Copyright © 2025 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol. 14 No. 3 Agustus 2025

Literatur Review: Peran Alat Peraga Puzzle dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika di Sekolah Dasar

Ratna Wahyu Srisakti[1], Bambang Subali[2], Ellianawati Ellianawati[3], Decky Avrilianda[4]
[1,2,3,4]Universitas Negeri Semarang, Indonesia

[1]nnsakti@gmail.com

Abstrak

Pemahaman konsep matematika pada siswa sekolah dasar masih menjadi tantangan, terutama pada materi pecahan dan operasi hitung. Sebagian besar siswa menghadapi hambatan dalam belajar karena materi yang disampaikan secara abstrak serta minimalnya penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis studi literatur berkaitan dengan peran alat peraga *puzzle* dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) dengan pendekatan kuantitatif-kualitatif. Literatur dikaji dari jurnal-jurnal terakreditasi SINTA dan prosiding terbuka yang relevan dengan topik, diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2025. Hasil kajian menunjukkan bahwa pada rentang tersebut terdapat 14 jurnal yang berkaitan dan relevan dengan peran alat peraga dalam peningkatan pemahaman konsep matematika di Sekolah Dasar. Dari keseluruhan jurnal menyatakan bahwa meskipun dilakukan dengan beberapa pendekatan dan metode yang berbeda namun hasil menunjukkan bahwa peran alat peraga puzzle mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika di sekolah dasar. Implikasi penelitian ini antara lain dapat dijadikan referensi bagi pembaca dalam melakukan penelitian sejenis maupun dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya.

Kata kunci: Alat peraga, Puzzle, Matematika, Sekolah Dasar

Pendahuluan

Pendidikan mempunyai peranan esensial guna memberikan kesempatan bagi setiap individu manusia dalam rangka pencapaian masa depan hidup yang lebih baik (Psacharopoulos & Patrinos, 2018). Guna mewujudkan capaian masa depan yang lebih baik tersebut, diperlukan adanya pembentukan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul melalui serangkaian proses pendidikan dalam penerapan di kegiatan aktivitas pembelajaran. Aktivitas pembelajaran tersebut harus mendukung tumbuh kembang siswa agar tidak hanya terfokus pada kemampuan intelektual semata, namun juga sikap dan keterampilan. Maka diperlukan penyelarasan pembelajaran yang mengarahkan keberpusatan pembelajaran terhadap siswa atau biasa disebut dengan. S*tudent-centered learning* merupakan salah satu pendekatan yang relevan untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa atau pembelajaran yang menekankan keberpusatan belajar pada siswa. Pembelajaran yang berpusat pada siswa menitikberatkan siswa itu sendiri yang cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran (Suharjono et al., 2024), sementara guru sebagai fasilitator mendukung dan memfasilitasi setiap kebutuhan belajar di kelas. Hal ini bertujuan dalam rangka mewujudkan salah satu output luaran tujuan pendidikan yakni meningkatkan kuaitas SDM dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang mana sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu

memiliki fungsi dalam mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Ini memperjelas bahwasannya tujuan pendidikan merupakan pengembangan kualitas sumber daya manusia secara menyeluruh serta baik secara intelektual, moral dan sosial guna mencerdaskan kehidupan bangsa.

Tujuan pendidikan tersebut mampu akan terwujudkan jika terdapat sinergi erat dari perananan aktif pada setiap komponen-komponen pendidikan yakni kurikulum, peserta didik, pendidik, isi pendidikan, metode pendidikan, alat pendidikan dan lingkungan pendidikan. Komponen-komponen inilah saling bersifat keterhubungan antar satu dengan yang lain. Alat pendidikan sebagai salah satu komponen terpenting untuk mewujudkan tujuan pendidikan baik itu dalam pendidikan formal maupun non formal. Pendidikan formal umumnya dilakukan di sekolah. Sekolah didefinisikan sebagai bagian dari satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan pada berbagai jenjang (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003). Sekolah merupakan tempat atau lembaga untuk belajar mengajar atau tempat menerima dan memberi pelajaran. Sekolah merupakan tempat untuk menimba ilmu, menerima, dan memberi pelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses belajar yang berulang yang dapat menjadikan perubahan perilaku yang disadari dan bersifat tetap (Arifin, 2017) . Dalam pendidikan formal mencakup berbagai macam mata pelajaran yang mana salah satunya adalah matematika. Matematikan menjadi salah satu mata pelajaran esensial dalam lembaga pendidikan(Fasha, 2015).

