

Media *Puzzle* Angka dalam Pemahaman Konsep Berhitung pada Siswa Kelas II SDN 5 Tanjung Lago

Mutia Mawardah¹, Tia Rizkia^{2*}

^{1,2*} Program Studi Psikologis, Fakultas Psikologi, Universitas Bina Darma, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia.

Corresponding Email: tiarizkia54@gmail.com^{2*}

Histori Artikel:

Dikirim 20 September 2025; *Diterima dalam bentuk revisi* 25 September 2025; *Diterima* 28 Desember 2025; *Diterbitkan* 10 Januari 2026. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk membantu siswa kelas II SDN 5 Tanjung Lago dalam memahami konsep berhitung. Metode yang digunakan adalah Learning through Play (belajar melalui bermain) dengan memanfaatkan media *Puzzle* Angka. Hasil kegiatan pengabdian masyarakat menunjukkan bahwa penerapan media tersebut memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar matematika siswa. Melalui pembelajaran yang bersifat konkret dan menyenangkan, siswa menjadi lebih mudah memahami konsep operasi hitung dasar. Selain itu, penggunaan *Puzzle* Angka terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Suasana pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan, disertai dengan pemberian reward, turut mendorong siswa untuk lebih aktif, tekun, dan antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *Puzzle* Angka; Konsep Berhitung; SDN 5 Tanjung Lago.

Abstract

This community service program aims to assist second-grade students at SDN 5 Tanjung Lago in understanding basic numeracy concepts. The method applied is Learning through Play, using Number Puzzle media as an instructional tool. The results of the community service activity indicate that the implementation of this media has a positive impact on both the learning process and students' mathematics learning outcomes. Through concrete and enjoyable learning activities, students are able to more easily comprehend basic arithmetic operations. Furthermore, the use of Number Puzzles has been proven to increase students' motivation and interest in learning. A learning atmosphere designed in the form of games, combined with the provision of rewards, encourages students to be more active, diligent, and enthusiastic in participating in learning activities.

Keyword: Number Puzzle; Numeracy Concepts; SDN 5 Tanjung Lago.

