

ABSTRAK

Pada jenjang sekolah dasar, matematika menjadi salah satu mata pelajaran penting karena membantu siswa memahami konsep logika serta kemampuan pemecahan masalah yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Namun, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika, terutama pada operasi perkalian dan pembagian. Selain faktor guru dan orang tua, keterbatasan media pembelajaran edukatif juga menjadi salah satu penyebab kurangnya pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk merancang puzzle balok (Mathzel) guna meningkatkan pemahaman konsep perkalian dan pembagian pada siswa kelas 3 sekolah dasar negeri lengkong. Penelitian ini menggunakan mix method, yaitu pendekatan gabungan antara kualitatif melalui studi kasus dan kuantitatif melalui quasi eksperimen dengan desain one group pre-test dan post-test untuk menguji efektivitas produk yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, studi literatur, angket dan dokumentasi. Proses perancangan produk menggunakan pendekatan SCAMPER (Substitute, Combine, Adapt, Modify, Put to another use, Eliminate, Reverse). Hasil penelitian menunjukkan bahwa puzzle balok (Mathzel) mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian dan pembagian.

Kata Kunci: Alat Permainan Edukatif, Siswa Sekolah Dasar, *Puzzle* Balok, Matematika, Perkalian, Pembagian, SCAMPER