**PENGARUH EDUKASI MEDIA *PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SEKOLAH
DASAR NEGERI 36 PALEMBANG**

AYU SOLEHA

2021134466

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji pengaruh media *puzzle* terhadap minat belajar matematika siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 36 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Objek penelitian ini adalah 40 siswa kelas III. Penelitian ini menerapkan metode eksperimen dengan kelas percobaan yang mendapatkan perlakuan menggunakan media *puzzle* dan kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional. Informasi diperoleh melalui uji awal (*pretest*) dan uji akhir (*posttest*) dengan memanfaatkan kuesioner dan pertanyaan dasar. Hasil analisis statistik deskriptif mengindikasikan bahwa rata-rata nilai minat belajar pada kelompok eksperimen meningkat dari 63,50 (*pretest*) menjadi 83,35 (*posttest*), sedangkan kelompok kontrol hanya mengalami peningkatan dari 65,00 (*pretest*) menjadi 70,10 (*posttest*). Uji normalitas *Shapiro-Wilk* menunjukkan bahwa seluruh data, baik *pretest* maupun *posttest* pada kedua kelompok, terdistribusi secara normal (nilai Sig. > 0,05). Uji homogenitas *Levene's Test* juga menunjukkan bahwa varians data adalah konsisten (nilai Sig. > 0,05). Pengujian hipotesis dengan *Paired Samples T-Test* pada kelompok eksperimen menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* (Sig. 0,000 < 0,05). Sementara itu, *Uji T Sampel Independen* membandingkan *posttest* dari kedua kelompok, menunjukkan perbedaan yang signifikan dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), di mana nilai *posttest* kelompok eksperimen secara signifikan lebih tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *puzzle* memberikan dampak positif dan signifikan dalam meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 36 Palembang dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media *puzzle* terbukti efektif dalam menarik minat siswa, melatih kemampuan berpikir logis, keterampilan menghitung, dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Kata kunci : Minat belajar, matematika, media *puzzle*, siswa sekolah dasar, hasil belajar