Jurnal Demi Pengabdian Masyarakat e-ISSN: 3109 - 5089
Vol.4 No.1, bulan September Tahun 2026, *pp 55-63*

Pemanfaatan Media Puzzle (Pecahan) untuk Meningkatkan Kemampuan Operasi Hitung Pecahan di SD

[1)]Asri Putri Anugraini*, [2)] Kenys Fadhilah Zamzam, [3)] Ririn Dwi Agustin,[4)] Susandi
[1234)]Universitas Insan Budi Utomo, Malang, Indonesia
Email Corresponding: asriputrianugraini89@gmail.com
Received: September 6 2026, Accepted: September 8 2026, Published: September, 12 2026

Kata Kunci:
puzzle pecahan,
operasi hitung pecahan,
pembelajaran matematika,
sekolah dasar

ABSTRAK

Pembelajaran operasi hitung pecahan masih menjadi tantangan bagi siswa sekolah dasar, terutama dalam memahami hubungan antara pembilang dan penyebut, menentukan pecahan senilai, serta menjumlahkan atau mengurangkan pecahan dengan penyebut berbeda. Artikel ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan media puzzle pecahan untuk membantu meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan operasi hitung pecahan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan *participatory learning* melalui pengenalan konsep, demonstrasi media, praktik berkelompok, latihan pemecahan masalah, dan evaluasi. Puzzle pecahan digunakan sebagai media manipulatif agar siswa dapat mengamati dan menyusun bagian-bagian pecahan secara konkret sebelum menghubungkannya dengan simbol dan prosedur matematis. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat dari 61,5 pada pretest menjadi 82,3 pada posttest, sementara persentase ketuntasan meningkat dari 45% menjadi 85%. Siswa juga tampak lebih aktif dalam menyusun kepingan, mengidentifikasi pecahan senilai, berdiskusi, dan menjelaskan proses penyelesaian. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa puzzle pecahan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang konkret, interaktif, dan menyenangkan untuk mendukung pemahaman operasi hitung pecahan di sekolah dasar. Peningkatan ini merupakan indikasi positif dari pelaksanaan kegiatan, tetapi belum membuktikan hubungan sebab-akibat secara kuat karena kegiatan tidak menggunakan kelompok kontrol.

Keywords:
fraction puzzles,
fraction operations,
mathematics learning,
elementary school

ABSTRACT

Learning fraction operations remains a challenge for elementary school students, particularly regarding the relationship between numerators and denominators, identifying equivalent fractions, and adding or subtracting fractions with unlike denominators. This article describes the use of fraction puzzles as a learning aid to improve students' understanding and proficiency in performing fraction operations. This community service initiative employed a participatory learning approach involving concept introduction, demonstrations, group practice, problem-solving exercises, and evaluation. Fraction puzzles served as manipulative tools, allowing students to observe and assemble fraction parts concretely before connecting them to mathematical symbols and procedures. Evaluation results showed an increase in the average student score from 61.5 in the pre-test to 82.3 in the post-test, while the mastery rate rose from 45% to 85%. Students also demonstrated greater engagement in assembling pieces, identifying equivalent fractions, participating in discussions, and explaining their problem-solving processes. These findings indicate that fraction puzzles offer a concrete, interactive, and enjoyable alternative learning medium to support the understanding of fraction operations in elementary schools. While this improvement serves as a positive indicator of the activity's impact, it does not conclusively establish a cause-and-effect relationship, as the study did not utilize a control group.

I. PENDAHULUAN

Materi operasi hitung pecahan merupakan materi matematika yang masih menjadi salah satu topik yang dianggap sulit oleh peserta didik sekolah dasar. Kesulitan pada operasi bilangan yang dialami siswa yaitu menentukan penyebut yang sama, menyederhanakan pecahan, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan, serta memahami hubungan antara prosedur perhitungan dan makna pecahan (Anugraini,2020). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa peserta didik sering kali menghafalkan langkah penyelesaian tanpa memahami konsep dasar pecahan secara utuh. Akibatnya, mereka mudah melakukan kesalahan ketika menghadapi pecahan dengan penyebut berbeda atau soal cerita yang memerlukan penerjemahan situasi ke dalam bentuk matematika (Syukra dkk, 2025).

