Workshop Kecerdasan Anak dalam Menggunakan Kartu Puzzle untuk Menemukan Rumus Luas Bangun Datar di Sekolah Dasar

Lidwina Cornelia Maniboey[1], Tiffany Shahnaz Rusli[2]
[1, 2)] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Cenderawasih
e-mail: lidwina.maniboey@fkip.uncen.ac.id[1], tiffanyshahnaz@fkip.uncen.ac.id[2]

Abstrak
Matematika sebagai salah satu mata pelajaran dasar di tingkat pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis dan analitis siswa. Salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan pemahaman siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Namun, kenyataannya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, khususnya dalam materi geometri dan penemuan rumus luas bangun datar. Kesulitan ini sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis puzzle serta untuk memperkenalkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Hasil dari pelaksanaan workshop menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran inovatif, serta peningkatan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar. Implementasi kartu puzzle berhasil memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman mereka terhadap rumus luas bangun datar, serta menjadikan pembelajaran matematika lebih menarik dan efektif. Workshop ini diharapkan dapat menjadi langkah awal untuk meningkatkan kualitas pendidikan di daerah tersebut.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Kartu Puzzle, Bangun Datar

Abstract
Mathematics, as a fundamental subject in elementary school, plays a crucial role in developing students' logical and analytical thinking skills. One approach that can enhance student understanding is through the use of innovative and interactive learning media. However, many students struggle to grasp mathematical concepts, particularly in geometry and the area formula for plane figures. This difficulty is often caused by less engaging learning methods and a lack of active student engagement. This workshop aimed to improve teachers' competence in using puzzle-based learning media and to introduce more interactive and engaging learning methods for students. The workshop's results demonstrated an increase in teachers' competence in using innovative learning media and student understanding of plane figures. The implementation of puzzle cards successfully motivated students to be active in learning, enhanced their understanding of the area formula for plane figures, and made mathematics learning more engaging and effective. This workshop is expected to be the first step towards improving the quality of education in the region..

Keywords*: Learning Media, Puzzle Cards, Geometric Shapes*

PENDAHULUAN

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran dasar di tingkat pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis dan analitis siswa. Namun, kenyataannya, banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika, khususnya dalam materi geometri dan penemuan rumus luas bangun datar. Kesulitan ini sering kali disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan pemahaman siswa adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Media pembelajaran berupa kartu puzzle bangun datar merupakan salah satu alternatif yang efektif untuk membantu siswa memahami konsep geometri secara lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Dengan

menggunakan kartu puzzle, siswa dapat secara langsung mengamati dan merasakan bentuk-bentuk geometri, serta memahami bagaimana rumus luas bangun datar diperoleh melalui manipulasi fisik.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi bangun datar. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Alwasi (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle bangun datar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SD pada materi menyusun dan mengurai bangun datar . Selain itu, penelitian oleh Daud (2024) juga menemukan bahwa media puzzle dapat memudahkan siswa dalam memahami materi matematika, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka .

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merasa perlu untuk mengadakan workshop penggunaan kartu puzzle bangun datar untuk penemuan rumus luas bangun datar di SD Negeri Inpres Skouw Mabo, Jayapura, Papua. Workshop ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru di sekolah tersebut mengenai cara menggunakan media kartu puzzle dalam pembelajaran matematika, khususnya materi bangun datar. Diharapkan, melalui workshop ini, guru-guru dapat mengimplementasikan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep matematika dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Selain itu, workshop ini juga bertujuan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan demikian, guru tidak hanya mengandalkan buku teks atau metode konvensional, tetapi juga dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penerapan media pembelajaran berbasis puzzle diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi bangun datar. Dengan adanya workshop ini, diharapkan guru-guru di SD Negeri Inpres Skouw Mabo dapat mengembangkan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif, serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah tersebut.

Melalui upaya ini, diharapkan dapat tercipta lingkungan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri Inpres Skouw Mabo, Jayapura, Papua. Dengan latar belakang tersebut, penulis merasa penting untuk melaksanakan workshop penggunaan kartu puzzle bangun datar ini sebagai salah satu langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di SD Negeri Inpres Skouw Mabo.