1. Pendahuluan

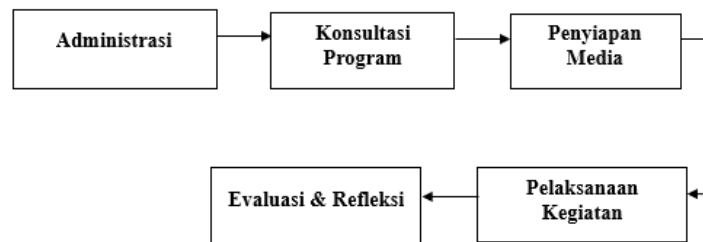
Desa Purwosari terletak di Kecamatan Tanjung Lago, Kabupaten Banyuasin, Provinsi Sumatera Selatan. Desa ini memiliki luas wilayah sekitar 713,84 hektar, dengan batas geografis sebagai berikut: Desa Kramajaya di utara, Tanjung Lago di selatan, Sidomulyo di timur, dan Mekar Sari di barat. Desa Purwosari dihuni oleh 1.607 jiwa, terdiri dari 843 laki-laki dan 764 perempuan, serta memiliki 359 kepala keluarga. Mayoritas penduduk desa bermata pencaharian di sektor pertanian, khususnya pada komoditas padi, sementara layanan kesehatan masyarakat didukung oleh satu praktik bidan dan satu Pos Kesehatan Desa (Poskesdes). Dalam bidang pendidikan, Desa Purwosari memiliki satu unit PAUD swasta dan satu Sekolah Dasar Negeri (SDN), yaitu SDN 5 Tanjung Lago. Sekolah ini didirikan pada tahun 2019 berdasarkan SK Pendirian Nomor 69 Tahun 2019 dan telah memperoleh akreditasi “B” melalui SK Akreditasi Nomor 751/BAN-SM/SK/2019. SDN 5 Tanjung Lago memiliki delapan tenaga pendidik dan berbagai fasilitas, seperti ruang kelas, perpustakaan, ruang kepala sekolah, WC, serta sarana pendukung lainnya. Sekolah ini memiliki peran penting dalam menyediakan layanan pendidikan dasar sekaligus membentuk karakter, kedisiplinan, dan nilai-nilai positif bagi generasi muda di wilayah tersebut. Pendidikan dasar berfungsi memberikan bekal kemampuan akademik dan non-akademik kepada anak, termasuk keterampilan intelektual, sosial, emosional, dan moral. Pada jenjang ini, anak usia 7–12 tahun diharapkan dapat mengembangkan kemampuan membaca, menulis, berhitung, serta membentuk sikap dan perilaku positif. Piaget (2022) menyatakan bahwa anak usia 2–7 tahun berada dalam tahap praoperasional, sedangkan anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka mulai mampu berpikir logis terhadap peristiwa nyata dan memahami konsep simbolik melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar seharusnya melibatkan media konkret yang membantu transisi berpikir anak dari hal-hal yang nyata menuju konsep yang lebih abstrak. Salah satu keterampilan dasar yang sangat penting di sekolah dasar adalah kemampuan berhitung, yang meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Keterampilan berhitung ini tidak hanya relevan dalam konteks akademik, tetapi juga sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran berhitung akan lebih efektif jika disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif anak melalui penggunaan benda-benda konkret atau permainan edukatif.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 5 Tanjung Lago, ditemukan bahwa sebagian siswa kelas II masih mengalami kesulitan dalam melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan. Pendekatan pembelajaran yang masih konvensional membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang termotivasi. Temuan ini menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik kognitif siswa. Salah satu media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran matematika adalah puzzle angka, yaitu permainan edukatif yang melibatkan penyusunan potongan-potongan angka atau simbol operasi hitung menjadi satu kesatuan utuh. Media ini dapat merangsang kemampuan kognitif siswa, meningkatkan logika berpikir, serta melatih keterampilan pemecahan masalah. Dengan menggunakan media ini, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Wirdani (2025) menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain puzzle dalam pemahaman konsep berhitung dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa secara signifikan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 69% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II. Berdasarkan fenomena tersebut, penulis melaksanakan program berjudul “Media Puzzle Angka dalam Pemahaman Konsep Berhitung pada Siswa Kelas II SDN 5 Tanjung Lago.” Program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa serta mengembangkan kemampuan kognitif mereka melalui pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan relevan dengan lingkungan belajar mereka.

2. Metode

2.1 Jenis dan Desain Kegiatan

Metode yang digunakan dalam Pengabdian Masyarakat ini yaitu Metode *Learning through Play* atau belajar melalui bermain, Media yang digunakan dalam hal ini adalah *Puzzle Angka*, yaitu permainan edukatif yang terdiri dari kepingan-kepingan angka yang disusun sesuai pola tertentu.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Program



Gambar 2. Desa Tanjung Lago

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, penulis terlebih dahulu melakukan serangkaian langkah persiapan. Langkah pertama yang dilakukan adalah mengurus administrasi kepada pihak SDN 5 Tanjung Lago sebagai tempat pelaksanaan program. Setelah memperoleh izin, penulis kemudian melakukan observasi awal terhadap siswa kelas II untuk menilai kondisi pembelajaran yang ada di kelas. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih menghadapi kesulitan dalam memahami operasi hitung dua angka, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, siswa terlihat cepat merasa bosan ketika kegiatan pembelajaran dilakukan secara konvensional, seperti hanya mendengarkan penjelasan guru atau mengerjakan latihan di buku tulis. Untuk mengatasi permasalahan ini, penulis merancang program pembelajaran yang lebih interaktif, dengan memanfaatkan media "Puzzle Angka". Puzzle Angka terdiri dari potongan-potongan angka dan simbol operasi hitung yang dapat disusun menjadi satu kesatuan, mirip dengan permainan puzzle. Setiap potongan angka diberi warna dan dicetak di atas bahan kardus tebal agar lebih tahan lama dan menarik bagi siswa. Media ini dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat belajar sambil bermain, serta melatih kemampuan berhitung mereka secara visual dan motorik. Implementasi penggunaan media Puzzle Angka dilaksanakan pada bulan November 2025 di kelas II SDN 5 Tanjung Lago, dengan jumlah peserta sebanyak 23 siswa, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Kegiatan ini dilakukan selama tiga pertemuan, dengan durasi 45 menit setiap pertemuan. Materi pembelajaran yang digunakan berfokus pada penguatan konsep operasi hitung dasar, yaitu penjumlahan dan pengurangan bilangan.