Kesulitan dalam mempelajari pecahan juga disebabkan oleh karakteristik materi yang bersifat abstrak. Peserta didik sekolah dasar pada umumnya masih membutuhkan pengalaman belajar yang konkret, visual, dan kontekstual agar dapat menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman nyata (Prawismo dkk,2022). Dalam pembelajaran pecahan, peserta didik perlu melihat dan memanipulasi secara langsung hubungan antara keseluruhan, bagian-bagian yang sama besar, serta hasil penggabungan atau pengurangan bagian tersebut (Wardhana dkk,2017). Representasi visual terbukti dapat membantu peserta didik memahami nilai pecahan, meskipun sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan ketika harus mengubah representasi gambar ke dalam bentuk simbol matematika.

Pembelajaran yang hanya menggunakan penjelasan verbal, simbol angka, dan latihan tertulis secara berulang berisiko membuat peserta didik lebih berorientasi pada hafalan prosedur (Rustini&Hadi,2024). Kondisi tersebut dapat mengurangi keterlibatan peserta didik dan menyebabkan pembelajaran pecahan terasa sulit serta kurang bermakna. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menjembatani konsep konkret menuju representasi gambar dan simbol matematika. Media tersebut juga perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara aktif, bekerja sama, mencoba berbagai strategi, dan memperoleh umpan balik secara langsung (Muhabib dkk,2025).

Salah satu media yang dapat digunakan adalah puzzle pecahan**.** Puzzle pecahan merupakan media manipulatif berbentuk kepingan-kepingan yang menggambarkan suatu bilangan utuh dan bagian-bagian pecahan, seperti $\frac{1}{2}, \frac{1}{3}, \frac{1}{4}$ dan pecahan lainnya. Melalui kegiatan menyusun, mencocokkan, membandingkan, menggabungkan, dan memisahkan kepingan, peserta didik dapat memahami bahwa pecahan merupakan bagian dari keseluruhan (Firdhaus dkk,2025). Media ini juga dapat digunakan untuk menunjukkan pecahan senilai serta memvisualisasikan proses operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan sebelum peserta didik menyelesaikannya menggunakan simbol atau algoritma formal.

Pemanfaatan puzzle pecahan sejalan dengan prinsip pembelajaran matematika yang menekankan penggunaan representasi konkret dan visual. Peserta didik tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi terlibat langsung dalam aktivitas menemukan hubungan antarkepingan pecahan. Sebagai contoh, dua keping $\frac{1}{4}$ dapat disusun untuk menunjukkan bahwa

$\frac{1}{4} + \frac{1}{4} = \frac{2}{4} = \frac{1}{2}$ Dengan cara tersebut, proses menyamakan penyebut dan menyederhanakan hasil tidak dipahami semata-mata sebagai aturan hitung, melainkan sebagai hubungan yang dapat diamati dan dibuktikan secara langsung.

Selain membantu pemahaman konsep, puzzle pecahan berpotensi meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik. Karakteristiknya yang menyerupai permainan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, mengurangi kecemasan terhadap matematika, serta mendorong interaksi antarpeserta didik (Sari dkk,2026). Penggunaan media manipulatif pecahan dalam pembelajaran dilaporkan memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep matematika karena peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang konkret dan visual. Pembelajaran berbasis media konkret juga sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap perkembangan berpikir operasional konkret.

II. MASALAH

Merujuk pada hasil observasi awal di SD Ulil Albab, peserta didik menunjukkan kemampuan yang masih rendah memahami konsep dan menyelesaikan operasi hitung pecahan. Peserat didik sebagian belum memahami pecahan bagian dari keseluruhan secara konkret. Peserta didik kesulitan membedakan pembilang dan penyebut serta memahami fungsi masing masing. Peserta didik melakukan kesalahan saat menjumlahkan pembilang dan penyebut secara langsung misanya $\frac{1}{3} + \frac{1}{4} = \frac{2}{7}$. Kesalahan ini berkaitan dengan pemahaman pecahan yang belum kuat.

III. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode participatory learning melalui pelatihan, demonstrasi, praktik langsung, dan evaluasi. Sasaran kegiatan adalah siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dan melakukan operasi hitung pecahan. Media yang digunakan berupa puzzle pecahan, yaitu media manipulatif yang terdiri atas potongan-potongan berbentuk pecahan untuk membantu siswa memahami hubungan antara bagian dan keseluruhan serta melakukan operasi hitung pecahan secara konkret.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim pengabdi melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan guru kelas untuk menentukan waktu, tempat, jumlah peserta, serta materi yang akan diberikan. Selanjutnya, tim menyiapkan media puzzle pecahan, lembar aktivitas siswa, soal latihan, dan instrumen evaluasi. Materi disesuaikan dengan kemampuan siswa, khususnya operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan serta pengenalan pecahan senilai.

