

**PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE* TERHADAP
KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR
KELAS 5B MATA PELAJARAN MATEMATIKA
SDIT THORIQUL JANNAH SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

ADRIANI

NIM. 220104008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN
SINJAI TAHUN 2026**



**PENGARUH PERMAINAN EDUKATIF *PUZZLE* TERHADAP
KREATIVITAS PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR
KELAS 5B MATA PELAJARAN MATEMATIKA
SDIT THORIQUL JANNAH SINJAI**



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

Adriani

NIM. 220104008

Pembimbing:

1. Dr. Muh. Kadir, M.Pd.
2. Nurul Islamiah, S.Pd., M. Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN
SINJAI TAHUN 2026**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adriani

Nim : 220104008

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 15 Juni 2026

Yang membuat pernyataan,



Adriani

NIM:220104008

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul, Pengaruh Permainan Edukatif *Puzzle* terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar Kelas V B Mata Pelajaran Matematika SDIT Thoriquul Jannah Sinjai, yang ditulis oleh Adriani, Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 220104008, Mahasiswa Program Studi Tadris Bahasa Inggris Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan, yang dimunaqasyahkan pada hari Rabu, tanggal 1 Juli 2026 M bertepatan dengan 17 Muharram 1448 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Dewan Penguji

Dr. Suriati, M.Sos.I.	Ketua	(.....)
Dr. Jamaluddin, M.Pd.I.	Sekretaris	(.....)
Dr. Takdir, M.Pd.I.	Penguji I	(.....)
Dr. Hasmiati, M.Pd.I.	Penguji II	(.....)
Dr. Muhammad Kadir, M.Pd.	Pembimbing I	(.....)
Nurul Islamiyah, S.Pd.I., M.Pd.	Pembimbing II	(.....)



Mengetahui:
Dekan FTIK UIAD,

Dr. Takdir, M.Pd.I.
NIM. 1213495

ABSTRAK

Adriani. *Pengaruh Permainan Edukatif Puzzle Terhadap Kreativitas Peserta Didik Di Sekolah Dasar Kelas 5b Mata Pelajaran Matematika Sdit Thoriqul Jannah Sinjai.* Skripsi. Sinjai: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD), 2025

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : apakah permainan edukatif *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa kelas 5B SDIT Thoriqul Jannah yang menjelaskan tentang apakah permainan edukatif *puzzle* ini betul mempengaruhi kreativitas anak atau hanya sekedar kebetulan saja.

Jenis penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, desain penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen (eksperimen semu). Subjek penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas 5B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan analisis data deskriptif meliputi nilai rata-rata, nilai maksimum, standar deviasi, persentase peningkatan skor, analisis data inferensial meliputi uji paired sampel t-test dan uji Wilcoxon signed rank test.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan kreativitas peserta didik setelah diterapkannya permainan edukatif *puzzle* dalam proses pembelajaran. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai posttest peserta didik lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan permainan edukatif *puzzle* mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

Kata kunci : *permainan edukatif puzzle, kreativitas, mata pelajaran matematika*

ABSTRACT

Adriani. *The Effect of Educational Puzzle Games on Students' Creativity in Grade 5B Mathematics at SDIT Thoriqul Jannah Sinjai.* Undergraduate Thesis. Sinjai: Department of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai, 2025.

This study aimed to determine whether educational puzzle games have a significant effect on the creativity of Grade 5B students at SDIT Thoriqul Jannah Sinjai. Specifically, the study examined whether the use of educational puzzle games genuinely enhances students' creativity or whether any observed improvement occurs merely by chance.

This research employed a quantitative approach using a quasi-experimental design. The research subjects consisted of all students in Grade 5B. Data were collected through observation, tests, and documentation. The data were analyzed using descriptive statistical analysis, including the calculation of the mean, maximum score, standard deviation, and percentage of score improvement. Inferential statistical analysis was conducted using the paired-samples *t*-test and the Wilcoxon signed-rank test.

The findings revealed an improvement in students' creativity after the implementation of educational puzzle games in the learning process. The results of the data analysis indicated that the students' post-test scores were higher than their pre-test scores. This improvement suggests that the use of educational puzzle games provides students with a more engaging and meaningful learning experience, thereby enhancing their creativity in mathematics learning.

Keywords: educational puzzle games, creativity, mathematics.



مستخلص البحث

أدراني. تأثير ألعاب البازل (المبكرة) التعليمية على إبداع الطلاب في مادة الرياضيات للصف الخامس (ب) بالمدرسة الابتدائية الإسلامية المتوسطة طريق الجنة سنجائي. بحث جامعي. سنجائي: قسم تعليم معلمي المدارس الابتدائية، كلية التربية وتعليم المعلمين، جامعة أحمد داحلان الإسلامية سنجائي، ٢٠٢٥م.

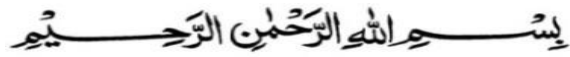
هدف هذا البحث إلى تحديد ما إذا كانت ألعاب البازل التعليمية لها تأثير كبير على إبداع طلاب الصف الخامس (ب) في المدرسة الابتدائية الإسلامية المتوسطة طريق الجنة سنجائي. وبالتحديد، بحثت الدراسة فيما إذا كان استخدام ألعاب البازل التعليمية يعزز إبداع الطلاب بشكل حقيقي أم أن أي تحسين ملاحظ يحدث بمحض الصدفة.

استخدم هذا البحث المنهج الكمي مع تصميم بحث شبه تجريبي. وتكون مجتمع البحث وعينته من جميع طلاب الصف الخامس (ب). وقد جُمعت البيانات عن طريق الملاحظة، والاختبارات، والتوثيق. وحُللت البيانات باستخدام تحليل الإحصاء الوصفي، بما في ذلك حساب المتوسط، والدرجة القصوى، والانحراف المعياري، ونسبة تحسين الدرجات. وأُجري تحليل الإحصاء الاستدلالي باستخدام اختبار (ت) للمجموعات المرتبطة واختبار ولكوكسون.

وأُسفرت النتائج عن تحسين في إبداع الطلاب بعد تطبيق ألعاب البازل التعليمية في عملية التعلم. وأشارت نتائج تحليل البيانات إلى أن درجات الاختبار البعدي للطلاب كانت أعلى من درجات الاختبار القبلي. ويشير هذا التحسين إلى أن استخدام ألعاب البازل التعليمية يوفر للطلاب تجربة تعلم أكثر تفاعلاً ومعنى، مما يعزز إبداعهم في تعلم الرياضيات.

الكلمات الأساسية: ألعاب البازل التعليمية، الإبداع، الرياضيات.

KATA PENGANTAR



Assalamulaikum warahmatulahi wabarakatuh

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Mama tercinta yang telah mendidik dan membesarkan serta senantiasa mendukung dan mendoakan;
2. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai selaku pimpinan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai;
3. Wakil rektor I, II, dan III selaku unsur pimpinan pada Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai;
4. Dekan Fakultas Tarbiyah & Ilmu Keguruan selaku pimpinan pada tingkat fakultas;
5. Dr. Muh. Kadir.,M.Pd. selaku pembimbing I dan Nurul Islamiah., S.Pd.I.,M. Pd. selaku pembimbing II;
6. Dr.Hasmiati, S.Pd.I.M.Pd.I selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah;
7. Seluruh dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai;
8. Seluruh pegawai dan jajarannya Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai yang telah membantu kelancaran akademik;
9. Kepala staff perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai;
10. Kepala madrasah, guru dan para siswa Madrasah Sinjai yang telah membantu kelancaran selama penelitian;
11. Teman-teman mahasiswa Universitas Ahmad Dahlan Sinjai (UIAD) Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut satu persatu yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis dapat menyelesaikan studi. Teriring doa

semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah swt. dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

12. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang telah berusaha dengan penuh kesabaran, ketekunan, dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Berbagai tantangan dan hambatan yang dihadapi selama proses penyusunan skripsi ini dapat dilalui dengan usaha dan doa, sehingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
13. Penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Firdayanti dan Tiara yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi, serta doa selama proses penyusunan skripsi ini.
14. Penulis juga ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tulus kepada seseorang yang tidak dapat disebutkan namanya, namun telah memberikan dukungan, perhatian, semangat, doa, serta motivasi yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadirannya, baik secara langsung maupun tidak langsung, telah menjadi salah satu penyemangat bagi penulis dalam menghadapi berbagai kesulitan dan tantangan selama menyelesaikan penelitian ini. Penulis sangat menghargai segala bentuk bantuan, ketulusan, dan dukungan yang telah diberikan.

Sinjai, 15 juni 2026

ADRIANI
NIM.220104008

DAFTAR ISI

SAMPUL	
HALAMAN PEMBATA	
HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK ARAB	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan masalah	6
C. Tujuan penelitian.....	6
D. Manfaat penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Kajian pustaka	8
B. Hasil penelitian relevan.....	21
C. Hipotesis.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Jenis dan pendekatan penelitian	24
B. Definisi variabel	24
C. Tempat dan waktu penelitian	25
D. Populasi dan sampel	26
E. Teknik dan pengumpulan data	27
F. Instrumen penelitian.....	27
G. Teknik analisis data.....	28

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	29
A. Gambaran umum lokasi penelitian.....	29
B. Hasil penelitian.....	31
C. Pembahasan.....	36
BAB V PENUTUP	46
A. Kesimpulan	46
B. Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN INSTRUMEN PENELITIAN	51

DAFTAR TABEL

- Table 4.1 Identitas Sekolah SDIT Thorikul Jannah
Table 4.2 Kategori Data Kreativitas Peserta Didik Pretest
Table 4.3 Kategori Data Kreativitas Peserta Didik Posttest
Table 4.4 Uji Paired Sampel T-Test (Uji T Dua Sampel Berpasangan)
Table 4.5 Uji Wilcoxon

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 INSTRUMEN PENELITIAN

- 1.1 Kisi-Kisi Instrument
- 1.2 Lembar Observasi
- 1.3 Lembar Tes-Posttest

LAMPIRAN 2 HASIL INSTRUMEN PENELITIAN

- 2.1 Lembar Hasil Observasi
- 2.2 Lembar Karya Peserta Didik Permainan Edukatif Puzzle
- 2.3 Lembar Hasil Tes-Posttest Peserta Didik

LAMPIRAN 3 DOKUMENTASI KEGIATAN

- 3.1 Sebelum Penggunaan Permainan Edukatif Puzzle
- 3.2 Pada Saat Penggunaan Permainan Edukatif Puzzle
- 3.3 Setelah Penggunaan Permainan Edukatif Puzzle

LAMPIRAN 4 ADMINISTRASI PENELITIAN

- 4.1 SK Pembimbing
- 4.2 SK Perubahan Judul
- 4.3 Keterangan Validasi Instrumen
- 4.4 Lembar Validasi Instrumen
- 4.5 Surat Permohonan Izin Penelitian
- 4.6 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- 4.7 SK Validator

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangannya, istilah pendidikan atau *paedagogik* diartikan sebagai proses bimbingan, pembinaan, dan bantuan yang diberikan secara sadar serta terencana oleh orang dewasa kepada anak didik agar mencapai kedewasaan. Kedewasaan yang dimaksud tidak hanya berkaitan dengan usia, tetapi juga mencakup kematangan berpikir, bersikap, dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari.

Pada dasarnya seorang anak terlahir dengan memiliki potensi kreativitas dalam dirinya, sebagaimana firman Allah SWT dalam Al-Quran Surah An- Nahl ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ ۚ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, pengelihatatan dan hati nurani, agar kamu bersyukur”

Sebagaimana dijelaskan dalam firman Allah Swt., setiap manusia yang dilahirkan ke dunia tidak membawa harta benda, kedudukan, maupun kekayaan. Manusia hanya dibekali berbagai potensi yang telah dianugerahkan oleh Allah Swt. sejak lahir. Potensi tersebut merupakan anugerah yang perlu dikembangkan melalui pendidikan, pembinaan, dan lingkungan yang mendukung agar dapat berkembang secara optimal.

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses, praturan ini mengatur tentang pelaksanaan pembelajaran di sekolah yang mendukung pengembangan kreativitas siswa, termasuk metode pembelajaran yang inovatif. Termasuk permainan edukatif yang dapat mendukung kreatifitas visual, problem-solving, dan motorik halus anak.

Menurut Moyles bermain merupakan satu proses yang diperlukan oleh anak-anak atau orang dewasa (Dwi Permata, 2020). Melalui kegiatan bermain, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi ide, mengembangkan imajinasi, serta membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman yang mereka alami sendiri. Salah satu bentuk permainan edukatif yang efektif digunakan dalam pembelajaran matematika adalah permainan puzzle. Media puzzle mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik lebih antusias dan lebih memperhatikan penjelasan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Mayke mendefinisikan alat permainan edukatif sebagai alat permainan yang dibuat khusus untuk tujuan pendidikan dengan maksud untuk mendorong tumbuh kembang anak (Rahayu Khoerunnisa et al., 2023). Permainan edukatif puzzle merupakan salah satu bentuk alat permainan edukatif yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. Saat menyusun potongan-potongan puzzle, peserta didik menggunakan keterampilan motorik halus melalui aktivitas mengambil, memutar, mencocokkan, dan menyusun setiap bagian hingga membentuk suatu gambar atau bangun yang utuh. Selain melatih koordinasi mata dan tangan, kegiatan tersebut juga mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif, menemukan berbagai strategi penyelesaian, serta mengembangkan ide-ide baru dalam menyusun puzzle.

Perkembangan kognitif memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan anak (Akbar et al., 2022). Salah satu media pembelajaran yang dapat merangsang perkembangan kognitif adalah permainan edukatif puzzle. Dalam kegiatan menyusun puzzle, peserta didik dituntut untuk mengamati bentuk, warna, ukuran, dan pola setiap potongan, kemudian menghubungkan informasi tersebut untuk membentuk susunan yang benar. Aktivitas ini melibatkan proses berpikir, mengingat, menganalisis, membandingkan, serta memecahkan masalah secara bertahap. Selain meningkatkan kemampuan kognitif, proses tersebut juga mendorong berkembangnya kreativitas peserta didik karena mereka diberi kesempatan untuk mencoba berbagai strategi, mengemukakan ide, dan menemukan cara yang paling efektif dalam menyelesaikan puzzle.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif masing-masing. Ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan sehingga kreativitas perlu diasah sejak dini (Suryana & Desmila, 2022). Bila bakat kreatifitas anak tidak diasah atau tidak di olah maka bakat tersebut tidak akan berkembang, berhenti disitu saja dan akan menjadi bakat atau kemampuan yang terpendam.

Perkembangan kreativitas pada anak usia sekolah dasar merupakan aspek penting dalam mengawali proses belajar dan pencapaian prestasi akademik maupun non-akademik. Kreativitas tidak hanya terbatas pada kemampuan menggambar atau membuat karya seni, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memperoleh ide-ide baru yang berguna. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang mampu membiasakan kreativitas anak secara optimal sejak dini.

Salah satu cara anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik dan benar adalah dengan mendorong kreativitas (Mayar et al., 2022). Karena kreativitas merupakan tempat atau ruang yang harus dibangun pada diri anak-anak, degan mengembangkan kreativitas anak dapat menjadikan kualitas-kualitas potensial atau kemampuan yang ada pada diri anak untuk mengarahkan interaksi psikologis anak.

Mata pelajaran Matematika tidak hanya berfokus pada kemampuan berhitung, tetapi juga berperan penting dalam mengembangkan kreativitas peserta didik melalui proses pemecahan masalah dan penalaran matematis. Mata pelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran inti di sekolah dasar yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif peserta didik.

Matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan dengan penelaahan bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan-hubungannya diantara hal-hal itu. Bertitik tolak dari tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar yaitu menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari (Kewaha, 2020). Matematika adalah

pengetahuan yang berhubungan dengan penjelasan bentuk-bentuk yang abstrak dan hubungan-hubungannya dengan hal-hal yang terkait.

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu ini memberikan kontribusi yang luas dalam berbagai aspek kehidupan, baik untuk menyelesaikan permasalahan yang sederhana maupun yang kompleks, serta digunakan dalam berbagai bidang ilmu yang bersifat abstrak maupun konkret. Kemampuan matematika membantu seseorang berpikir logis, sistematis, kritis, dan analitis sehingga sangat dibutuhkan dalam menghadapi berbagai persoalan.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan kepada seluruh peserta didik mulai dari jenjang Sekolah Dasar (SD) hingga pendidikan yang lebih tinggi. Pembelajaran matematika bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan rasional sehingga peserta didik mampu menyelesaikan berbagai permasalahan secara tepat dan terstruktur (Agustina & Rusmana, 2019).

Permainan edukatif, salah satunya adalah permainan *puzzle*, telah lama dikenal sebagai media simulasi yang efektif untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, termasuk kreativitas. *Puzzle* melibatkan aktivitas berpikir logis, imajinasi, dan pemecahan masalah, yang merupakan elemen penting dalam proses kreatif. Namun demikian, penerapan permainan *puzzle* dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, khususnya di SDIT Thoriqul Jannah, masih belum terstruktur secara sistematis, dan belum banyak diteliti secara empiris dalam kaitannya dengan pengaruhnya terhadap perkembangan kreativitas siswa.

Observasi awal yang dilakukan peneliti menemukan beberapa masalah tentang kreativitas, pada saat pembelajaran media yang digunakan yaitu permainan edukatif *puzzle*. Dengan demikian saya ingin mengetahui apakah penggunaan permainan edukatif *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa.

Penelitian ini menjadi penting untuk mengetahui sejauh mana permainan *puzzle* dapat memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas anak, khususnya siswa kelas 5B di SDIT Thoriqul Jannah. Hasil dari penelitian ini diharapkan

dapat memberikan kontribusi nyata bagi dunia pendidikan dasar, baik bagi guru dalam merancang metode pembelajaran yang inovatif, maupun bagi sekolah dalam mengembangkan strategi pengembangan potensi siswa secara menyeluruh.

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi dasar bagi penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan dalam mata pelajaran matematika yang menyenangkan namun tetap edukatif, serta mampu mendukung pengembangan aspek kognitif dan afektif anak secara seimbang.