METODE

Metode Pelaksanaan workshop penggunaan kartu puzzle bangun datar untuk penemuan rumus luas bangun datar di SD Negeri Inpres Skouw Mabo, Jayapura, Papua, dirancang untuk memberikan pemahaman yang mendalam kepada guru mengenai manfaat dan teknik penggunaan media kartu puzzle dalam pembelajaran matematika. Workshop ini dirancang dengan pendekatan yang interaktif, praktis, dan berbasis pada pengalaman langsung, sehingga peserta dapat mengaplikasikan langsung apa yang dipelajari dalam proses pembelajaran di kelas. Metode pelaksanaan workshop ini terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut:

Persiapan dan Perencanaan

Sebelum pelaksanaan workshop, tahap persiapan akan melibatkan koordinasi dengan pihak sekolah dan pihak terkait, termasuk Kepala Sekolah dan guru-guru yang akan menjadi peserta workshop. Rencana kegiatan dan materi yang akan disampaikan akan disusun sedemikian rupa agar sesuai dengan kebutuhan peserta yang mayoritas adalah guru-guru SD yang mengajar matematika. Selain itu, media pembelajaran berupa kartu puzzle bangun datar akan disiapkan, yang terdiri dari berbagai bentuk bangun datar, seperti persegi, segitiga, lingkaran, dan jajar genjang, beserta potongan-potongan puzzle yang dapat disusun oleh siswa untuk menemukan rumus luas masing-masing bangun datar.

Sosialisasi dan Pengenalan Materi

Tahap pertama dalam workshop adalah sosialisasi dan pengenalan materi kepada peserta. Pada tahap ini, peserta akan diberikan gambaran umum tentang pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pengajaran matematika, khususnya dalam materi bangun datar. Penekanan akan diberikan pada konsep-konsep dasar bangun datar dan bagaimana media kartu

puzzle dapat membantu siswa memahami konsep tersebut dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami. Selain itu, peserta juga akan diberikan informasi mengenai tujuan workshop dan manfaat penggunaan kartu puzzle dalam pembelajaran matematika, seperti meningkatkan kreativitas siswa, mempermudah pemahaman konsep luas bangun datar, serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Praktik Penggunaan Kartu Puzzle

Setelah tahap pengenalan, peserta workshop akan langsung melakukan praktik penggunaan kartu puzzle bangun datar. Pada sesi ini, peserta akan dibagi ke dalam kelompok kecil dan masing-masing kelompok akan diberikan kartu puzzle bangun datar yang terdiri dari beberapa potongan bentuk geometri. Setiap kelompok diminta untuk menyusun puzzle sesuai dengan bentuk bangun datar yang ada dan menghitung luas bangun datar tersebut berdasarkan rumus yang diperoleh dari hasil manipulasi puzzle. Misalnya, pada puzzle segitiga, peserta akan menyusun potongan-potongan puzzle menjadi segitiga dan mencoba menemukan rumus luas segitiga berdasarkan pengamatan langsung. Praktik ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta agar mereka lebih memahami cara kerja kartu puzzle dalam membantu siswa menemukan rumus luas bangun datar secara aktif.

Diskusi dan Refleksi

Setelah sesi praktik, peserta akan diajak untuk berdiskusi dan melakukan refleksi mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan kartu puzzle bangun datar. Diskusi ini bertujuan untuk menggali pemahaman peserta mengenai efektivitas media puzzle dalam pembelajaran matematika. Guru-guru akan diminta untuk berbagi pendapat tentang kendala atau tantangan yang dihadapi saat menggunakan kartu puzzle, serta bagaimana cara mengatasi tantangan tersebut agar dapat diterapkan secara maksimal di kelas. Selain itu, refleksi ini juga memberikan kesempatan bagi peserta untuk memberikan umpan balik mengenai materi dan metode yang telah disampaikan dalam workshop

Penyusunan Rencana Pembelajaran

Pada tahap akhir workshop, peserta akan diminta untuk menyusun rencana pembelajaran matematika yang mengintegrasikan penggunaan kartu puzzle bangun datar. Rencana pembelajaran ini akan mencakup langkah-langkah yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran di kelas, serta strategi untuk memotivasi siswa agar aktif terlibat dalam pembelajaran. Setiap peserta akan diminta untuk membuat rencana pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa di kelas masing-masing, serta merancang bagaimana kartu puzzle dapat digunakan untuk membantu siswa dalam menemukan rumus luas bangun datar secara mandiri. Rencana ini akan menjadi bahan acuan bagi peserta untuk mengimplementasikan media puzzle dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Evaluasi dan Tindak Lanjut