2. Tahap Pengenalan Konsep

Kegiatan diawali dengan memberikan apersepsi mengenai konsep dasar pecahan. Pengabdi mengaitkan pecahan dengan situasi kehidupan sehari-hari, misalnya pembagian kue, pizza, atau benda menjadi beberapa bagian yang sama besar. Setelah itu, siswa diperkenalkan dengan puzzle pecahan dan cara menggunakannya untuk menunjukkan suatu nilai pecahan.

3. Tahap Demonstrasi Media Puzzle

Pengabdi mendemonstrasikan penggunaan puzzle pecahan untuk menyelesaikan operasi hitung. Misalnya, untuk memahami $\frac{1}{2}+\frac{1}{4}$siswa diarahkan untuk menyusun kepingan puzzle sehingga dapat melihat bahwa $\frac{1}{2}$ setara dengan $2\frac{2}{4}$. Dengan demikian, siswa dapat memahami secara konkret bahwa:

$$\frac{1}{2}+\frac{1}{4}=\frac{2}{4}+\frac{1}{4}=\frac{3}{4}$$

4. Tahap Praktik dan Pendampingan

Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok memperoleh seperangkat puzzle pecahan dan lembar aktivitas. Siswa diminta menyusun puzzle sesuai dengan pecahan yang diberikan, mencari pecahan senilai, kemudian menggunakannya untuk menyelesaikan soal operasi hitung pecahan.

5. Tahap Latihan dan Pemecahan Masalah

Setelah memahami penggunaan media, siswa diberikan beberapa permasalahan kontekstual yang berkaitan dengan operasi pecahan. Siswa menyelesaikan masalah dengan menggunakan puzzle sebagai alat bantu, kemudian menjelaskan langkah penyelesaiannya kepada teman atau kelompok lain.

6. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui perubahan pemahaman dan kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan. Evaluasi dapat dilakukan melalui pretest dan posttest yang berisi soal operasi hitung pecahan. Selain itu, dilakukan observasi terhadap keaktifan, kerja sama, dan kemampuan siswa dalam menggunakan media puzzle.

7. Tahap Refleksi dan Tindak Lanjut

Pada tahap akhir, pengabdi bersama guru dan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Siswa diberikan kesempatan menyampaikan pengalaman dan kesulitan selama menggunakan puzzle pecahan. Guru diberikan panduan sederhana agar media puzzle dapat digunakan kembali dalam pembelajaran matematika setelah kegiatan PkM selesai.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan memanfaatkan media puzzle pecahan dilaksanakan sebagai upaya membantu siswa sekolah dasar dalam memahami konsep dan operasi hitung pecahan. Kegiatan diikuti oleh siswa sekolah dasar dan dilaksanakan melalui tahapan

pengenalan konsep, demonstrasi penggunaan media, praktik secara berkelompok, latihan soal, serta evaluasi.

Pada tahap awal, siswa diberikan beberapa pertanyaan dan soal sederhana mengenai pecahan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam membedakan pembilang dan penyebut, menentukan pecahan senilai, serta melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan yang memiliki penyebut berbeda. Kesulitan tersebut terlihat ketika siswa menyelesaikan soal secara abstrak tanpa menggunakan media konkret.

Setelah dilakukan kegiatan menggunakan puzzle pecahan, siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa dapat memegang, menyusun, membandingkan, dan menggabungkan kepingan puzzle untuk memperoleh hasil operasi pecahan. Penggunaan benda konkret membantu siswa menghubungkan simbol matematika dengan representasi visual.

Sebagai contoh, ketika siswa diberikan soal: $\frac{1}{2} + \frac{1}{4}$

siswa tidak langsung diarahkan menggunakan prosedur mencari KPK, tetapi terlebih dahulu diminta menyusun kepingan puzzle. Siswa menemukan bahwa satu keping $\frac{1}{2}$ memiliki ukuran

yang sama dengan dua keping ¼ Dengan demikian, siswa dapat memahami: $\frac{1}{2} = \frac{2}{4}$ sehingga:

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{4} = \frac{2}{4} + \frac{1}{4} = \frac{3}{4}$$

Proses tersebut menunjukkan bahwa media puzzle dapat membantu siswa memahami konsep pecahan senilai sebelum menggunakan prosedur algoritmik.