Meskipun telah banyak peneliti membahas manfaat permainan edukatif secara umum, belum ada penelitian yang secara spesifik meneliti pengaruh permainan *puzzle* terhadap kreativitas siswa kelas 5 SD di lingkungan sekolah dasar seperti SDIT Thoriqul Jannah. Oleh karena itu, penelitian ini dibutuhkan untuk mengisi celah tersebut dan memberikan rekomendasi nyata bagi guru-guru di lapangan.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah permainan edukatif *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa kelas 5B SDIT Thoriqul Jannah yang menjelaskan tentang apakah permainan edukatif *puzzle* ini betul mempengaruhi kreativitas anak atau hanya sekedar kebetulan saja. Mengetahui tingkat keterlibatan kreativitas siswa saat menggunakan permainan *puzzle* dalam pembelajaran menjelaskan tentang bagaimana tingkat keterlibatan kreativitas siswa saat menggunakan permainan edukatif *puzzle* pada saat pembelajaran.

Peneliti menggunakan teori perkembangan kognitif piaget, Karena teori tersebut menjelaskan tentang konteks perkembangan kognitif, indikator kreativitas, dan menjelaskan tentang pendekatan pembelajaran berbasis interaksi.

Pemilihan indikator kreativitas yang meliputi *fluency*, *elaboration*, dan *originality* yang didasarkan pada pertimbangan teoretis dan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Indikator-indikator tersebut merupakan aspek utama dalam mengukur kreativitas berpikir, sehingga memiliki landasan ilmiah yang kuat dan relevan untuk digunakan dalam penelitian pendidikan.

Fluency (kelancaran berpikir) merupakan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan berbagai ide atau jawaban secara lancar dan beragam. *Elaboration* (penguraian) adalah kemampuan peserta didik dalam mengembangkan dan merinci ide yang dimiliki sehingga menjadi lebih jelas dan detail. Adapun *originality* (keunikan) merupakan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide-ide yang bersifat baru, unik, serta berbeda dari ide peserta didik lainnya.

Dengan demikian, penggunaan indikator *fluency*, *elaboration*, dan *originality* dinilai tepat karena mampu merepresentasikan kreativitas peserta didik secara komprehensif serta sesuai dengan tujuan penelitian mengenai pengaruh permainan edukatif *puzzle* terhadap kreativitas peserta didik sekolah dasar.

B. Rumusan Masalah

Apakah permainan edukatif *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa kelas 5B SDIT Thoriqul Jannah?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui apakah permainan edukatif *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa kelas 5B SDIT Thoriqul Jannah yang menjelaskan tentang apakah permainan edukatif *puzzle* ini betul mempengaruhi kreativitas anak atau hanya sekedar kebetulan saja.

D. Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Secara Teoritis

Menambah wawasan mengenai strategi pembelajaran kreatif di tingkat sekolah dasar melalui media permainan edukatif. Penelitian ini dapat memperkuat dan memperkaya teori-teori perkembangan kognitif anak (seperti teori Piaget) yang menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar berada dalam tahap operasional konkret, sehingga sangat cocok diberi stimulus berupa aktivitas bermain yang mengandung unsur logika dan kreativitas, seperti *puzzle*.

2. Kegunaan Secara Praktis

a. Bagi Akademik

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan literatur dalam bidang pendidikan, khususnya pada topik penggunaan media pembelajaran edukatif seperti permainan *puzzle* dalam meningkatkan kreativitas siswa. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan atau referensi oleh peneliti lain yang ingin mengkaji metode pembelajaran inovatif, kreativitas siswa, atau efektivitas media pembelajaran permainan edukatif di tingkat sekolah dasar.

b. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung bagi saya sebagai peneliti dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi metode pembelajaran berbasis permainan edukatif, khususnya dalam konteks sekolah dasar. Peneliti akan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai keterkaitan antara permainan edukatif dan perkembangan kreativitas anak, serta bagaimana pembelajaran kreatif dapat diterapkan secara efektif di lingkungan sekolah dasar.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Permainan Edukatif

Permainan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan secara sukarela atas keinginan sendiri dan memberikan rasa senang atau kegembiraan kepada pelakunya. Kegiatan bermain dilakukan tanpa adanya paksaan, sehingga anak dapat menikmati setiap proses yang dijalani sebagai bentuk rekreasi sekaligus pengalaman belajar. Melalui permainan, anak memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi, berinteraksi, serta mengembangkan berbagai kemampuan sesuai dengan tahap perkembangannya.

Menurut Ralbi permainan adalah kegiatan yang dikendalikan oleh aturan dan bahkan terkadang dapat tandingan. Selanjutnya menurut Ruswandi permainan merupakan kegiatan yang memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya (Siti Nur Hayati & Putro, 2021). Melalui permainan, peserta didik tidak hanya memperoleh kesenangan, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna, seperti melatih keterampilan berpikir, kerja sama, serta kemampuan memecahkan masalah.

Menurut Santrock permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Games adalah aktivitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan (Nazri et al., 2022). Melalui kegiatan permainan, peserta didik tidak hanya merasakan kesenangan, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang bermakna, seperti terlatihnya keterampilan berpikir, kemampuan bekerja sama, serta kemampuan dalam memecahkan masalah.

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat sesuai digunakan dalam proses belajar anak. Penggunaan APE memungkinkan anak belajar melalui kegiatan bermain, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Melalui aktivitas bermain,

anak lebih mudah memahami serta menerima informasi atau materi yang disampaikan karena mereka terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Nurlaili dalam artikelnya, Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan media pembelajaran yang dirancang berdasarkan suatu sistem yang terstruktur. Sistem tersebut mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran, seperti materi yang akan diberikan, proses atau strategi pembelajaran, serta pengelompokan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dengan demikian, penggunaan APE tidak hanya berfungsi sebagai sarana bermain, tetapi juga sebagai media yang mendukung proses belajar secara terencana. (Fatimah et al., 2023).

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk merangsang aktivitas belajar anak secara alami melalui kegiatan bermain. Dengan menggunakan APE, anak dapat mempelajari berbagai konsep dan keterampilan tanpa merasa sedang mengikuti proses pembelajaran secara formal. Media ini dapat dibuat dengan memanfaatkan teknologi modern maupun teknologi sederhana, selama tetap mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. (A. Wulandari, 2021).

Alat Permainan edukatif adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik (Hasanah, 2019). Artinya, permainan edukatif tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki tujuan pembelajaran yang jelas. Setiap aktivitas dalam permainan dirancang untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, melatih keterampilan, membentuk sikap positif, serta mengembangkan berbagai aspek perkembangan, seperti kemampuan kognitif, motorik, sosial, emosional, dan kreativitas. Dengan demikian, peserta didik belajar melalui pengalaman langsung sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.

Permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk Permainan tradisional dan

“Moderen” yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran (Saputra, 2019). Jadi permainan edukatif adalah bentuk permainan yang dibuat untuk membuat pengalaman pembelajaran atau pengalaman belajar kepada peserta didik yang menggunakan permainan edukatif.

Alat Permainan Edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya (Erine, 2023). Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan media pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk mendukung proses belajar peserta didik melalui kegiatan bermain.

Alat permainan edukatif adalah alat yang secara optimal mampu merangsang dan menarik minat anak sekaligus mampu mengembangkan berbagai potensi anak dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas (Trimantara et al., 2019). Berbeda dengan permainan biasa yang hanya bertujuan memberikan hiburan, APE memiliki tujuan pendidikan yang jelas, yaitu membantu peserta didik mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan tahap perkembangannya. Melalui penggunaan APE, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, menarik, dan bermakna karena mereka terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

a. Jenis-Jenis Permainan edukatif

Adapun jenis-jenis APE yang digunakan dalam pelaksanaan pengajaran antara lain, balok cuisenaire, Puzzle, kotak alfabet, kartu lambang bilangan, lotto bentuk (Hasanah, 2019).

1. Balok cuisenaire, Balok Cuisenaire merupakan alat permainan edukatif yang dikembangkan oleh George Cuisenaire untuk membantu anak dalam mempelajari konsep-konsep dasar matematika, khususnya kemampuan berhitung dan pengenalan bilangan. Selain itu, penggunaan balok ini juga bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir logis dan penalaran anak melalui berbagai aktivitas pembelajaran yang bersifat konkret (A. Wulandari, 2021). Jadi balok

cruissenaire adalah alat bantu dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan anak dalam bernalar, dan balok cruissenaire ini juga membantu anak agar menciptakan konstruksi bangunan dari balok.

2. *Puzzle*, Alat Permainan Edukatif *Puzzle*, Soemiarti Patmonodewo menegaskan bahwa kata *puzzle* dapat dibaca sebagai pembongkaran. Jigsaw menunjukkan teka-teki, menurut kamus Inggris-Indonesia. Menurut Dina Indriana, teka-teki adalah permainan di mana potongan-potongan kecil disatukan untuk membentuk sebuah gambar atau potongan teks. Seperti yang dicatat Indriana, teka-teki memiliki manfaat menggunakan berbagai warna untuk menarik perhatian anak-anak untuk belajar dan meningkatkan kapasitas mereka untuk belajar. AR. Radja mengklaim bahwa teka-teki dapat membantu murid mengembangkan kreativitas dan sikap mereka terhadap kegiatan langsung. Dengan meminta murid menyatukan kembali komponen-komponen model, *puzzle* dapat mengembangkan kapasitas mereka untuk berpikir dan berpikir ke depan (Fatimah et al., 2023). Jadi *puzzle* adalah alat permainan berupa potongan-potongan atau teka-teki yang akan di susun menjadi satu kesatuan yang utuh, permainan *puzzle* menguji keterampilan, logika, dan kecerdasan.
3. Kotak Alfabet, APE Kotak Alfabet merupakan APE yang diciptakan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa anak. APE ini berisi huruf-huruf yang terbuat dari karton dua sisi berukuran 5 x 5 cm dan dirancang untuk mendorong pembelajaran dan pembelajaran membaca. Keunggulan kotak surat APE adalah anak dapat belajar membaca dengan memainkan huruf-huruf yang ada di dalam kotak tersebut, dan tidak menjadi beban bagi anak dalam membaca (Aisyah, 2024). Jadi kotak alfabet adalah, sebuah persegi yang berisikan huruf-huruf yang terbuat dari karton yang dibuat untuk membantu pembelajaran dalam hal membaca dan menghitung.

4. Kartu Lambang Bilangan, kartu angka adalah alat atau media pembelajaran yang terbuat dari kertas tebal yang berisi tulisan, gambar, angka dan simbol visual lain dalam ukuran yang tidak terlalu besar yang digunakan untuk membantu pengajaran dan pembelajaran tentang konsep matematika khususnya tentang konsep bilangan (Anjmiah, 2019). Jadi kartu bilangan adalah sejumlah kertas tebal yang berisikan tulisan, gambar, angka dan simbol. Kartu bilangan ini biasanya digunakan dalam pembelajaran matematika khususnya dalam materi konsep bilangan.

b. Manfaat Permainan edukatif

APE digunakan oleh guru dalam mengajar anak usia dini selama proses pembelajaran. Penggunaan APE bertujuan agar proses pendidikan lebih efektif dengan jalan meningkatkan semangat belajar siswa (Hidayat & Al-Audiyah, 2023). Secara ringkas, proses pembelajaran memerlukan media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi atau materi pelajaran yang dimaksudkan untuk mengoptimalkan pencapaian suatu tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

Manfaat alat permainan edukatif adalah membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan anak. Salah satu aspek perkembangan tersebut adalah kemampuan kognitif (Hasanah, 2019). Jadi manfaat alat permainan edukatif dapat membantu pertumbuhan fisik dan seluruh aspek perkembangan anak, salah satunya yaitu kemampuan kognitif.

Dengan memanfaatkan alat permainan edukatif anak dapat secara langsung melihat, mengamati, membandingkan, memasang, dan mengenali berbagai warna (Erine, 2023). Alat permainan edukatif dapat dimanfaatkan sebagai alat yang mampu membuat anak secara langsung melihat, mengamati, membandingkan, memasang, dan mengenali berbagai warna.

Penggunaan APE bermanfaat memberikan stimulasi pada tumbuh kembang motorik halus anak usia dini (Hidayat & Al-Audiyah, 2023). APE dirancang tidak hanya sebagai media bermain, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu melatih keterampilan melalui aktivitas yang menyenangkan. Dengan memanfaatkan APE, peserta didik dapat belajar secara aktif melalui pengalaman langsung, sehingga perkembangan kemampuan fisik, kognitif, sosial, emosional, dan kreativitas dapat berkembang secara optimal.

2. Puzzle

Puzzle menurut Rokhmat adalah sebuah permainan dengan menjodohkan atau memasang sebuah gambar maupun potongan kertas menjadi suatu pola (Taqiyah, 2023). Definisi tersebut menunjukkan bahwa permainan puzzle tidak hanya menekankan pada hasil akhir berupa gambar yang tersusun dengan benar, tetapi juga pada proses peserta didik dalam mencari kecocokan antarbagian melalui pengamatan, analisis, dan percobaan. Selama proses tersebut, peserta didik belajar menggunakan kemampuan berpikirnya untuk menentukan posisi setiap potongan secara tepat.

Puzzle merupakan model teka-teki dengan bentuk menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar yang utuh (Pangastuti, 2019). Pengertian ini menunjukkan bahwa *puzzle* merupakan permainan yang menantang kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah melalui proses pencocokan dan penyusunan bagian-bagian yang terpisah. Keberhasilan dalam menyusun *puzzle* bergantung pada kemampuan peserta didik dalam menganalisis hubungan antarpotongan, mengingat bentuk yang telah diamati, serta menentukan posisi yang tepat bagi setiap bagian.

Puzzle adalah permainan atau teka-teki yang dirancang untuk menguji kecerdasan, logika, kreativitas, atau keterampilan pemecahan masalah seseorang. Tujuan utama dari *puzzle* adalah untuk menemukan solusi yang benar dengan menggabungkan informasi atau elemen yang tersedia. *Puzzle* adalah model teka-teki atau permainan yang dirancang

dengan bentuk menyusun potongan-potongan gambar menjadi sebuah gambar utuh yang menguji kecerdasan, logika, kreativitas atau keterampilan anak.

Permainan *puzzle* merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan untuk memecahkan teka-teki pada kepingan-kepingan yang terpisah (Fitriani & Aulia, 2020). Dalam proses penyusunannya, peserta didik tidak hanya mengandalkan kemampuan melihat bentuk dan pola, tetapi juga membutuhkan kesabaran, ketelitian, dan ketekunan agar setiap potongan dapat ditempatkan pada posisi yang tepat. Proses mencoba, memperbaiki kesalahan, dan mengulang penyusunan hingga memperoleh hasil yang benar menjadi pengalaman belajar yang dapat melatih sikap pantang menyerah serta kemampuan memecahkan masalah.

Permainan *puzzle* adalah permainan yang ramah anak, bahkan *puzzle* dipercaya memiliki banyak nilai edukatif. Tingkat kesulitan *puzzle* juga bisa dimodifikasi menyesuaikan perkembangan psikologi dan kecerdasan anak (tentu saja sesuai dengan perkembangan usia anak) kata *puzzle* berasal dari bahasa inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang (Nurwita, 2020). Permainan *puzzle* merupakan salah satu jenis permainan yang dirancang ramah bagi anak dan memiliki berbagai manfaat edukatif untuk mendukung proses belajar. Selain memberikan hiburan, permainan ini mampu menstimulasi perkembangan kognitif, motorik, serta kemampuan berpikir anak. Tingkat kesulitan *puzzle* dapat disesuaikan dengan usia, perkembangan psikologis, dan tingkat kecerdasan anak sehingga penggunaannya menjadi lebih efektif dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik.

a. Manfaat *Puzzle*

Manfaat *puzzle* dapat mengembangkan motorik, kognitif, logika, visual, kreativitas anak dan juga melatih kesabaran, nalar dan menambah pengetahuan anak dalam memecahkan suatu masalah yang ada pada

permainan tersebut (Fitriani & Aulia, 2020). Permainan puzzle memiliki berbagai manfaat bagi perkembangan peserta didik karena tidak hanya berfungsi sebagai media bermain, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang mampu menstimulasi berbagai aspek perkembangan. Melalui kegiatan menyusun potongan-potongan puzzle, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas fisik dan mental secara bersamaan.

Permainan *puzzle* memiliki manfaat dalam hal perkembangan kognitif anak (Dwi Permata, 2020). Keterampilan kognitif berkembang karena peserta didik harus mengolah informasi yang diperoleh melalui pengamatan, kemudian menghubungkan informasi tersebut dengan pengetahuan yang telah dimiliki untuk menemukan susunan puzzle yang benar. Aktivitas ini melatih kemampuan berpikir, mengingat, menganalisis, dan mengambil keputusan. Didalam permainan ada manfaat yang dapat kita ambil dan dibawah ini menjelaskan manfaat *puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Merangsang motorik halus anak saat menyusun potongan gambar permainan ini juga dapat melatih anak berfikir, Permainan puzzle dapat merangsang perkembangan motorik halus peserta didik melalui aktivitas memegang, memindahkan, memutar, dan menyusun potongan-potongan puzzle menjadi gambar yang utuh.
- 2) Melatih kesabaran. *Puzzle* juga melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan.
- 3) Meningkatkan kemampuan berfikir dan membuat anak belajar berkonsentrasi. Saat bermain puzzle, peserta didik dituntut untuk menggunakan kemampuan berpikir secara aktif. Mereka harus mengamati bentuk, warna, ukuran, dan pola dari setiap potongan puzzle, kemudian menghubungkannya menjadi satu kesatuan yang utuh.

- 4) Melatih koordinasi tangan dan mata. Peserta didik harus mengamati bentuk potongan puzzle melalui penglihatannya, kemudian menggunakan tangannya untuk mengambil, memutar, dan menempatkan potongan tersebut pada posisi yang sesuai.
- 5) Meningkatkan keterampilan kognitif. Saat bermain puzzle, peserta didik harus mencari hubungan antarbagian, membuat prediksi, serta menentukan strategi yang tepat untuk menyelesaikan permainan.
- 6) Meningkatkan keterampilan sosial. Dalam kegiatan kelompok, peserta didik belajar berinteraksi dengan teman-temannya melalui diskusi, berbagi ide, dan bekerja sama untuk menyelesaikan puzzle. Interaksi tersebut membantu mengembangkan keterampilan sosial, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, serta saling membantu dalam mencapai tujuan bersama. (Pangastuti, 2019).