Salah satu mata pelajaran esensial yang diterapkan dalam lembaga pendidikan mulai dari jenjang sekolah dasar hingga menengah yakni Matematika. Ini penting guna dipahami secara mendalam dikarenakan matematika dapat dipraktikan dan direalisasikan pada kehidupan keseharian siswa. Tujuan daripada pembelajaran matematika di SD yakni supaya mendidik siswa mampu mengaplikasikan aneka ragam konsep yang tercakup dalam isi pembelajaran matematika pada kehidupan keseharian di tiap individu pribadi siswa. Siswa juga memerlukan pemahaman mendalam akan keterampilan berhitung, menghitung isi maupun berat daripada suatu benda, menghimpun, mengelola, menampilkan, menaksir, analisa, dan juga penarikan kesimpulan yang mana hal ini dibutuhkan siswa guna sebagai bekal dalam rangka menempu pembelajaran matematika (R. N. Sari & Juandi, 2023). Namun, nyatanya pembelajaran matematika banyak tidak diminati oleh siswa bahkan dijauhi, sebagian besar kalangan siswa yang mana hal tersebut mempunyai anggapan bahwasanya matematika menjadi sebagai salah satu dari beberapa bidang studi yang sukar sekaligus kurang menyenangkan (Wiryana & Alim, 2023). Tidak hanya itu, ketakutan juga banyak dirasakan siswa dan perasaan akan sukar nya kesulitan guna pemahaman mendalam dari isi materi pelajaran matematika yang mana membutuhkan tidak hanya satu melainkan banyak penghafalan perhitungan rumus dan juga cara mengajar guru yang masih monoton sehingga hal ini mengakibatkan kurangnya tingkat konsep pemahaman belajar dalam mata pelajaran matematika (Ernawati Jais & Siombiwi, 2019). Hal ini pula didukung dari banyaknya siswa yang merasakan pengalaman akan sulitnya dalam rangka penyelesaian soal tes matematika (Saja'ah, 2018). Persepsi daripada yang demikian inilah menjadikan siswa mengalami rasa takut guna menjalani proses belajar matematika yang berimbas terhadap penurunan pemahaman konsep dari matematika siswa.

Guru selaku tenaga pendidik harus mampu mengatasi kesulitan belajar matematika yang dialami oleh siswa dikarenakan kesuksesan akan keberlangsungan proses belajar sangatlah ditentukan pada guru sebagai tenaga pendidik, siswa, dan juga lingkungan sekitar sekolah (Yolanita & Ruswendi, 2024). Semua hal ini pastinya mengalami keterkaitan yang tidak

Copyright © 2025 The Author(s)

terpisahkan dikarenakan ketiga hal tersebutlah merupakan unsur elemen penting guna terciptanya proses belajar. Meski guru telah mengajarkan dengan spesifik panjang lebar terkait suatu materi, hal ini belum tentu pula menjadikan siswa sanggup dalam mencernanya dengan optimal. Hal tersebut disebabkan tidak semua siswa yang mampu mencerna pelajaran apabila sekedar diterangkan dengan metode ceramah (Lestari & Nanda, 2024). Maka daripada itu, guru selaku tenaga pendidik harus mampu menciptakan kondisi belajar yang selaras berdasarkan dan kemampuan peserta didik agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif (Suharjono & Fitriyah, 2024). Selain itu guru juga harus mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan supaya siswa mampu dengan mudah menangkap isi dari materi yang telah diberikan guru. Sebagai upaya guna mewujudkan hal tersebut, guru dapat memanfaatkan adanya ragam media pembelajaran guna memudahkan pemahaman konsep belajar matematika yang mana salah satunya yakni melalui bantuan alat peraga selaku media pembelajaran (Putri, 2023).

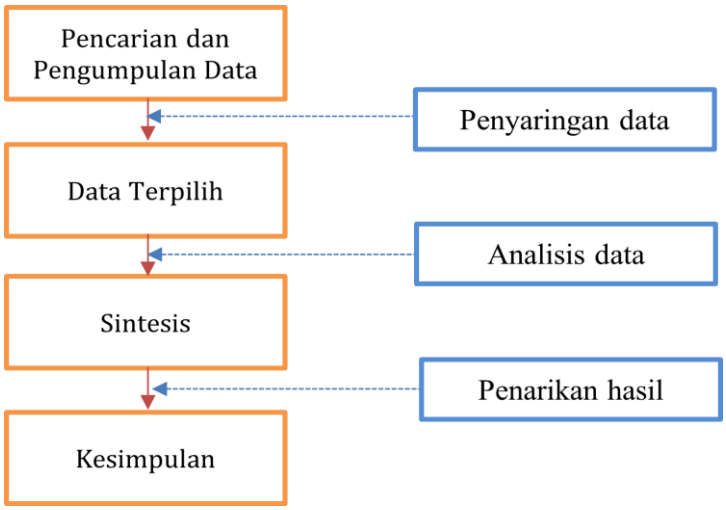
Alat peraga merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi secara konkret agar mudah dipahami oleh siswa. Menurut Sadiman et al. (2010), alat peraga atau media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Tujuan dilakukan hal tersebut agar siswa atau pelajar dapat mempelajari suatu bidang dengan lebih cepat, lebih mengerti, serta lebih memahami secara efektif dan efisien. (Dewi et al., 2025). Puzzle adalah permainan, masalah, atau mainan yang dirancang untuk menguji kecerdasan, kreativitas, atau ketekunan seseorang dengan mengharuskan pemain menyusun potongan, memecahkan teka-teki, atau menemukan solusi dari suatu tantangan yang disajikan (Houghton Mifflin Harcourt, 2020). Media puzzle merupakan salah satu permainan kontruksi yang melibatkan memasang atau menjodohkan kotak atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk pola tertentu. Berdasarkan pengertian puzzle diatas, dapat disimpulkan bahwa puzzle adalah alat peraga atau alat bantu yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran (Mutiara & Delrefi, 2021).

