pengelolaan kelas daripada untuk kegiatan kolaboratif.

Dalam pelaksanaannya, siswa maju ke depan kelas secara bergantian untuk menyusun media papan *puzzle* yang telah disediakan di papan tulis. Setiap

siswa mengerjakan soal secara mandiri tanpa adanya diskusi dengan siswa lain. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pembelajaran menekankan pada keaktifan individu siswa dalam memahami materi. Berdasarkan hasil observasi, siswa maju satu per satu sesuai giliran untuk mencocokkan soal perkalian dengan jawabannya pada papan *puzzle*.

Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Keaktifan tersebut ditunjukkan melalui keterlibatan langsung siswa dalam menyusun potongan *puzzle* sesuai dengan soal yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah menerapkan pendekatan berpusat pada siswa (*student-centered learning*), di mana siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media papan *puzzle* dalam kegiatan ini juga menunjukkan penerapan pembelajaran yang aktif dan inovatif. Dalam kegiatan tersebut, siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan aktivitas yang melibatkan aspek fisik dan mental. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas informasi serta meningkatkan aktivitas belajar siswa.<sup>25</sup> Penggunaan media papan *puzzle* juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa selama mengikuti pembelajaran, di mana siswa tampak lebih bersemangat dan

---

<sup>25</sup> Arsyad, Azhar. 2017. Media Pembelajaran. Rajawali Pers. Jakarta

tidak mudah merasa bosan. Proses pembelajaran yang melibatkan aktivitas menyusun puzzle memberikan pengalaman belajar sambil bermain (*learning by playing*), sehingga siswa lebih tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Suasana kelas menjadi lebih hidup, interaktif, dan tidak monoton dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah.

Selain itu, penggunaan media papan *puzzle* juga meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar. Siswa terlihat lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena proses belajar dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan berbeda dari pembelajaran biasa. Hal ini didukung oleh penelitian Saroro dan Wardhani yang menyatakan bahwa media pembelajaran inovatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif.<sup>26</sup>

Secara teoretis, penggunaan media papan *puzzle* dalam pembelajaran juga sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Siswa kelas III berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata atau aktivitas langsung. Hal ini sejalan dengan teori Piaget yang dikutip dalam penelitian Dinda Tri Amanah, yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar mampu memahami konsep dengan lebih baik apabila dihubungkan dengan sesuatu yang bersifat konkret.<sup>27</sup> Oleh karena itu, penggunaan media papan *puzzle* dinilai tepat karena mampu

---

<sup>26</sup> Saroro, E. K., & Wardhani, I. S. (2024). Media pembelajaran inovatif. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa dan Pendidikan*, 4(4), 222–233. <https://doi.org/10.55606/cendekia.v4i4.3312>

<sup>27</sup> Amanah, D. T. (2024). Efektivitas media papan penjumlahan terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas III SDN Wonotingal Semarang. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(1), 141–147.

menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.

Setelah kegiatan penyusunan *puzzle* di depan kelas selesai, pembelajaran dilanjutkan dengan pemberian tugas individu yang dikerjakan siswa di meja masing-masing. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi perkalian yang telah dipelajari melalui media papan *puzzle*. Sebagian besar siswa dapat mengerjakan soal dengan baik, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan bimbingan dari guru. Guru terlihat berkeliling kelas untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan. Melalui tugas individu, siswa dapat menguji kemampuan dirinya secara mandiri serta membantu guru dalam mengetahui tingkat pemahaman masing-masing siswa.

Pelaksanaan kegiatan individu tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada aktivitas di depan kelas, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan pemahaman secara mandiri. Meskipun tidak terdapat interaksi atau kerja sama antar siswa selama kegiatan berlangsung, penggunaan media papan *puzzle* tetap memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa melakukan pembahasan kembali terhadap kegiatan yang telah dilakukan serta memberikan penguatan terhadap materi perkalian. Beberapa siswa mampu menyimpulkan pembelajaran dengan bantuan guru, meskipun masih perlu arahan agar kesimpulan yang disampaikan lebih tepat.

