

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI PECAHAN
SEDERHANA DENGAN BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* DIKELAS III SD
INPRES AISIO KABUPATEN TIMOR TENGAH SELATAN**

Ledyani Nubatonis¹, Damianus Dao Samo, Adam B. Benu,

¹PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana Kupang

² FKIP Universitas Nusa Cendana Kupang

³PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana Kupang

¹ ledyaninubatonis@gmail.com,

ABSTRACT

Thesis by Ledyani Nubatonis. PGSD 2019 with the title "Using Puzzle Media in Simple Fractions to Improve Student Learning Outcomes for Class III SD Inpres Aisio, Timor Tengah Selatan Regency". Advisor I Dr. Damianus dao samo, M.Pd

and supervisor II Adam Benu, S.Pd, M.Pd.

Background This research was conducted because the third grade students of SD Inpres Aisio were taught not to use learning media but the teacher taught the students by the lecture method, so that most of the students looked bored, not enthusiastic in participating in mathematics learning at that time so that after the test was carried out at the end of the lesson most of the students who did not complete or did not achieve the KKM score. The formulation of the research problem is: How is the use of puzzle media in simple fractions to improve the learning outcomes of third grade students of SD Inpres Aisio? This study aims to improve the learning outcomes of third grade students of SD Inpres Aisio on simple fractions through the use of puzzle media.

This type of research is Classroom Action Research with the following stages: planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this study were 25 grade III students and researchers. Data was collected by means of observation and test techniques. The collected data was processed and further analyzed using qualitative descriptive analysis techniques.

The results of the research in the first cycle the average grade of 54.8 increased to 76 in the second cycle, with an increase from the first cycle to the second cycle of 21.2. The percentage of classical learning completeness in the first cycle of 40% increased to 88% in the second cycle, with an increase in the percentage of 48%. Student activity in the first cycle was 64.31 to 82.39 in the second cycle with an increase of 18.08, it can be concluded that the use of puzzle media in simple fractions material can improve student learning outcomes in class III SD Inpres Aisio.

Keywords: Media *Puzzle*, Simple Fractions, Learning Outcomes

ABSTRAK

Skripsi oleh Ledyani Nubatonis. PGSD 2019 dengan judul “Penggunaan Media *Puzzle* pada Materi Pecahan Sederhana untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Aisio Kabupaten Timor Tengah Selatan”. Pembimbing I Dr. Damianus dao samo, M.Pd dan pembimbing II Adam Benu, S.Pd, M.Pd.

Latar belakang Penelitian ini dilakukan karena para siswa kelas III SD Inpres Aisio dibelajarkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran tetapi guru membelajarkan para siswa dengan metode ceramah, sehingga sebagian besar siswa terlihat jenuh, tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika saat itu sehingga setelah dilakukan tes pada akhir pembelajaran sebagian besar siswa yang tidak tuntas atau tidak mencapai nilai KKM. Rumusan masalah penelitian ini adalah: Bagaimana penggunaan media *puzzle* pada materi pecahan sederhana untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Inpres Aisio ? Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Inpres Aisio pada materi pecahan sederhana melalui penggunaan media *puzzle*.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan tahapan sebagai berikut: perencanaan, pelaksanaan, Observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III berjumlah 25 orang dan peneliti. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik

observasi dan tes. Data yang terkumpul diolah dan dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian pada siklus I nilai rata-rata kelas 54,8 meningkat menjadi

76 pada siklus II, dengan peningkatan dari siklus I ke siklus II 21,2.

Persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I 40% meningkat menjadi 88% pada siklus II, dengan peningkatan presentase 48%.

Aktivitas siswa pada siklus I 64,31 menjadi 82,39 pada siklus II dengan peningkatan sebesar 18,08, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam materi pecahan sederhana dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas III SD Inpres Aisio.