Beberapa manfaat *puzzle* menurut Mutiah sebagai media bermain antara lain:

- 1) Meningkatkan kemampuan kognitif anak
- 2) Meningkatkan keterampilan motorik halus
- 3) Melatih kemampuan nalar dan daya ingat dan konsentrasi
- 4) Melatih kesabaran
- 5) Pengetahuan melalui *puzzle*
- 6) Meningkatkan keterampilan sosial (Aristiana et al., 2020).

b. Pengaruh *Puzzle* Terhadap Kreativitas Anak

Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan menerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran (Leonicha, 2023). Melalui media puzzle, peserta didik memperoleh kesempatan untuk belajar secara aktif dengan menyusun potongan-potongan bangun menjadi bentuk yang utuh. Kegiatan tersebut merangsang perhatian, meningkatkan konsentrasi, melatih kemampuan berpikir logis, serta mendorong peserta didik untuk menghasilkan

berbagai ide dan strategi dalam menyelesaikan tugas.

Pengaruh penggunaan ape *puzzle* terhadap perkembangan motorik halus anak. Dengan menggunakan ape *puzzle* saat bermain dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak, anak menggunakan dan menggerakkan jari-jemari tangan dan pergelangan tangan saat menyusun potongan gambar *puzzle* (Junita & Zahratul, 2021). Penggunaan APE *puzzle* juga dapat meningkatkan koordinasi antara mata dan tangan melalui kegiatan mencocokkan bentuk dan gambar. Permainan *puzzle* turut berperan dalam meningkatkan keterampilan dan daya ingat anak, melatih ketelitian dan konsentrasi, serta mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan mengelola emosi selama proses bermain.

Pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil posttest dan pretest kelas eksperimen dan kontrol, Pengaruh permainan *puzzle* terhadap perkembangan kognitif pada anak pada kelas eksperimen mengalami kenaikan (M. Wulandari, 2019). perkembangan kognitif anak pada kelas eksperimen mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa permainan *puzzle*. Peningkatan tersebut terlihat lebih signifikan dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan permainan *puzzle*.

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik akan sangat membantu pelajar mencapai tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis media pembelajaran memiliki karakteristik, keuntungan, dan kerugian. Oleh karena itu, perlu membuat perencanaan sistematis untuk penggunaan media intruksional. Unsur media pembelajaran terdiri dari alat perangkat kerasnya serta isi pesan yang akan disampaikan/disalurkan oleh media tersebut. Oleh karena itu, dengan adanya media *puzzle* ini sangat memungkinkan untuk dapat membantu tenaga pendidik atau guru untuk menyampaikan materi dengan lebih efisien, dan tepat sasaran guna tercapainya tujuan belajar serta hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya saat sebelum menggunakan media pembelajaran.

c. Langkah-langkah permainan *puzzle*

Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif, dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas digunakannya sebagai alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi, misalnya dengan penggunaan media *puzzle*. Langkah-langkah penggunaan media *puzzle*, yaitu sebagai berikut :

- 1) Lepaskan keping-kepingan *puzzle* dari tempatnya
- 2) Acak kepingan-kepingan *puzzle* tersebut
- 3) Mintalah anak –anak untuk menyusun kembali kepingan *puzzle*
- 4) Berikan tantangan pada anak-anak menyusun kepingan *puzzle* dengan cepat, menggunakan hitungan angka 1-10 atau di stopwatch.

Menurut Rani Yuliani, ada prosedur yang perlu diikuti untuk menggunakan media *puzzle*. Hiburan santai ini juga dapat secara proaktif meningkatkan pergerakan sel otak.

- 1) Lepaskan kepingan *puzzle* dari posisinya.
- 2) Mengacak kepingan *puzzle*.
- 3) Ajaklah anak susun ulang kepingan *puzzle* (Wikrawardani et al., 2020).

3. Kreativitas

Mel Rhodes (1961) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan fenomena, dimana seseorang (person) mengkomunikasikan sebuah konsep baru (product) yang diperoleh sebagai hasil dari proses mental (process) dalam menghasilkan ide, yang merupakan upaya untuk memenuhi adanya kebutuhan (press) yang dipengaruhi tekanan ekologis. Dalam pembahasan kreativitas memuat empat hal yakni person, process, press dan product.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang berfikir dan bertindak laku. Seseorang yang memiliki kreativitas atau kemampuan berfikir divergensi yang tinggi tidak banyak kesulitan dalam memecahkan masalah yang dihadapinya (Risna Artati, 2023). Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan ide-ide baru, pemikiran yang orisinal, atau solusi yang unik terhadap suatu masalah, dengan cara yang

berbeda dari yang biasa dilakukan. Kreativitas melibatkan imajinasi, pemikiran kritis, dan keberanian untuk mencoba hal-hal baru.

Kreativitas merupakan potensi yang secara alami dimiliki oleh setiap anak sejak lahir. Namun, potensi tersebut tidak akan berkembang secara maksimal apabila tidak memperoleh stimulasi, bimbingan, serta kesempatan untuk berlatih dari lingkungan sekitarnya, baik keluarga, sekolah, maupun masyarakat (Al-Munawar & Rupaida, 2020).

Setiap individu memiliki tingkat potensi kreatif yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut terletak pada besar kecilnya kemampuan kreatif yang dimiliki, sehingga diperlukan lingkungan yang mampu memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Anak dapat mengekspresikan ide, gagasan, dan imajinasinya melalui berbagai aktivitas, seperti bermain peran, bermain konstruktif, menggambar, menyusun puzzle, maupun kegiatan kreatif lainnya.

Kreativitas merupakan kemampuan yang bersifat kompleks karena mencakup cara berpikir, sikap, serta kemampuan seseorang dalam menghasilkan sesuatu yang baru dan bernilai. Oleh sebab itu, kreativitas tidak mudah didefinisikan secara tunggal, karena pengertiannya dapat berbeda sesuai dengan sudut pandang para ahli yang mengkajinya. Dalam kehidupan sehari-hari, kreativitas sering dikaitkan dengan kemampuan seseorang dalam menciptakan ide, gagasan, atau karya yang orisinal serta bermanfaat.

Kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menghasilkan sesuatu yang baru, baik dalam bentuk ide, gagasan, maupun karya nyata yang memiliki perbedaan atau keunikan dibandingkan dengan hal-hal yang telah ada sebelumnya. (Nurmiati, 2020).

Kreativitas juga tercermin dalam kemampuan individu untuk berpikir imajinatif, menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah, menghasilkan inovasi baru, serta melihat berbagai kemungkinan yang belum tentu dipikirkan oleh orang lain. Dengan demikian, kreativitas tidak hanya berkaitan dengan menghasilkan produk baru, tetapi juga kemampuan

berpikir secara fleksibel, orisinal, dan inovatif dalam menghadapi berbagai situasi maupun permasalahan.

a. Jenis-Jenis Kreativitas

Menurut Muliawan kreativitas menurut jenisnya terbagi dalam 4 kategori, yaitu:

- 1) Kreativitas motorik Melalui kegiatan fisik individu dapat menciptakan karya.
- 2) Kreativitas imajinatif Individu yang berkreasi dengan cara mengkhayal.
- 3) Kreativitas intelektual Jenis kreativitas individu yang didominasi oleh kemampuan berfikir yang dimiliki. Mereka umumnya dari kalangan akademisi atau teknologi. Kreativitas tidak melulu hal yang abstrak namun juga sesuatu yang nyata.
- 4) Kreativitas gabungan Jenis kreativitas yang tercipta sebagai macam bentuk perpaduan kemampuan berpikir rasional, imajinatif dan bergerak yang dimiliki.

b. Indikator Kreativitas

Indikator kreativitas adalah *fluency*, *elaboration* dan *originality* (Situmorang et al., 2020). *Fluency* (kelancaran berpikir) merupakan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan berbagai ide atau jawaban secara lancar dan beragam. *Elaboration* (penguraian) adalah kemampuan peserta didik dalam mengembangkan dan merinci ide yang dimiliki sehingga menjadi lebih jelas dan detail. Adapun *originality* (keunikan) merupakan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan ide-ide yang bersifat baru, unik, serta berbeda dari ide peserta didik lainnya.

Ada tiga indikator kunci yang dinilai dalam kreativitas yaitu; kefasihan (*fluency*), fleksibilitas (*flexibility*) dan kebaruan (*novelty*) (Pitaloka, 2019). Kefasihan (*fluency*) mengacu pada banyaknya ide-ide yang dibuat dalam merespons sebuah perintah. Fleksibilitas (*flexibility*), tingkat untuk menggunakan bermacam-macam pendekatan, metode atau cara penyelesaian dan solusi dalam menghadapi persoalan atau merespon

perintah. Kebaruan (*novelty*), tingkat untuk mencetuskan gagasan asli atau membuat cara baru yang berbeda (unik) dalam menyelesaikan masalah.

Menurut Munandar (dalam Susanto, 2016), kreativitas siswa dapat diukur melalui beberapa indikator, yaitu kemampuan berpikir secara lancar (*fluency*), kemampuan berpikir luwes atau fleksibel (*flexibility*), kemampuan berpikir orisinal (*originality*), dan kemampuan memperinci (*elaboration*) (Nurmala et al., 2021). Keempat indikator kreativitas tersebut digunakan untuk mengukur perkembangan kreativitas peserta didik selama penggunaan permainan edukatif puzzle pada pembelajaran matematika materi bangun datar. Fluency terlihat ketika peserta didik mampu mengemukakan banyak ide dalam menyusun potongan puzzle. Flexibility tampak saat peserta didik mencoba berbagai strategi, seperti mencocokkan berdasarkan bentuk, warna, atau ukuran. Originality terlihat ketika peserta didik menemukan cara penyusunan yang berbeda atau menghasilkan bentuk yang unik berdasarkan pemikirannya sendiri. Sementara itu, elaboration tampak ketika peserta didik mampu menyempurnakan hasil penyusunan puzzle dengan memperhatikan setiap detail dan menjelaskan alasan pemilihan strategi yang digunakan.

B. Hasil Penelitian Relevan

1. Penelitian yang telah dilakukan oleh Rista Dwi Permata dengan judul Pengaruh Permainan *Puzzle* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun kelompok A PKK Harapan Rahayu Kecamatan Soko Kabupaten Tuban Tahun Ajaran 2019-2020. Terdapat pengaruh dalam penggunaan media *puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah anak kelompok A TK PKK Harapan Rahayu Kecamatan Soko Kabupaten Tuban. Adapun diperoleh nilai signifikansi dari perhitungan menggunakan uji Independent Samples Test yaitu nilai sig (2- tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Penjelasan : Melalui penggunaan media pembelajaran *puzzle* akan mengimplikasikan kerjasama antara tangan dengan mata sehingga anak memiliki keahlian dalam mendalami sesuatu hal menurut kemampuan dan minat anak.

2. Penelitian yang telah dilakukan Oleh Ingky Leonicha Valentine dengan judul Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Kelas V Sdn Sukajadi Kec.Bumi Ratu Nuban tahun pelajaran 2022/2023. Terdapat pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas V SDN Sukajadi Kec. Bumi Ratu Nuban. Indikator dari penilaian hasil belajar tersebut dapat terlihat dari nilai post test siswa yang mengalami peningkatan. Berdasarkan tujuan penelitian dengan menguji hipotesis menggunakan hasil Uji t (Paired Sample Test) diperoleh nilai probabilitas (sig) dalam penelitian ini yaitu 0,000, karena probabilitas (sig) $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari media pembelajaran *Puzzle*. Berdasarkan hasil pengolahan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran *Puzzle* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Kelas V SDN Sukajadi Kec. Bumi Ratu Nuban.

Penjelasan : Dengan penggunaan media belajar *puzzle* terdapat pengaruh yang signifikan dalam pelajaran ilmu pengetahuan alam terlihat dari hasil penilaian belajar terdapat peningkatan setelah penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran.

3. Penelitian yang telah dilakukan oleh Alifah Nurfathiyyah dan kawan-kawan dengan judul Tinjauan Literatur Tentang Pengaruh Media *Puzzle* Digital Terhadap Berpikir Kreatif Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil kajian pustaka yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* digital memiliki potensi yang kuat dalam mendukung pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar. Melalui aktivitas visual dan pemecahan

masalah yang interaktif, media ini mampu menstimulasi indikator-indikator penting berpikir kreatif seperti kelancaran ide, keluwesan dalam berpikir, keunikan gagasan, dan kemampuan untuk memperluas ide.

Penjelasan : penggunaan *puzzle* memiliki potensi yang kuat dalam mendukung pengembangan keterampilan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran IPAS, media ini mampu menstimulasi indikator-indikator penting berpikir kreatif seperti kelancaran ide, keluwesan dalam berpikir, keunikan gagasan, dan kemampuan untuk mengembangkan ide lainnya.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Junita Andriani dan zahratul Qalbi dengan judul Pengaruh Penggunaan Ape *Puzzle* Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini: Studi Literatur. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan APE *puzzle* saat bermain dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak, meningkatkan daya ingat, melatih ketelitian, konsentrasi ,meningkatkan keterampilan memecahkan masalah dan kemampuan mengelola emosi.

Penjelasan : Melalui penggunaan media pembelajaran *puzzle* anak dapat mengeksplor kemampuan dan imajinasinya dalam bermain, saat bermain *puzzle* dapat meningkatkan perkembangan motorik halus anak, anak menggunakan dan menggerakkan jari-jemari tangan dan pergelangan tangan saat menyusun potongan gambar *puzzle*.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Inggried Claudia Muloke dan kawan-kawan dengan judul Pengaruh Alat Permainan Edukatif (*Puzzle*) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan. Dengan hasil Hasil Uji Statistik hasil uji Paired Sample t-test dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha=0,05$) dan diperoleh p value $0,000 < 0,05$. Kesimpulan yaitu ada pengaruh alat permainan edukatif (*puzzle*) terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Mongondow Selatan.

Penjelasan : Sebelum menggunakan media *puzzle* mulai berkembang dan setelah menggunakan media *puzzle* berkembang sesuai dengan harapan,

terdapat pengaruh alat permainan edukatif (*puzzle*) terhadap perkembangan kognitif anak.

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Leonicha, 2023). kuantitatif, hipotesis memiliki peran yang sangat penting karena menjadi dasar bagi peneliti dalam menentukan arah penelitian, memilih teknik analisis data, serta menarik kesimpulan terhadap permasalahan yang diteliti. Hipotesis juga menjadi acuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh maupun hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Pada penelitian ini, variabel bebas yang diteliti adalah permainan edukatif *puzzle*, sedangkan variabel terikatnya adalah kreativitas peserta didik.

Berdasarkan masalah yang diajukan dan kajian teori yang melandasi, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

- H_0 : Tidak ada pengaruh signifikan permainan edukatif *puzzle* terhadap kreativitas siswa kelas 5b SDIT Thoriqul Jannah.
- H_1 : Ada pengaruh signifikan permainan edukatif *puzzle* terhadap kreativitas siswa kelas 5b SDIT Thoriqul Jannah.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian

Metode eksperimen dapat diartikan sebagai pendekatan penelitian kuantitatif yang memenuhi semua syarat untuk menguji hubungan sebab akibat (Mutmainah et al., 2022). Eksperimen sederhana memiliki dampak positif pada pemahaman siswa tentang, partisipasi aktif, pemikiran kritis, memberikan pengalaman belajar praktis, dan meningkatnya minat dalam pembelajaran (Saskia & Margaretha, 2025).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Pendekatan eksperimen dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan edukatif *puzzle* terhadap kreativitas peserta didik kelas 5B SDIT Thoriqul Jannah. Desain penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen (eksperimen semu), karena peneliti tidak dapat mengontrol sepenuhnya variabel luar yang memengaruhi jalannya penelitian.

Desain penelitian yang digunakan adalah One Group Pretest-Posttest Design, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok tanpa kelompok pembandingan. Peserta didik diberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan, kemudian diberikan perlakuan berupa permainan edukatif *puzzle*, dan selanjutnya diberikan tes akhir (posttest) untuk mengetahui perubahan kreativitas peserta didik.

Skema desain penelitian:

Pretest → Perlakuan (Permainan Edukatif Puzzle) → Posttest

B. Definisi Variabel

1. Variabel Bebas (X): Permainan Edukatif (*Puzzle*)

Definisi Operasional: Permainan edukatif (*puzzle*) adalah kegiatan bermain yang melibatkan penyusunan potongan gambar atau bentuk tertentu yang dirancang untuk melatih kemampuan berpikir logis, memecahkan masalah, dan melatih konsentrasi anak. Dalam konteks penelitian ini, permainan *puzzle* diberikan dalam bentuk sesi bermain terstruktur selama

beberapa pertemuan di kelas, dengan panduan dan pengawasan dari guru/peneliti.

Indikator Variabel:

- a. Kemampuan menyusun potongan *puzzle* dengan benar.
- b. Keterlibatan dan fokus saat bermain *puzzle*.
- c. Kecepatan dan strategi dalam menyelesaikan *puzzle*.
- d. Ketekunan dan motivasi dalam menyelesaikan permainan.

2. Variabel Terikat (Y): Kreativitas Anak

Definisi Operasional: Kreativitas anak adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, orisinal, serta menyelesaikan masalah dengan cara-cara yang unik dan imajinatif. Dalam penelitian ini, kreativitas diukur melalui instrumen penilaian (misalnya kuesioner atau lembar observasi) yang mengacu pada indikator psikologi pendidikan anak usia sekolah dasar.

Indikator Variabel:

- a. *Fluency* (kelancaran): Banyaknya ide yang dapat dihasilkan anak.
- b. *Originality* (keunikan): Keaslian ide atau cara berpikir anak.
- c. *Elaboration* (pengembangan): Kemampuan memperluas atau mengembangkan ide yang dimiliki.

C. Tempat dan waktu penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDIT Thoriqul Jannah, yang berlokasi di Jl. Lamatti, dusun popanda, kelurahan bongki, Kecamatan sinjai utara, Kabupaten sinjai, Provinsi Sulawesi Selatan. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada pertimbangan ketersediaan subjek penelitian (siswa kelas 5) dan relevansi materi pembelajaran matematika dengan penggunaan permainan edukatif (*puzzle*). Adapun waktu pelaksanaan penelitian direncanakan selama pembelajaran semester genap.

D. Populasi Dan Sampel

Dalam KBBI populasi artinya seluruh jumlah orang atau penduduk di suatu daerah; jumlah orang atau pribadi yang mempunyai ciri-ciri yang sama; jumlah penghuni, baik manusia maupun makhluk hidup lainnya pada suatu satuan ruang tertentu; sekelompok orang, benda, atau hal yang menjadi

sumber pengambilan sampel; suatu kumpulan yang memenuhi syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian (Hermina & Huda, 2024). Populasi adalah serumpun atau sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian dan sampel adalah sebagian objek yang mewakili populasi yang dipilih dengan cara tertentu.