Berdasarkan dokumentasi yang diperoleh, terlihat bahwa siswa terlibat

aktif dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media papan *puzzle*. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan penggunaan media papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika telah berjalan secara efektif. Hal ini ditunjukkan oleh keterlibatan aktif siswa, meningkatnya motivasi belajar, serta terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Oleh karena itu, penggunaan media papan *puzzle* dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi matematika, khususnya perkalian.

### **3. Evaluasi Penggunaan Media Papan *Puzzle* dalam Pembelajaran Matematika**

Evaluasi pembelajaran merupakan tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Berdasarkan hasil penelitian, evaluasi pembelajaran matematika di kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut dilakukan setelah kegiatan pembelajaran selesai. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan evaluasi sebagai bagian penting dalam rangkaian proses pembelajaran.

Pelaksanaan evaluasi yang dilakukan setelah pembelajaran bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi perkalian yang telah diajarkan. Kegiatan ini penting karena melalui evaluasi, guru dapat mengetahui

keberhasilan pembelajaran serta menentukan tindak lanjut yang diperlukan. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur, tetapi juga sebagai dasar dalam memperbaiki proses pembelajaran selanjutnya.

Dalam pelaksanaan evaluasi, guru menggunakan dua bentuk penilaian, yaitu secara lisan dan tertulis. Evaluasi secara lisan dilakukan dengan memberikan pertanyaan langsung kepada siswa di dalam kelas, sedangkan evaluasi tertulis dilakukan melalui pemberian latihan soal. Variasi bentuk evaluasi ini menunjukkan bahwa guru telah berupaya menilai pemahaman siswa secara menyeluruh.

Selama kegiatan evaluasi berlangsung, siswa terlihat aktif mengerjakan soal yang diberikan. Beberapa siswa juga bertanya kepada guru apabila mengalami kesulitan. Guru juga berkeliling untuk memberikan arahan kepada siswa yang membutuhkan bantuan. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai penilaian, tetapi juga sebagai bagian dari proses pembelajaran yang berkelanjutan.

Selain itu, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan jawaban di depan kelas. Kegiatan ini dapat melatih kepercayaan diri serta kemampuan komunikasi siswa. Dengan demikian, evaluasi tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan keterampilan sosial siswa.

Hasil evaluasi yang dilakukan juga digunakan oleh guru untuk mengidentifikasi siswa yang telah memahami materi dan siswa yang masih mengalami kesulitan. Hal ini menunjukkan bahwa evaluasi yang dilakukan

bersifat diagnostik, yaitu untuk mengetahui kelemahan siswa sehingga dapat diberikan tindak lanjut yang sesuai.

Jika dikaitkan dengan teori, evaluasi pembelajaran merupakan proses pemberian nilai terhadap hasil belajar siswa berdasarkan kriteria tertentu. Hal ini sejalan dengan pendapat Nana Sudjana dalam Serlis Rusandi (2017) yang menyatakan bahwa evaluasi hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu.<sup>28</sup> Berdasarkan pendapat tersebut, evaluasi yang dilakukan oleh guru melalui pertanyaan lisan dan latihan soal sudah tepat karena dapat digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari.

Selain itu, Arikunto dalam Fitri Lutfia Zahroh menekankan bahwa evaluasi pendidikan tidak hanya berkaitan dengan penilaian hasil belajar siswa, tetapi juga melibatkan berbagai elemen lain yang mempengaruhi proses pendidikan secara keseluruhan, seperti kurikulum, metode pengajaran, serta lingkungan belajar.<sup>29</sup> Hal ini terlihat dalam pelaksanaan evaluasi di kelas, di mana guru tidak hanya menilai hasil akhir siswa, tetapi juga memperhatikan proses belajar siswa melalui interaksi, bimbingan, dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung.