Kata Kunci: Media *Puzzle*, Pecahan Sederhana, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu proses bimbingan dan pengajaran, yang dilakukan anak-anak dan remaja, disekolah maupun dikampus-kampus. Bertujuan untuk menyampaikan pengetahuan dan menumbuhkan suatu keterampilan. Pembelajaran matematika SD merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karna adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat matematika (Dahlan, Sari & Mansor,).

Guru adalah pengelola pembelajaran, maka guru dipaksa untuk memahami kurikulum yang berlaku,

karakteristik peserta didik, fasilitas dan sumber belajar yang ada secara

benar, sehingga dapat dijadikan faktor dalam menyusun rencana dan desain pembelajaran. Seiring berjalannya waktu kurikulum yang dipakai dalam pendidikan berubah-ubah, dan guru dipaksa untuk dapat mengikuti perubahan kurikulum yang berlaku.

Kurikulum adalah hasil review kurikulum sebelumnya bertujuan mempersiapkan manusia indonesia memiliki kemampuan hidup sebagai warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta dapat berpartisipasi pada kehidupan masyarakat, bangsa, negara, dan dunia. Kurikulum 2013 merupakan suatu kebijakan pemerintah dalam bidang pendidikan yang diharapkan mampu untuk menjawab tantangan dan persoalan yang akan dihadapi dan

perubahan yang mendasar pada kurikulum 2013 dengan kurikulum kurikulum sebelumnya Sinambela Pardomuan N.J.(2013)

Berdasarkan hasil observasi awal kelas III SD Inpres Aisio, Kab. Timor Tengah Selatan diperoleh hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika khususnya berkaitan dalam materi operasi pecahan masih rendah, sehingga hasil belajar siswa berkaitan dengan materi pecahan sederhana sangat menurun. Hal ini disebabkan karena masih banyaknya peserta pada saat proses pembelajaran berlangsung masih banyak mereka masing-masing, sebagian peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran sehingga peserta didik menunda tugas yang diberikan oleh guru, Pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, sebagian peserta didik mendengarkan dan memperhatikan guru bahkan mencatat materi pembelajaran, tetapi sebagian masih ada yang bermalas-malasan untuk mencatat materi pembelajaran, Peserta didik sangat pasif untuk terlibat dalam pembelajaran baik itu pada saat diskusi maupun terlibat aktif dalam belajar berkelompok. Setelah dilakukan tes pada akhir pembelajaran terdapat sebagian besar siswa yang tidak tuntas atau tidak mencapai nilai KKM pada

hari itu. Nilai KKM pada kelas III SD Inpres Aisio adalah 65. Sesuai dengan hasil awal observasi pada tabel di atas siswa kelas III SD Inpres Aisio, Kab. Timor Tengah Selatan hanya 6 siswa dari 25 siswa atau 24% yang tuntas sedangkan yang lain sebanyak 19 siswa atau 76% belum tuntas.

Dari data ini guru kurang efektif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan metode yang guru pakai kurang menarik. Hal ini disebabkan karena masih banyaknya peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung masih banyak peserta didik yang bosan dalam pembelajaran bahkan asik sendiri dengan urusan mereka masing-masing.

Jika peningkatan hasil belajar siswa tersebut tidak diatasi maka hasil belajar siswa akan terus menurun, nantinya akan berimbas pada pembangunan pendidikan secara keseluruhan dan juga dunia kerja. Sesuai dengan hasil awal observasi maka sudah tentunya para siswa kelas III SD Inpres Aisio, Kab. Timor Tengah Selatan membutuhkan media dalam pembelajaran matematika sehingga peneliti termotivasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui media puzzle.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Kusumah dan Dwitagama (2012) mengungkapkan bahwa PTK merupakan penelitian oleh gurunya di kelasnya dengan cara merencanakan, melaksanakan, dan mereflesikan tindakan dengan tujuan memperbaiki kinerja sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III beserta dengan peneliti SD Inpres Aisio tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa 25 laki-laki terdiri dari 18 siswa dan perempuan terdiri dari 7 siswa, sedangkan objek penelitian adalah penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Subjek penelitian tindakan kelas berfokus pada siswa kelas III SD Inpres Aisio dengan jumlah 25 orang, yang terdiri dari 18 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Sebelum pelaksanaan tindakan I dan II menggunakan media *puzzle*, peneliti memberikan tes kemampuan awal siswa untuk mengetahui pemahaman siswa mengenai materi pecahan sederhana.