Puzzle adalah media/alat peraga yang sangat menarik dan dapat membantu dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa tentang matematika(Muliani, 2023). Siswa lebih tertarik dalam kegiatan menyusun, merangkai, dan mencocokan bentuk potongan puzzle pada tempatnya karena berbagai macam bentuk, ukuran, gambar, dan potongan yang ada di media puzzle sangat relevan untuk diterapkan dalam mata pelajaran matematika (Kinasih et al., 2024). Dalam pembelajaran matematika yang bersifat abstrak, penggunaan alat peraga puzzle akan membantu siswa untuk lebih cepat memahami apa yang sedang mereka pelajari karena siswa memiliki kemampuan untuk melihat, meraba, dan mengungkapkan objek yang sedang dipelajari melalui pemikiran secara langsung. Sehingga konsep abstrak yang baru dipelajari akan menjadi jelas, kuat, dan terarah ketika mereka belajar melalui tindakan. Untuk dapat menarik minat pada diri siswa agar lebih aktif dan lebih mudah memahami maka pendidik menggunakan alat peraga berupa puzzle khususnya pada pelajaran matematika. Namun untuk mendukung pernyataan tersebut diperlukan berbagai macam literatur sebgai dasar dalam mengembangkan model alat peraga puzzle yang lebih aplikatif. Berkaitan dengan hal tersebut maka diperlukan studi literatur tentang penelitian peran alat peraga berbasis puzzle dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika di Sekolah Dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode SLR (Systematic Literature Review) dengan pendekatan kuantitatif-kualitatif. Metode SLR ini dipilih untuk mengidentifikasi, menyeleksi dan memaparkan hasil dari penelitian-penelitian sebelumnya secara sistematis guna memperoleh sintesis temuan yang dapat dipercaya dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, khususnya mengenai penggunaan alat peraga puzzle dalam pembelajaran matematika pada tingkat sekolah dasar. Tahapan proses pada alur penelitian yang diterapkan mencakup merumuskan pertanyaan penelitian selaras pada topik yang dikaji, proses pencarian, reduksi artikel, evaluasi, dan mengumpulkan data berdasar jurnal yang relevan, dan penganalisisan data (Dewi et al., 2025). Dalam proses tahap pencarian, peneliti menerapkan kata kunci yakni alat peraga, matematika, puzzle, dan juga sekolah dasar mengacu pada database semantic dan google schoolar melalui pemanfaatan aplikasi Harzing publish or perish. Metode SLR ini diambil dari beberapa jurnal nasional yang terakreditasi pada SINTA 3 sampai SINTA 6 dan terindeks di scopus atau web of sience bereputasi internasional yang diterbitkan antara tahun 2020 hingga 2025. Sumber-sumber ini dipilih berdasarkan keterkaitan dengan topik alat peraga puzzle ,efektivitas pembelajaran matematika, dan pendekatan pembelajaran inovatif pada tingkat dasar sekolah. Literatur diperoleh dari jurnal-jurnal terakreditasi serta prosiding dengan akses terbuka. Setelah data terkumpul, kemudian dilakukan penyaringan data dengan cara peneliti melakukan screening selama rentang waktu 2-3 minggu tergantung volume data yang mana disesuaikan dengan relevansi jurnal tahun publikasi 2020-2025 dengan topik penelitian yang sesuai dengan menggunakan indikator yang disesuaikan dengan kata kunci serta metode penelitian kuantitatif dan kualitatif. Kemudian setelah dilakukannya screening data, peneliti melakuakan penilaian kualitas dengan cara ceklist kriteria kredibilitas jurnal yang terakreditasi SINTA atau jurnal bereputasi internasional serta disesuaikan dengan kelengkapan tujuan, metode, hasil dan diskusi yang jelas serta adanya keterkaitan pada fokus alat peraga puzzle terhadap matematika sekolah dasar. Kemudian peneliti melakukan ektraksi data yang mana data yang lolos akan disusun dalam tabel matriks untuk analisis lebih lanjut.

Jurnal tersebut kemudian dianalisis dan dirangkum menjadi satu pembahasan yang utuh untuk menjawab rumusan masalah sehingga dapat ditarik kesimpulan terkait *literature revie* yang telah dilakukan. Untuk dapat memahami lebih datail terkait metodologi penelitian yang akan dilakukan, berikut adalah gambar diagram alir yang menjelaskan perihal tahapan penelitian:



Gambar 1. Tahapan Penelitian (penulis, 2025)

Copyright © 2025 The Author(s)

Hasil

Tahap pertama yang dilakukan oleh peneliti yaitu mencari jurnal yang berkaitan dengan tema penelitian dan menyaringnya sehingga diperoleh jurnal / literatur yang relevan dengan penelitian. Adapun kriteria penyaringan jurnal antara lain: tema jurnal sejenis dengan tema penelitian; jurnal diterbitkan kurang dari 10 tahun. Dari berbagai sumber data diperoleh 14 jurnal / literatur yang relevan terhadap penelitian dan telah dilakukan penyaringan. Berikut adalah jurnal yang relevan dengan penelitian:

Tabel 1. Literatur Jurnal yang Relevan dengan Penelitian

No	Judul Jurnal	Penulis	**Tahun**
1.	Pengaruh Media Papan *Puzzle* terhadap Pemahaman Konseptual Matematika Siswa di Sekolah Dasar	Yulita Afra, Puji Rahmawati, dan Agustina Fini Widya	2020
2.	Penggunaan Media *Puzzle* Pecahan Biasa pada Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Pecahan	Endah Saryanti	2022
3.	Penerapan Media Puzzle sebagai Metode Pembelajaran Alternatif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar Siswa Kelas III SDN 077313 Lolomoyo	Sudila Lala	2023
4.	Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Lingkaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan pada Siswa Sekolah Dasar	Ani Wulandari dan Ria Norfika Yuliandari	2023
5.	Peningkatan pemahaman konsep matematis pada materi pecahan dengan menggunakan model *Course Review Horay* (CRH) berbantuan media *puzzle* pada siswa kelas IV SD	Yesika Alfiani, Nur fajrie, dan Erik Aditia Ismaya	2023
6.	Implementasi Pendekatan *Realistic Mathematics Education* dengan Media *Puzzle* Pecahan dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VB SD Negeri 2 Pejagoan	Reyska Alifa Fathonah, Tri Saptuti Susiani, dan Dewi Indrapangastuti	2024
7.	Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Konsep Pecahan Sederhana Menggunakan Media *Puzzle* Pecahan Kelas III SDN 2 Setiamulya	Nunung Marifah, Riza Fatimah Zahrah, dan Winarti Dwi febrian	2024
8.	Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle* Menggunakan *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Konsep “Penjumlahan Bersusun” Kelas II SDN Mayangan IV	Tri Bagoes Pranoto Sanjoyo, Ribut Prastiwi Sriwijayanti, dan Ani Anjarwati	2024
9.	Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Puzzle* Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Siswa Kelas V	Harniati Saini, Muhamad Abas, dan Sarnely Uge	2024

10.	Peningkatan Pemahaman Konsep Pecahan melalui Pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) Berbantuan Media *Puzzle*	Rahma Dhonna, M. Maulana, dan Riana Irawati	2024
11.	Peningkatan Pemahaman Konsep Pecahan melalui Penggunaan Alat Peraga *Puzzle* Pecahan Siswa Kelas 3	Siti Rofiarul Azizah, Vera Dewi Susanti, dan Didin Heri Irawan	2024
12.	Efektivitas Media *Puzzle* Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar	Muhammad Tasnim Mulk, Nur Ulfainna, Andi Nurizza, Satriani, Abrar Abira, dan Tahmid Madjid	2025
13.	Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V SDN 12 Pintusona Kecamatan Pangururan T.A 2024/2025	Exsa Lanty Sri Rejeki Sinaga, Irsan, Nurmayanti, Robenhart Tamba, dan Elvi Mailani	2025
14.	Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Luas Gabungan Bangun Datar pada Peserta Didik Kelas V	Devina Mukti Sari, Bagus Amirul Mukmin, dan Aji Setya Gaya Putra	2025

Sumber : Sintesa Penulis, 2025

Berdasarkan tabel di atas dapat ditunjukkan bahwa terdapat beberapa jurnal yang relevan dengan peneliatian. Jurnal tersebut diperoleh melalui pencarian artikel pada beberapa pangkalan data dan telah dilakukan penyaringan terhadap relevansi terhadap penelitian. Dari jurnal terpilih tersebut, untuk selanjutnya akan dilakukan sintesis data terkait metode penelitian yang digunakan, proses analisis yang dilakukan, dan hasil dari penelitian. Setelah menemukan beberapa literatur terkait penelitian sejenis, langkah selanjutnya adalah mengkaji metode analisis yang digunakan dalam melakukan penelitian serta hasil analisisnya. Adapun metode analisis dan hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Metode dan Hasil Penelitian Jurnal yang Relevan dengan Penelitian

No	Penulis	Metode Penelitian	Hasil
1.	(Afra et al., 2020)	Penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen *one group design* dan *pretest-posttest*	Penggunaan media *puzzle* berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman konseptual matematika
2.	(Saryanti, 2022)	Penelitian kualitatif dengan metode deskriptif melalui *best practice*	Melalui pelaksanaan *best practice,* penggunaan media *puzzle* mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa serta mampu membangun interaksi antara guru dan siswa
3.	(Laia, 2023)	Penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan metode Tindakan kelas	Penerapan media *puzzle* dalam pembelajaran konsep bangun datar mampu meningkatkan partisipasi dan nilai siswa

Copyright © 2025 The Author(s)

			sehingga dapat dijadikan alternatif yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika pada Tingkat dasar.
4.	(Wulandari & Yuliandari, 2023)	Penelitian kuantitatif dengan metode *Research and Development*	Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Lingkaran dapat meningkatkan kualitas pemahaman konsep pecahan pada siswa
5.	(Alfiani et al., 2023)	Penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan metode Tindakan kelas dengan model *Course Review Horay*	Dengan menggunakan model *Course Review Horay* dan didukung dengan penggunaan media *puzzle,* kemampuan pemahaman siswa terhadap konsep matematika mengalami peningkatan yang signifikan
6.	(Fathonah et al., 2024)	Penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan pendekatan *Realistic Mathematics Education* menggunakan data observasi, wawancara, studi dokumen dan tes	Penerapan pendekatan RME menggunakan media *puzzle* pecahan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa SD
7.	(Marifah et al., 2024)	Penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan metode Tindakan kelas menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart	Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa
8.	(Sanjoyo et al., 2024)	Penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan metode Tindakan kelas menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart	Penerapan Media Pembelajaran *Puzzle* Menggunakan *Game Based Learning* sangat berpengaruh dalam pemahaman belajar siswa karena mengalami kenaikan nilai yang signifikan
9.	(Sani et al., 2024)	Penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan metode Tindakan kelas	Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Puzzle* mampu meningkatkan pemahaman konsep IPS pada siswa dimana pada tiap-tiap siklus dan pertemuan mengalami peningkatan nilai yang signifikan
10.	*(Dhonna et al., 2024)*	Penelitian kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dengan *Non-equivalent Control-Group* menggunakan pendekatan *Realistic*	Hasil penelitian menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan terkait pemahaman konsep pecahan antara pembelajaran konvensional