Sebagai bagian dari evaluasi, peserta akan diberikan kesempatan untuk mengisi kuisioner atau formulir evaluasi mengenai workshop yang telah dilaksanakan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana peserta memahami materi yang disampaikan, serta untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta terhadap metode dan media yang digunakan dalam workshop. Hasil evaluasi ini akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk memperbaiki pelaksanaan workshop di masa yang akan datang. Selain itu, tindak lanjut dari workshop ini adalah pendampingan kepada peserta dalam mengimplementasikan kartu puzzle dalam pembelajaran matematika di kelas. Pendampingan ini bisa berupa kunjungan ke sekolah atau forum diskusi online untuk membahas tantangan yang dihadapi guru dalam menggunakan media puzzle di kelas.

Dengan menggunakan metode pelaksanaan yang berbasis pada pengalaman langsung dan praktik, diharapkan peserta dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang penggunaan kartu puzzle dalam pembelajaran matematika, serta dapat mengaplikasikan media ini secara efektif di kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun datar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan workshop penggunaan kartu puzzle bangun datar untuk penemuan rumus luas bangun datar di SD Negeri Inpres Skouw Mabo, Jayapura, Papua, telah memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran matematika di sekolah tersebut. Hasil pengabdian ini dapat dilihat dari beberapa aspek, antara lain peningkatan kompetensi guru, peningkatan pemahaman

siswa terhadap materi bangun datar, serta perubahan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

Salah satu tujuan utama dari workshop ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru-guru SD Negeri Inpres Skouw Mabo dalam menggunakan media pembelajaran berbasis puzzle. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan setelah workshop, mayoritas peserta merasa bahwa penggunaan kartu puzzle bangun datar memberikan pemahaman baru tentang cara mengajarkan materi geometri kepada siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan skor evaluasi peserta yang mengukur pemahaman mereka tentang penggunaan kartu puzzle dalam pembelajaran.

Sebelum workshop, hanya 30% guru yang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam mengajarkan matematika, sedangkan setelah workshop, 80% guru mengaku telah mengimplementasikan kartu puzzle dalam pembelajaran mereka. Data ini menunjukkan bahwa workshop telah berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang lebih inovatif.

Tabel 1: Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Sebelum dan Setelah Workshop

No	Aspek Evaluasi	Sebelum Workshop (%)	Setelah Workshop (%)
1	Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif	30%	80%
2	Pemahaman tentang Penggunaan Puzzle	25%	85%
3	Penerapan Media dalam Pembelajaran	40%	90%

(Sumber: Data Evaluasi Workshop, 2025)

Salah satu hasil yang sangat positif dari workshop ini adalah peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep luas bangun datar. Sebelum implementasi media puzzle, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami rumus luas bangun datar, karena metode pembelajaran yang kurang menarik. Namun, setelah penggunaan kartu puzzle diperkenalkan oleh guru-guru mereka, siswa dapat lebih mudah memahami konsep luas bangun datar dengan cara yang lebih praktis dan menyenangkan.

Berdasarkan observasi selama penerapan di kelas, siswa lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, karena mereka dapat langsung melihat dan merasakan bentuk bangun datar melalui puzzle. Mereka juga terlihat lebih bersemangat dalam menemukan rumus luas bangun datar dengan cara yang lebih konkret. Hasil evaluasi yang dilakukan pada siswa setelah sesi pembelajaran menggunakan media puzzle menunjukkan bahwa ada peningkatan signifikan dalam pemahaman mereka terhadap materi bangun datar.

Tabel 2: Hasil Evaluasi Pemahaman Siswa terhadap Luas Bangun Datar Sebelum dan Setelah Pembelajaran Menggunakan Puzzle

No	Materi Evaluasi	Sebelum Pembelajaran (%)	Setelah Pembelajaran (%)
1	Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar	50%	85%
2	Kemampuan Menerapkan Rumus Luas Bangun Datar	45%	80%
3	Partisipasi Aktif dalam Pembelajaran	60%	90%

(Sumber: Data Observasi Kelas, 2025)

Sebelum pelaksanaan workshop, metode pembelajaran matematika yang digunakan di SD Negeri Inpres Skouw Mabo cenderung konvensional, dengan guru lebih banyak memberikan penjelasan verbal dan sedikit melibatkan siswa dalam proses belajar. Namun, setelah workshop, guru mulai mengintegrasikan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pada pengalaman langsung, yaitu dengan menggunakan media kartu puzzle.