Selain melalui observasi dan wawancara, adanya dokumentasi berupa lembar latihan soal juga menunjukkan bahwa evaluasi dilakukan secara nyata

---

<sup>28</sup> Rusandi, S. (2017). Pola pendekatan evaluasi hasil belajar siswa di sekolah. *Jurnal Bawi Ayah*, 8(1).

<sup>29</sup> Zahroh, F. L. (2024). Indikator keberhasilan dalam evaluasi program pendidikan. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(3), 1052–1062.

dan terukur. Lembar tersebut menjadi bukti bahwa guru telah melaksanakan evaluasi secara tertulis untuk melihat hasil belajar siswa secara langsung.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa evaluasi penggunaan media papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika telah dilaksanakan dengan baik. Evaluasi dilakukan melalui pertanyaan lisan dan latihan soal tertulis, disertai dengan bimbingan guru selama proses berlangsung. Evaluasi ini tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar siswa, tetapi juga untuk melihat proses pembelajaran secara keseluruhan serta sebagai dasar dalam menentukan tindak lanjut pembelajaran.

#### **4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Media Papan *Puzzle***

Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor pendukung implementasi media papan *puzzle* meliputi dukungan sekolah, kesiapan guru dalam merancang media, serta karakteristik siswa yang menyukai pembelajaran berbentuk permainan. Faktor-faktor ini mempermudah pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *puzzle*.

Menurut Mulyasa, keberhasilan implementasi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru dan dukungan lingkungan sekolah.<sup>30</sup> Dalam penelitian ini, kesiapan guru dalam menyusun modul ajar dan menyiapkan media menjadi salah satu kunci keberhasilan implementasi. Guru tidak hanya menyiapkan media papan *puzzle*, tetapi juga merancang langkah-langkah

---

<sup>30</sup> Mulyasa, E. 2017. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

pembelajaran secara sistematis sehingga penggunaan media dapat berjalan secara efektif.

Karakteristik siswa sekolah dasar yang menyukai aktivitas bermain juga menjadi faktor pendukung. Susanto menyatakan bahwa pembelajaran di sekolah dasar sebaiknya dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak yang menyukai aktivitas konkret dan menyenangkan.<sup>31</sup> Hal ini sejalan dengan penggunaan media papan *puzzle* yang bersifat edukatif dan interaktif. Dengan adanya media tersebut, siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup.

Adapun faktor penghambat yang ditemukan antara lain keterbatasan waktu pembelajaran dan suasana kelas yang menjadi lebih ramai. Selain itu, keterbatasan jumlah media yang digunakan serta pelaksanaan kegiatan yang dilakukan secara bergantian juga menjadi kendala, karena siswa harus menunggu giliran untuk maju ke depan kelas. Hal ini berpotensi mengurangi efektivitas waktu pembelajaran jika tidak dikelola dengan baik. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui pengelolaan kelas yang baik dan pengaturan waktu yang efektif. Sardiman menegaskan bahwa guru memiliki peran penting dalam mengelola aktivitas belajar agar tetap kondusif.<sup>32</sup> Dalam konteks penelitian ini, guru mengatasi kendala tersebut dengan mengatur giliran

---

<sup>31</sup> Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

<sup>32</sup> Sardiman. 2018. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers

siswa secara tertib serta tetap menjaga keterlibatan siswa selama menunggu giliran, sehingga pembelajaran tetap berjalan secara kondusif.

Berdasarkan keseluruhan pembahasan di atas, dapat dipahami bahwa implementasi media papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika di kelas III telah dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, serta dipengaruhi oleh faktor pendukung dan penghambat yang ada di lingkungan sekolah. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media yang bersifat konkret dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap konsep perkalian. Secara teoritis, hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai teori pembelajaran yang menekankan pentingnya perencanaan yang sistematis, keterlibatan aktif peserta didik, penggunaan media konkret, serta pengelolaan kelas yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.