

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan *One Grup Pretest-Posttes Design* untuk menganalisis dan mengukur perubahan pada variabel dependen dengan membandingkan data hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah diterapkan penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini telah dilakukan di MIS AR-Rahman Sindangkasih dengan sampel penelitian ini adalah kelas IV_A.

Data yang didapatkan saat penelitian disajikan dalam hasil penelitian berdasarkan data yang diperoleh. Hasil belajar *pretest* dan *posttest* dari kelas IV_A yang menjadi data yang dideskripsikan dalam penelitian ini. Sebelum dilakukannya pengumpulan data, terlebih dahulu peneliti melakukan uji coba terhadap instrument soal untuk digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest*. Dengan menggunakan sebanyak 5 butir soal esay, dilakukan uji coba soal atau yang menjadi instrumen penelitian ini secara langsung di kelas IV_B dengan banyak responden (siswa) sebanyak 15 orang. Pengujian dilakukan untuk mengetahui dan mengukur validitas dan reliabilitas instrumen. Sebelum melakukan pengambilan data juga dilakukan uji validasi media pembelajaran papan *puzzle* dan validasi angket penggunaan media pembelajaran.

4.1.1 Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih Sebelum Dan Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Papan *Puzzle*

4.1.1.1 Deskripsi Hasil Belajar Siswa Sebelum (*Pretest*) dan Setelah (*Posttest*) Penggunaan Media Pembelajaran Papan *Puzzle*

Tabel 4.1 Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih

No	Nama	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
1	AKA	38	77
2	AIR	31	62
3	AN	54	85
4	AZA	54	92
5	AR	31	77
6	BA	46	85
7	DAP	38	85
8	DTZ	38	73
9	FIR	46	73
10	FUR	38	62
11	IB	23	54
12	KSA	46	77
13	MD	50	92
14	MS	23	69
15	MFR	38	77
16	NS	46	85
17	NFLQI	46	73
18	NAP	31	92
19	NRLQI	38	85
20	NTY	31	69
21	NA	23	46
Jumlah		809	1590

Sumber: Data Hasil Belajar Siswa Kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih

Berdasarkan hasil belajar siswa diperoleh perhitungan analisis deskriptif mengenai hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* pada materi komposisi dan dekomposisi bangun datar, yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih

<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
Rata-rata	38,52	Rata-rata	75,71
Median	38	Median	77
Modus	38	Modus	85
Standar Deviasi	9,595	Standar Deviasi	12,402
Varians	92,062	Varians	153,814
Rentang	31	Rentang	46
Nilai Terendah	23	Nilai Terendah	46
Nilai Tertinggi	54	Nilai Tertinggi	92

Sumber: Data Analisis Statistik Deskriptif

Tabel 4.2 menunjukkan data hasil belajar *pretest* atau hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* di kelas IV_A nilai tertinggi yang diperoleh adalah 54, dan nilai terendah 23, diperoleh nilai rata-rata 38,52. Berdasarkan rata-rata perolehan hasil belajar siswa di kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih menunjukkan belum adanya yang mencapai KKTP yaitu 70, hal ini ditunjukkan dengan data nilai siswa dari 21 siswa belum ada yang mencapai KKTP pada hasil belajar sebelum digunakan media papan *puzzle* pada kelas *experiment* yakni kelas IV_A.

Tabel 4.2 juga menunjukkan bahwa hasil belajar *posttest* yaitu hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* siswa kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih nilai tertinggi yang didapatkan adalah 92, dengan nilai terendah 46, dan diperoleh nilai rata-rata 75,71. Berdasarkan nilai rata-rata hasil belajar IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih menunjukkan bahwa sudah banyak siswa yang memenuhi KKTP (kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran) yaitu 70.