Tabel 1. Indeks Keberhasilan Pra-Siklus

N O	Rentangan Nilai	Frekuensi	Persentase
1	85-100	-	-
2	70-84	6	24%
3	45-60	14	56%
4	<45	5	20%
	Jumlah Siswa	25	100%
	Jumlah Siswa Yang Tuntas	6	24%
	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	19	76%

Berdasarkan tingkat ketuntasan belajar sebelum diadakan tindakan masih sangat rendah. Persentase ketuntasan siswa 24% atau 6 siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan oleh sekolah yaitu 65. Dan persentase ketidaktuntasan siswa 76% atau 19 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada materi pecahan sederhana tergolong rendah pada pra siklus.

Tabel 2. Indeks Keberhasilan Siklus I

N O	Rentangan Nilai	Frekuensi	Persentase
1	85-100	-	-
2	70-84	10	40%
3	45-60	8	32%
4	<45	7	28%
	Jumlah Siswa	25	100%
	Jumlah Siswa Yang	10	40%

	Tuntas		
	Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	15	60%

Jumlah Siswa Yang Tidak Tuntas	3	12%
--------------------------------	---	-----

Berdasarkan tingkat ketuntasan belajar sebelum diadakan tindakan masih sangat rendah. Persentase ketuntasan siswa 40% atau 10 siswa yang sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan oleh sekolah yaitu 65. Dan persentase ketidaktuntasan siswa 60% atau 15 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar tentang pecahan sederhana tergolong rendah pada siklus pertama, karena target yang ingin dicapai adalah minimal siswa yang mencapai ketuntasan sebesar 65% sehingga perlu perbaikan pada siklus berikutnya.

Tabel 3. Indeks Keberhasilan Siklus II

NO	Rentangan Nilai	Frekuensi	Persentase
1	85-100	3	12%
2	70-84	19	76%
3	45-60	3	12%
4	<45	-	-
Jumlah Siswa		25	100%
Jumlah Siswa Yang Tuntas		22	88%

Dari hasil pengelolaan data ditemukan bahwa persentase ketuntasan siswa 88% dimana telah melampaui indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 85% sehingga penelitian ini berhenti pada siklus II.

Hasil tes menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari Siklus I ke Siklus II yaitu pada siklus I persentase hasil belajar siswa 40% dengan 10 orang mencapai predikat ketuntasan minimal sedangkan, pada siklus II persentase hasil belajar siswa mencapai 88% dengan 22 orang telah mencapai predikat ketuntasan minimal dan hanya 3 siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal. Selain itu, terdapat peningkatan rata-rata nilai tes kompetensi siswa dari 54,8 pada siklus I menjadi 76 pada siklus ke-II.

Berdasarkan hasil olah data penelitian tersebut, dapat dibuktikan

bahwa penggunaan media *puzzle* dalam materi pecahan sederhana dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dinyatakan berhasil karena persentase ketuntasan belajar telah memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Demikian juga dengan aktivitas guru serta aktivitas siswa telah memenuhi indikator yang ditetapkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan media *puzzle* dalam materi tentang pecahan sederhana, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD Inpres Aisio. Dengan menggunakan media *puzzle* juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dan guru. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil tes yang diperoleh sepanjang penelitian dilaksanakan.

Data hasil observasi keaktifan guru maupun siswa dalam penggunaan media *puzzle* yang dilakukan oleh observer dan tes kompetensi kemampuan dan pemahaman siswa tentang tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan subtema 4 menyayangi hewan pembelajaran ke-1 dengan materi pecahan sederhana. Data hasil observasi yang diperoleh pada siklus I untuk guru dengan nilai 65,83 dan 64,31 untuk siswa, kemudian terjadi peningkatan pada siklus ke-II yaitu 81,66 untuk guru dan 82,39 untuk siswa, sedangkan data yang diperoleh dari hasil tes akhir/evaluasi dimana terjadi peningkatan persentase ketuntasan kelas pada siklus I sebesar 40% menjadi 88% pada siklus ke-II.