		Mathematic Education (RME)	dengan pembelajaran menggunakan metode pendekatan RME
11.	(Azizah et al., 2024)	Penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan metode Tindakan kelas menggunakan pendekatan *pretest-posttest*	Penggunaan *puzzle*/teka-teki fraksional mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan karena dapat membantu memvisualisasikan pecahan
12.	(Ulfainna et al., 2025)	Penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan metode deskriptif berdasarkan *literature review*	Penggunaan media *puzzle* sangat efektif dan patut diterapkan dalam pemahaman konsep pecahan
13.	(Sinaga et al., 2024)	Penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan metode *research and development*	Media *puzzle* sangat praktis dan sangat mudah digunakan dalam pemahan operasi hitung bilangan bulat
14.	(D. M. Sari et al., 2025)	Penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan metode Tindakan kelas menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart	Penggunaan *puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep luas gabungan bangun datar. Hal ini terbukti dari adanya peningkatan ketuntasan belajar diri siklus ke siklus dan dari tahapan ke tahapan

Sumber : Sintesa Penulis, 2025

Mengacu daripada himpunan data tabel di atas mengindikasikan bahwasanya dari ke 14 jurnal terpilih, terdapat 3 (tiga) pendekatan penelitian yang berbeda, diantaranya : pendekatan kuantitatif, pendekatan kualitatif, dan pendekatan kuantitatif-kualitatif. Penelitian kuantitatif yakni salah satu dari beberapa penelitian yang tersusun sistematis, terencana, dan juga terstruktur jelas mulai awal data yang digunakan biasanya berupa angka, begitu pula dengan hasil yang dimunculkan (Syahroni, 2022)Penelitian kualitatif biasanya diterapkan guna mengkaji terhadap kondisi pada suatu objek yang nyata atau kondisi alamiah dimana peneliti itu sendirilah yang merupakan instrumen utama. Pengambilan sampel pada sumber data dalam penelitian kualitatif diterapkan mengacu daripada tujuan, teknik penghimpunan data, analisis data yang bersifat induktif, dan menekankan makna pada hasil penelitian yang dikaji (Harahap, 2020). Sedangkan penelitian kuantitatif-kualitatif adalah pendekatan yang menggabungkan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif dalam satu studi penelitian. Penggabungan penelitian tersebut digabungkan untuk dapatnya saling melengkapi dan saling memperkuat sehingga mampu menghasilkan suatu penelitian yang tidak sekedar hanya mempunyai sifat obejektif, terstruktur, serta turukur semata, melainkan juga mampu berkontribusi menghasilkan cakupan hasil kajian yang faktual dan mendalam (Mulyadi, 2011). Dari ketiga jenis pendekatan penelitian tersebut terdapat 3 (tiga) jurnal yang menggunakan pendekatan kuantitatif dalam pendekatannya, 1 (satu) jurnal yang menggunakan pendekatan kualitatif dalam pendekatannya, dan 10 (sepuluh) jurnal yang menggunakan pendekatan kuantitatif-kualitatif dalam pendekatannya. Pendekatan kuantitaif-kualitatif lebih banyak digunakan dalam penelitian karena rata-rata dalam penelitiannya menggunakan variabel-variabel terukur dalam pengambilan data, dan setelah data kuantitatif

Copyright © 2025 The Author(s)

diolah, untuk menghasilkan penelitian yang lebih obyektif, peneliti menggali fenomena baru dan mendeskripsikan dalam bentuk kualitatif. Sedangkan jurnal yang menggunakan pendekatan kualitatif dalam penelitian merupakan jurnal yang *best practice study* dan menggunakan data berdasarkan hasil wawancara. Berbeda dengan pendekatan-pendekatan sebelumnya, jurnal yang menggunakan pendekatan kuantitatif dalam penelitiannya menggunakan variabel-variabel terukur dalam pengambilan data dan langsung ditarik Kesimpulan berdasarkan angka yang muncul dari hasil analisis

Pada pendekatan kuantitatif, metode yang digunakan antara lain metode observasi melalui *pre-test dan post-test* dan metode *research and development.* Metode tersebut sangat efektif digunakan untuk penelitian karena data yang dihasilkan berupa statistik nilai yang valid untuk dijadikan dasar dalam melakukan analisis. Pada pendekatan kualitatif, metode yang digunakan berupa deskriptif, wawancara, dan Tindakan kelas. Metode ini digunakan dengan data dasar adalah teori-teori yang ada maupun penelitian sebelumnya, dan data dipilih dengan metode purposive sampling. Pada pendekatan kuantitatif-kualitatif, metode yang digunakan antara lain dengan menggunakan metode Tindakan kelas, observasi wawancara dan *research and development*. Metode-metode tersebut dilakukan bertahap*,* dimana pada tahap awal penelitian dibutuhkan data berupa angka yang dapat dilakukan uji hipotesis kemudian untuk mendukung hasil analisis dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif dengan data berupa teori-teori yang ada serta penelitian sebelumnya agar mendapatkan hasil yang mendalam dan faktual.