2. Peningkatan Kemampuan Operasi Hitung Pecahan

Untuk mengetahui perubahan kemampuan siswa, dilakukan evaluasi sebelum dan sesudah kegiatan. Evaluasi diberikan dalam bentuk soal operasi hitung pecahan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Hasil evaluasi dapat disajikan sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Postest

Tahap Evaluasi	Nilai Rata-rata	Ketuntasan
Pretest	61,5	45%
Posttest	82,3	85%

Berdasarkan tabel tersebut terlihat adanya peningkatan nilai rata-rata siswa dari 61,5 pada pretest menjadi 82,3 pada posttest. Persentase ketuntasan juga meningkat dari 45% menjadi 85%. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle pecahan memberikan kontribusi positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami dan menyelesaikan operasi hitung pecahan.

Selain peningkatan hasil tes, perubahan juga terlihat dari proses pembelajaran. Pada awal kegiatan beberapa siswa masih pasif dan cenderung menunggu jawaban dari guru atau teman. Setelah menggunakan puzzle, siswa mulai terlibat dalam menyusun kepingan, membandingkan ukuran pecahan, mendiskusikan jawaban, dan menjelaskan hasil pekerjaannya.

3. Aktivitas dan Respons Siswa

Penggunaan puzzle pecahan juga memberikan perubahan terhadap aktivitas belajar siswa. Siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi karena kegiatan pembelajaran dilakukan melalui aktivitas bermain dan manipulasi benda konkret.Beberapa aktivitas yang diamati antara lain:

a. siswa mampu mengidentifikasi bagian-bagian puzzle sebagai representasi pecahan;
b. siswa mampu mencocokkan pecahan yang memiliki nilai sama;
c. siswa mampu menyusun beberapa kepingan untuk memperoleh pecahan tertentu;
d. siswa berdiskusi dalam kelompok ketika menyelesaikan soal;
e. siswa mampu menjelaskan hasil penyelesaian berdasarkan susunan puzzle;
f. siswa lebih berani bertanya dan menyampaikan jawaban.

Respons positif juga terlihat dari ketertarikan siswa untuk menggunakan media secara berulang. Puzzle membuat pembelajaran pecahan menjadi lebih konkret, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan pembelajaran yang hanya menggunakan simbol dan prosedur hitung.

4. Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan media puzzle pecahan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap operasi hitung pecahan. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari hasil evaluasi, tetapi juga dari perubahan aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Salah satu permasalahan dalam pembelajaran pecahan di sekolah dasar adalah sifat materi yang relatif abstrak. Siswa sering kali dapat menghafalkan prosedur penyelesaian, tetapi belum memahami makna dari langkah yang dilakukan. Misalnya, ketika menjumlahkan $\frac{1}{2} + \frac{1}{4}$ siswa dapat mengetahui bahwa penyebut harus disamakan, tetapi belum tentu memahami mengapa $\frac{1}{2}$ dapat diubah menjadi $\frac{2}{4}$.

Media puzzle memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Kepingan puzzle memungkinkan siswa melihat secara langsung hubungan antara bagian dan keseluruhan. Ketika dua keping $\frac{1}{2}$disusun, siswa dapat melihat bahwa keduanya memiliki ukuran yang sama dengan satu keping $\frac{1}{2}$Pengalaman tersebut membantu siswa membangun pemahaman tentang pecahan senilai secara visual dan konkret.

Penggunaan media manipulatif juga mendorong siswa untuk menemukan konsep melalui pengalaman langsung. Dalam kegiatan ini, guru atau pengabdi tidak hanya memberikan rumus, tetapi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba berbagai susunan puzzle. Proses tersebut menjadikan siswa lebih aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Selain meningkatkan pemahaman konseptual, puzzle juga membantu mengurangi kesalahan siswa dalam melakukan operasi hitung pecahan. Kesalahan seperti menjumlahkan pembilang dan penyebut secara langsung dapat diminimalkan karena siswa dapat melihat bahwa penyebut menunjukkan ukuran bagian yang harus sama sebelum dilakukan penjumlahan.

Misalnya, siswa dapat membandingkan: $\frac{1}{2} + \frac{1}{4}$ dengan secara visual meyadari bahwa bagian $\frac{1}{2}$ dan $\frac{1}{4}$ belum memiliki ukuran yang sama. Setelah puzzle digunakan, siswa memahami bahwa$\frac{1}{2}$ perlu direpresentasikan sebagai $\frac{2}{4}$ Dengan demikian, prosedur matematis tidak lagi sekadar dihafalkan, tetapi dipahami berdasarkan pengalaman konkret.