Sampel merupakan prosedur pengambilan data dimana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi (Hermina & Huda, 2024). Sampel adalah bagian dari populasi yang dapat mewakili berbagai kriteria, bila jumlah populasi sangat besar dapat digunakan pengambilan sampel.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 SDIT Thoriqul Jannah pada tahun ajaran 2025/2026. Jumlah siswa kelas 5 di sekolah tersebut sebanyak 70 orang, yang terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik *sample purposive* (*purposive sampling*). Teknik ini digunakan karena jumlah populasi relative banyak dan tidak memungkinkan untuk diteliti seluruhnya. Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 24 siswa kelas 5B SDIT Thoriqul Jannah.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Peneliti melakukan observasi langsung terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan permainan edukatif (*puzzle*). Observasi ini bertujuan untuk mengamati perilaku kreatif siswa seperti kemampuan memecahkan masalah, menyusun bentuk, serta inisiatif dalam menyelesaikan tugas. Data dari observasi dicatat dalam lembar observasi yang telah disusun berdasarkan indikator kreativitas.

2. Tes

Tes digunakan untuk mengukur tingkat kreativitas siswa sebelum dan sesudah perlakuan (penggunaan *puzzle*). Bentuk tes disesuaikan dengan aspek-aspek kreativitas seperti *fluency* (kelancaran ide), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keunikan), dan *elaboration* (pengembangan ide).

Hasil dari tes ini akan dianalisis untuk melihat pengaruh permainan *puzzle* terhadap kreativitas siswa.

3. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui observasi dan tes. Dokumentasi berupa foto kegiatan, hasil karya siswa, serta catatan-catatan penting selama proses pembelajaran berlangsung. Dokumentasi ini juga digunakan sebagai bukti fisik untuk memperkuat temuan penelitian.

F. Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Lembar observasi disusun untuk mengamati perilaku kreatif siswa selama proses pembelajaran menggunakan permainan *puzzle*. Aspek-aspek kreativitas yang diamati meliputi:

- a. Kelancaran (*fluency*): jumlah ide yang muncul saat menyusun *puzzle*
- b. Keluwesan (*flexibility*): variasi strategi dalam menyusun bentuk *puzzle*
- c. Keaslian (*originality*): cara unik siswa menyusun atau menyelesaikan *puzzle*
- d. Elaborasi (*elaboration*): pengembangan bentuk atau penyesuaian *puzzle* menjadi sesuatu yang lebih kompleks

Observasi dilakukan dengan menggunakan skala penilaian, misalnya skala Likert 1–4, untuk setiap indikator kreativitas.

2. Tes Kreativitas

Tes diberikan dalam bentuk tugas atau soal terbuka yang mengukur kreativitas siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan (penggunaan *puzzle*). Tes ini dikembangkan berdasarkan empat indikator kreativitas:

- a. Kemampuan menghasilkan ide sebanyak mungkin (*fluency*)
- b. Kemampuan menghasilkan ide yang bervariasi (*flexibility*)
- c. Kemampuan menghasilkan ide yang orisinal (*originality*)
- d. Kemampuan mengembangkan ide secara detail (*elaboration*)

Hasil tes dianalisis secara kuantitatif untuk melihat adanya perbedaan tingkat kreativitas siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

3. Dokumentasi

Instrumen dokumentasi berupa kamera dan catatan lapangan yang digunakan untuk merekam kegiatan siswa, hasil karya mereka, serta suasana saat pembelajaran berlangsung. Dokumentasi ini berfungsi sebagai data pendukung terhadap hasil observasi dan tes.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan bersifat kuantitatif deskriptif dan inferensial, karena data yang diperoleh berasal dari hasil observasi dan tes kreativitas siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Adapun langkah-langkah analisis data adalah sebagai berikut:

1. Analisis Data Deskriptif

Data hasil tes dan observasi akan dianalisis secara deskriptif untuk mengetahui gambaran umum tingkat kreativitas siswa. Statistik yang digunakan meliputi:

- a. Nilai rata-rata (mean)
- b. Nilai maksimum dan minimum
- c. Standar deviasi (SD)
- d. Persentase peningkatan skor

Tujuan dari analisis ini adalah untuk melihat perbandingan tingkat kreativitas siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan permainan edukatif (*puzzle*).

2. Analisis Data Inferensial

Untuk mengetahui pengaruh signifikan dari permainan edukatif (*puzzle*) terhadap kreativitas siswa, digunakan uji statistik inferensial, yaitu:

- a. Uji Paired Sample t-test (uji t dua sampel berpasangan) Digunakan jika data berdistribusi normal dan sampel < 30 . Uji ini bertujuan untuk membandingkan hasil tes kreativitas sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) perlakuan. Jika data tidak berdistribusi normal, Uji Wilcoxon

Signed Rank Test Kedua uji ini dilakukan dengan bantuan software statistik seperti SPSS, Excel, atau Statcal, dengan tingkat signifikansi (α) sebesar 0,05.

3. Interpretasi Hasil

Hasil dari uji t atau uji Wilcoxon akan dibandingkan dengan nilai signifikansi (p-value):

- a. Jika $p < 0,05$, maka H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh signifikan permainan edukatif (*puzzle*) terhadap kreativitas siswa.
- b. Jika $p \geq 0,05$, maka H_0 diterima, artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah SDIT Thoriqul Jannah Sinjai

Penelitian ini dilakukan di SDIT Thoriqul Jannah yang terletak di Jl. Lamatti, Kel. Bongki, Kec. Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai. SDIT Thoriqul Jannah memiliki kondisi fisik yang baik dengan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran. Setiap ruang kelas dilengkapi dengan fasilitas yang memadai, termasuk jumlah meja dan kursi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik sehingga menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif. Untuk memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai kondisi sekolah, berikut disajikan profil SDIT Thoriqul Jannah:

Tabel 4.1

Identitas Sekolah SDIT Thoriqul Jannah

Nama Sekolah	SD Islam Terpadu Thoriqul Jannah Sinjai
NPSN	69980595
Alamat	Jl. Lamatti, Kel. Bongki, Kec. Sinjai Utara, Kabupaten Sinjai
Status Sekolah	Swasta (Sekolah Dasar Islam Terpadu)
Akreditasi	B (Nilai 82, Tahun 2019)
Kepala Sekolah	Nurqalbi, ST., MT.

Sumber: dokumentasi SDIT Thoriqul Jannah

Sekolah SDIT Thoriqul Jannah Sinjai merupakan lembaga pendidikan dasar Islam yang menyelenggarakan pendidikan secara terpadu antara kurikulum nasional dan nilai-nilai Islam. Sekolah ini berkomitmen membentuk peserta didik yang cinta Al-Qur'an, berakhlak mulia, cerdas, berwawasan luas, serta memiliki keterampilan hidup sesuai tahap perkembangannya. Sekolah berada di lingkungan yang strategis dan kondusif, dikelilingi area perkantoran, permukiman, dan persawahan, sehingga mendukung proses pembelajaran yang aman, nyaman, dan berkarakter.

2. Visi, Misi, dan kurikulum Pembelajaran SDIT Thoriqul Jannah sinjai

a. Visi SDIT Thoriqul Jannah

“Menjadi lembaga pendidikan yang unggul dalam mendidik siswa agar memiliki kecintaan terhadap Al-Qur’an, berakhlak mulia, berwawasan luas, serta terampil dalam hidup sesuai pertumbuhan dan perkembangannya.”

b. Misi SDIT Thoriqul Jannah

Memadukan pelajaran umum dan pendidikan Islam secara utuh dan terpadu. Menyelenggarakan pendidikan yang berlandaskan Al-Qur’an dan Sunnah Rasulullah SAW. Mengembangkan pembelajaran Al-Qur’an yang berkualitas dan sistematis. Membentuk peserta didik yang berakhlak mulia, berkarakter, dan berperilaku sesuai tuntunan Islam dan budaya bangsa. Membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan untuk memiliki daya saing di masa depan.

c. Kurikulum Pembelajaran SDIT Thoriqul Jannah

SDIT Thoriqul Jannah menerapkan Kurikulum Merdeka yang dikembangkan dalam Kurikulum Satuan Pendidikan (KSP), dengan ciri:

- a) Integrasi nilai Islam dalam seluruh mata pelajaran.
- b) Pembelajaran berpusat pada peserta didik.
- c) Penguatan Profil Pelajar Pancasila dan pelajar muslim.
- d) Pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).
- e) Pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler yang saling terintegrasi.

3. Keadaan Siswa Dan Guru SDIT Thoriqul Jannah Sinjai

1. Keadaan Siswa SDIT Thoriqul Jannah Sinjai

- a) Jumlah peserta didik: 510 siswa.
- b) Jumlah rombongan belajar: 20 rombel.
- c) Seluruh peserta didik beragama Islam.
- d) Peserta didik memiliki latar belakang keluarga ekonomi menengah ke atas dengan dukungan orang tua yang tinggi.

- e) Mayoritas gaya belajar kinestetik, sehingga pembelajaran dirancang aktif, kontekstual, dan berbasis pengalaman.
 - f) Sekolah menerapkan pembelajaran inklusif bagi peserta didik berkebutuhan khusus.
2. Keadaan Guru SDIT Thoriqul Jannah Sinjai
- a) Jumlah PTK: 30 orang (Guru Tetap Yayasan)
 - b) Kualifikasi pendidikan: Mayoritas S1, beberapa S2
 - c) Guru tersertifikasi: 7 orang
 - d) Pendidik memiliki komitmen tinggi terhadap pengembangan profesional dan adaptif terhadap teknologi pembelajaran
3. Keadaan Sarana Dan Prasarana SDIT Thoriqul Jannah Sinjai
- a) 20 ruang kelas
 - b) Perpustakaan
 - c) Ruang guru dan ruang kepala sekolah
 - d) Ruang UKS, kantin, masjid, lapangan
 - e) Dukungan pemanfaatan ruang terbuka dan fasilitas publik
 - f) Komitmen pengembangan sarana digital secara bertahap

B. Hasil Penelitian Observasi

1. Proses Sebelum Penggunaan Permainan Edukatif *Puzzle*

Penelitian ini diawali dengan observasi awal yang dilakukan di SDIT Thoriqul Jannah pada tanggal 20, 21, dan 22 Mei tahun 2026. Penelitian ini dilakukan di kelas 5B SDIT Thoriqul Jannah Sinjai dengan tujuan untuk mengetahui apakah penggunaan permainan edukatif *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap kreativitas siswa pada mata pelajaran matematika. Peneliti menggunakan desain penelitian Pretest → Perlakuan (Permainan Edukatif *Puzzle*) → Posttest.

Sebelum dilakukan perlakuan, siswa terlebih dahulu diberikan pretest untuk mengetahui sejauh mana tingkat kreativitas yang dimiliki siswa, setelah itu diberikan perlakuan penggunaan permainan edukatif *puzzle*, kemudian dilakukan posttest setelah penggunaan permainan edukatif *puzzle*. Indikator kreativitas yang digunakan dalam fokus penelitian yaitu

Fluency (kelancaran berpikir), *Elaboration* (kemampuan mengembangkan ide), *Originality* (keunikan ide).

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas 5B kurang, dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada saat mata pelajaran matematika, sebagian peserta didik terlihat kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan masih adanya peserta didik yang berbicara dengan teman sebangku, kurang fokus memperhatikan penjelasan guru, serta kurang berani mengemukakan pendapat atau bertanya ketika mengalami kesulitan. Dari jumlah peserta didik di kelas, hanya beberapa orang yang aktif menjawab pertanyaan guru, sementara sebagian besar lainnya cenderung pasif.

Pada aspek kreativitas, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal yang membutuhkan pemikiran kreatif dan kemampuan memecahkan masalah. Peserta didik lebih sering menunggu contoh penyelesaian dari guru dibanding mencoba menemukan jawaban sendiri. Selain itu, kemampuan bekerja sama antar peserta didik juga belum terlihat optimal karena pembelajaran lebih sering dilakukan secara individu.

Pada tanggal 20 Mei 2026 hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide terkait cara mengelompokkan potongan *puzzle*, sehingga proses penyelesaian tugas berlangsung kurang optimal. Peserta didik juga belum bisa mencoba berbagai cara berbeda seperti mencocokkan warna, dan bentuk untuk menyusun *puzzle* dengan rapih. Peserta didik masih mengalami kesulitan dalam membuat pola atau menyelesaikan dengan cara sendiri, setelah melihat contoh penyelesaian *puzzle*. Peserta didik menunjukkan kemampuan memeriksa kembali setaio hasil potongan *puzzle* untuk memastikan tidak ada yang salah. Peserta didik menunjukkan rasa senang pada saat menyelesaikan *puzzle* di kelas dengan cara antusias yang tinggi.

Pada tanggal 21 Mei 2026 hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik masih seperti pada hari sebelumnya masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide terkait mengelompokkan potongan

puzzle, belum bisa mencoba berbagai cara berbeda untuk menyelesaikan *puzzle*, peserta didik juga belum bisa membuat pola atau menyelesaikan dengan cara sendiri, Peserta didik menunjukkan kemampuan memeriksa kembali setaio hasil potongan *puzzle* untuk memastikan tidak ada yang salah. Peserta didik menunjukkan rasa senang pada saat menyelesaikan *puzzle* di kelas dengan cara antusias yang tinggi.

Pada tanggal 22 Mei 2026 hasil dari observasi menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan ide terkait cara mengelompokkan potongan *puzzle*, sehingga proses penyelesaian tugas berlangsung kurang optimal. Peserta didik juga belum bisa mencoba berbagai cara berbeda seperti mencocokkan warna, dan bentuk untuk menyusun *puzzle* dengan rapih. Peserta didik mampu membuat pola lain atau menyelesaikan dengan cara sendiri setelah melihat contoh penyelesain *puzzle*, Peserta didik menunjukkan kemampuan memeriksa kembali setaio hasil potongan *puzzle* untuk memastikan tidak ada yang salah. Peserta didik menunjukkan rasa senang pada saat menyelesaikan *puzzle* di kelas dengan cara antusias yang tinggi.

2. Proses Pembelajaran Menggunakan Permainan Edukatif *Puzzle*

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, pada saat pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan edukatif *puzzle* di kelas 5B SDIT Thoriqul Jannah pada tanggal 25,26 dan 29 Mei tahun 2026. Sebagian besar siswa terlihat antusias pada saat permainan edukatif *puzzle* dilaksanakan. Peserta didik tampak aktif melihat penjelasan guru dan berpartisipasi aktif dalam menyusun potongan-potongan *puzzle* sesuai dengan petunjuk yang diberikan.

Peserta didik tidak hanya mengikuti contoh yang diberikan oleh guru, tetapi juga berusaha mengembangkan ide-ide mereka sendiri dalam menyusun *puzzle*. Hal ini terlihat dari kemampuan mereka menghasilkan susunan bentuk yang berbeda, unik, dan lebih bervariasi. Bahkan, beberapa peserta didik mampu menciptakan bentuk-bentuk baru yang tidak terdapat dalam contoh pembelajaran. Kemampuan tersebut menunjukkan adanya

daya imajinasi, kelancaran berpikir, serta keberanian untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Pada tanggal 25 Mei 2026 hasil dari observasi menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan kemampuan dalam menyampaikan ide dan strategi untuk mengelompokkan potongan *puzzle* sehingga proses penyusunan menjadi lebih terarah. Peserta didik belum bisa mencoba berbagai cara berbeda seperti mencocokkan warna, dan bentuk untuk menyusun *puzzle* dengan rapih. Peserta didik mampu membuat pola lain atau menyelesaikan dengan cara sendiri setelah melihat contoh penyelesaian *puzzle*, Peserta didik menunjukkan kemampuan memeriksa kembali setaio hasil potongan *puzzle* untuk memastikan tidak ada yang salah. Peserta didik menunjukkan rasa senang pada saat menyelesaikan *puzzle* di kelas dengan cara antusias yang tinggi.

Pada tanggal 26 Mei 2026 hasil dari observasi menunjukkan bahwa masih seperti pada hari sebelumnya masih mengalami kesulitan mencoba berbagai cara berbeda seperti mencocokkan warna, dan bentuk untuk menyusun *puzzle*.

Pada tanggal 29 Mei 2026 hasil dari observasi menunjukkan bahwa masih seperti pada hari sebelumnya masih mengalami kesulitan mencoba berbagai cara berbeda seperti mencocokkan warna, dan bentuk untuk menyusun *puzzle*.

3. Proses Pembelajaran Setelah Penggunaan Permainan Edukatif *Puzzle*

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan setelah penerapan permainan edukatif *puzzle* pada peserta didik kelas 5B SDIT Thoriqul Jannah Sinjai dalam pembelajaran matematika, terlihat adanya perubahan positif pada proses pembelajaran. Peserta didik menunjukkan tingkat partisipasi yang lebih tinggi dibandingkan sebelum penggunaan media *puzzle*. Suasana kelas menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan karena peserta didik terlibat secara langsung dalam kegiatan belajar.

Dari aspek kreativitas, peserta didik mampu menghasilkan berbagai bentuk dan pola baru dari potongan-potongan *puzzle* yang tersedia. Beberapa peserta didik menunjukkan kemampuan mengembangkan ide secara mandiri dengan menciptakan susunan yang berbeda dari contoh yang diberikan guru. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada indikator kelancaran berpikir (*fluency*), keluwesan berpikir (*flexibility*), dan orisinalitas (*originality*).

Pada tanggal 2 juni 2026 hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan kemampuan dalam menyampaikan ide dan strategi untuk mengelompokkan potongan *puzzle* sehingga proses penyusunan menjadi lebih terarah. peserta didik menunjukkan kemampuan bereksplorasi dengan menggunakan berbagai strategi, seperti mengelompokkan potongan berdasarkan warna dan bentuk untuk memudahkan penyusunan *puzzle*. Peserta didik mampu membuat pola lain atau menyelesaikan dengan cara sendiri setelah melihat contoh penyelesain *puzzle*, Peserta didik menunjukkan kemampuan memeriksa kembali setaio hasil potongan *puzzle* untuk memastikan tidak ada yang salah. Peserta didik menunjukkan rasa senang pada saat menyelesaikan *puzzle* di kelas dengan cara antusias yang tinggi.

Pada tanggal 3 juni 2026 hasil observasi menunjukkan bahwa peserta didik menunjukkan kemampuan dalam menyampaikan ide dan strategi untuk mengelompokkan potongan *puzzle* sehingga proses penyusunan menjadi lebih terarah. peserta didik menunjukkan kemampuan bereksplorasi dengan menggunakan berbagai strategi, seperti mengelompokkan potongan berdasarkan warna dan bentuk untuk memudahkan penyusunan *puzzle*. Peserta didik mampu membuat pola lain atau menyelesaikan dengan cara sendiri setelah melihat contoh penyelesain *puzzle*. Peserta didik menunjukkan kemampuan memeriksa kembali setiap hasil potongan *puzzle* untuk memastikan tidak ada yang salah. Peserta didik menunjukkan rasa senang pada saat menyelesaikan *puzzle* di kelas dengan cara antusias yang tinggi.