Berikut tabel hasil belajar nilai kognitif siswa berdasarkan kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran yang dilihat dari nilai sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran

Ketuntasan	Hasil Belajar	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Tuntas	0	15
Tidak Tuntas	21	6
Total	21	21

Sumber: Data Hasil Belajar Siswa Kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih

Tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar sebelum (*pretest*) menggunakan media pembelajaran papan *puzzle*, dari 21 siswa belum ada yang mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran. Sedangkan pada hasil belajar matematika siswa setelah (*posttest*) menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* yaitu didapatkan bahwa sebanyak 15 siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran, dengan kriteria ketuntasan 70 dan sebanyak 6 siswa tidak tuntas dengan artian belum mampu mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan.

4.1.2 Penggunaan Media Pembelajaran Papan *Puzzle* Siswa Kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih

Penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* diperoleh berdasarkan jawaban siswa terhadap angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran papan *puzzle*. Data angket siswa terkait penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* diperoleh dari siswa kelas IV_A yang berjumlah 21 siswa, dengan 12 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Data yang diperoleh berupa data hasil respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* yang digunakan pada saat pembelajaran matematika pada materi komposisi dan dekomposisi bangun datar, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Papan *Puzzle*

No	Nama	Skor Perolehan	Skor Maksimal	%
		S	N	
1	AKA	8	10	80
2	AIR	10	10	100
3	AN	10	10	100
4	AZA	9	10	90
5	AR	10	10	100
6	BA	8	10	80
7	DAP	10	10	100
8	DTZ	9	10	90
9	FIR	10	10	100
10	FUR	8	10	80
11	IB	10	10	100
12	KSA	8	10	80
13	MD	10	10	100
14	MS	10	10	100
15	MFR	10	10	100
16	NS	8	10	80
17	NFLQI	9	10	90
18	NAP	9	10	90
19	NRLQI	8	10	80
20	NTY	9	10	90
21	NA	8	10	80
Jumlah		191	210	90,95238

Berdasarkan data diatas diketahui sebanyak 7 orang siswa diperoleh hasil sebesar 80 % masuk pada kategori positif, sebanyak 5 orang siswa diperoleh hasil sebesar 90 % dengan kategori sangat positif dan sebanyak 9 orang dengan hasil respon sebesar 100 % pada kategori sangat positif. Berdasarkan hasil jawaban siswa terhadap penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* jika disajikan dalam tabel dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Kategori Respon Siswa MIS AR-Rahman Sindangkasih Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Papan *Puzzle*

Persentasi	Siswa	Kategori
81%-100%	14	Sangat Positif
61%-80%	7	Positif
41%-60%	0	Cukup
21%-40 %	0	Kurang Positif
0<20 %	0	Tidak Positif
Total	21	

Sumber: Data Penggunaan Media Pembelajaran Papan Puzzle

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa dari 21 siswa kelas IV_A yang menjawab pertanyaan yang terdapat dalam angket, sebanyak 14 orang (66,67 %) masuk pada kategori respon sangat positif, dan 7 orang (33,33 %) dengan kategori respon positif. Berdasarkan respon atau jawaban siswa terhadap penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* dapat dilihat pada hasil persentase rata-rata respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* memiliki kriteria sangat positif diperoleh rata-rata 90,95%. Berdasarkan rata-rata nilai dari jawaban setiap pertanyaan yang dijawab oleh 21 orang siswa (dapat dilihat pada lampiran 22). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* di MIS AR-Rahman Sindangkasih mendapatkan respon positif dari siswa, sehingga berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan *puzzle* dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran yang sangat membantu siswa.

4.1.3 Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Papan *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih

4.1.3.1 Hasil Uji Analisis Prasyarat

4.1.3.1.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dalam suatu penelitian dengan tujuan untuk mengetahui data-data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak berdistribusi normal, sehingga apabila data yang diperoleh berdistribusi normal maka uji yang digunakan uji statistik parametrik sedangkan apabila data berdistribusi tidak normal akan dilakukan pengujian non parametrik.

Pengujian normalitas pada data penelitian ini, peneliti menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan taraf sig.0,05. Untuk dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

Jika sig. (signifikansi) > 0,05, maka berdistribusi normal.

Jika sig. (signifikansi) <0,05, maka data berdistribusi tidak normal.