Pembahasan

Sesuai dengan rumusan permasalahan, fokus pembahasan penelitian ini adalah menemukan konsep pengembangan model alat peraga *puzzle* dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika pada sekolah dasar. Oleh karena itu beberapa hal yang perlu dibahas antara laian: variabel penelitian, metodologi penelitian, analisis penelitian, dan kesimpulan penelitian. Pembahasan tersebut diharapkan mampu menemukan formulasi penelitian mengenai pengembangan model alat peraga *puzzle* dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika pada sekolah dasar.

Hasil Literatur Review terhadap Variabel Penelitian

Berdasarkan hasil review terhadap 14 (empat belas) jurnal terpilih, terdapat beberapa variabel kunci dalam melaksanakan penelitian tentang peran alat *puzzle* dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika di Sekolah Dasar diantaranya : (1) siswa; (2) guru, (3) alat peraga; (4) nilai siswa; dan (5) literatur. Siswa merupakan variabel kunci dalam penelitian karena merupakan obyek penelitian, dimana peningkatan pemahaman konsep dasar matematika ditujukan bagi siswa. Guru juga merupakan variabel penelitian dimana proses belajar mengajar, penyampaian konsep dasar matematika disampaikan oleh guru. Alat peraga merupakan salah satu variabel kunci dalam penelitian karena merupakan subyek penelitian dimana alat peraga ini merupakan salah satu cara untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep dasar matematika. Nilai siswa digunakan sebagai variabel penelitian karena dapat menjadi tolak ukur secara langsung perbedaan atau peningkatan pemahaman konsep dasar matematika melalui *pretest dan posttest.* Sedangkan literatur merupakan variabel kunci yang terakhir karena dapat digunakan untuk mendukung hasil penelitian yang bersifat kualitatif. Selain itu literatur juga dapat dijadikan alat untuk memperdalam dan meningkatkan kualitas hasil penelitian.

Hasil Literatur Review terhadap Metodologi Penelitian

Berdasarkan hasil review terhadap 14 (empat belas) jurnal terpilih, terdapat beberapa metodologi dalam melaksanakan penelitian tentang peran alat *puzzle* dalam meningkatkan

pemahaman konsep matematika di Sekolah Dasar, diantaranya : (1) tindakan kelas; (2) deskriptif, (3) *Research and Development*; dan (4) *Literatur Study*. Dari keempat metode yang digunakan, metode tindakan kelas paling sering digunakan dalam penelitian. Dengan menggunakan metode tersebut, secara terstruktur hasil penelitian langsung dapat ditemukan, dimana perbedaan pemahaman dari proses sebelum dan susudah tindakan akan langsung terlihat. Hal ini sangat membantu proses penelitian dimana akan muncul nilai peningkatan pemahaman berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan. Adapun untuk mendukung metode tersebut tahapan yang dilakukan antara lain: Perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Siklus tahapan tersebut dilakukan sebanyak dua kali sehingga dapat memunculkan perbedaan pemahaman pada siklus pertama dan kedua.

Hasil Literatur Review terhadap Analisis Penelitian

Hasil pembahasan dari ke 14 (empat belas) jurnal terpilih menunjukkan bahwa terdapat 13 (tiga belas) jurnal yang menyatakan bahwa media *puzzle* secara umum mampu meningkatkan kualitas pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran di sekolah. Peningkatan tersebut rata-rata ditunjukkan berdasarkan hasil analisis dimana terdapat peningkatan nilai yang signifikan terhadap hasil penilaian siswa setelah siswa menerima pembelajaran dengan menggunakan alat peraga *puzzle.* Selain itu peningkatan juga ditunjukkan dengan adanya peningkatan intensitas interaksi antara siswa dan guru yang berdampak pada peningkatan pemahaman siswa. Hanya terdapat satu penelitian yang menyatakan bahwa tidak ada perbedaan nilai atau tidak ada peningkatan yang signifikan antara metode pembelajaran konvensional dengan metode pembelajaran menggunakan media *puzzle.* Karena peningkatan nilai yang tidak signifikan tersebut, hasil penelitian disimpulkan bahwa tidak ada peningkatan pemahaman terhadap metode pembelajaran menggunakan alat peraga *puzzle* dengan metode konvensional.

Hasil Literatur Review terhadap Kesimpulan Penelitian

Berdasarkan hasil review terhadap 14 (empat belas) jurnal terpilih, terdapat beberapa kesimpulan dalam penelitian tentang peran alat *puzzle* dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika di Sekolah Dasar, diantaranya : (1) penggunaan media *puzzle* berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika siswa; (2) penggunaan media *puzzle* mampu meningkatkan minat belajar siswa; (3) penggunaan media *puzzle* mampu meningkatkan interaksi siswa dengan guru; (4) penggunaan media *puzzle* mampu membantu memvisualisasikan konsep abstrak; (5) media *puzzle* sangat mudah dan praktis digunakan dalam pemahaman konsep belajar siswa.

Berdasarkan tujuan penelitian dimana penelitian ini dilakukan untuk mengetahui literatur terkait penelitian terkat peran alat peraga *puzzle* untuk meningkatkan pemahaman konsep dasar matematika di Sekolah dasar, maka penelitian ini difokuskan pada proses penyusunan penelitian, mulai dari variabel penelitian, metodologi penelitian, analisis penelitian hingga kesimpulan penelitian. Hal ini berbeda dengan penelitian sejenis yang biasanya memiliki fokus pada hasil penelitian saja. Melalui penelitian ini, peneliti akan dapat merumuskan konsep penelitian tentang peran alat *puzzle* dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika di Sekolah Dasar. Untuk selanjutnya penelitian yang dilakukan akan mendapatkan hasil yang maksimal.