Gambar 3. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 29 Oktober 2025 di kelas II SDN 5 Tanjung Lago. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan salam dan doa bersama yang dipimpin oleh penulis. Selanjutnya, penulis mengaitkan materi yang telah diajarkan oleh wali kelas sebelumnya dengan topik yang akan dipelajari pada hari itu. Untuk menarik perhatian siswa, penulis mengajukan beberapa pertanyaan apersepsi, seperti, “Siapa di antara kalian yang suka bermain puzzle?” dan “Tahukah kalian bahwa berhitung juga bisa dilakukan sambil bermain?” Pertanyaan tersebut berhasil membangkitkan rasa ingin tahu siswa mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Setelah itu, penulis menjelaskan bahwa pembelajaran hari ini akan menggunakan media “Puzzle Angka” sebagai alat bantu. Siswa tampak antusias dan menunjukkan ekspresi gembira saat mengetahui bahwa pembelajaran akan melibatkan permainan. Penulis kemudian memperlihatkan contoh media Puzzle Angka dan memberikan penjelasan langsung tentang cara penggunaannya di depan kelas. Penulis juga memberikan contoh bagaimana menyusun potongan angka dan simbol operasi hitung untuk membentuk soal sederhana, seperti $4 + 3 = 7$.

Setelah penjelasan, penulis membagi siswa menjadi lima kelompok, masing-masing terdiri dari 4–5 orang. Setiap kelompok diberikan satu set Puzzle Angka dan lembar kerja yang berisi sepuluh soal operasi hitung. Siswa diminta untuk bekerja sama dalam menyusun potongan angka dan simbol operasi hitung sesuai dengan hasil perhitungan yang benar. Selama kegiatan berlangsung, penulis, dibantu oleh rekan pendamping, berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lainnya untuk memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi. Suasana kelas menjadi hidup dan interaktif. Siswa tampak bersemangat, berdiskusi aktif, dan beberapa kelompok bahkan berlomba untuk menyelesaikan puzzle lebih cepat dari kelompok lain. Sebagai bentuk apresiasi, penulis memberikan penghargaan berupa jajanan ringan kepada kelompok yang berhasil menyusun puzzle dengan benar dan cepat. Pada akhir sesi pembelajaran, penulis melakukan refleksi bersama siswa untuk menyimpulkan pelajaran hari itu. Penulis menanyakan kepada siswa tentang kesan mereka terhadap penggunaan media Puzzle Angka. Sebagian besar siswa menyampaikan bahwa pembelajaran matematika menjadi lebih mudah dan menyenangkan karena dilakukan sambil bermain. Sebelum kegiatan ditutup, penulis memberikan pesan kepada siswa untuk melanjutkan latihan di rumah dan memberikan apresiasi atas semangat yang mereka tunjukkan selama proses pembelajaran.