Pada tanggal 4 juni 2026 hasil observasi menunjukkan bahwa masih seperti hari sebelumnya, peningkatan kreativitas yang dicapai peserta didik tidak hanya muncul sesaat, tetapi tetap bertahan selama proses pembelajaran berlangsung, ditunjukkan melalui menyampaikan ide dan strategi untuk mengelompokkan potongan *puzzle* sehingga proses penyusunan menjadi lebih terarah, kemampuan bereksplorasi dengan menggunakan berbagai strategi, seperti mengelompokkan potongan berdasarkan warna dan bentuk untuk memudahkan penyusunan *puzzle*, mampu membuat pola lain atau menyelesaikan dengan cara sendiri setelah melihat contoh penyelesain *puzzle*, kemampuan memeriksa kembali setiap hasil potongan *puzzle* untuk memastikan tidak ada yang salah, dan peserta didik selalu tampak senang saat menyelesaikan *puzzle* dikelas.

Pada tanggal 5 juni 2026 hasil observasi menunjukkan bahwa masih seperti hari sebelumnya, peningkatan kreativitas yang dicapai peserta didik tidak hanya muncul sesaat, tetapi tetap bertahan selama proses pembelajaran berlangsung, ditunjukkan melalui menyampaikan ide dan strategi untuk mengelompokkan potongan *puzzle* sehingga proses penyusunan menjadi lebih terarah, kemampuan bereksplorasi dengan menggunakan berbagai strategi, seperti mengelompokkan potongan berdasarkan warna dan bentuk untuk memudahkan penyusunan *puzzle*, mampu membuat pola lain atau menyelesaikan dengan cara sendiri setelah melihat contoh penyelesain *puzzle*, kemampuan memeriksa kembali setiap hasil potongan *puzzle* untuk memastikan tidak ada yang salah, dan peserta didik selalu tampak senang saat menyelesaikan *puzzle* dikelas.

C. Hasil Analisis Statistik

1. Deskriptif Hasil Pretest

Pretest dilaksanakan sebelum pembelajaran menggunakan permainan edukatif *puzzle* pada mata pelajaran matematika materi bangun datar di kelas 5B. Kegiatan ini dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana aspek kreativitas peserta didik sebelum penggunaan permainan edukatif *puzzle*. Berdasarkan hasil pretest, sebagian besar peserta didik masih

mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang memerlukan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Pada pretest ini di peroleh nilai terendah 37 dan nilai tertinggi 75. Dari data tersebut diperoleh nilai rata-rata 49,75 dan standar deviasi 9,13. Kategori data permainan edukatif *puzzle* terhadap kreativitas sebelum diberikan perlakuan berupa metode eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2

Kategori Data kreativitas peserta didik pretest

No	Nilai siswa	Frekuensi	persentase
1.	75	2	8,35%
2.	58	1	4,17%
3.	54	3	12,50%
4.	50	6	25,00%
5	45	9	37,50%
6	41	2	8,33%
7	37	1	4,17%
Jumlah		24	100%

Sumber : hasil survei di kelas 5B DIT Thoriquil Jannah sinjai

Berdasarkan table diatas dapat diketahui dari 24 peserta didik yang dijadikan sampel terdapat peserta didik yang memiliki persentase 4,17% sebanyak 2 orang, persentase peserta didik 8,33% sebanyak 2 orang, persentase peserta didik 8,35% sebanyak 2 orang, persentase peserta didik 12,50% sebanyak 3 orang, persentase peserta didik 25,00% sebanyak 6 orang, dan persentase peserta didik 37,50% sebanyak 9 orang.

2. Deskripsi Hasil Posttest

Pada kegiatan permainan edukatif *puzzle* peneliti memberikan perlakuan kepada seluruh subjek penelitian. Setelah peneliti memberikan perlakuan data yang dikumpulkan mengenai hasil posttest kemampuan permainan edukatif *puzzle* peserta didik dihasilkan nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 95. Dari data tersebut diperoleh nilai rata-rata 84,16 dan standar deviasi 8,16. Kategori data permainan edukatif *puzzle* terhadap

keaktivitas setelah diberikan perlakuan berupa metode eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Kategori Data kreativitas peserta didik posttest

No	Nilai siswa	Frekuensi	persentase
1.	95	4	16,67%
2.	90	5	20,83%
3.	85	6	25,00%
4.	80	4	16,67%
5	75	3	12,50%
6	70	1	4,17%
7	65	1	4,17%
Jumlah		24	100%

Sumber : hasil survei di kelas 5B DIT Thoriqul Jannah sinjai

Berdasarkan table diatas dapat diketahui dari 24 peserta didik yang dijadikan sampel terdapat peserta didik yang memiliki persentase 4,17% sebanyak 2 orang, persentase peserta didik 12,50% sebanyak 3 orang, persentase peserta didik 16,67% sebanyak 8 orang, persentase peserta didik 20,83% sebanyak 5 orang, dan persentase peserta didik 25,00% sebanyak 6 orang.

3. Analisis Statistik Berdasarkan Non Parametrik

Berdasarkan hasil pretest, sebagian besar peserta didik memperoleh nilai pada kategori rendah hingga sedang dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 37. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan permainan edukatif *puzzle*, hasil posttest menunjukkan peningkatan nilai yang cukup signifikan. Sebagian besar peserta didik memperoleh nilai pada rentang 80–95.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik nonparametrik karena jumlah sampel relatif kecil dan data tidak diasumsikan berdistribusi normal. Uji yang digunakan adalah Uji Paired Sample t-test (uji t dua sampel berpasangan) dan Uji Wilcoxon Signed Rank

Test , yaitu untuk mengetahui perbedaan hasil pretest dan posttest peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan permainan edukatif *puzzle*.

Setelah dilakukan pengolahan dan analisis data, peneliti melakukan pengujian hipotesis menggunakan uji Paired Sample t-Test untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai pretest dan posttest peserta didik. Pengujian ini dilakukan karena data berasal dari kelompok yang sama yang diukur pada dua waktu yang berbeda, yaitu sebelum dan sesudah penerapan permainan edukatif *puzzle*. Hasil data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 4.4

Tabel Uji Paired Sample t-test (uji t dua sampel berpasangan)

variabel	Mean	N	Standar deviasi	Standar error mean
pretest	49,75	24	9,13	1,86
pastest	84,16	24	8,16	1,67

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji Paired Sample t-Test, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest peserta didik.peserta didik setelah penggunaan permainan edukatif *puzzle*. Dengan demikian, permainan edukatif *puzzle* berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas atau hasil belajar peserta didik kelas V SDIT Thoriqul Jannah Sinjai.

Setelah diketahui adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest melalui uji Paired Sample t-Test, dilakukan pengujian lanjutan untuk memperkuat hasil penelitian. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa peningkatan kreativitas peserta didik yang terjadi setelah penerapan permainan edukatif *puzzle* benar-benar menunjukkan perubahan yang nyata dan konsisten. Oleh karena itu, peneliti menggunakan Uji Wilcoxon sebagai uji pendukung untuk mengonfirmasi hasil analisis yang telah diperoleh. Hasil data yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Tabel Hasil Uji Wilcoxon

No	Statistik	Nilai
1.	Jumlah sampel (N)	24
2.	Negative ranks	0
3.	Positive ranks	22
4.	Ties	2
5.	Asymp. Sig. (2-tailed)	0,000
6.	keputusan	H ₀
Kesimpulan		Terdapat pengaruh penggunaan permainan edukatif <i>puzzle</i> terhadap kreativitas peserta didik

Hasil analisis menggunakan Uji Wilcoxon menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) yang lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak terdapat pengaruh penggunaan permainan edukatif *puzzle* terhadap kreativitas peserta didik ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) diterima.

Secara keseluruhan, permainan edukatif *puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik, yang ditunjukkan melalui kemampuan peserta didik dalam berpikir kreatif, memecahkan masalah, mengemukakan ide, serta menghasilkan berbagai bentuk dan solusi yang lebih beragam selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, permainan edukatif *puzzle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan kreativitas peserta didik di sekolah dasar.

3. Pembahasan

Hasil observasi yang dilakukan sebelum dan setelah proses pembelajaran menggunakan permainan edukatif *puzzle*, membuktikan adanya perubahan yang signifikan terhadap kreativitas peserta didik secara bertahap. Perubahan tersebut sejalan dengan teori perkembangan kognitif yang

dikemukakan oleh Jean Piaget. Menurut Piaget, peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar yang berada pada rentang usia sekitar 10–11 tahun termasuk dalam tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak mulai mampu berpikir logis terhadap objek atau situasi yang bersifat nyata. Pada tahap ini, kemampuan berpikir anak berkembang melalui pengalaman langsung, aktivitas manipulatif, dan interaksi dengan lingkungan belajar.

Hasil observasi awal pada tanggal 20-22 Mei menunjukkan bahwa kreativitas siswa kelas 5B kurang, dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada saat mata pelajaran matematika, sebagian peserta didik terlihat kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik masih berada pada tahap awal dalam membangun pengetahuan baru.

Menurut Piaget, pada proses belajar peserta didik memerlukan waktu untuk melakukan asimilasi, yaitu menghubungkan pengalaman baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Pada tahap awal penggunaan *puzzle*, peserta didik masih berusaha menyesuaikan informasi baru sehingga belum mampu menghasilkan berbagai alternatif penyelesaian secara mandiri.

Sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan guru. Peserta didik cenderung menunggu arahan dan contoh penyelesaian dari guru sehingga kreativitas yang ditunjukkan masih tergolong rendah. Kondisi tersebut terlihat dari hasil pretest yang menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas peserta didik belum berkembang secara optimal.

Meskipun demikian, pada observasi awal Peserta didik telah menunjukkan kemampuan memeriksa kembali setiap hasil potongan *puzzle* untuk memastikan tidak ada yang salah. Peserta didik menunjukkan rasa senang pada saat menyelesaikan *puzzle* di kelas dengan cara antusias yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas *puzzle* mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan menarik sehingga mendukung terbentuknya proses belajar aktif. Menurut Piaget, keterlibatan aktif peserta didik dalam memanipulasi objek konkret menjadi salah satu faktor penting

dalam perkembangan kemampuan berpikir.

Perkembangan mulai terlihat pada observasi tanggal 22 Mei 2026, ketika sebagian peserta didik sudah mampu membuat pola lain atau menyelesaikan *puzzle* dengan cara sendiri setelah melihat contoh penyelesaian. Kemajuan yang lebih jelas tampak pada observasi tanggal 25 Mei 2026. Peserta didik mulai mampu menyampaikan ide dan strategi dalam mengelompokkan potongan *puzzle* sehingga proses penyusunan menjadi lebih terarah.

Hasil observasi pada tanggal 26 dan 29 Mei 2026 menunjukkan bahwa peserta didik mulai mencapai indikator kreativitas pada aspek orisinalitas dan elaborasi. Walaupun kemampuan mencoba berbagai strategi masih belum berkembang secara optimal. Perkembangan dalam menyampaikan ide menunjukkan bahwa peserta didik mulai membentuk kemampuan berpikir logis sesuai karakteristik tahap operasional konkret. Piaget menjelaskan bahwa kemampuan mengelompokkan merupakan salah satu ciri perkembangan kognitif pada tahap ini. Oleh karena itu, meningkatnya kemampuan peserta didik dalam mengelompokkan potongan *puzzle* merupakan indikator berkembangnya proses berpikir logis mereka.

Perubahan yang lebih signifikan terlihat pada observasi tanggal 2 dan 3 Juni 2026. Peserta didik tidak hanya mampu menyampaikan ide, tetapi juga mulai mengeksplorasi berbagai strategi penyelesaian, seperti mengelompokkan potongan *puzzle* berdasarkan warna dan bentuk. Pada observasi tanggal 4 dan 5 Juni 2026, peningkatan kreativitas peserta didik tidak hanya muncul sesaat, tetapi mampu dipertahankan selama proses pembelajaran. Peserta didik secara konsisten mampu menyampaikan ide, mengeksplorasi berbagai strategi, membuat pola baru, memeriksa kembali hasil pekerjaannya, serta tetap menunjukkan antusiasme yang tinggi selama menyelesaikan *puzzle*. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengalaman belajar menggunakan permainan edukatif *puzzle* telah membantu peserta didik membangun struktur pengetahuan yang lebih matang.

Temuan ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Jean Piaget yang menyatakan bahwa peserta didik usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak belajar secara optimal melalui pengalaman langsung dan manipulasi objek konkret. Melalui kegiatan menyusun *puzzle*, peserta didik secara aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui proses *fluency* (kelancaran berpikir), *flexibility* (keluwesan), dan *originality* (keaslian). Proses tersebut memungkinkan peserta didik tidak hanya memahami cara menyusun *puzzle*, tetapi juga mampu menghasilkan ide-ide baru, mencoba berbagai strategi penyelesaian, menciptakan pola sendiri, serta mengevaluasi hasil pekerjaannya secara mandiri.

Peningkatan kreativitas peserta didik dapat dilihat dari kemampuan mereka dalam menghasilkan berbagai bentuk bangun datar menggunakan potongan *puzzle* yang tersedia. Selain mengikuti contoh yang diberikan guru, beberapa peserta didik juga mampu menciptakan bentuk-bentuk baru berdasarkan imajinasi dan pemahaman mereka sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukatif *puzzle* mampu memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif selama proses pembelajaran berlangsung.

Setelah penggunaan permainan edukatif *puzzle* dalam proses pembelajaran, terjadi perubahan yang cukup signifikan pada aktivitas dan kreativitas peserta didik. Melalui kegiatan menyusun dan menghubungkan potongan-potongan *puzzle*, peserta didik dilatih untuk berpikir secara aktif, menemukan pola, serta mencari solusi yang tepat dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Aktivitas tersebut mendorong peserta didik untuk lebih berani mengemukakan gagasan, mencoba berbagai kemungkinan jawaban, dan bekerja sama dengan teman dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data yang menunjukkan adanya peningkatan kreativitas peserta didik setelah diterapkannya permainan edukatif *puzzle* dalam proses pembelajaran. Hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai posttest peserta didik lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan permainan edukatif *puzzle* mampu memberikan

pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam menyusun, mengamati, dan memecahkan masalah yang terdapat pada permainan *puzzle*. Keterlibatan aktif tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan menemukan berbagai alternatif penyelesaian masalah.

Berdasarkan hasil uji Paired Sample t-Test diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest peserta didik setelah penggunaan permainan edukatif *puzzle*. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_1) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Artinya, permainan edukatif *puzzle* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas peserta didik.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh uji Wilcoxon yang menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat perubahan yang signifikan pada tingkat kreativitas peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Kesesuaian hasil antara uji Paired Sample t-Test dan Uji Wilcoxon semakin memperkuat kesimpulan bahwa penggunaan permainan edukatif *puzzle* efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta didik.

Dengan demikian, hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan permainan edukatif *puzzle* selaras dengan teori perkembangan kognitif Piaget. Melalui aktivitas menyusun, mengelompokkan, mencoba berbagai strategi, dan mengevaluasi hasil pekerjaan secara langsung, peserta didik memperoleh kesempatan untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui proses asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi.

Proses tersebut berdampak pada meningkatnya kreativitas peserta didik yang ditunjukkan melalui kemampuan mengemukakan ide, mengeksplorasi berbagai alternatif penyelesaian, menghasilkan pola baru, melakukan evaluasi terhadap hasil pekerjaan, serta mempertahankan motivasi

dan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, permainan edukatif *puzzle* menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan kognitif dan kreativitas peserta didik pada tahap operasional konkret sesuai dengan teori Piaget.

Oleh karena itu, penggunaan permainan edukatif *puzzle* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar. Selain membantu peserta didik memahami materi pelajaran, media ini juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi belajar, serta mengembangkan kreativitas peserta didik secara optimal. Dengan demikian, permainan edukatif *puzzle* memiliki peran yang penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian mengenai pengaruh permainan edukatif *puzzle* terhadap kreativitas peserta didik kelas 5B mata pelajaran matematika di SDIT Thoriqul Jannah, dapat disimpulkan bahwa:

1. Sebelum penggunaan permainan edukatif *puzzle*, tingkat kreativitas peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil pretest yang menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih kurang mampu mengembangkan ide, menciptakan variasi bentuk, serta menemukan alternatif penyelesaian masalah dalam pembelajaran Matematika.
2. Setelah penggunaan permainan edukatif *puzzle*, kreativitas peserta didik mengalami peningkatan. Peserta didik menjadi lebih aktif, mampu menghasilkan berbagai bentuk bangun datar yang beragam, lebih berani mengemukakan ide, serta menunjukkan kemampuan berpikir kreatif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.
3. Hasil analisis statistik menggunakan Paired Sample t-Test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sedangkan hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif *puzzle* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kreativitas peserta didik kelas V-B SDIT Thoriqul Jannah Sinjai pada mata pelajaran Matematika.

B. Saran

Guru diharapkan dapat memanfaatkan permainan edukatif *puzzle* sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik dan inovatif, khususnya pada mata pelajaran Matematika. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian yang serupa dengan menggunakan sampel yang lebih luas, materi pembelajaran yang berbeda, atau variabel lain yang berkaitan dengan kreativitas peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abristiana, P. O., Kristanti, A., & Aisyatul W., A. (2020). Pengenalan Angka Menggunakan Permainan Puzzle Dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Emosi Dan Kemampuan Motorik Halus Anak Usia Dini Di Play Group Se-Kecamatan Summersari Kabupaten Jember. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 70–86. <https://doi.org/10.31537/Laplace.V3i1.314>
- Agustina, L., & Rusmana, M. I. (2019). Pembelajaran Matematika Menyenangkan Dengan Aplikasi Kuis Online Quizizz. *Al-Idarah Jurnal Kependidikan Islam*,
- Aisyah, M. (2024). Pengembangan Alat Permainan Kotak Alfabet Untuk Mengenal Huruf Pada Kelompok B Di Tk Al Pikri Bojongmangu. *Jurnal Tumbuh Kembang Anak*, Vol. 2, No, 12–22.
- Akbar, G. F., Karta, I. W., & Astawa, I. M. S. (2022). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif, Motorik Halus Dan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B Di Tk Aisyiyah Labuhan Haji. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4b). <https://doi.org/10.29303/Jipp.V7i4b.1042>
- Al-Munawar, H. A. H. A., & Rupaida, R. (2020). Upaya Mengembangkan Kreativitas Remaja. *Seminar Nasional Pendidikan, Fkip Unma 2020 “Transformasi Pendidikan Sebagai Upaya Mewujudkan Sustainable Development Goals (Sdcs) Di Era Society 5.0,”* 2(2), 422–429. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/350>
- Anjmiah, H. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Dengan Menggunakan Media Kartu Angka Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas Iv Di Slb Negeri Lutang Kabupaten Majene. 373426.
- Artati. R. (2023). Peran Keluarga, Sekolah, Dan Masyarakat Terhadap Perkembangan Kreativitas Peserta Didik. *Edu Research*, 4(2), 43–59. <https://doi.org/10.47827/Jer.V4i2.104>
- Erine, A. (2023). Merancang Alat Permainan Edukatif (Ape) Bagi Anak Usia Dini. *Merancang Alat Permainan Edukatif (Ape) Bagi Anak Usia Dini*, 1(1), 1–9.
- Fatimah, F. N., Afifah, H. U. N., Auliani, R., & Larasati, S. A. (2023). Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 44–56. <https://doi.org/10.19109/Ra.V7i1.15436>
- Fitriani, N., & Aulia, P. (2020). Pendidikan Multikulturalisme Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3064–3070.