Hasil penelitian tentang "*Literatur Review*: Peran Alat Peraga *Puzzle* Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Di Sekolah Dasar" ini diharapkan mampu memberikan gambaran terhadap pembaca mengenai proses penyusunan penelitian yang sejenis atau bahkan dapat dgunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian pada umumnya. Penelitian ini dilakukan hanya berdasarkan review dari jurnal yang berkaitan dengan alat peraga *puzzle* untuk pemahaman konsep dasar matematika yang terbit pada tahun 2020-2025. Peneliti tidak melakukan review terhadap penelitian lain selain bersumber dari jurnal, seperti buku, dokumen

Copyright © 2025 The Author(s)

skripsi, dokumen tesis, maupun dokumen lain. Selain itu peneliti juga tidak melakukan review terhadap peran alat peraga lain selain *puzzle.*

Terdapat beberapa saran yang dapat dilakukan untuk mendukung penelitian selanjutnya, diantaranya: (1) dalam melakukan penelitian terkait *Literatur Review* sebaiknya data diambil seluas-luasnya dan bersifat heterogen sehingga mampu menghasilkan penelitian yang lebih obyektif; (2) dalam melakukan penelitian, sampel penelitian ditentukan berdasarkan teori, tidak hanya mengambil dari siswa dalam satu kelas sehingga mampu mendapatkan hasil yang lebih obyektif juga.

Kesimpulan

Berdasarkan kajian literatur terhadap 14 jurnal relevan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga puzzle efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika di Sekolah Dasar, baik pada materi pecahan, bangun datar, maupun operasi hitung. Mayoritas penelitian dengan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan kuantitatif-kualitatif menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar, motivasi, keterlibatan siswa, serta interaksi guru-siswa setelah pembelajaran menggunakan media puzzle. Alat peraga ini membantu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga memudahkan siswa memahami materi. Metode tindakan kelas menjadi strategi dominan karena mampu memberikan data terukur melalui siklus pembelajaran yang disertai observasi dan refleksi. Meskipun terdapat satu penelitian yang tidak menemukan perbedaan signifikan dibanding pembelajaran konvensional, secara umum puzzle dinilai praktis, mudah digunakan, dan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga layak diintegrasikan dalam pembelajaran matematika dengan perencanaan yang tepat dan sesuai karakteristik siswa.

References

Afra, Y., Rahmawati, P., & Widya, A. F. (2020). Pengaruh Media Papan Puzzle Terhadap Pemahaman Konseptual Matematika Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *8*(2), 74–86. https://doi.org/10.46368/jpd.v8i2.205

Alfiani, Y., Fajrie, N., & Ismaya, E. A. (2023). Peningkatan pemahaman konsep matematis pada materi pecahan dengan menggunakan model Course Review Horay (CRH) berbantuan media puzzle pada Siswa Kelas IV SD. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, *6*(1), 27–32. https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.12504

Arifin, H. Z. (2017). Perubahan perkembangan perilaku manusia karena belajar. *SABILARRASYAD: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Kependidikan*, *2*(1). https://doi.org/10.46576/jsa.v2i1.116

Azizah, S. R., Susanti, V. D., & Irawan, D. H. (2024). Peningkatan Pemahaman Konsep Pecahan Melalui Penggunaan Alat Peraga Puzzle Pecahan Siswa Kelas 3. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, *9*(2), 157–166. https://doi.org/10.24853/fbc.9.2.157-166

Dewi, T. A., Sumarti, S. S., Ellianawati, E., Subali, B., & Avrilianda, D. (2025). Literature review: the efficacy of mobile learning media in enhancing critical thinking skills among elementary school students. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, *11*(1), 135–143. https://doi.org/10.29210/1202524932

Dhonna, R., Maulana, M., & Irawati, R. (2024). Peningkatan Pemahaman Konsep Pecahan melalui Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) Berbantuan Media Puzzle. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, *4*(1), 189–197. https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i1.533

Ernawati Jais, R. R., & Siombiwi, S. (2019). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Timbulnya Rasa Takut Siswa akan Kegagalan dalam Mempelajari Matematika. *Education Journal*, *1*(2), 95–103. https://doi.org/10.29303/jm.v1i2.1596

Fasha, E. F. (2015). PEMAHAMAN KONSEP ESENSIAL MATEMATIS MELALUI BELAJAR AKTIF PADA MATA KULIAH STATISTIKA: Array. *Jurnal Dialektika Program Studi Pendidikan Matematika*, *2*(2), 60–67. https://journal.peradaban.ac.id/index.php/jdpmat/article/view/106

Fathonah, R., Susiani, T., & Indrapangastuti, D. (2024). Implementasi Pendekatan Realistic Mathematics Education dengan Media Puzzle Pecahan dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VB SD Negeri 2 Pejagoan. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *12*(3). https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.85997

Harahap, N. (2020). *Penelitian kualitatif*. http://repository.uinsu.ac.id/9105/1/BUKU%20METODOLOGI%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DR.%20NURSAPIA%20HARAHAP,%20M.HUM.pdf

Houghton Mifflin Harcourt. (2020). *The American Heritage Dictionary of the English Language* (7th ed.).