Gambar 4. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada 3 November 2025 di kelas II SDN 5 Tanjung Lago. Kegiatan dimulai dengan sapaan hangat dan salam pembuka dari penulis, diikuti dengan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan penuh kebersamaan. Setelah itu, penulis melakukan tinjauan singkat terhadap materi yang telah diajarkan pada pertemuan sebelumnya mengenai operasi penjumlahan bilangan sederhana, kemudian mengaitkannya dengan materi baru yang akan dipelajari, yaitu operasi pengurangan bilangan. Selanjutnya, penulis membagi siswa menjadi lima kelompok kecil, masing-masing terdiri dari 4–5 orang siswa yang dipilih secara acak untuk melatih kemampuan kerja sama dan komunikasi antaranggota kelompok. Penulis kemudian memberikan penjelasan mengenai aturan permainan dan cara menyusun Puzzle Angka, yaitu setiap kelompok harus menyusun potongan angka dan simbol operasi pengurangan secara tepat hingga membentuk hasil perhitungan yang benar. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme dan semangat tinggi. Mereka saling berdiskusi, menghitung, serta menyesuaikan potongan puzzle dengan jawaban yang dianggap benar. Beberapa kelompok bahkan berlomba untuk menjadi yang tercepat, menciptakan suasana kompetitif yang positif di dalam kelas. Setelah beberapa menit pengerjaan, kelompok 4 berhasil menyusun Puzzle Angka dengan benar dan lebih cepat dibandingkan kelompok lainnya. Penulis kemudian mengumumkan hasil tersebut di hadapan seluruh siswa dan memberikan penghargaan berupa reward sederhana sebagai bentuk apresiasi atas kerja sama dan ketepatan mereka dalam menyelesaikan tugas. Hal ini turut menumbuhkan semangat belajar siswa lainnya untuk berusaha lebih baik pada kegiatan berikutnya. Sebagai penutup, penulis mengajak siswa melakukan refleksi singkat mengenai kegiatan yang telah dilakukan. Siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan kesan mereka terhadap penggunaan media Puzzle Angka serta menegaskan kembali konsep dasar operasi pengurangan yang telah dipelajari. Kegiatan ditutup dengan kesimpulan bersama dan doa penutup, yang menandai berakhirnya pertemuan kedua dengan suasana yang menyenangkan dan penuh semangat belajar.



Gambar 5. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada 6 November 2025 di kelas II SDN 5 Tanjung Lago. Kegiatan dimulai dengan salam pembuka dan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu siswa, bertujuan untuk menumbuhkan semangat dan menciptakan suasana belajar yang positif. Setelah itu, penulis mengaitkan materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya, yaitu operasi penjumlahan dan pengurangan, dengan topik pembelajaran hari ini yang berfokus pada penerapan kedua operasi tersebut dalam soal campuran. Setelah melakukan apersepsi, penulis membagi siswa menjadi lima kelompok kecil, yang masing-masing terdiri dari 4–5 orang siswa yang dipilih secara acak. Setiap kelompok diberikan lembar kerja berisi soal-soal operasi hitung yang mencakup penjumlahan dan pengurangan, serta satu set media Puzzle Angka.

Siswa diminta untuk bekerja sama dalam menyusun potongan angka dan simbol operasi sesuai dengan hasil perhitungan yang benar. Selama kegiatan berlangsung, suasana kelas terlihat aktif dan menyenangkan. Siswa berpartisipasi dengan antusias, saling berdiskusi, dan membantu satu sama lain dalam menyusun potongan puzzle. Setelah waktu pengerjaan selesai, masing-masing kelompok memperlihatkan hasil susunan Puzzle Angka di depan kelas. Penulis kemudian mengajak seluruh siswa untuk membahas jawaban bersama, memberikan umpan balik terhadap strategi penyelesaian yang digunakan, serta menegaskan kembali konsep dasar operasi penjumlahan dan pengurangan yang telah dipelajari. Sebagai penutup, penulis mengajak siswa untuk melakukan refleksi singkat mengenai pengalaman mereka dalam belajar menggunakan media Puzzle Angka. Sebagian besar siswa menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami karena mereka dapat belajar sambil bermain. Kegiatan ditutup dengan kesimpulan bersama, doa penutup, dan salam perpisahan. Sebagai bentuk apresiasi dan kenang-kenangan, penulis juga membagikan cendera mata kepada siswa kelas II SDN 5 Tanjung Lago atas partisipasi dan antusiasme mereka selama program ini berlangsung.