Adapun hasil perhitungan uji normalitas *pretest* dan *posttest* dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.163	21	.149	.929	21	.133
posttest	.154	21	.200*	.933	21	.156
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Dari data di atas, dapat dilihat bahwa nilai sig. *pretest* =0,149 dan nilai sig. *posttest*=0,200 menunjukkan bahwa nilai signifikansi data *pretest* dan

$posttest > 0,05$ sehingga dari data yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa hasil uji data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

4.1.3.1.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas yaitu uji yang dilakukan untuk mengetahui gambaran data, apakah objek yang diperoleh pada hasil penelitian mempunyai varian yang sama atau tidak. Kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka homogen

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka, tidak homogen

Berikut ini uji homogenitas peneliti menggunakan Uji F

1. Nilai varians *pretest* dan *posttest*

$$S_{pretest} = 92,062$$

$$S_{posttest} = 153,814$$

2. Nilai F hitung

$$F = \frac{S_{besar}}{S_{kecil}}$$

$$F = \frac{S_{besar}}{S_{kecil}}$$

$$F = \frac{153,814}{92,062} = 1,671$$

$$F_{hitung} = 1,671$$

3. Nilai F tabel

$$dk_{pembilang} = n-1 \rightarrow dk_{posttest} = 21-1 = 20$$

$$dk_{penyebut} = n-1 \rightarrow dk_{pretest} = 21-1 = 20$$

Sehingga, nilai F_{tabel} dengan $dk_{\text{pembilang}}=20$, $dk_{\text{penyebut}} = 20$ dan $\alpha = 0,05$ adalah : $F_{\text{tabel}}= 2,124$.

Berdasarkan hasil uji homogenitas diatas, diketahui bahwa $F_{\text{hitung}} = 1,671$ dan $F_{\text{tabel}} = F_{(0,05,20,20)} = 2,124$ dengan $1,671 < 2,124$ atau $F_{\text{hitung}} < F_{\text{tabel}}$ artinya bahwa hasil belajar yang didapat dari pengisian soal esay pada *pretest* dan *posttest* mempunyai varians yang sama (homogen). Hasil uji F tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji F (Uji Homogenitas) Data *Pretest* dan *Posttest*

Data Hasil Belajar	Varians	F (a = 0,05)		Keputusan
		Hitung	Tabel	
<i>pretest</i>	92,062	1,671	2,124	Homogen
<i>posttest</i>	153,814			

4.1.4.1.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan tujuan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang bersifat dugaan. Hipotesis penelitian dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran papan *puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih.

H_1 : Terdapat pengaruh media pembelajaran papan *puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih.

Uji *paired* sampel t-test.yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui apakah variabel bebas berpengaruh secara signifikan terhadap

variabel terikat. Adapun hasil dari pengujian hipotesis pada data *pretest-posttest* dengan uji *paired* sampel t-test dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis

		Paired Samples Test								
		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
Pair 1	pretest - posttest	-37.19048	9.20119	2.00786	-41.37881	-33.00214	-18.522	20	.000	

Berdasarkan hasil pengujian pada uji *paired* sample t-test diatas diperoleh $t_{hitung} = 18,522$ dengan nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,000. Pada taraf signifikan 0,05 diperoleh $t_{tabel} = 1,725$ maka dapat disimpulkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $18,522 > 1,725$ terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran papan *puzzle*. Hal ini juga dibuktikan dari hasil uji paired sampel t-test bahwa nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ atau $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran papan *puzzle*. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan terdapat pengaruh media pembelajaran papan *puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih Sebelum Dan Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Papan *Puzzle*