<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/811>
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/811/728>

Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *Awlady : Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.3831>

Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2021). Bermain Dan Permainan Anak Usia Dini. *Generasi Emas*, 4(1), 52–64.

Herminalina, D., & Huda, N. (2024). Memahami Populasi Dan Sampel : Pilar Utama Dalam Penelitian Kuantitatif. 5(12), 5937–5948.

Hidayat, Y., & Al-Audiyah, L. S. (2023). Manfaat Penggunaan Alat Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Anak Usia Sini. *Jurnal Intisabi*, 6(2), 105–115.

Husnu, U. (2021). Analisis Kreativitas Kegiatan Menggambar Pada Anak Usia Dini. *Jm2pi: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, 1(2), 383–401. <https://doi.org/10.33853/jm2pi.v1i2.123>

Junita, A., & Zahratul, Q. (2021). Research In Early Childhood Education And Parenting Pengaruh Penggunaan Ape Puzzle Terhadap. *Research In Early Childhood Education And Parenting Journal*, 2(1), 33–40. <https://ejournal.upi.edu/index.php/recep%0apengaruh>

Kewah, F. A. (2020). Bilangan Desimal. 1–2.

Khoerunnisa, R. S., Muqodas, I., & Justicia, R. (2023). Pengaruh Bermain Puzzle Terhadap Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 49–58. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.279>

Leonicha, V. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (Ipa) Kelas V Sdn Sukajadi Kec.Bumi Ratu Nuban. *Aleph*, 87(1,2), 149–200. <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/bitstream/handle/123456789/167638/341506.pdf?sequence=1&isallowed=Y%0ahttps://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/8314/Loeblein%2cLucineiaCarla.pdf?sequence=1&isallowed=Y%0ahttps://antigo.mdr.gov.br/saneamento/proeas>

Mayar, F., Uzlah, U., Nurhamidah, N., Rahmawati, R., & Desmila, D. (2022). Pengaruh Lingkungan Sekitar Untuk Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4794–4802. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2665>

Mutmainah, M., Astini, B. N., & Astawa, I. M. S. (2022). Efektivitas Penerapan

- Teknik Ecoprint Terhadap Keterampilan Sains Sederhana. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(4), 2388–2392. <https://doi.org/10.29303/Jipp.V7i4.1035>
- Nazri, N. M., Sindy, M., Stela, S. V., & Arita, M. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. 2(2), 437–446.
- Nurmala, S., Triwoelandari, R., & Fahri, M. (2021). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 Pada Pembelajaran Ipa Berbasis Stem Untuk Mengembangkan Kreativitas Siswasd/Mi Siti Nurmala 1 □ , Retno Triwoelandari 2 , Muhammad Fahri 3. 5(6), 5024–5034.
- Nurmiati, N. (2020). Kreativitas Guru Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas Viii Di Mts Negeri 1 Panreng Kec. Sinjai Utara. SKRIPSI. Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai.
- Nurwita, S. (2020). Teori Teori Dalam Pendidikan Multikulturalisme. *Early Childhood Research And Practice*, 1(01), 34–37. <https://doi.org/10.33258/Ecrp.V1i01.1070>
- Pangastuti, R. (2019). Media Puzzle Untuk Mengenal Bentuk Geometri. *Jeced : Journal Of Early Childhood Education And Development*, 1(1), 50–59. <https://doi.org/10.15642/Jeced.V1i1.496>
- Permata, D. R. (2020). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Anak Usia 4-5 Tahun. *Pinus: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 1–10. <https://doi.org/10.29407/Pn.V5i2.14230>
- Pitaloka, S. S. (2019). Kreativitas Siswa Kelas Viii Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Pada Materi Segi Empat Di Mts. Yp. Ummul Quraa Tahun Ajaran 2018/2019.
- Saputra, A. (2019). Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini. *Pelangi: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 102–113. <https://doi.org/10.52266/Pelangi.V1i1.283>
- Saskia, D., & Margaretha, D. (2025). Penggunaan Eksperimen Sederhana Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar : Tinjauan Pustaka. *Jurnal Bersama Ilmu Pendidikan*, 1(2), 81–86. <https://doi.org/10.55123/Didik.V1i2.180>
- Situmorang, S. M. S., Rustaman, N. Y., & Purwianingsih, W. (2020). Identifikasi Kreativitas Siswa Sma Dalam Pembelajaran Levels Of Inquiry Pada Materi Sistem Pernapasan Melalui Asesmen Kinerja. 4, 35–43.
- Suryana, D., & Desmila, D. (2022). Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain Balok. *Paud Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia*

- Dini, 5(02), 143–153. <https://doi.org/10.31849/Paud-Lectura.V5i02.8632>
- Taqiyah, S. Z. (2023). Implementasi Manual Media Kaana Puzzle Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(1), 34–51. <https://doi.org/10.30997/Tjpba.V4i1.6952>
- Trimantara, H., Mulya, N., & Liyana, U. (2019). Perkembangan Dengan Pesat Dan Fundamental . Proses Pertumbuhan Dan Perkembangan Arbitrer Dan Digunakan Oleh Sekelompok Masyarakat Untuk Berinteraksi Dan Untuk Berkomunikasi Dengan Orang Lain , Yang Berguna Untuk Mentransfer Berbagai Ide Sarana Bermain Yan. *Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 25–34.
- Wikrawardani, A., Jufri, B., Pd, Z. S., Khusus, J. P., Pendidikan, F. I., Makassar, U. N., Khusus, J. P., Pendidikan, F. I., Makassar, U. N., Khusus, J. P., Pendidikan, F. I., & Makassar, U. N. (2020). Penggunaan Puzzle Terhadap Kemampuan Mengenal Bangun Datar Pada Murid Tunanetra Kelas Iv Di Slb Negeri 1 Maros The Use Of Puzzles On The Ability To Recognize Flat Shapes In Class Iv Blind Students At Slb Negeri 1 Maros. 1–19.
- Wulandari, A. (2021). Permainan Balok Pintar Sebagai Media Pembelajaran Untuk Menstimulasi Aspek Perkembangan Kognitif Anak. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/7909>
- Wulandari, M. (2019). Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak 5-6tahun Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Institut Agama Islam Oleh : Mefi Wulandari Nim . 1416253006 Jurusan Tarbiyah Fakultas Tarbiyah Dan Tadris Istitut Agama Islam Negeri. [http://repository.iainbengkulu.ac.id/2800/1/Bab I-V.Pdf](http://repository.iainbengkulu.ac.id/2800/1/Bab%20I-V.pdf)

Lampiran-Lampiran

Lampiran

Instrumen Penelitian

Judul Penelitian:

Pengaruh Permainan Edukatif Puzzle Terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar Kelas 5B SDIT Thoriqul Jannah

Lampiran 1. Kisi-Kisi Instrumen Permainan Edukatif Puzzle

No	Indikator Permainan Edukatif Puzzle	Sub-Indikator	Deskripsi
1.	Kemampuan kognitif	Pemecahan masalah	Siswa mampu menyelesaikan puzzle secara mandiri atau dengan bantuan minimal, serta mencari solusi saat kepingan tidak pas
		Berpikir simbolik	Siswa memahami hubungan antara potongan gambar dan gambar keseluruhan.
2.	Kemampuan motorik halus	Koordinasi antara mata dan tangan	Siswa mampu menyesuaikan gerak tangan dengan penglihatan saat memasang kepingan puzzle.
		Kekuatan jari dan tangan	Siswa melatih otot-otot jari melalui kegiatan mengambil, memutar, dan menekan kepingan puzzle
3	Kemampuan social-emosional	Kemandirian dan percaya diri	Siswa merasa puas dan bangga saat berhasil menyelesaikan susunan puzzle.
		Sabar dan fokus	Siswa belajar menahan diri dan konsentrasi (tidak cepat menyerah) hingga gambar terbentuk sempurna.

Lampiran 2. Kisi-Kisi Instrumen Kreativitas Peserta Didik

No	Indikator kreativitas	Sub-Indikator	Deskripsi
1.	Fluency (kelancaran)	Menghasilkan banyak ide	Siswa mampu memberikan banyak jawaban dalam menyusun puzzle
		Cepat menyelesaikan tugas	Siswa mampu menyusun puzzle dengan lancar tanpa banyak hambatan
2.	Elaboration (penguraian)	Mengembangkan ide	Siswa mampu menjelaskan langkah-langkah penyusunan puzzle
		Merinci hasil	Siswa mampu menambahkan detail pada hasil puzzle (misalnya menjelaskan bentuk/konsep matematika)
3	Originality (keaslian)	Ide unik	Siswa mampu menemukan cara baru dalam menyusun puzzle
		Jawaban berbeda	Siswa memberikan solusi yang berbeda dari teman lain

Lampiran 3. Lembar Observasi Kreativitas

Kelas : V B

Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah

Hari/Tanggal :

Waktu :

No	Indikator	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Siswa mengemukakan ide untuk mengelompokkan potongan puzzle.		
2.	Siswa mencoba berbagai cara berbeda seperti mencocokkan warna, dan bentuk untuk menyusun puzzle.		
3.	Siswa membuat pola atau penyelesaian dengan caranya sendiri, setelah melihat contoh penyelesaian puzzle.		
4.	Siswa melihat kembali setiap hasil potongan puzzle untuk memastikan tidak ada yang salah		
5.	Siswa tampak senang saat menyelesaikan puzzle dikelas		

Sinjai,

2026

Observer

Adriani

Lampiran 4. Instrumen Tes-Posttest Kreativitas Peserta Didik SD

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa :
Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : V /Genap
Materi : Bangun Datar
Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru!
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar!
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu!



C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar!
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun!
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai!

4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu!
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle?

D. Rubrik Penilaian Instrumen Kreativitas

No	Indikator	Kriteria Penilaian	Skor
1	Fluency	Menjawab ≥ 3 ide/jawaban benar	4
		Menjawab 2 ide/jawaban benar	3
		Menjawab 1 ide/jawaban benar	2
		Tidak mampu menjawab	1
2	Elaboration	Menjelaskan sangat rinci, runtut, dan jelas	4
		Menjelaskan cukup rinci	3
		Menjelaskan kurang rinci	2
		Tidak mampu menjelaskan	1
3	Originality	Jawaban sangat unik/orisinal dan berbeda	4
		Jawaban cukup unik	3
		Jawaban kurang unik	2
		Tidak ada unsur keaslian	1

E. Pedoman Penskoran

Rumus Nilai:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor Maksimal} \times 100}{\text{Skor Perolehan}}$$

$$\text{Skor Maksimal} = 24$$

F. Kategori Penilaian Kreativitas

Interval Nilai	Kategori
86–100	Sangat Kreatif
71–85	Kreatif
56–70	Cukup Kreatif
≤ 55	Kurang Kreatif

LAMPIRAN HASIL INSTRUMEN PENELITIAN

Lembar Hasil Observasi

Lampiran 3. Lembar Observasi Kreativitas

Kelas : V B
 Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Hari/Tanggal : Rabu, 20 Mei 2016
 Waktu :

No	Indikator	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Siswa mengemukakan ide untuk mengelompokkan potongan puzzle.		✓
2.	Siswa mencoba berbagai cara berbeda seperti mencocokkan warna, dan bentuk untuk menyusun puzzle.		✓
3.	Siswa membuat pola atau penyelesaian dengan caranya sendiri, setelah melihat contoh penyelesaian puzzle.		✓
4.	Siswa melihat kembali setiap hasil potongan puzzle untuk memastikan tidak ada yang salah	✓	
5.	Siswa tampak senang saat menyelesaikan puzzle dikelas	✓	

Sinjai, 20 Mei 2016

Observer



Adriani

Lampiran 3. Lembar Observasi Kreativitas

Kelas : V B

Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah

Hari/Tanggal : Kamis, 21 Mei 2026

Waktu :

No	Indikator	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Siswa mengemukakan ide untuk mengelompokkan potongan puzzle.		✓
2.	Siswa mencoba berbagai cara berbeda seperti mencocokkan warna, dan bentuk untuk menyusun puzzle.		✓
3.	Siswa membuat pola atau penyelesaian dengan caranya sendiri, setelah melihat contoh penyelesaian puzzle.		✓
4.	Siswa melihat kembali setiap hasil potongan puzzle untuk memastikan tidak ada yang salah	✓	
5.	Siswa tampak senang saat menyelesaikan puzzle dikelas	✓	

Sinjai, 21 Mei 2026

Observer



Adriani

Lampiran 3. Lembar Observasi Kreativitas

Kelas : V B
 Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Hari/Tanggal : Jumat, 22 Mei 2026
 Waktu :

No	Indikator	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Siswa mengemukakan ide untuk mengelompokkan potongan puzzle.		✓
2.	Siswa mencoba berbagai cara berbeda seperti mencocokkan warna, dan bentuk untuk menyusun puzzle.		✓
3.	Siswa membuat pola atau penyelesaian dengan caranya sendiri, setelah melihat contoh penyelesaian puzzle.	✓	
4.	Siswa melihat kembali setiap hasil potongan puzzle untuk memastikan tidak ada yang salah	✓	
5.	Siswa tampak senang saat menyelesaikan puzzle dikelas	✓	

Sinjai, 22 Mei 2026

Observer



Adriani

Lampiran 3. Lembar Observasi Kreativitas

Kelas : V B
 Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Hari/Tanggal : ~~25~~ Senin, 25 Mei 2026
 Waktu :

No	Indikator	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Siswa mengemukakan ide untuk mengelompokkan potongan puzzle.	✓	
2.	Siswa mencoba berbagai cara berbeda seperti mencocokkan warna, dan bentuk untuk menyusun puzzle.		✓
3.	Siswa membuat pola atau penyelesaian dengan caranya sendiri, setelah melihat contoh penyelesaian puzzle.	✓	
4.	Siswa melihat kembali setiap hasil potongan puzzle untuk memastikan tidak ada yang salah	✓	
5.	Siswa tampak senang saat menyelesaikan puzzle dikelas	✓	

Sinjai, 25 Mei 2026

Observer



Adriani

Lampiran 3. Lembar Observasi Kreativitas

Kelas : V B
 Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Hari/Tanggal : Selasa, 26 Mei 2026
 Waktu :

No	Indikator	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Siswa mengemukakan ide untuk mengelompokkan potongan puzzle.	✓	
2.	Siswa mencoba berbagai cara berbeda seperti mencocokkan warna, dan bentuk untuk menyusun puzzle.		✓
3.	Siswa membuat pola atau penyelesaian dengan caranya sendiri, setelah melihat contoh penyelesaian puzzle.	✓	
4.	Siswa melihat kembali setiap hasil potongan puzzle untuk memastikan tidak ada yang salah	✓	
5.	Siswa tampak senang saat menyelesaikan puzzle dikelas	✓	

Sinjai, 26 Mei 2026

Observer



Adriani

Lampiran 3. Lembar Observasi Kreativitas

Kelas : V B
 Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Hari/Tanggal : *29* Jumat, 29 Mei 2026
 Waktu :

No	Indikator	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Siswa mengemukakan ide untuk mengelompokkan potongan puzzle.	✓	
2.	Siswa mencoba berbagai cara berbeda seperti mencocokkan warna, dan bentuk untuk menyusun puzzle.		✓
3.	Siswa membuat pola atau penyelesaian dengan caranya sendiri, setelah melihat contoh penyelesaian puzzle.	✓	
4.	Siswa melihat kembali setiap hasil potongan puzzle untuk memastikan tidak ada yang salah	✓	
5.	Siswa tampak senang saat menyelesaikan puzzle dikelas	✓	

Sinjai, 29 Mei 2026

Observer



Adriani

Lampiran 3. Lembar Observasi Kreativitas

Kelas : V B
 Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Hari/Tanggal : Selasa, 2 Juni 2026
 Waktu :

No	Indikator	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Siswa mengemukakan ide untuk mengelompokkan potongan puzzle.	✓	
2.	Siswa mencoba berbagai cara berbeda seperti mencocokkan warna, dan bentuk untuk menyusun puzzle.	✓	
3.	Siswa membuat pola atau penyelesaian dengan caranya sendiri, setelah melihat contoh penyelesaian puzzle.	✓	
4.	Siswa melihat kembali setiap hasil potongan puzzle untuk memastikan tidak ada yang salah	✓	
5.	Siswa tampak senang saat menyelesaikan puzzle dikelas	✓	

Sinjai, 2 Juni 2026

Observer


 Adriani

Lampiran 3. Lembar Observasi Kreativitas

Kelas : V B
 Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Hari/Tanggal : Rabu, 3 Juni 2026
 Waktu :

No	Indikator	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Siswa mengemukakan ide untuk mengelompokkan potongan puzzle.	✓	
2.	Siswa mencoba berbagai cara berbeda seperti mencocokkan warna, dan bentuk untuk menyusun puzzle.	✓	
3.	Siswa membuat pola atau penyelesaian dengan caranya sendiri, setelah melihat contoh penyelesaian puzzle.	✓	
4.	Siswa melihat kembali setiap hasil potongan puzzle untuk memastikan tidak ada yang salah	✓	
5.	Siswa tampak senang saat menyelesaikan puzzle dikelas	✓	

Sinjai, 3 Juni 2026

Observer



Adriani

Lampiran 3. Lembar Observasi Kreativitas

Kelas : V B
 Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Hari/Tanggal : Kamis, 4 Juni 2026
 Waktu :

