

## Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Komposisi dan Dekomposisi Bangun Datar Dengan *Media Puzzle* Kelas IV di SD Negeri 04 Klegen

Pinta Nur Ika Sari ✉, Universitas PGRI Madiun

Purwandari, Universitas PGRI Madiun

Setyaningsih, SDN 04 Klegen

✉ [pintaika32@gmail.com](mailto:pintaika32@gmail.com)

---

**Abstract:** This Classroom Action Research aims to improve student learning outcomes without ignoring children's play needs by using puzzle educational learning media at SD Negeri 04 Klegen. This research is classroom action research consisting of two cycles. The classroom action research flow consists of "Planning-Action-Observation-Reflection". The subjects in this research were 12 fourth grade students. Data sources include students, teachers and school principals. The increase in student learning outcomes can be seen from the increase in grades obtained by students and the increase in percentages in each aspect observed. At the time of observation, the percentage of teacher activity during the learning process, namely from cycle I 2.50%, increased in cycle II to 4.16%, an increase of 1.66%. In student activity there was also an increase from cycle I from 2.30% in cycle II to 3.38%, an increase of 1.08%. There was also an increase in learning outcomes from cycle I, 41.66%, in cycle II, it rose to 75%, an increase of 33.34%. Based on these results, it can be concluded that the expected goals have been achieved, namely an increase in interest, enjoyment, enthusiasm and activeness as well as student learning outcomes in participating in the learning process which has an effect on improving student learning outcomes.

**Keywords:** Puzzle Learning Media, Learning Results

---

**Abstrak:** Penelitian Tindakan Kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik tanpa mengabaikan kebutuhan bermain anak dengan menggunakan media pembelajaran edukatif puzzle di SD Negeri 04 Klegen. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Alur penelitian tindakan kelas terdiri dari "Perencanaan-Tindakan-Observasi-Refleksi". Subyek dalam penelitian ini adalah 12 siswa kelas IV. Sumber data meliputi siswa, guru, dan kepala sekolah. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari peningkatan nilai yang diperoleh siswa dan peningkatan presentase pada setiap aspek yang diobservasi. Pada saat observasi, presentase aktivitas guru saat proses pembelajaran yakni dari siklus I 2,50% naik pada siklus II menjadi 4,16% terjadi peningkatan sebesar 1,66%. Pada aktivitas peserta didik juga terjadi peningkatan dari siklus I dari 2,30% pada siklus II naik menjadi 3,38% terjadi peningkatan sebesar 1,08%. Pada hasil belajar juga terjadi peningkatan dari siklus I 41,66% pada siklus II naik menjadi 75% terjadi peningkatan sebesar 33,34%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan yang diharapkan sudah tercapai yaitu adanya peningkatan minat, senang, semangat dan keaktifan serta hasil belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang berpengaruh pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran Puzzle, Hasil Belajar

---



## PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan di sekolah sangat berkaitan erat dengan peran guru sebagai pendidik yang membimbing peserta didik. Keberhasilan belajar peserta didik di sekolah dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik. Keberhasilan belajar dapat dicapai peserta didik dengan melihat tingkat keaktifan peserta didik, motivasi belajar, semangat belajar peserta didik, kemampuan peserta didik dalam menerima materi pelajaran, keterampilan peserta didik, lingkungan sekolah, guru, fasilitas belajar yang digunakan, rancangan pembelajaran serta media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik. Adapun penggunaan media juga cukup membantu dalam meningkatkan hasil belajar serta motivasi belajar peserta didik. Selain itu penggunaan media pembelajaran cukup membantu guru dalam memberikan gambaran mengenai materi yang disampaikan guru. Peserta didik juga lebih terlihat antusias juga lebih terlihat aktif dengan adanya penggunaan media pembelajaran.

Hal tersebut dapat terlihat saat saya melakukan observasi dalam pembelajaran, dimana saat observasi pada siklus pertama peserta didik terlihat begitu kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Mereka cenderung malas dan kurang begitu memahami materi yang disampaikan guru. Sehingga sebagai seorang calon guru profesional saya mencoba mencari tahu dimana letak akar masalahnya, yang dimana ternyata mereka malas dan kurang faham akibat pembelajaran yang terlalu monoton dan kurang menarik. Kemudian pada siklus kedua pembelajaran dengan materi yang sama akan tetapi menggunakan tambahan media konkret berupa puzzle yang terdiri dari beberapa macam bangun datar yang nantinya akan dirangkai menjadi bangun datar dengan bentuk baru. Hasil observasi dari siklus kedua dengan menggunakan media konkret peserta didik terlihat lebih antusias dan bersemangat dalam pembelajaran. Mereka terlihat lebih aktif selain itu, mereka jauh lebih mudah memahami hal yang disampaikan oleh guru mengenai komposisi dan dekomposisi bangun datar.

## METODE

Jenis penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan Media pembelajaran berupa Media Puzzle. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 pada bulan april dan mei 2024. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri 04 Klegen yang terdiri dari 12 peserta didik. Objek penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk table.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle mengalami peningkatan.