3.2 Pembahasan

Sebelum pelaksanaan kegiatan pembelajaran, penulis melakukan serangkaian persiapan, yang mencakup pengurusan administrasi dengan pihak SDN 5 Tanjung Lago dan observasi awal terhadap siswa kelas II. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami operasi hitung dua angka, khususnya dalam materi penjumlahan dan pengurangan. Selain itu, metode pembelajaran konvensional yang digunakan selama ini, seperti mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan latihan di buku tulis, tampaknya membuat siswa cepat bosan dan kurang termotivasi. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih konkret, menarik, dan interaktif untuk menumbuhkan minat serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep matematika. Oleh karena itu, penulis merancang media pembelajaran “Puzzle Angka”, yaitu potongan-potongan angka dan simbol operasi hitung yang dapat disusun untuk membentuk soal matematika, mirip dengan permainan puzzle. Media ini dirancang dengan bahan kardus tebal yang dicetak berwarna untuk menarik perhatian siswa dan memastikan ketahanannya. Menurut Bruner (2021), pembelajaran anak usia sekolah dasar sebaiknya melalui tiga tahapan: enaktif (melalui tindakan), ikonik (melalui gambar), dan simbolik (melalui lambang atau angka). Media Puzzle Angka mendukung ketiga tahapan tersebut karena siswa belajar berhitung dengan memanipulasi potongan angka secara konkret (enaktif), mengenali bentuk dan warna angka (ikonik), serta memahami simbol operasi hitung (simbolik).

Piaget (2022) menjelaskan bahwa anak usia 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret, di mana anak mulai memahami konsep melalui aktivitas nyata dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, penggunaan media Puzzle Angka sangat relevan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Selain itu, Vygotsky (2019) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembelajaran yang efektif, di mana anak dapat belajar lebih baik melalui kerja sama, seperti yang terjadi dalam kegiatan kelompok saat siswa menyusun puzzle. Kerja sama ini berperan penting dalam meningkatkan kemampuan berhitung serta keterampilan sosial siswa. Pada pertemuan pertama, pembelajaran dimulai dengan pengenalan media Puzzle Angka untuk membantu siswa memahami konsep penjumlahan bilangan sederhana. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi karena media ini memberikan suasana belajar yang baru dan menyenangkan. Meskipun sebagian siswa masih membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri, mereka mulai menunjukkan rasa ingin tahu dan keaktifan dalam mengikuti instruksi. Guru berperan penting dalam membimbing siswa memahami aturan permainan dan langkah-langkah penyelesaian soal melalui puzzle. Pandangan John Dewey (2019) mendukung hal ini, yang menyatakan bahwa anak akan lebih mudah memahami konsep ketika mereka terlibat langsung dalam kegiatan belajar yang bersifat praktis dan konkret. Pada pertemuan kedua, fokus pembelajaran diarahkan pada operasi pengurangan bilangan sederhana. Pada tahap ini, siswa mulai terbiasa menggunakan media Puzzle Angka dan menunjukkan peningkatan dalam kecepatan berpikir serta kerja sama kelompok.