No	Indikator	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Siswa mengemukakan ide untuk mengelompokkan potongan puzzle.	✓	
2.	Siswa mencoba berbagai cara berbeda seperti mencocokkan warna, dan bentuk untuk menyusun puzzle.	✓	
3.	Siswa membuat pola atau penyelesaian dengan caranya sendiri, setelah melihat contoh penyelesaian puzzle.	✓	
4.	Siswa melihat kembali setiap hasil potongan puzzle untuk memastikan tidak ada yang salah	✓	
5.	Siswa tampak senang saat menyelesaikan puzzle dikelas	✓	

Sinjai, 4 Juni 2026

Observer

Adriani

Adriani

Lampiran 3. Lembar Observasi Kreativitas

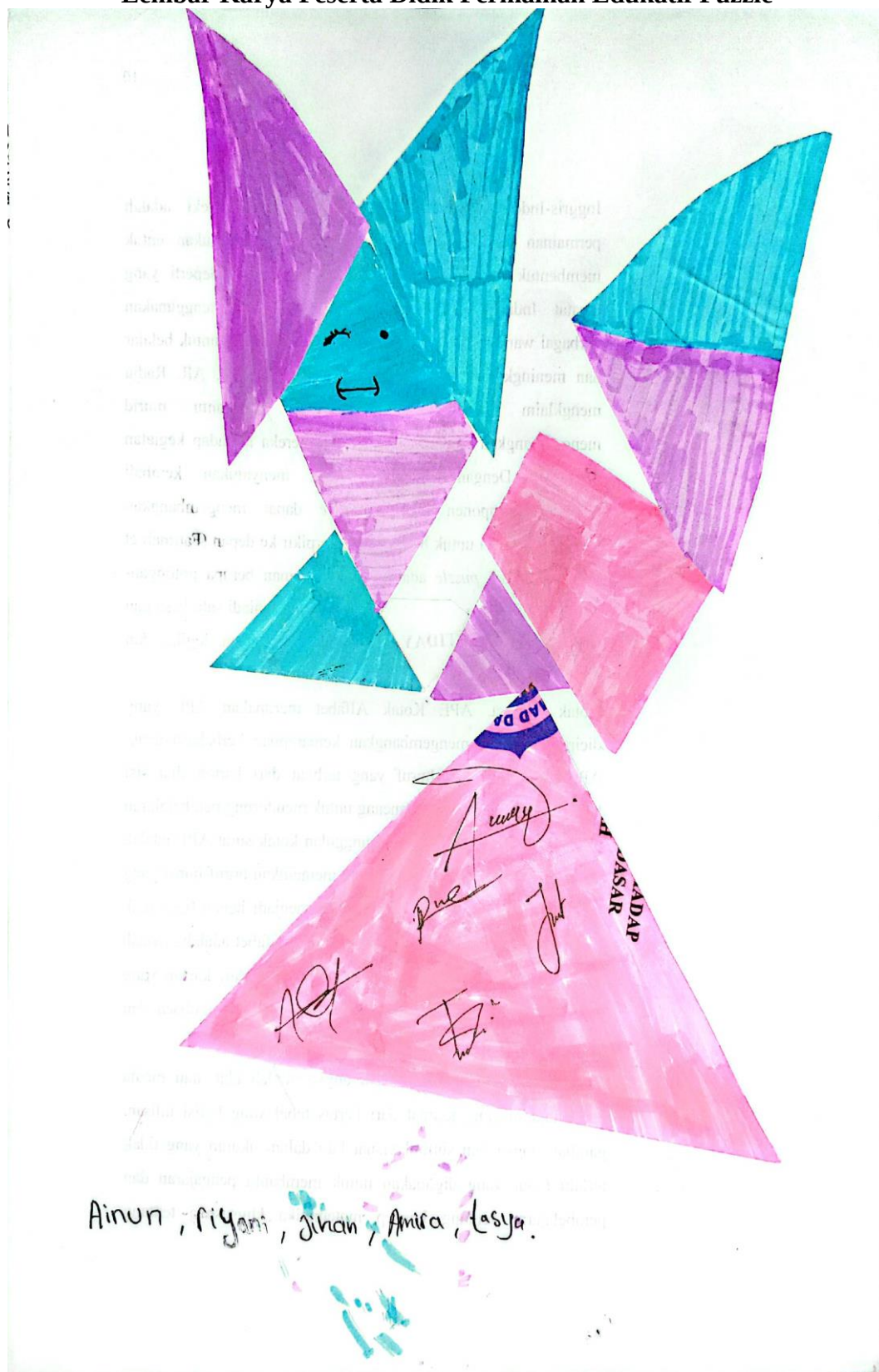
Kelas : V B
 Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Hari/Tanggal : Jum'at, 5 Juni 2026
 Waktu :

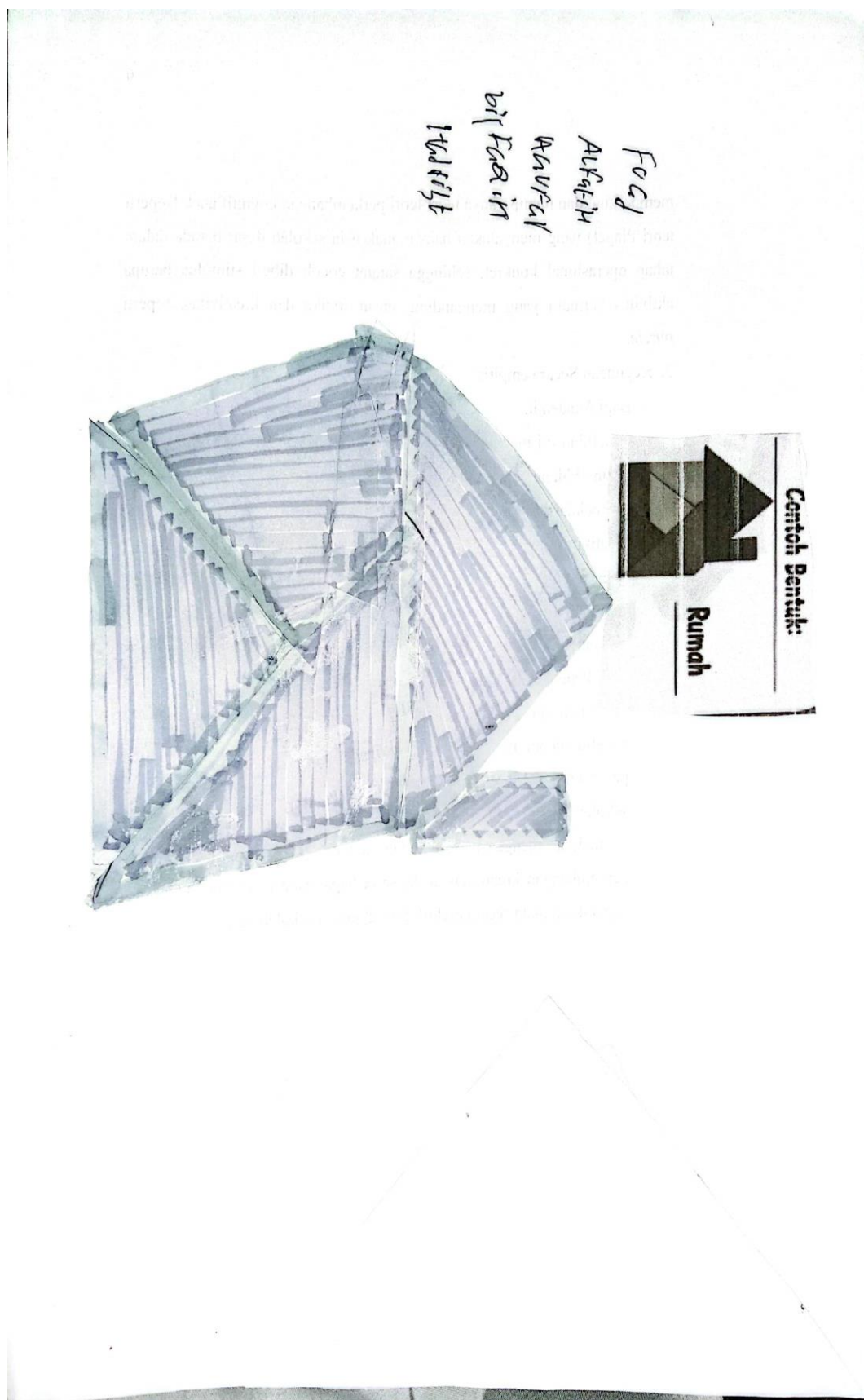
No	Indikator	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Siswa mengemukakan ide untuk mengelompokkan potongan puzzle.	✓	
2.	Siswa mencoba berbagai cara berbeda seperti mencocokkan warna, dan bentuk untuk menyusun puzzle.	✓	
3.	Siswa membuat pola atau penyelesaian dengan caranya sendiri, setelah melihat contoh penyelesaian puzzle.	✓	
4.	Siswa melihat kembali setiap hasil potongan puzzle untuk memastikan tidak ada yang salah	✓	
5.	Siswa tampak senang saat menyelesaikan puzzle dikelas	✓	

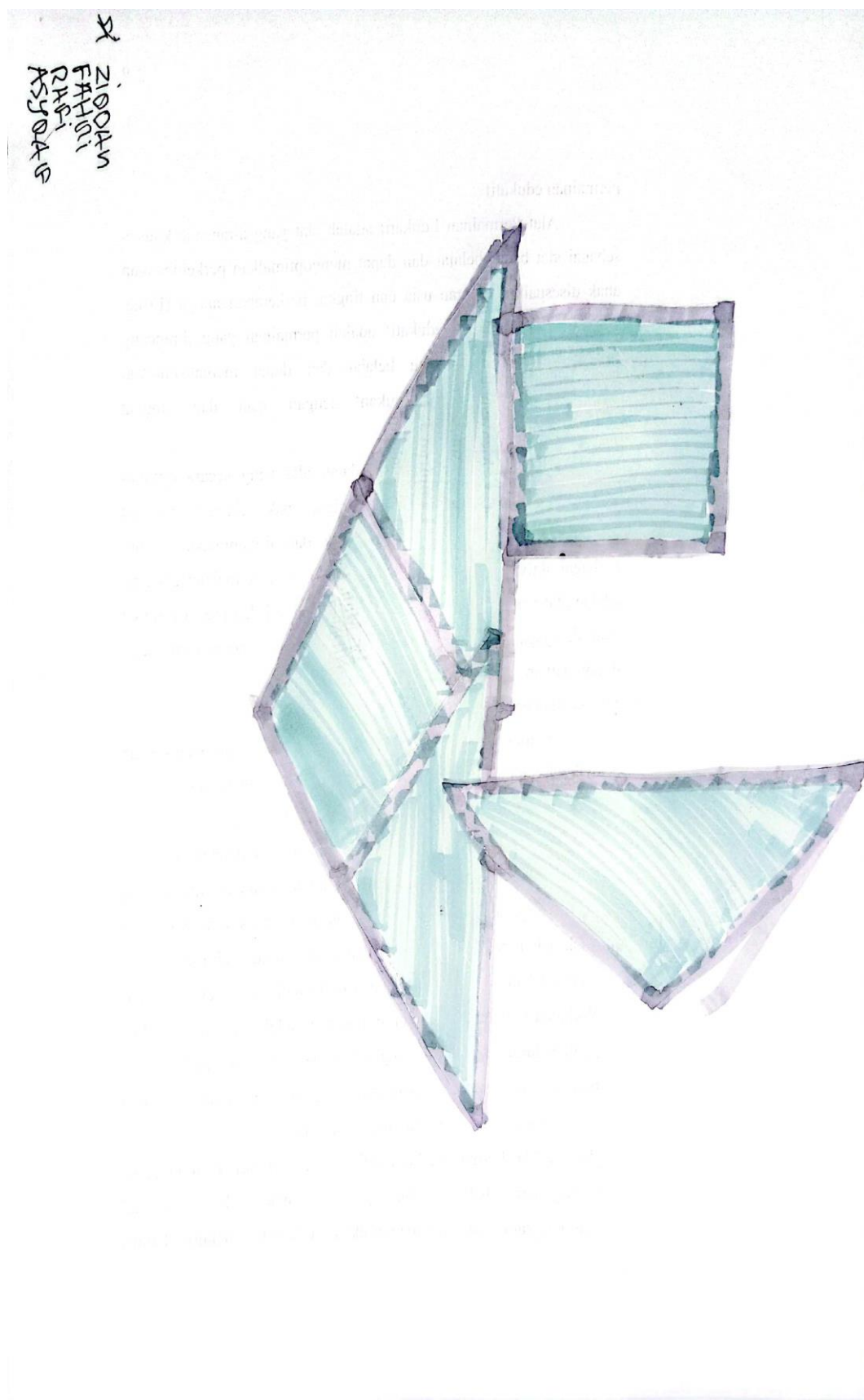
Sinjai, 5 Juni 2026

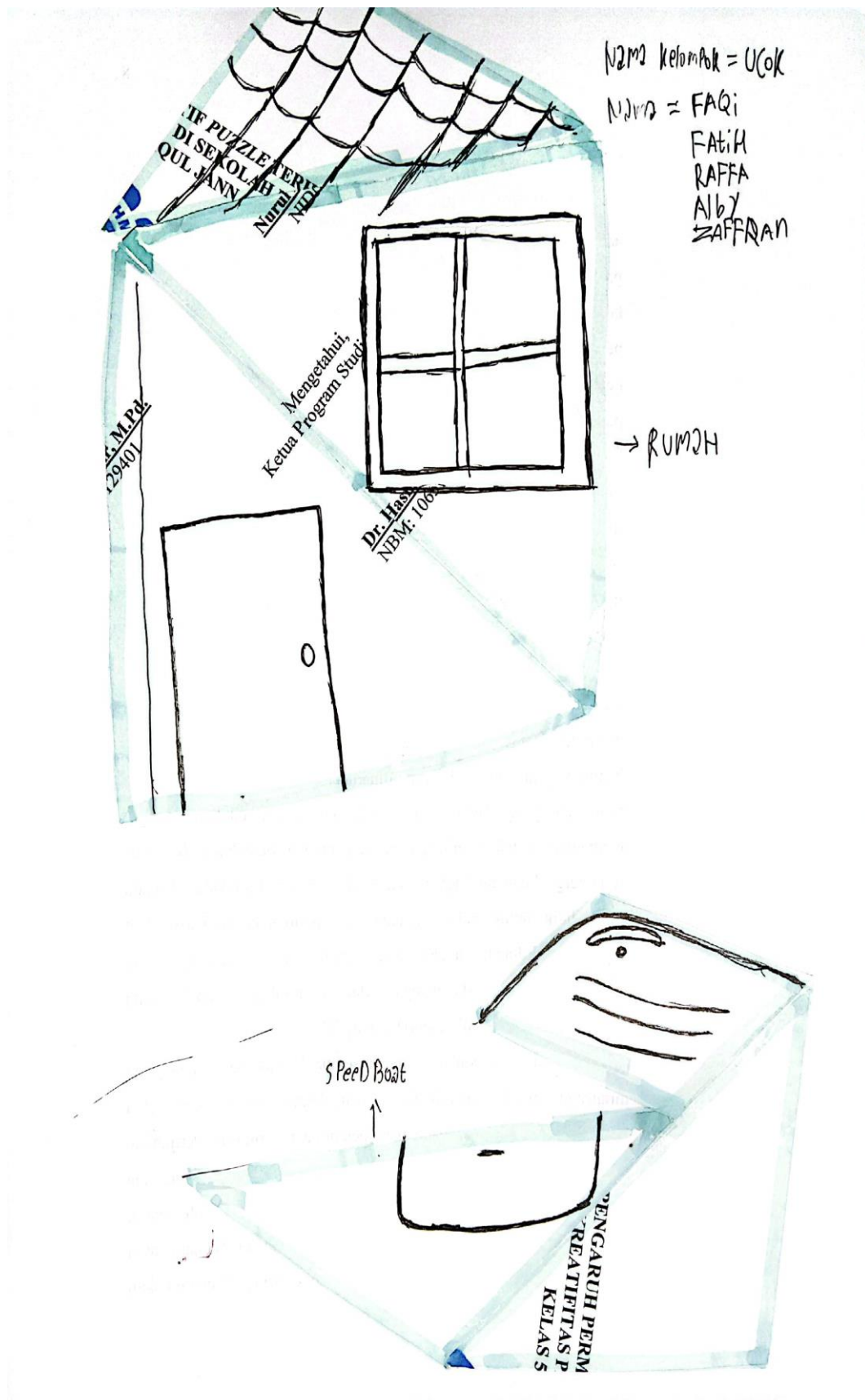
Observer


 Adriani

Lembar Karya Peserta Didik Permainan Edukatif Puzzle









Lembar Hasil Tes-Posttest Peserta Didik

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : billy KGRIT
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar!
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun!
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai!
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu! *RUMAH ATAU RUMAH, PIGI KUCING*
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle? *ya*

$$\text{nilai} = \frac{29}{9} \times 100 = 32$$

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : KARYA_04 / AIBY
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar!
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun! *persegi, segitiga*
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai!
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu! *rumah Perahu dan kucing*
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle? *ya*

$$\text{nilai} = \frac{29}{14} \times 100 = 207$$

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : *Abdullah FAHH RIZALDI*
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar!
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun! *RUMAH Speed boat*
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai! *Membuat sketsa lalu menyusunnya*
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu!
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle? *ya*

$$\text{nilai} = \frac{20}{11} \times 100 = 95$$

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : Thira Damadhani
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar!
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun! *persegi, segitiga, jajar genjang*
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai!
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu! *persegi karena gampang*
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle? *ya*

$$\text{nilai} = \frac{29}{100} \times 100 = 29$$

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : Ryani Bintang
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar!
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun! *segitiga, Belah Ketupat, Kotak*
3. Jelaskan langkah langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai!
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu! *Pumah*
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle?

$$nilai = \frac{29}{11} \times 100 \approx 95$$

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : zildan
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar!
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun! *segitiga*
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai!
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu!
Karena saya pengen bikin kapal
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle? *ya*

$$\text{nilai} = \frac{29}{11} \times 100 = 95$$

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : MUH. RAFFA Didi ALZAM
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar!
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun! *segitiga*
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai!
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu! *Bentuk AYAM DILIPINA*
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle? *ya*

$$\text{nilai} = \frac{24 \times 100}{11} > 95$$

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : asyraf alansa / gacora
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar!
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun! kucing - rumah - kerajal
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai!
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu! rumah, kerajal gambar
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle? ya

$$\text{nilai} = \frac{29}{11} \times 100 = 95$$

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : Rakki / Prins
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar! *Menggunakan insting dan iq*
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun!
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai!
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu! *kupu*
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle? *ya*

$$\text{nilai} = \frac{29}{11} \times 100 = 95$$

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : *Prizka - 2014 / Faatih Kheirul Bahwan*
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar!
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun! *Segitiga, persegi*
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai!
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu! *Rumah, kucing*
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle? *Iya*

$$\text{nilai} = \frac{29}{11} \times 100 = 95$$

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : Muh. Fakhri Al-Bukhari
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar!
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun! *persegi*
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai!
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu! *karena karena a gampang*
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle? *ya*

$$\text{nilai} = \frac{29}{10} \times 100 = 290$$

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : Muh. Zhafran Kharit G-rum Shoninz
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar! ~~1. 2. 3.~~
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun!
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai!
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
~~700a rav~~
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu! rumah kucing dan perahu
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle? ya

$$\text{Nilai} = \frac{24}{10} \times 100 = 91$$

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : Aisyah Kusumi
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar! *mengunting, menyusun, dan menempel*
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun! *segit, persegi, kucing, dan rumah*
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai! *mengunting, menyusun, dan menempel*
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu! *karena kita bekerja sama*
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu! *Bentuk segitiga*
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle? *Iya*

$$\text{nilai} = \frac{29}{10} \times 100 = 290$$

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : Jihan Hafidha Nika
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar! 1. Kata kata susun lagi 2.
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun! Kapel - Rumah - Kucing
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai! Mewarnai puzzle dan menyusun sesuai perintah
tempat nya baru ditem dan di kempes
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
belah ketupat - segi tiga - kotak / persegi empat
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu! Rumah : karena lucu
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle? ya

$$\text{nilai} = \frac{24}{18} \times 100 = 133,33$$

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : Hafidatasyah / tasya
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar!
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun!
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai!
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu!
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle?