Kinasih, D. S., Peberwanti, B., Munawarah, B. S., Trisani, B., & Amaliah, A. R. (2024). Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika. *Journal of Classroom Action Research*, *6*(3). https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.7822

Laia, S. (2023). Penerapan Media Puzzle Sebagai Metode Pembelajaran Alternatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Datar Siswa Kelas III SDN 077313 Lolomoyo. *Jurnal Ilmiah Mandalika Education (MADU)*, *1*(2), 320–328. https://doi.org/10.36312/madu.v1i2.60

Lestari, T., & Nanda, S. (2024). EFEKTIVITAS METODE CERAMAH BERVARIASI DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH GUNA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Satya Widya*, *40*(2), 143–154. https://doi.org/10.24246/j.sw.2024.v40.i2.p143-154

Marifah, N., Zahrah, R. F., & Febriani, W. D. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Konsep Pecahan Sederhana Menggunakan Media Puzzle Pecahan Kelas III SDN 2 Setiamulya. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, *5*(3), 2919–2927. https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1196

Muliani, D. S. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Pada Siswa Kelas V Sdn 23 Takku Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep*. http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/33762

Mulyadi, M. (2011). Penelitian kuantitatif dan kualitatif serta pemikiran dasar menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, *15*(1), 128–137. https://doi.org/10.31445/jskm.2011.150106

Mutiara, P. F. A., & Delrefi, D. (2021). Persepsi Guru Tentang Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Bermain Sensorimotor Anak Di Tk Shandy Putra Telkom Bengkulu. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, *2*(2). https://pdfs.semanticscholar.org/a2db/506cf31b51c292ddf038cd64bba3d060f2b1.pdf

Psacharopoulos, G., & Patrinos, H. A. (2018). Returns to investment in education: a decennial review of the global literature. *Education Economics*, *26*(5), 445–458. https://doi.org/10.1080/09645292.2018.1484426

Putri, A. R. (2023). PERAN MEDIA BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA TERHADAP SEMANGAT BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), 5601–5610. https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10033

Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78.

Copyright © 2025 The Author(s)

Saja'ah, U. F. (2018). Analisis kesulitan siswa kelas IV Sekolah Dasar dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah. *Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, *10*(2), 98–104. https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/10866

Sani, H., Abas, M., & Uge, S. (2024). PENERAPAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA PUZZLE MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPS SISWA KELAS V. *Journal of Basication (JOB): Jurnal Pendidikan Dasar*, *8*(1), 1–10. https://job.uho.ac.id/index.php/journal/article/view/8

Sanjoyo, T. B. P., Sriwijayanti, R. P., & Anjarwati, A. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Menggunakan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Konsep "Penjumlahan Bersusun" Kelas II SDN Mayangan IV. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *4*(2), 5978–5993. https://doi.org/10.31004/innovative.v4i2.10066

Sari, D. M., Mukmin, B. A., & Putra, A. S. G. (2025). Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Luas Gabungan Bangun Datar pada Peserta Didik Kelas V. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, *5*(2), 562–572. https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.595

Sari, R. N., & Juandi, D. (2023). Improving student's critical thinking skills in mathematics education: a systematic literature review. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *7*(1), 845–861.

Saryanti, E. (2022). Penggunaan media puzzle pecahan biasa pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *10*(2). https://jurnal.uns.ac.id/JPD/article/view/69691

Sinaga, E. L. S. R., Irsan, I., Nurmayani, N., Tamba, R., & Mailani, E. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN OPERASI HITUNG BILANGAN BULAT SISWA KELAS V SDN 12 PINTUSONA KECAMATAN PANGURURAN TA 2024/2025. *CENDEKIA PENDIDIKAN*, *3*(3), 77–89. https://doi.org/10.36841/cendekiapendidikan.v3i3.5347

Suharjono, G. E. S., & Fitriyah, C. Z. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila melalui Model Kooperatif Tipe STAD pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *7*(2), 257–269.

Suharjono, G. E. S., Tyas, D. M., Zainuri, A., Trapsilasiwi, D., & Mahmudah, N. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Strategi Pembelajaran Scaffolding Guna Mewujudkan Pembelajaran Yang Berpihak Kepada Peserta Didik Kelas V Di SDN Kepatihan 05 Jember. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, *14*(2), 182–193.

Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, *2*(3), 43–56. https://scholar.archive.org/work/yxmnfakwpne4rnpbb2rrrognoe/access/wayback/https://ejurnal.stitaziziyah.ac.id/index.php/ejam/article/download/50/45

Ulfainna, N., Mulk, M. T., Nurizza, A., Satriani, S., Abira, A., & Madjid, T. (2025). EFEKTIVITAS MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN MATEMATIKA PADA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, *5*(1), 540–548. https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2789

Wiryana, R., & Alim, J. A. (2023). Permasalahan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, *2*(3), 271–277. https://doi.org/10.33578/kpd.v2i3.187

Wulandari, A., & Yuliandari, R. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Lingkaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan pada Siswa Sekolah Dasar. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, *3*(1), 13–25. https://doi.org/10.55868/jeid.v3i1.158

Yolanita, C., & Ruswendi, A. (2024). Analisis kesulitan belajar matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, *5*(3), 464–470. https://core.ac.uk/download/pdf/620605336.pdf