Penulis menciptakan suasana kompetitif yang sehat dengan memberikan tantangan dan penghargaan kepada kelompok yang paling cepat dan tepat dalam menyusun puzzle. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Skinner (2019), penguatan positif (positive reinforcement) berperan penting dalam membentuk perilaku belajar yang efektif, sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif, tekun, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Pada pertemuan ketiga, pembelajaran difokuskan pada operasi hitung campuran (penjumlahan dan pengurangan). Pada tahap ini, siswa semakin mandiri, percaya diri, dan mampu bekerja tanpa banyak bimbingan dari guru. Mereka juga mampu mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas dengan penuh percaya diri. Diskusi di kelas berjalan aktif, dan siswa mampu menjelaskan langkah-langkah penyelesaian soal menggunakan bahasa mereka sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media Puzzle Angka tidak hanya meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga menumbuhkan kemampuan sosial dan komunikasi siswa. Menurut Piaget (2019), anak membangun pengetahuannya melalui interaksi aktif dengan lingkungan dan pengalaman belajar. Dalam hal ini, media Puzzle Angka berfungsi sebagai alat konkret yang membantu siswa mengonstruksi pemahaman tentang operasi hitung melalui pengalaman bermain sambil belajar. Pandangan ini sejalan dengan Bruner (2023), yang menyatakan bahwa siswa belajar dengan menemukan konsep-konsep penting melalui eksplorasi dan pemecahan masalah. Dengan menggunakan media puzzle, siswa tidak hanya memahami hubungan antarangka, tetapi juga memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep operasi hitung melalui aktivitas manipulatif. Secara keseluruhan, rangkaian pembelajaran menggunakan media Puzzle Angka selama tiga pertemuan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep matematika dasar, motivasi belajar, serta pengembangan keterampilan sosial siswa. Siswa terlihat lebih fokus, lebih berani mengemukakan pendapat, dan mampu bekerja sama dalam kelompok.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Handayani (2020) dalam penelitiannya berjudul *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 1 Bantul*. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui kegiatan bermain sambil belajar, sehingga siswa menjadi lebih fokus dan termotivasi dalam menyelesaikan soal-soal operasi hitung sederhana. Penelitian serupa juga ditemukan dalam karya Sari & Prasetyo (2021) yang berjudul *Efektivitas Media Konkret terhadap Kemampuan Berhitung Dasar pada Siswa Sekolah Dasar*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media konkret, seperti puzzle angka dan kartu bilangan, terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung serta pemahaman konsep bilangan pada siswa sekolah dasar. Dapat disimpulkan bahwa media Puzzle Angka efektif digunakan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Proses pembelajaran ini tidak hanya memperkuat aspek kognitif siswa, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik, sesuai dengan prinsip pendidikan holistik yang menekankan keseimbangan antara berpikir, merasa, dan bertindak dalam proses belajar.

4. Kesimpulan dan Rekomendasi

Berdasarkan Hasil Program dapat disimpulkan bahwa penerapan media tersebut memberikan dampak positif terhadap proses maupun hasil belajar matematika siswa. Melalui kegiatan pembelajaran yang bersifat konkret dan menyenangkan, siswa menjadi lebih mudah memahami konsep operasi hitung dasar. Selain itu, penggunaan *Puzzle Angka* juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Suasana belajar yang dikemas dalam bentuk permainan serta adanya pemberian *reward* turut mendorong siswa untuk lebih aktif, tekun, dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kepada SDN 5 Tanjung Lago.

6. Daftar Pustaka

- Ahmad Aly Syukron. (2020). *Puzzle sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir anak*. Pustaka Pendidikan.
- Apriani, R. (2020). *Belajar sambil bermain untuk anak usia dini*. Erlangga.
- Bruner, J. S. (2021). *The process of education* (Revised edition). Harvard University Press.
- Bruner, J. S. (2023). *Toward a theory of instruction*. Harvard University Press.
- Depdiknas. (2020). *Kurikulum dan panduan pendidikan dasar*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Dewey, J. (2019). *Experience and education*. Free Press.
- Handayani, R. (2020). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 1 Bantul. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 123–132.
- Nabila, S. (2022). *Kemampuan berhitung anak usia sekolah dasar*. Universitas Bina Darma Press.
- Natawidjaya, R. (2019). *Media pembelajaran dan penggunaannya*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Nur Haqiqi, & Benny Angga Permadi. (2022). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(2), 45–52.
- Piaget, J. (2019). *The construction of reality in the child*. Routledge.
- Piaget, J. (2022). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Sari, D., & Prasetyo, A. (2021). Efektivitas media konkret terhadap kemampuan berhitung dasar pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar*, 6(1), 45–54.
- Shoimah, N. (2020). *Perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar*. Alfabeta.
- Sudarwan Danim. (2021). *Pendidikan dasar dan perkembangan anak*. Kencana.
- Susanti, D. (2020). Kemampuan berhitung anak: Konsep dan penerapan. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 12–19.
- Sutrisno, B. (2021). *Media dan alat peraga dalam pembelajaran sekolah dasar*. Pustaka Edukasi.
- Vygotsky, L. S. (2019). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wirdani, P., & Wahyuni, N. (2025). Meningkatkan kemampuan berhitung pengurangan siswa kelas 1 SD dengan metode bermain puzzle matematika di SDN 104202 Bandar Setia. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(2), 112–128.