Kegiatan kelompok juga memberikan kontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran. Siswa saling berdiskusi dalam menentukan susunan puzzle dan memeriksa jawaban. Interaksi tersebut menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan memungkinkan siswa memperoleh penjelasan dari teman sebaya. Siswa yang telah memahami konsep dapat membantu siswa lain yang masih mengalami kesulitan.



Gambar 1. Kegiatan Siswa Menggunakan Puzzle Pecahan

Peningkatan hasil evaluasi dari rata-rata 61,5 menjadi 82,3 dari hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya perubahan kemampuan setelah siswa memperoleh pengalaman belajar menggunakan media puzzle. Meskipun demikian, peningkatan tersebut sebaiknya dipahami sebagai indikasi keberhasilan kegiatan PkM, bukan sebagai bukti hubungan sebab-akibat yang kuat, karena kegiatan pengabdian umumnya tidak menggunakan desain eksperimen dengan kelompok kontrol.

Dari sisi guru, media puzzle juga memiliki potensi untuk digunakan sebagai alternatif media pembelajaran matematika yang sederhana dan relatif mudah diterapkan. Media dapat digunakan pada materi pengenalan pecahan, pecahan senilai, perbandingan pecahan, serta operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Guru dapat mengembangkan variasi aktivitas sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa media puzzle pecahan dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran matematika yang konkret, interaktif, dan menyenangkan untuk membantu meningkatkan kemampuan operasi hitung pecahan siswa sekolah dasar. Penggunaan media yang dipadukan dengan kegiatan diskusi, praktik, dan pemecahan masalah membuat siswa tidak hanya berlatih menghitung, tetapi juga memahami makna operasi pecahan secara lebih mendalam.

V. KESIMPULAN

Pemanfaatan media puzzle pecahan dalam kegiatan pembelajaran membantu siswa sekolah dasar memahami konsep pecahan dan operasi hitung secara lebih konkret. Melalui kegiatan menyusun, membandingkan, dan menggabungkan kepingan, siswa dapat mengenali pecahan senilai serta memahami perlunya menyamakan penyebut sebelum melakukan penjumlahan atau pengurangan. Media ini juga mendorong keaktifan, diskusi, kerja sama, dan keberanian siswa dalam menjelaskan cara penyelesaian.

Hasil evaluasi menunjukkan nilai rata-rata siswa meningkat dari 61,5 pada pretest menjadi 82,3 pada posttest, sedangkan ketuntasan belajar meningkat dari 45% menjadi 85%. Temuan ini menunjukkan bahwa puzzle pecahan berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran matematika yang konkret, interaktif, dan menyenangkan. Namun, hasil tersebut perlu dipahami sebagai indikasi positif dari kegiatan, bukan bukti hubungan sebab-akibat yang kuat, karena pelaksanaan tidak menggunakan kelompok kontrol.

DAFTAR PUSTAKA

Sari, I. P., Mardiyana, M., Supianto, S., & Gunarhadi, G. The Effect of Fraction Blocks Media on Elementary School Students' Mathematics Learning Outcomes in Fraction Topics: A Literature Review. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 9, No. 1).

Anugraini, A. P. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan Dengan Model Pembelajaran Pakem Siswa Sekolah Dasar. *Prismatika: Jurnal Pendidikan dan Riset Matematika*, *3*(1), 31-38.

Syukra, S. K., Adrias, A., & Syam, S. S. (2025). Systematic literature review: Kesulitan siswa dalam memahami materi pecahan pada pembelajaran Matematika di sekolah dasar. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan Angkasa*, *3*(2), 01-11.

Prawismo, S. A., Sajida, A. H., Habibah, P. J. M., Zainuddin, M., & Mas'ula, S. (2022). Pengembangan media puzzle dalam pembelajaran materi pecahan bagi siswa kelas rendah SD Negeri Jatinom 03. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, *5*(2), 102-110.

Wardana, M. Y. S., & Damayani, A. T. (2017). Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Pecahan di Sekolah Dasar. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(3), 451-462.

Muhabib, Z., Budhiman, A., & Sari, F. P. (2025). Tantangan pemahaman konsep pecahan pada siswa sekolah dasar: Systematic Literature Review. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 8, No. 3, pp. 2153-2161).

Firdaus, A. (2018). Pendekatan matematika realistik dengan bantuan puzzle pecahan untuk siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *8*(3), 243-252.

Rustini, T., & Hadi, M. S. (2024). The PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE MODEL TETRIS PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SDIT BINA CENDEKIA. *Jurnal Perseda: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *7*(1), 1-10.