



Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pecahan Kelas 2 SDN Pangongangan

Huda Wisesa, Universitas PGRI Madiun
Raras Setyo Retno, Universitas PGRI Madiun
Widyaningrum, SDN 05 Madiun Lor

✉ wisesa.hw@gmail.com
✉ raras@unipma.ac.id
✉ widyaningrum74@guru.sd.belajar.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan media pembelajaran Puzzle Pecahan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika materi bilangan pecahan pada siswa kelas II di Sekolah Dasar Negeri Pangongangan Kota Madiun. Puzzle adalah kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu (Saryanti, 2022). Media puzzle yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa seperangkat puzzle matematika yang di dalamnya terdapat jenis-jenis pecahan sederhana seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II SD Negeri Pangongangan Kota Madiun dengan jumlah sebanyak 24 peserta didik. Tujuan utama dari sebuah penelitian adalah untyuk memperoleh data. Teknik pengumpulan data dalam kegiatan penelitian ini menggunakan teknik observasi, tes serta dokumentasi serta dilaksanakan dalam 2 siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan penerapan media pembelajaran Puzzle Pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pra siklus 54%. Kemudian siklus I meningkat dengan jumlah 58% meningkat lagi siklus II dengan rata-rata 71%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Puzzle Pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi Pecahan.

Kata Kunci: *Puzzle* Pecahan, Matematika, Hasil Belajar



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan sepanjang hayat dan merupakan kebutuhan dasar manusia. Pendidikan berlangsung tidak hanya di sekolah, tetapi juga di keluarga dan di masyarakat. Pendidikan juga merupakan tindakan yang memungkinkan terjadinya pembelajaran dan pengembangan. Pendidikan dianggap berhasil bila tercapai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Hasil belajar mengacu pada belajar atau proses belajar. Hasil belajar meningkat ketika proses belajar mengajar berhasil. Ini dibuktikan dengan hasil nilai rapor. Menurut Bahar dan Risnawati (2019:81), hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki atau dicapai siswa setelah melalui proses pembelajaran.

Belajar adalah sebuah evolusi yang melibatkan berbagai pihak. Belajar bukan hanya tugas seorang guru. Murid dan guru harus sama-sama belajar, agar evolusi yang diharapkan berubah ke arah yang lebih baik. Murid belajar memahami dan mempraktekkan teori yang di berikan guru, sedangkan guru belajar tentang teori mengajar yang baik. Selain itu, guru harus memahami karakteristik murid dalam kelas masing masing. Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal (Dewi Sri Muliani, Andi Makkasau, 2022).

Salah satu pembelajaran yang ada di tingkat sekolah dasar adalah pelajaran matematika. Pembelajaran matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir. Matematika lebih menekankan kepada kegiatan dalam dunia penalaran bukan menekankan pada hasil eksperimen atau observasi. Russeffendi dalam (Siagian, 2019) menyatakan pembelajaran matematika di sekolah diarahkan kepada pencapaian standar kompetensi dasar oleh peserta didik. Kegiatan pembelajaran matematika tidak hanya berorientasi oleh peserta didik namun diposisikan sebagai alat dan sarana peserta didik untuk mencapai kompetensi. Oleh karena itu, ruang lingkup mata pelajaran matematika disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai peserta didik. Ruang lingkup untuk pembelajaran matematika sekolah dasar (SD/MI) sebagai berikut: 1) Bilangan, 2) Geometri, 3) Pengolah data (Nasarudin, 2013).

Matematika merupakan materi wajib yang diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah (Indahsari, 2021). Tujuan pembelajaran matematika di SD adalah agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran matematika menuntut keaktifan serta memancing minat siswa dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa meningkat (Markawi dalam Soegen, 2023). Matematika sering dianggap suatu pelajaran yang cukup menyulitkan bagi peserta didik di jenjang siswa sekolah dasar (SD). Pada kenyataannya banyak siswa merasa bosan dengan pelajaran matematika karena matematika mempelajari kajian yang abstrak atau objek dari matematika adalah benda-benda, pikiran yang sifatnya (Kurniati, 2020). Pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar memerlukan penjelasan dan contoh yang konkrit dengan kehidupan sehari-hari sehingga peserta didik dapat memahami konsep yang diajarkan. Dalam memahami konsep matematika memerlukan pemahaman yang baik sehingga dapat menghasilkan hasil belajar baik.