**TABEL 1.** Hasil Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran

Aktivitas	Hasil Aktivitas Persiklus	
	Siklus I	Siklus II
Aktivitas Guru	2,50%	4,16%

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa hasil observasi aktivitas guru pada siklus I dalam mengelola pembelajaran dalam kategori kurang baik. Hal ini dapat dilihat pada kemampuan guru dalam mengkondisikan kelas dan pemberian motivasi peserta didik

dalam belajar, kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga akan berpengaruh terhadap langkah-langkah kegiatan pembelajaran sebagaimana yang telah direncanakan sebelumnya. Menurut Sardiman A.M dalam kegiatan belajar motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sudirman, 2007:75). Pemberian motivasi dalam interaksi belajar mengajar sangat penting dilakukan karena dapat menjadi perangsang yang mendorong peserta didik untuk semangat dalam belajar. Jadi guru yang harus dapat meningkatkan kemampuan dalam pemberian motivasi belajar agar peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada siklus II aktivitas guru dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan dengan kategori sangat baik dengan persentase 4.16%. Upaya peningkatan persentase pada siklus II dilakukan secara maksimal. Skor rata-rata aktivitas guru dikatakan sangat baik jika berada diantara 3.52% dan 4.50%. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle pada siklus II materi komposisi dan dekomposisi bangun datar mencapai indikator keberhasilan. Hal ini disebabkan terlaksananya setiap tahapan (tahap awal, inti dan penutup) dalam proses pembelajaran telah terlaksana dengan baik sesuai dengan modul ajar, dan tercukupinya sarana dan prasarana yang menunjang proses pembelajaran baik berupa buku pegangan peserta didik dan alat peraga lainnya.

### **Aktivitas Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran**

Berdasarkan hasil aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik mengalami peningkatan.

**TABEL 2.** Hasil Aktivitas Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran

Aktivitas	Hasil Aktivitas Persiklus	
	Siklus I	Siklus II
Aktivitas Peserta Didik	2,30%	3,38%

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, dapat dilihat bahwa hasil observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran pada siklus I dalam kategori kurang baik dengan persentase nilai 2.30%. Hal ini disebabkan karena kurang antusias peserta didik terhadap tujuan pembelajaran yang disampaikan guru, lemahnya keberanian peserta didik untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami, ini dikarenakan alasan siswa belum mengenal pribadi guru atau peneliti yang mengajar pada saat itu dan lemahnya kemampuan peserta didik dalam menjawab pertanyaan guru dalam kegiatan apersepsi. Pada siklus II aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran masih dalam kategori baik dengan persentas nilai 3.38%. Tingkat kemampuan peserta didik dikatakan baik jika berada diantara 2.51 dan 3.50. Pada siklus II adanya peningkatan yaitu pada kemampuan peserta didik dalam menyusun kepingan puzzle dengan benar.

### **Hasil Belajar Peserta Didik**

Peserta didik baru dikatakan tuntas belajar secara individu jika nilai yang diperoleh memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75 Sedangkan ketuntasan belajar secara klasikal yaitu 75% sebagaimana yang telah ditetapkan oleh sekolah. Untuk mengetahui peserta didik telah mencapai ketuntasan hasil belajar maka peneliti memberikan tes pada setiap siklus.

**TABEL 3.** Hasil Aktivitas Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran

Aktivitas	Hasil Aktivitas Persiklus	
	Siklus I	Siklus II
Hasil belajar	41,66%	75%

Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa, hasil belajar siswa IV SD Negeri 04 Klegen, pada siklus I nilai rata-rata diperoleh sebanyak 7 orang peserta didik belum mencapai KKM dengan jumlah 5 orang peserta didik yang tuntas. Hal ini disebabkan karena sebagian besar peserta didik belum memahami materi secara benar. Pada hasil belajar peserta didik pada siklus II juga mengalami peningkatan dengan jumlah 9 orang siswa yang tuntas dan 3 orang siswa yang tidak tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal dalam kategori tuntas dengan persentase nilai 75%. Hasil tes siklus I dan siklus II tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi komposisi dan dekomposisi pada kelas IV SD Negeri 04 Klegen.

### SIMPULAN

Berdasarkan analisis dari hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 04 Klegen dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 12 peserta didik, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media puzzle pada pembelajaran Matematika pada materi komposisi dan dekomposisi bangun datar di kelas IV SD Negeri 04 Klegen dapat meningkatkan aktivitas guru.
2. Penggunaan media puzzle pada pembelajaran Matematika pada materi komposisi dan dekomposisi bangun datar di kelas IV SD Negeri 04 Klegen dapat meningkatkan aktivitas Peserta didik.
3. Penggunaan media puzzle pada pembelajaran Matematika di kelas IV SD Negeri 04 Klegen dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### DAFTAR PUSTAKA

1. Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
2. Fajariyah Ela Latifatul, 2017, *Penerapan Media Puzzle Untukmeningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas V Sdn 01 Sumberrejo Kotagajah Tahun Pelajaran 2016/2017*, Metro: Iain Metro.
3. Made Putra , Ni Komang Sri Adnyani Manuarti, 2021, *Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur Dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar*, Singaraja: *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Volume 5, Number 1*
4. Nazir, Moh. 2009. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia
5. Pardjono, Dkk, 2007, *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Sanjaya Wina, 2011, *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta:Prenada Media Grub.
7. Sardiman, 2007, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada).
8. Sardiman, Arief, 2010, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
9. Tabarin Rusyan, 1989, *Proses Belajar Mangajar Yang Efektif Tingkat Pendidikan Dasar*, Bandung: Bina Budaya.

10. Thobroni Muhammad, 2013, Belajar Dan Pembelajaran, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
11. Uno B. Hamzah, 2011, Menjadi Peneliti Ptk Profesional, Jakarta:Bumi Aksara