Hasil observasi menunjukkan bahwa perubahan metode ini tidak hanya membuat pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan

siswa dalam kelas. Pembelajaran yang lebih aktif ini memotivasi siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menemukan rumus luas bangun datar.

Guru-guru melaporkan bahwa siswa lebih antusias dan lebih mudah memahami konsep-konsep matematika setelah menggunakan puzzle. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, membuat siswa lebih aktif, dan meningkatkan hasil belajar mereka. Umpan balik dari peserta workshop juga menunjukkan bahwa mereka merasa workshop ini sangat bermanfaat. Sebagian besar peserta mengungkapkan bahwa penggunaan kartu puzzle dapat membantu mereka mengajar dengan cara yang lebih kreatif dan menyenangkan. Selain itu, peserta juga memberikan masukan bahwa mereka ingin mendapatkan lebih banyak pelatihan tentang penggunaan media lainnya yang dapat meningkatkan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan evaluasi ini, para peserta workshop menunjukkan keinginan yang tinggi untuk terus mengembangkan kemampuan mereka dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan beragam.

Tabel 3: Umpan Balik dari Peserta Workshop

No	Aspek Evaluasi	Jumlah Responden yang Setuju (%)
1	Workshop Membantu dalam Pembelajaran	95%
2	Kartu Puzzle Memudahkan Pemahaman Materi	90%
3	Ingin Menerapkan Puzzle di Kelas	85%

(Sumber: Data Umpan Balik Peserta Workshop, 2025)

Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran

Salah satu hasil utama dari pelaksanaan workshop ini adalah peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis puzzle. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Suherman et al. (2020), penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti puzzle dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran, terutama dalam mata pelajaran matematika yang sering kali dianggap sulit oleh siswa. Dalam hal ini, kartu puzzle memberikan pendekatan yang lebih konkret bagi siswa untuk memahami konsep matematika, khususnya dalam materi geometri dan rumus luas bangun datar.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis puzzle sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1970), yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam membangun pengetahuan. Melalui aktivitas menyusun puzzle, guru memberikan kesempatan bagi siswa untuk secara aktif membangun pemahaman mereka mengenai konsep luas bangun datar, sehingga kompetensi guru dalam memfasilitasi pembelajaran ini menjadi lebih terasah. Hal ini sejalan dengan hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa mayoritas guru di SD Negeri Inpres Skouw Mabo merasa lebih siap untuk mengimplementasikan media puzzle dalam pembelajaran mereka setelah mengikuti workshop.

Peningkatan Pemahaman Siswa terhadap Materi Bangun Datar

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis puzzle terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar, yang sebelumnya menjadi salah satu materi yang sulit dipahami oleh siswa di SD Negeri Inpres Skouw Mabo. Media pembelajaran yang mengandung unsur permainan seperti puzzle memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Andriani (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan, seperti puzzle, dapat membantu siswa memahami konsep-konsep matematika dengan lebih mudah. Melalui pengalaman langsung dalam menyusun bentuk-bentuk geometri, siswa dapat lebih mudah memahami hubungan antara bentuk fisik bangun datar dan rumus yang mengaturnya. Hal ini terbukti dalam hasil observasi yang menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan media puzzle lebih aktif dalam mencari solusi dan lebih mudah mengingat rumus-rumus yang terkait dengan luas bangun datar.

Selain itu, pendekatan berbasis puzzle juga mendukung teori pembelajaran aktif yang dikemukakan oleh Bonwell dan Eison (1991), yang menyatakan bahwa pembelajaran aktif yang melibatkan partisipasi langsung siswa dalam aktivitas pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Dalam konteks ini, penggunaan kartu puzzle dalam pembelajaran matematika memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam proses penemuan rumus luas bangun datar, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi tersebut.

Perubahan Metode Pembelajaran yang Lebih Interaktif dan Menyenangkan

Salah satu perubahan besar yang terjadi setelah pelaksanaan workshop adalah perubahan dalam metode pembelajaran yang digunakan oleh guru-guru di SD Negeri Inpres Skouw Mabo. Sebelumnya, banyak guru yang lebih mengandalkan metode pembelajaran konvensional yang berfokus pada ceramah dan pengajaran langsung. Namun, setelah mengikuti workshop, para guru mulai mengintegrasikan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan berbasis pengalaman, seperti penggunaan kartu puzzle.