Jawabanku :

1. \
2. Segitiga, belah ketupat, segi tiga besar, kotak (persegi 4) A
3. \
4. \
5. kucing karena agak mudah 3
6. ya

$$\text{nilai} = \frac{29}{12} \times 100 = 50$$

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : MUHAMMAD AGASAL MUHAJJIST
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar! *Menggunakan tangan, menggunakan mata dengan fokus*
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun!
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai!
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu! *Rumah: karena simpel cepat*
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle?
tidak

$$\text{nilai} = \frac{24}{12} \times 100 = 50$$

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : A v f r
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar! *menggunakan untingnya melempar dan dengan FOLDS*
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun!
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai!
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu! *rumah karena simpel banget*
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle?
tidak

$$\text{nilai} = \frac{24}{12} \times 100 = 50$$

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : *Amul-Hurrahma Alfatih*
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar!
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun! *jajargenjang*
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai!
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu! *seed boat*
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle?
Ya

$$\text{nilai} = \frac{29}{12} \times 100 = 50$$

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : Muh. Fuad Fivmah 5B
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar! *menggunakan alat bantu mengoleknya agar dengan Fokus*
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun!
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai!
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu! *VMah: karena simpel cepat*
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle? *tidak*

$$\text{nilai} = \frac{29}{3} \times 100 = 59$$

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : Nur Anum Amir
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar!
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun! *persegi panjang, segitiga*
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai!
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu! *persegi karena bentuk puzzle yang disusunkan sama dengan puzzle kucing.*
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle? *ya karena setiap orang memiliki cara yang berbeda.*

$$\text{nilai} = \frac{29}{3} \times 100 = 96,67$$

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : AAmir Qur'ani
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar!
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun! *Jajargenjang, Persegi, segitiga*
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai!
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu! *Kucing, karena Terlihat mudah*
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle? *Aku kalau menyusun puzzle Perhatikan Bentuk Puzzle nya*

$$\text{nilai} = \frac{29}{13} \times 100 = 59$$

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : Auliya Muktaqimah
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V/Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar! *memikirkan bentuk, menyusun lalu menglemnya*
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun! *kecil, persegi, rumah, diamond, dan piramida*
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai!
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu! *aku akan membuat persegi karena lucu dan mudah*
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle? *ya*

$$\text{nilai} = \frac{29}{19} \times 100 = 58$$

Mata Pelajaran : Matematika

Media Pembelajaran : Puzzle Edukatif

A. Identitas Instrumen

Nama Siswa : Nasya Ufaida Nur Afifah IM
 Nama Sekolah : SDIT Thoriqul Jannah
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / Genap
 Materi : Bangun Datar
 Waktu : 30 Menit

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Amatilah puzzle yang diberikan oleh guru.
2. Susunlah puzzle hingga membentuk gambar bangun datar dengan benar.
3. Jawablah pertanyaan berikut sesuai dengan hasil pengamatanmu.

C. Soal Instrumen Kreativitas

1. Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar!
2. Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang telah disusun! rumah kucing perahu
3. Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai!
4. Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bisa membentuk bangun datar tertentu!
5. Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? Berikan alasanmu! kucing karena gampang
6. Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle? tidak karena sama

$$\text{nilai} \frac{29}{12} \times 100 = 241,67 \approx 242$$

LAMPIRAN DOKUMENASI KEGIATAN

Sebelum Penggunaan Permainan Edikatif Puzzle



Pada saat penggunaan permiannan eduktaif puzzle



Setelah penggunaan permainan edukatif puzzle





**UNIVERSITAS ISLAM
AHMAD DAHLAN**

**FAKULTAS TARBIYAH
DAN ILMU KEGURUAN**

**SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 382.D1/III.3.AU/F/KEP/2025**

**TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A. 2025/2026**

**DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN**

- Menimbang** : 1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2025/2026, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang diamanahkan kepadanya.
- Mengingat** : a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
- b. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
- c. Undang-Undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
- d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 1502 Tahun 2022, tentang perubahan nama Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai menjadi Universitas Islam Ahmad Dahlan.
- e. Pedoman PP. Muhammadiyah No. 02/PED/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
- f. Statuta Universitas Islam Ahmad Dahlan.
- Memperhatikan** : Kalender Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Tahun Akademik 2025/2026.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
- Pertama** : Mengangkat dan menetapkan saudara(i) :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Muh. Kadir, M.Pd.	Nurul Islamiyah, S.Pd.I., M.Pd.

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : Adriani
NIM : 220104008
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan Edukatif (Puzzle) terhadap Kreativitas Anak di Sekolah Dasar Kelas 4 SD 190 Cening.

- Kedua** : Hal-hal yang menyangkut pendapatan/naskah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Islam Ahmad Dahlan.
- Ketiga** : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keempat** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.



UIAD UNIVERSITAS ISLAM
AHMAD DAHLAN

**FAKULTAS TARBIYAH
DAN ILMU KEGURUAN**

Ditetapkan di : Sinjai

Pada Tanggal : 28 Muharram 1447 H
24 Juli 2025 M



Dekan,

Dr. Fakdir, M.Pd.I.
NBM. 1213495

Tembusan Disampaikan Kepada Yang Terhormat:

1. Ketua BPH Universitas Islam Ahmad Dahlan
2. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan
3. Ketua Program Studi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM

SURAT KETERANGAN PERUBAHAN JUDUL

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Adriani
 NIM : 220104008
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini mengajukan perubahan judul skripsi ,

Judul Skripsi:

Pengaruh Permainan Edukatif Puzzle Terhadap Kreativitas Peserta Didik
 Di Sekolah Dasar Kelas V SD 190 Cening.

Dengan ini merubah judul di atas menjadi:

Pengaruh Permainan Edukatif Puzzle Terhadap Kreativitas Peserta Didik
 Di Sekolah Dasar Kelas VB Mata Pelajaran Matematika SDIT Thoriqul
 Jannah Sinjai.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 22 April 2026

Pembimbing I

Pembimbing II,



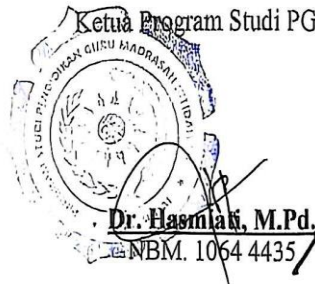
Dr. Muhammad Kadir, M.Pd.
 NIDN. 2111129401



Nurul Islamiah, S.Pd.I., M.Pd.
 NIDN. 2127019004

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGMI


Dr. Hasmiati, M.Pd.
 NBM. 1064 4435



**GUGUS INSTRUMEN PENELITIAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN**

KETERANGAN VALIDITAS INSTRUMEN

Nomor : 084.G3.1/III.3.AU/A/2026

Gugus Instrumen Penelitian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan telah menvalidasi instrumen untuk keperluan penelitian yang berjudul:

"Pengaruh Permainan Edukatif Puzzle Terhadap Kreativitas Peserta Didik Di Sekolah Dasar Kelas 5 B Mata Pelajaran Matematika SDIT Thoriqul Jannah"

Nama : Adriani
NIM : 220104008
Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Setelah diperiksa secara teliti oleh Tim Validasi dari Gugus Instrumen Penelitian, maka Instrumen Penelitian tersebut valid dan dapat digunakan dalam penelitian.

Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, Mei 2026

Validator 1

Dr. Nurhasanah, M.Pd.

Validator 2

Dr. Laeli Qadrianti, M. Pd

Mengetahui,
Ketua Gugus Validator

Dr. Prima Mytra, M.Pd.
NBM. 1357008

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN MAHASISWA
GUGUS INSTRUMEN PENELITIAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN**

A. IDENTITAS

Nama Validator : Dr. Nurhasanah, M.Pd./ Dr. Laeli Qadrianti, M.Pd.
 NIP/NIDN : 2111089202 / 2110089102
 Bidang Keahlian :
 Nama Peneliti : Adriani
 Judul Penelitian / Jenis Instrumen : Pengaruh Permainan Edukatif Puzzle Terhadap Kreativitas Peserta Didik Di Sekolah Dasar Kelas 5B SDIT Thoriqul Jannah Sinjai
 Tanggal Validasi :

B. PETUNJUK PENILAIAN

Validator diminta memberikan penilaian terhadap setiap butir instrumen berdasarkan kesesuaian dengan indikator, kejelasan kalimat, dan relevansi isi.
 Penilaian dilakukan menggunakan **Matriks Gregory** dengan dua validator, menggunakan kode sebagai berikut:

Kode	Keterangan
D	Disetujui oleh kedua validator (relevan)
C	Disetujui oleh validator 1, tidak oleh validator 2
B	Tidak disetujui oleh validator 1, disetujui oleh validator 2
A	Tidak disetujui oleh kedua validator (tidak relevan)

C. MATRIKS PENILAIAN TEORI GREGORY**Tes kreativitas peserta didik**

No.	Aspek / Butir Instrumen	Validator 1	Validator 2	Keterangan (A/B/C/D)
1.	Sebutkan 3 cara yang dapat kamu lakukan untuk menyusun puzzle tersebut dengan cepat dan benar!	3	3	D
2.	Tuliskan sebanyak mungkin bentuk bangun datar yang kamu temukan dari hasil puzzle yang disusun!	3	3	D
3.	Jelaskan langkah-langkah yang kamu lakukan saat menyusun puzzle dari awal hingga selesai!	3	3	D
4.	Jelaskan mengapa potongan puzzle tersebut bias membentuk bangun datar tersebut!	3	3	D
5.	Jika kamu diminta membuat bentuk baru dari puzzle tersebut, bentuk apa yang akan kamu buat? alasanmu!	3	4	D
6.	Apakah kamu memiliki cara sendiri yang berbeda dari temanmu saat menyusun puzzle!	3	4	D

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN MAHASISWA
GUGUS INSTRUMEN PENELITIAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN

Observasi

No.	Aspek / Butir Instrumen	Validator 1	Validator 2	Keterangan (A/B/C/D)
1.	Siswa mengemukakan ide untuk mengelompokkan potongan puzzle.	3	3	D
2.	Siswa mencoba berbagai cara berbeda seperti mencocokkan warna, dan bentuk untuk menyusun puzzle.	3	4	D
3.	Setelah melihat contoh penyelesaian puzzle, siswa membuat pola atau penyelesaian dengan caranya sendiri.	3	4	D
4.	Siswa melihat kembali setiap hasil potongan puzzle untuk memastikan tidak ada yang salah	3	4	D
5.	Siswa nampak senang saat menyelesaikan puzzle dikelas.	3	3	D

D. PERHITUNGAN VALIDITAS (TEORI)

Rumus validitas isi:

$$V = \frac{6}{0+0+0+0+0+0} = 1$$

Keterangan:

- D = Butir disetujui oleh kedua validator (relevan)
- C = Butir disetujui oleh validator 1 saja
- B = Butir disetujui oleh validator 2 saja
- A = Butir tidak disetujui oleh keduanya

$$V = \frac{5}{0+0+0+0+5} = 1$$

Interpretasi nilai validitas:

Rentang Nilai	Kategori Reliabilitas
$x \geq 0,75$	Reliabel

F. REKAP HASIL VALIDASI

No.	Aspek / Komponen	Skor Gregory	Kategori	Keterangan Validator
1.	Tes kreativitas	1	Reliabel	
2.	Observasi	1	Reliabel	

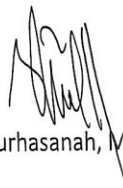
**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN MAHASISWA
GUGUS INSTRUMEN PENELITIAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN**

Nilai Validitas Keseluruhan (Gregory) :

Interpretasi :

	Lemah (1/2)	kuat (3/4)
Lemah (1/2)	A	B
Kuat (1/2)	C	D

Validator 1



Dr. Nurhasanah, M.Pd.

Validator 2



Dr. laeli Qadrianti, M.Pd



**UAD UNIVERSITAS ISLAM
AHMAD DAHLAN**

**FAKULTAS TARBIYAH
DAN ILMU KEGURUAN**

Nomor : 204.D1/III.3.AU/F/2026

Lamp : -

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Sinjai, 2 Dzulhijjah 1447 H
19 Mei 2026 M

Kepada Yang Terhormat

Kepala SDIT Thoriqul Jannah Sinjai

Di -

Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : **Adriani**
NIM : 220104008
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester : VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:

"Pengaruh Permainan Edukatif Puzzle terhadap Kreativitas Peserta Didik di Sekolah Dasar Kelas 5B Mata Pelajaran Matematika SDIT Thoriqul Jannah Sinjai".

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di **SDIT Thoriqul Jannah Sinjai**.

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dekan,

Dr. Lakdir, M.Pd.I
NBM: 1213495

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan



YAYASAN AT THORIQ AL JANNAH
SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU THORIQUJ JANNAH

Alamat : Jl. Lamatti, Kel. Bongki, Kec. Sinjai Utara, Kab. Sinjai, Kode Pos : 92615



SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 421.2/042/SDIT-TJ/VI/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nurqalbi, ST., MT
Jabatan : Kepala Sekolah
Alamat : Jl Jend. Sudirman

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama	: Adriani
Tempat/Tanggal Lahir	: Makassar, 19 april 2004
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Islam Ahmad Dahlan
NIM	: 220104008
Program Studi	: Pendidikan guru madrasah ibtdaiyah Fakultas tarbiah dan ilmu keguruan
Alamat	: Ling. Cenning
Pekerjaan	: Mahasiswa (S1)
Jenis Kelamin	: Perempuan

Benar – benar telah selesai melakukan penelitian di SDIT Thoriqul Jannah, pada tanggal 20 mei 2026 sampai 5 juni 2026. Dengan judul penelitian :

“Pengaruh Penggunaan Permainan Edukatif Puzzle Terhadap Kreativitas Peserta Didik Kelas 5B Mata Pelajaran Matematika SDIT Thoriquel Jannah Sinjai”

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 9 Juni 2026

Kepala Sekolah



NURQALBI, ST., MT



**GUGUS INSTRUMEN PENELITIAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN**

Nomor : 083.G3.1/III.3.AU/A/2026
Lampiran : -
Perihal : **Surat Tugas Validator**

Kepada
Yth : **1. Dr. Nurhasanah, M.Pd.**
2. Dr. Laeli Qadrianti, M. Pd

Dengan Hormat,

Dalam rangka penulisan Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD), disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut Namanya di bawah ini:

Nama : Adriani
NIM : 220104008
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, kiranya agar Bapak/Ibu memvalidasi instrumen penelitian Skripsi dengan Judul:

"Pengaruh Permainan Edukatif Puzzle Terhadap Kreativitas Peserta Didik Di Sekolah Dasar Kelas 5 B Mata Pelajaran Matematika SDIT Thoriqul Jannah"

Demikian kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya di ucapkan terima kasih.

Sinjai, 05 Mei 2026



BIODATA PENULIS

Nama : Adriani
Nim : 220401008
Tempat/TGL. lahir : Makassar, 19 April 2004
Alamat : Ling. Cenning, Kel. Lamatti Rilau, Kec. Sinjai Utara,
Kab. Sinjai.

Riwayat Pendidikan

- o SD/MI : SD Inpres Andi Tonro Tamat Tahun 2016
- o SMP/MTS : MTS. Negri 1 Sinjai Tamat Tahun 2019
- o SMA/MA : MAN 2 Sinjai Tamat Tahun 2022

Handphone : 088242100646
Email : Adrianiarsyad75@gmail.com
Nama Orang Tua : Alm. Muh. Arsyad (Ayah)
Saodah (Ibu)



SURAT KETERANGAN HASIL TURNITIN

Nomor :321.L10/III.3.AU/A/2026

Saya yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : **Asriani Abbas, S.I.P.**
 NBM : **1235305**
 Jabatan : **Kepala Perpustakaan UIAD Sinjai**

Menerangkan bahwa,

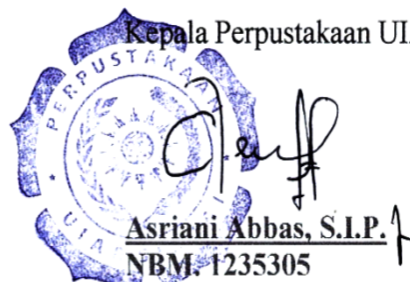
Nama : **Adriani**
 Nim : **220104008**
 Prodi : **PGMI**
 Jenis dokumen : **Skripsi**

Telah melakukan cek plagiat menggunakan aplikasi *Turnitin Similarity Check* dengan **Indeks Plagiat 29%.**

Demikian surat keterangan ini supaya digunakan sebagaimana mestinya.

Sinjai, 24 Juli 2026

Kepala Perpustakaan UIAD Sinjai



Asriani Abbas, S.I.P.
NBM. 1235305