DAFTAR PUSTAKA

Alfiatun N, Aditya Marianti, Wulan Christijanti. (2013). Efektivitas Kombinasi Kooperatif Time Token dengan Picture PuzzleUnnes Journal of

- Biology Education, (Online),Vol . 02
No. 02,
- Anderson, L.W. dan D.R. Krathwohl.
2001. A Taxonomy for Learning,
Teaching, and Assesing: A Revision
of Bloom's Taxonomy of Educational
Objectives. New York: Addison
Wesley Longman, Inc.
- Baharudin. 2010. Teori Belajar dan
Pembelajaran. Jogjakarta: AR-Ruzz
Media.
- Elan, Feranis. (2017). Penggunaan Media
Puzzle Untuk Meningkatkan
Kemampuan Mengenal Bentuk
Geometri. Jurnal PAUD Agapedia, 1.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama.
2012. Mengenal Penelitian Tindakan
Kelas. Jakarta: Indeks.
- Maviro, A. L.T. 2017. Penggunaan Media
Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil
Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS
Di Kelas IV Min Lambaro Aceh Besar.
Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan
KeguruanProdi Pendidikan Guru
Madrasah Ibtidaiyah. Darussalam
Bandar Aceh.
- Misbach, Muzamil. 2010. Pengertian Media
Puzzle. Diakses pada tanggal 23 Maret
2018. *Economics* jurnal.
<http://economicsjurnal.blogspot.com/2010/09/pengertian-mediapuzzle.html>.
- Patmonodewo. 2010. Permainan Edukatif.
Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Prima, A. (2016). Aneka Permainan Kreatif
dan Edukati Untuk Anak. Yogyakarta:
Diva Press.
- Rusman. 2017. MODEL-MODEL
PEMBELAJARAN : mengembangkan
profesionalisme Guru. Depok: PT
RAJAGRAFINDO PERSADA
- Sanjaya, Wina. 2009. STRATEGI
PEMBELAJARAN Berorientasi
Standar Proses Pendidikan. Jakarta:
Kencana.
- Siagian, Syahwina Mahreni (2014)
PENGARUH MEDIA PUZZLE DAN
MOLTMOD DENGAN MODEL
PEMELAJARAN TWO SATY TWO
STRAY TERHADAP HASIL
BELAJAR.
- Sinambela, Pardomuan. 2013. "Kurikulum
2013 Dan Implementasinya Dalam
Pembelajaran". Majalah/Jurnal
Generasi Kampus, Volume 6, Nomor 2,
September 2013
- Sudjana, Nana. 2010. Penelitian Hasil
Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT.
Remaja Rosdakarya
- Sugihartono, F Harahap, FA Setiawati, Siti
Rohmah Nurhayati 2007. Psikologi
Pendidikan. Yogyakarta: UNY Pers.
- Wahidmurni, 2010. Evaluasi Pembelajaran:
Kompetensi dan Praktik. Yogyakarta:
Nuha Letera
- Sundayana, Rostina. 2013. *Media
Pembelajaran Matematika*.
Bandung: Alfabeta. Sundayana,
Rostina. 2014. *Media dan Alat
Peraga Dalam Pembelajaran
Matematika*. Bandung: Alfabeta.

Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*.

Bandung:

Rosda Karya.

Sulardi. (2008). *Pandai Berhitung Matematika 5*. Jakarta: Erlangga

Wibawanto, W (2017). *Desain dan Pemograman Multemedia Pembelajaran Interaktif*, Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

Winarni, Endang Widi. 2018. *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif*.

Jakarta: Bumi Aksara.

Wulandari, dkk.(2015). “*Aplikasi Informasi Lokasi Jalan Rusak Berbasis Web dan Android*, Vol.1, No.1 April 2015.