Perubahan metode ini sesuai dengan konsep pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi aktif dengan lingkungan mereka (Bruner, 1996). Dalam hal ini, kartu puzzle memberikan siswa kesempatan untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan menghubungkan pengetahuan yang mereka miliki dengan konsep-konsep baru yang diajarkan. Pembelajaran yang berbasis pada aktivitas seperti ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Hasil observasi selama implementasi media puzzle menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dan lebih terlibat dalam pembelajaran ketika mereka menggunakan puzzle untuk menemukan rumus luas bangun datar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aini (2020), yang menyatakan bahwa penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media puzzle dalam pembelajaran matematika di SD Negeri Inpres Skouw Mabo telah berhasil merubah metode pembelajaran yang lebih monoton menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Dampak Jangka Panjang terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah

Implementasi media puzzle dalam pembelajaran matematika di SD Negeri Inpres Skouw Mabo tidak hanya memberikan dampak positif dalam jangka pendek, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut dalam jangka panjang. Dengan meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran yang inovatif, diharapkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah tersebut akan terus meningkat. Selain itu, peningkatan pemahaman siswa terhadap materi bangun datar juga dapat memberikan dampak positif pada pembelajaran matematika secara keseluruhan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi akademik siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dapat memperbaiki kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, penerapan media puzzle di SD Negeri Inpres Skouw Mabo dapat menjadi langkah awal yang baik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah tersebut, yang dapat berlanjut pada pengembangan pembelajaran lainnya.





Gambar.1 Foto Kegiatan Pelaksanaan

SIMPULAN

Program Dari hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa workshop penggunaan kartu puzzle bangun datar untuk penemuan rumus luas bangun datar telah berhasil meningkatkan kompetensi guru, pemahaman siswa, serta mengubah metode pembelajaran di SD Negeri Inpres Skouw Mabo. Penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan dengan menggunakan kartu puzzle memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran matematika di sekolah tersebut. Oleh karena itu, penggunaan media seperti kartu puzzle sangat direkomendasikan untuk diterapkan lebih luas lagi di sekolah-sekolah lain, khususnya dalam pembelajaran matematika yang bersifat praktis dan interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ini saya sampaikan dengan penuh rasa hormat dan syukur kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam terlaksananya kegiatan workshop ini. Terima kasih kepada pihak sekolah SD Negeri Inpres Skouw Mabo, Jayapura, Papua, atas kerjasamanya yang sangat baik, serta kepada semua guru yang telah aktif berpartisipasi dalam kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada para peserta workshop yang telah menunjukkan antusiasme dan komitmennya dalam mengikuti setiap sesi pembelajaran. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat yang besar dan berkelanjutan bagi kualitas pendidikan di sekolah ini. Terima kasih atas segala dukungannya.

DAFTAR PUSTAKA

Andriani, D. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Bangun Datar di SD. Jurnal Pendidikan Matematika, 15(2), 75-85.

Aini, F. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Motivasi dan Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. Jurnal Pendidikan Dasar, 6(1), 21-30.

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). Active Learning: Creating Excitement in the Classroom. ASHE-ERIC Higher Education Report No. 1. Washington, D.C.: George Washington University.

Bruner, J. S. (1996). The Culture of Education. Harvard University Press.

Piaget, J. (1970). The Science of Education and the Psychology of the Child. Viking Press.

Suryani, R. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Puzzle terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa dalam Matematika di Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 19(3), 245-256.

Suherman, D., Salim, A., & Darmawan, A. (2020). Peningkatan Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Puzzle untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa. Jurnal Pendidikan Inovatif, 8(2), 45-53.

Alwasi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle dalam Materi Bangun Datar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SD. TADZKIRAH: Jurnal Pendidikan Islam, 13(1), 125-138.

Daud, M. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Puzzle dalam Pembelajaran Matematika di SD. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(2), 77-90.

Suryana, A. (2022). Penerapan Media Pembelajaran yang Menyenangkan dan Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa. Jurnal Pendidikan Inovatif, 10(1), 60-72.