Keberhasilan suatu proses pendidikan sangat ditentukan oleh guru, siswa dan lingkungan sekolah (Putra, 2021). Dari ketiga komponen tersebut saling berkaitan, apabila salah satu dari komponen tersebut tidak berjalan akan mengganggu proses

pembelajaran. Dampak yang ditimbulkan lebih lanjut adalah menurunnya hasil belajar peserta didik di kelas.

Salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk memberikan pembelajaran baik adalah menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan membuat suasana belajar yang tidak menarik menjadi menarik (Pane & Dasopang, 2017). Banyak media pembelajaran yang ada namun belum semua digunakan dengan baik oleh guru. Media pembelajaran yang sering digunakan yaitu media gambar. Namun karena media gambar terlalu sering digunakan maka diperlukan media lain untuk digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran matematika di SD. Guru perlu berinovasi dalam memberikan pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan dan pembelajaran terasa menyenangkan.

Berdasarkan observasi dan wawancara pada guru di kelas II A SDN Pengongangan, dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi pecahan kurang memadai. Beberapa faktor yang menyebabkan kesulitan siswa dalam memahami materi pecahan adalah terbatasnya referensi atau sumber belajar yang tersedia, serta kurang efektifnya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan materi yang diajarkan. Akibatnya, minat peserta didik terhadap pembelajaran menurun, mereka cenderung merasa bosan dan kurang konsentrasi, yang berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Kondisi ini juga mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi menjadi kurang, yang pada akhirnya berpengaruh pada penurunan hasil belajar peserta didik.

Dengan hal tersebut maka inovasi dalam pembelajaran matematika di kelas II A sangat diperlukan, khususnya untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik pada materi pecahan yaitu salah satunya dengan melakukan pembelajaran menggunakan media Puzzle.

Puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi''(Muliani & Makkasau, 2022). Puzzle adalah konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu (Saryanti, 2022). Media puzzle yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa seperangkat puzzle matematika yang di dalamnya terdapat jenis-jenis pecahan sederhana seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, dan $\frac{1}{4}$.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK). Mills dalam Wardani (2011: 8) berpendapat bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah proses penelitian sistematis yang dilakukan guru (atau orang lain dalam lingkungan pembelajaran) untuk memperoleh informasi tentang bagaimana guru mengajar dan peserta didik belajar serta melakukan tindakan untuk memperbaikinya. Sedangkan menurut Arikunto (2010) menjelaskan tahapan dalam PTK terdiri dari empat tahap yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) pengamatan (observasi), dan (4) refleksi.

Pada tahap perencanaan, peneliti mengidentifikasi dan menganalisis masalah, memutuskan alasan dilakukannya penelitian, merumuskan masalah, memutuskan cara memecahkan masalah, dan mengembangkan rencana tindakan yang rinci. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran atau modul ajar sesuai strategi yang akan digunakan,

merancang media dan alat, menentukan metrik keberhasilan, dan membuat alat pengumpulan data.

Pada fase tindakan, peneliti menggunakan tindakan terarah untuk mengimplementasikan atau menerapkan konten desain. Tahap observasi berlangsung bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pada tahap ini, peneliti mengamati segala sesuatu yang diperlukan untuk melaksanakan tindakan tersebut. Observasi dilakukan oleh peneliti dan didukung oleh rekan sejawat dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Fase refleksi merupakan kegiatan yang menyatakan kembali apa yang telah dicapai. Selama fase ini, peneliti secara komprehensif mempertimbangkan tindakan yang diambil berdasarkan data yang dikumpulkan. Evaluasi kemudian dilakukan untuk memperbaiki dan menyelesaikan langkah-langkah pada siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Pangongangan, Kota Madiun dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas II A dengan jumlah 24 peserta didik. Data dalam PTK ini yaitu jenis data dan sumber data. Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dalam penelitian ini berupa data hasil belajar peserta didik pada materi Pecahan yang diperoleh dari nilai tes formatif yang dilaksanakan pada siklus I dan II. Sedangkan data kualitatif dalam penelitian ini berupa data hasil pengamatan terhadap hasil belajar belajar peserta didik dan informasi guru dengan menggunakan lembar pengamatan dalam pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan II. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari siswa, guru, dan dokumen. Data yang diperoleh dari peserta didik berupa data hasil tes formatif setelah penggunaan media pembelajaran Puzzle Pecahan dan data hasil pengamatan terhadap hasil belajar siswa selama pembelajaran berlangsung. Data yang diperoleh dari dokumen berupa data nilai siswa kelas II A materi Pecahan pada tahun pelajaran 2023/2024.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian yang dilakukan pada siklus I dan II di kelas II SDN Pangongangan Kota Madiun menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika pecahan dengan menggunakan media Puzzle pecahan. Subjek penelitian adalah semua siswa kelas II SDN Pangongangan yang berjumlah 24 siswa, diantaranya 11 siswa perempuan dan 13 siswa laki-laki. Adapun permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya hasil belajar siswa pada materi Pecahan. Untuk itu direncanakan penelitian tindakan kelas dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tabel 1: Presentase ketuntasan jumlah peserta didik berdasarkan hasil observasi penerapan media pembelajaran Puzzle Pecahan pada Pecahan.

| Tahapan | Jumlah Peserta Didik | Peserta didik Tuntas | Peserta Didik Belum Tuntas | Presentasi Ketuntasan |
|----------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------------|------------------------------|
| Pra Siklus | 24 | 14 | 10 | 58% |
| Siklus I | 24 | 17 | 7 | 71% |
| Siklus II | 24 | 20 | 4 | 83% |

Dari data tersebut dapat diketahui hasil belajar siswa kelas II SDN Pangongangan Kota Madiun sebagian besar masih di bawah KKM yaitu 70. Dari 24 siswa, 10 anak (42%) belum tuntas karena nilainya masih dibawah 70, sedangkan tingkat ketuntasan baru mencapai (58%). Pada siklus I sudah nampak adanya peningkatan ketuntasan hasil

belajar yaitu dari 24 siswa 7 diantaranya masih dibawah ketuntasan (29%) sedangkan tingkat ketuntasan hasil belajar sudah mencapai (71%). Pada siklus II sudah nampak sekali peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan oleh siswa, yakni 4 siswa yang belum tuntas (17%) yang mendapat nilai dibawah KKM yaitu 75 sedangkan tingkat ketuntasan mencapai (83%). Hal ini menunjukkan bahwa target penelitian ini telah mencapai daya serap kelas $\geq 75\%$. Dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti terjadi peningkatan pada hasil belajar mata pelajaran Matematika materi Pecahan.

PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti ini memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II A SDN Pangongangan Madiun tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini dilakukan berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran Matematika pada kelas II A dan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Matematika kelas II. Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik kurang memahami konsep bilangan pecah, dimana siswa bingung dalam menentukan besar pecahan pada suatu benda. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II A menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik belum maksimal dan sesuai dengan harapan yang diinginkan oleh guru.

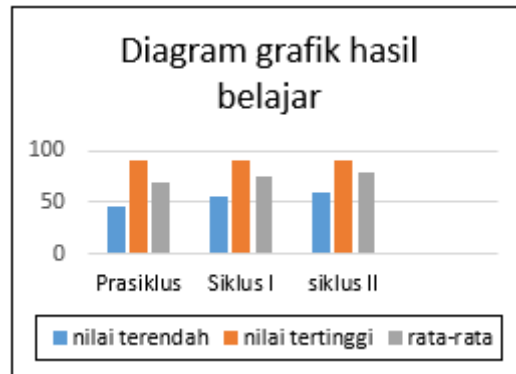
Kurangnya pemahaman siswa dalam konsep bilangan pecahan dan belum maksimalnya hasil belajar peserta didik, menyebabkan peneliti merancang kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan media pembelajaran yang berbeda, sehingga peserta didik lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti dan guru sepakat untuk mengatasi permasalahan yang muncul di kelas II A SDN Pangongangan Madiun pada mata pelajaran Matematika yaitu menerapkan media pembelajaran Puzzle Pecahan.

Berdasarkan data evaluasi hasil belajar peserta didik pada kegiatan prasiklus, menunjukkan bahwa, hasil belajar peserta didik belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum mata pelajaran Matematika (70), yaitu hanya mencapai 58%. Pada kegiatan siklus I meningkat menjadi 71%. Sedangkan pada kegiatan siklus II meningkat menjadi 83%. Data tersebut membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran Puzzle Pecahan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tabel 2. Presentase Perbandingan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas II materi Pecahan

| Data | Pra Siklus | Siklus I | Siklus II |
|---------------------------------|-------------------|-----------------|------------------|
| Nilai Terendah | 45 | 55 | 60 |
| Nilai Tertinggi | 90 | 90 | 90 |
| Presentase ketuntasan dalam (%) | 58% | 71% | 83% |

Dari table di atas jika digambarkan dalam bentuk diagram adalah sebagai berikut



Grafik 1 Peningkatan hasil belajar materi pecahan kelas 2

Berdasarkan hasil dari penelitaian tindakan kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan tindakan menggunakan media Puzzle Pecahan, sudah sesuai dengan harapan yang ingin dicapai oleh guru, karena nilai yang diperoleh peserta didik sudah menunjukkan peningkatan (nilai sudah mencapai kriteria ketuntasan minimum). Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa pada setiap siklus terjadi peningkatan persentase hasil belajar peserta didik pada materi pecahan yang dipaparkan oleh peneliti sebagai berikut.

1. Pada pra siklus, presntase ketuntasan sebanyak 58% dengan nilai terendah 45 dan nilai tertinggi 90 serta rata-rata nilai kelas 69.
2. Pada Siklus I, presntase ketuntasan sebanyak 71% dengan nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 90 serta rata-rata nilai kelas 75.
3. Pada Siklus II, presntase ketuntasan sebanyak 83% dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 90 serta rata-rata nilai kelas 80.

Dari data hasil belajar siswa di atas, maka penelitian ini dinyatakan berhasil karena telah memenuhi indikator keberhasilan dari penelitian ini. Peningkatan hasil belajar peserta didik terjadi pada tiap siklus setelah penggunaan media pemebelajaran *Puzzle* Pecahan. Dengan demikian peneliti memutuskan untuk mengakhiri kegiatan penelitian pada siklus II dan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pemebelajaran *Puzzle* Pecahan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Pangongangan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilaksanakan selama 2 siklus, menggunakan penerapan media pembelajaran *Puzzle* Pecahan dapat meningkatkan hasil belajar Matematika peserta didik kelas II A SDN Pangongangan, Madiun. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan data hasil belajar siswa pada prasiklus tingkat ketuntasan 58%. Pada pelaksanaan Siklus I terjadi peningkatan dengan tingkat ketuntasan 71%. Kemudian Siklus II terjadi perubahan ketika peneliti menggunakan media berbantuan wayang dengan tingkat ketuntasan 83%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Bahar, & Risnawati. 2017. "Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III." *Jurnal Penelitian dan Penalaran*, 9(4), 77-86.<http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>.
- Dewi Sri Muliani, Andi Makkasau, S. D. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Pecahan Pada Siswa Kelas V Sdn 23 Takku Kecamatan Segeri Kabupaten Pangkep*. *Global Journal Teaching Professional*, 1(1), 24–29.
- Indahsari, L. K. N. (2021). *Pengembangan Media Puzzle Edukasi Pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iii Mi Hayatul Islamiyah Pakis Malang*. <Http://Www.Ufrgs.Br/Actavet/31-1/Artigo552.Pdf>
- Nasaruddin, N. (2013). *Karakteristik dan ruang lingkup pembelajaran matematika di sekolah*. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(2), 63-76.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Saryanti, E. (2022). *Penggunaan Media Puzzle Pecahan Biasa Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Materi Pecahan*. *Conference.Ut.Ac.Id*.
- Siagian, Muhammad Daut.2016. *Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika*. *Jurnal Of Mathematics Education And Sciene*. Volume 2 Nomor 1. 58-67
- Sogen, D. E., Lawotan, Y., & Hero, H. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas II SD Inpres Belang*. *Journal on Education*, 5(3), 6492-6599.
- Wardani, IGAK., dan Kuswaya Wihardit. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang: Universitas Terbuka.