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa data hasil belajar *pretest* siswa (hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran papan *puzzle*) diperoleh rata-rata dari hasil belajar adalah 38,52 . Sedangkan hasil belajar *posttest* (setelah menggunakan media pembelajaran papan *puzzle*) diperoleh nilai rata-rata hasil belajarnya adalah 75,71. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa, ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa setelah digunakannya media pembelajaran papan *puzzle* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata hasil belajar matematika siswa sebelum menggunakan media pembelajaran papan *puzzle*.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa media pembelajaran papan *puzzle* dapat membuat hasil belajar siswa menjadi meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Ariyanti & Ahsani, 2022), (Syahidah, 2021) yang menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada pembelajaran matematika dan menunjukkan adanya perubahan hasil belajar berupa meningkatnya hasil belajar berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh melalui hasil tes yang dilakukan sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran papan *puzzle*. Peneliti melihat perubahan tersebut disebabkan karena adanya penggunaan media pembelajaran yang dimana kedua penelitian tersebut menggunakan media *puzzle* didalam proses pembelajaran matematika. Sejalan dengan (Sudjana, 2016) yang mengemukakan bahwa hasil belajar yaitu suatu kemampuan atau kecakapan yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Dalam penelitian ini menunjukkan adanya perubahan atau perbedaan berupa peningkatan hasil belajar

sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran, dimana dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran papan *puzzle*.

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* dinilai mampu mencapai hasil belajar yang diharapkan. Hal ini juga dipengaruhi karena dengan penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* siswa merasa senang dan antusias dalam belajar, menarik perhatian siswa dalam belajar matematika, siswa lebih mudah mengerti materi pembelajaran, meningkatkan minat dalam belajar matematika, medianya dapat dilihat dan dipegang secara langsung, serta dalam proses pembelajaran siswa secara langsung terlibat dan turut andil menggunakan media pembelajaran papan *puzzle*.

4.2.2 Penggunaan Media Pembelajaran Papan *Puzzle* Siswa Kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* diperoleh nilai rata-rata 90,95 % dengan kriteria sangat positif. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* di MIS AR-Raham Sindangkasih mendapatkan respon positif dari siswa, sehingga berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan *puzzle* dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika pada materi komposisi dan dekomposisi bangun datar. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran terutama pada aspek siswa, materi, dan guru. Hal ini sejalan dengan Gagne and Brings menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar dapat merangsang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Nurfadhillah, 2021).

Terkhusus dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan peneliti yaitu dengan menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika pada materi komposisi dan dekomposisi bangun datar. Penggunaan media papan *puzzle* ini memudahkan ataupun membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang sedang dipelajarinya. Adanya pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* agar mempermudah siswa dalam memahami materi abstrak dalam materi pembelajaran matematika sehingga berdasarkan hal tersebut media menjadi salah satu yang terpenting dalam pembelajaran. Sejalan dengan ini (Shoimah & Syafiaturrosyidah, 2021) mengatakan media pembelajaran menjadi sesuatu yang sangat penting dalam pembelajaran terkhusus dalam pembelajaran matematika yang kebanyakan materinya bersifat abstrak.

Pembelajaran dengan digunakannya media pembelajaran papan *puzzle* dapat melatih kesabaran karena siswa akan menyusun potongan-potongan *puzzle* sesuai dengan pola-pola yang terdapat dalam media pembelajaran papan *puzzle* maupun menyusun sehingga menjadi bentuk-bentuk bangun datar yang lain seperti rumah. Dalam membentuk bangun datar yang lain siswa secara tidak langsung juga dapat mempengaruhi daya pikirnya, sehingga siswa tidak hanya dapat membentuk bangun datar yang terdapat dalam tugas pada lembar kerja mereka, tetapi dapat membentuk bangun datar dengan bentuk yang lain. Dalam proses itu juga membuat siswa untuk aktif karena siswa dapat mengotak-atik media yang telah disediakan guru untuk dapat menyelesaikan tugas mereka karena media pembelajaran papan *puzzle* merupakan media bersifat kongkret. Hal ini sejalan dengan Slow et al., (2022)

yang mengatakan bahwa media *puzzle* dapat melatih kesabaran, mengasah kemampuan berpikir, dan keaktifkan siswa.

Penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* didalam proses pembelajaran dapat membuat siswa untuk lebih berpikir kreatif terkhusus pada materi komposisi dan dekomposisi bangun datar, dimana siswa dilatih dalam berpikir kreatif untuk dapat menyusun atau menggabungkan potongan *puzzle* agar dapat membentuk bangun datar. Hal ini sejalan dengan Jannah yang mengemukakan bahwa *puzzle* merupakan sebuah permainan melatih anak untuk berpikir kreatif dalam merangkai gambar-gambar atau potongan-potongan *puzzle* yang sudah disiapkan, selain itu dengan adanya penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan aspek kognitif dan mengembangkan motorik halus (Darmawan et al., 2019). Dengan media pembelajaran papan *puzzle*, dapat membuat siswa aktif dalam berpikir seperti siswa aktif berfikir dalam dekomposisi suatu bangun datar. Hal tersebut juga senada dengan (Tresnaningtyas et al., 2023) yang mengatakan bahwa media *puzzle* dapat membuat keaktifan berpikir siswa meningkat.

Berdasarkan uraian diatas bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini sangat efektif dalam membangkitkan suasana dan aktivitas belajar siswa yang interaktif, mengasah daya pikir sehingga dapat mengembangkan aspek kognitif sehingga mampu mempengaruhi terhadap hasil belajar peserta didik, dimana peserta didik dapat secara langsung melihat kemudian menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* tersebut. Sehingga media ini efektif atau sangat baik untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran terkhusus pada materi komposisi dan dekomposisi bangun datar.

4.2.3 Pengaruh Media Pembelajaran Papan *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih

Pengaruh media pembelajaran papan *puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa MIS Ar-Rahman Sindangkasih dapat diketahui dengan cara membandingkan antara nilai hasil belajar *pretest* dengan nilai hasil belajar *posttest*. Berdasarkan data yang diperoleh setelah melakukan penelitian, diperoleh data hasil belajar siswa (kognitif) yang kemudian data tersebut dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan apa adanya data-data hasil penelitian yang diperoleh oleh peneliti dalam penelitian. Hasil temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika pada siswa kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih sebelum diberikan perlakuan dengan media pembelajaran papan *puzzle*, nilai tertinggi 54 dan nilai terendah 23 dengan rata-rata 38,52. Sedangkan hasil belajar matematika siswa kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih setelah diberikan perlakuan dengan media pembelajaran papan *puzzle* nilai tertinggi 94 dan nilai terendah 46 dengan rata-rata 75,71. Data tersebut menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* dalam pembelajaran lebih tinggi dari pada sebelum dilakukan pembelajaran dengan media pembelajaran papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika.

Selanjutnya dilakukan uji normalitas dan homogenitas pada nilai hasil belajar matematika siswa. Kemudian setelah itu dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji *paired* sampel t-test, berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan dengan menggunakan uji-t (*paired sample t-test*) diperoleh nilai sig. (2-tailed) < 0,05 atau 0,000 < 0,05 dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $18,522 > 1,725$ diperoleh uji hasil belajar dari 21 siswa yang mengikuti tes sebelum menggunakan media

pembelajaran papan *puzzle* (*pretest*) dan setelah menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* (*posttest*) menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar keduanya dengan perbedaan yang signifikan dari data hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* dan setelah menggunakan media pembelajaran papan *puzzle*.

Berdasarkan uraian diatas, dilihat dari kesesuaian pengambilan keputusan dalam pengujian *paired sample t-test* dapat ditarik kesimpulan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan keputusan tersebut bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan setelah digunakannya media pembelajaran papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika yang dilaksanakan, dengan materi komposisi dan dekomposisi bangun datar pada kelas IV. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* di kelas IV_AMIS Ar-Rahman Sindangkasih menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV_AMIS Ar-Rahman Sindangkasih. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Bahar, 2019) mengatakan bahwa penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran matematika pada siswa kelas 3 di Taeng-Taeng Kabupaten Gowa memberikan pengaruh positif terhadap perubahan hasil belajar siswa yang meningkat sehingga dapat berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar.

Berdasarkan uraian diatas peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran papan *puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa pada pembelajaran matematika materi komposisi dan dekomposisi bangun datar, dimana media pembelajaran papan *puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan.