



Penerapan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Matematika

Baiq Siti Munawarah¹, Baiq Peberwanti¹, Dinda Sekar Kinasih^{1*}, Bella Trisani¹, Atika Rizki Amaliah¹, Haifaturrahmah¹

¹ Pendidikan Profesi Guru, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.7822>

Received: 20 Juni 2024

Revised: 19 Agustus 2024

Accepted: 25 Agustus 2024

Abstract : Learning media is still rarely used by teachers. Teachers still have difficulty developing media in accordance with the demands of the 21st century, where teachers and students are required to have these abilities. In addition, this study is based on the lack of student learning outcomes in mathematics. This study aims to determine the learning outcomes of students in mathematics using puzzle media. This study was conducted in class I at SDN 45 Ampenan. The results of the study using II cycles in Mathematics learning, namely addition and subtraction materials by looking at the low test scores of students. Therefore, in cycle I with the results of 10 out of 27 students obtaining the KKM value, while in cycle II learning, the results were 20 out of 27 students obtaining scores above the KKM, so that the learning results with the application of puzzle media to improve student learning outcomes in mathematics subjects in class I SDN 45 Ampenan have been achieved.

Keywords: Learning Outcomes, Puzzle Media, Elementary School Students.

Abstrak: Media pembelajaran masih jarang digunakan oleh guru. Guru masih kesulitan untuk mengembangkan media sesuai dengan tuntutan abad 21, dimana guru dan siswa dituntut untuk mempunyai kemampuan tersebut. Selain itu penelitian ini didasari karena kurangnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media puzzle. Penelitian ini dilakukan pada kelas I di SDN 45 Ampenan. Hasil penelitian yang menggunakan II siklus pada pembelajaran Matematika yakni materi penjumlahan dan pengurangan dengan melihat rendahnya nilai ulangan peserta didik. Oleh karena itu, pada siklus I dengan hasil 10 dari 27 peserta didik memperoleh ketuntasan nilai KKM, sedangkan pada pembelajaran siklus II mendapatkan hasil 20 dari 27 peserta didik memperoleh nilai diatas KKM, sehingga hasil pembelajaran dengan penerapan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran matematika kelas I SDN 45 Ampenan telah tercapai.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Puzzle, Siswa Sekolah Dasar.

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang dilakukan oleh peserta didik baik dengan guru maupun sumber belajar yang berasal dari lingkungan peserta didik (Samsinar, 2020). Pembelajaran yang dilakukan guru dapat menjadi proses perolehan pengetahuan pada peserta didik dalam belajar (Habibah, et al., 2021). Hal yang dilakukan untuk dapat mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran matematika, maka guru memanfaatkan sebuah media pembelajaran (Amir, 2016; Priyanti & Nurhayati, 2023)

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar sehingga dapat menyampaikan makna pesan lebih jelas serta tujuan pendidikan atau dapat dikatakan pembelajaran tersebut tercapai dengan efektif serta efisien (Nurrita, 2018). Pada media pembelajaran yang digunakan cukup beragam yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Yustiqvar, et al., 2019; Bopo, et al., 2023). Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada proses pembelajaran terlebih dalam mata pelajaran matematika dapat menggunakan media puzzle. Media puzzle adalah media seperti teka-teki yang menyusun potongan-potongan gambar sehingga menjadi satu kesatuan gambar yang utuh (Pangastuti, 2019). Peserta didik dapat terlibat aktif melalui pembelajaran dengan menggunakan media puzzle. Peserta didik juga melakukan berbagai kegiatan yang menyenangkan yakni dengan bermain sambil belajar, tentu dengan menggunakan media puzzle tersebut (Indrawati & Fauzi, 2023).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 45 Ampenan pada kelas I sebagian peserta didik memperoleh nilai yang kurang dalam proses pembelajaran terlebih pada pembelajaran matematika. Salah satu faktor kurangnya yaitu karena kurang menariknya penggunaan media dan kegiatan dalam proses pembelajaran matematika yang digunakan oleh guru di sekolah. Media pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi yang dapat mengatasi rendahnya nilai ulangan peserta didik dalam proses pembelajaran (Yustiqvar, et al., 2019; Gunawan, et al., 2021). Media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan media puzzle. Hal ini sesuai dengan pendapat Oktaviani, et al (2023) media pembelajaran puzzle berbahan dasar barang bekas merupakan media pembelajaran dengan memanfaatkan barang bekas menjadi sebuah media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran. Selain dapat mengurangi timbunan sampah, guru juga dapat

membimbing peserta didik untuk berkreasi dengan menggunakan barang bekas.

Berdasarkan hal tersebut sesuai dengan penelitian yang sebelumnya dalam menggunakan media puzzle ketika proses pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan kognitif yang berhubungan dengan kemampuan untuk belajar serta memecahkan masalah baik dengan cara menyusun gambar menjadi utuh, menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika, meningkatkan keterampilan motorik halus, dan lain-lain (Kasri, 2018). Dengan demikian, penelitian ini memiliki signifikansi dalam penerapan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik mata pelajaran matematika kelas I SDN 45 Ampenan.

Metode

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mana disebut sebagai penelitian tindakan pada bidang Pendidikan yang bertujuan tujuan untuk memperbaiki serta melakukan meningkatkan mutu pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas yaitu sebuah penelitian yang bersifat reflektif dengan cara dilakukannya suatu tindakan-tindakan tertentu kemudian dapat memperbaiki serta melakukan peningkatan praktek pembelajaran di kelas secara proposional. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam empat tahap, yakni (1) tahap perencanaan (2) tahap pelaksanaan (3) tahap pengamatan, dan (4) tahap refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas I SDN 45 Ampenan yang berjumlah 27 orang.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti sebelum menerapkan media pembelajaran berbasis puzzle ini, ditemukan adanya berbagai macam permasalahan dalam proses pembelajaran yaitu banyaknya peserta didik yang memperoleh nilai dibawah KKM pada mata pelajaran matematika terlebih pada materi penjumlahan dan pengurangan, peserta didik terlihat kurang fokus pada saat proses pembelajaran matematika sehingga materi yang diajarkan kurang dimengerti, kemudian penggunaan media pembelajaran yang masih kurang pada mata pelajaran matematika. Dalam penelitian ini, dilakukan sebanyak II siklus. Adapun rincian proses belajar dengan menerapkan media pembelajaran yakni puzzle untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika, dapat dijelaskan sebagai berikut:

Hasil Belajar Siswa

Pengukuran hasil belajar siswa dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika yakni siklus I serta siklus II dengan menerapkan media pembelajaran Puzzle, maka diberikan tes evaluasi diakhir pembelajaran. Data hasil tes individu yang dilaksanakan pada kelas I SDN 45 Ampenan tentang hasil belajar pada pembelajaran matematika melalui penerapan media pembelajaran Puzzle dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik Pembelajaran Matematika kelas I SDN 45 Ampenan melalui penerapan Media Pembelajaran Puzzle Siklus I

No	Perolehan Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	0 – 69	17	62,96%	Tidak Tuntas
2.	70 – 100	10	37,03%	Tuntas
Jumlah		27	100%	

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel 1 menunjukkan bahwa dari 27 peserta didik kelas I SDN 45 Ampenan, terdapat 17 peserta didik (62,96%) yang tidak mencapai ketuntasan belajar dengan rentan nilai berada pada 0-69. Sedangkan 10 peserta didik (37,03%) sudah mencapai ketuntasan belajar dengan rentan nilai berada pada 70-100. Dengan demikian, dapat diambil kesimpulan bahwa sebuah keberhasilan yang dicapai peserta didik secara klasikal belum menunjukkan tingkat pencapaian indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti yakni 70% yang mendapatkan nilai sesuai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 70.

Tabel 2. Data Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik Pembelajaran Matematika kelas I SDN 45 Ampenan melalui penerapan Media Pembelajaran Puzzle Siklus II

No	Perolehan Nilai	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	0 – 69	7	25,92%	Tidak Tuntas
2.	70 – 100	20	74,07%	Tuntas
Jumlah		27	100%	

Berdasarkan data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa dari 27 peserta didik kelas I SDN 45 Ampenan terdapat 7 peserta didik (25,92%) yang tidak mencapai ketuntasan belajar dengan rentan nilai berada pada 0-69. Sedangkan 20 peserta didik (74,07%) sudah mencapai ketuntasan belajar dengan rentan nilai berada pada 70-100. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan yang dicapai peserta didik secara

klasikal sudah menunjukkan tingkat pencapaian indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti yakni 70% yang mendapatkan nilai sesuai KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 70.

Berdasarkan hasil tes akhir pada siklus I dengan ketuntasan belajar peserta didik berada pada rentan nilai 0-69 dengan presentase 62,96% yang menunjukkan bahwa sebanyak 17 dari 27 peserta didik kelas I tidak mencapai nilai ketuntasan yang telah ditentukan. Sedangkan pada siklus II hasil tes akhir peserta didik menunjukkan bahwa nilai ketuntasan peserta didik berada pada rentan nilai 70-100 dengan presentase 74,07% yang terdiri dari 20 dari 27 peserta didik kelas I yang mencapai nilai ketuntasan belajar yang telah ditentukan. Sesuai hasil tes akhir yang dilakukan ketika siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan dengan jumlah peserta didik yang sudah berada pada kategori tuntas yakni pada tes akhir siklus II.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di kelas I SDN 45 Ampenan dilaksanakan pada dua siklus. Dalam penelitian tindakan kelas yang dilakukan, ada beberapa dilakukan yaitu hasil belajar peserta didik pada pembelajaran yang terjadi pada siklus I dan II. Sebelum dilaksanakannya siklus I dan siklus II peneliti harus menyiapkan perangkat pembelajaran yang nantinya mendukung dan membantu peneliti untuk melaksanakan penelitian.

Pelaksanaan siklus I belum terlaksana secara optimal dikarenakan peserta didik belum sepenuhnya memahami cara penggunaan media puzzle, serta banyak dari peserta didik yang tidak mengikuti intruksi pada penggunaan media puzzle sehingga pada siklus I penggunaan media puzzle belum maksimal, kemudian dikarenakan pada siklus I kurangnya pemahaman peserta didik terhadap penggunaan media puzzle serta kurangnya motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rahman (2021), motivasi merupakan suatu hasrat yang terdapat pada diri peserta didik sehingga dapat melakukan segala bentuk aktivitas ketika pada kegiatan pembelajaran. Motivasi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran guna untuk menumbuhkan kemauan peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus II, terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dalam penggunaan media puzzle mata pelajaran matematika. Dari tes evaluasi yang dilakukan, sebanyak 20 peserta didik memperoleh nilai diatas KKM sedangkan 7 peserta didik masih mendapat nilai dibawah KKM. Berdasarkan indikator keberhasilan hasil tes evaluasi pada siklus II telah mencapai target

yaitu siswa sebanyak 18 peserta didik mendapat nilai diatas KKM.

Keberhasilan pada siklus II terjadi karena peneliti telah memperbaiki beberapa kesalahan yang telah terjadi pada siklus I kemudian pada siklus II terdapat sebuah peningkatan cukup signifikan. Penerapan media puzzle dapat menyebabkan peningkatan pemahaman peserta didik yakni pada mata pelajaran matematika. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Hesting, dkk (2021) bahwa media puzzle merupakan permainan yang dapat menyebabkan peningkatan pemahaman pada peserta didik serta dapat menyebabkan peningkatan hasil belajar dalam diri peserta didik. Media puzzle ini dikatakan sangat mudah untuk diterapkan namun dengan memberikan beberapa arahan kepada peserta didik sehingga dapat menggunakan media puzzle dengan tepat, kemudian media puzzle juga dapat membantu peserta didik terlebih ketika proses pembelajaran matematika yang dianggap terasa sulit oleh peserta didik.

Melalui media puzzle ini, peserta didik dapat memahami serta mengikuti instruksi dalam rangka mencapai tujuan tersebut (Lestari & Salsabila, 2023). Peserta didik sangat senang dan merasa sangat terbantu ketika mengerjakan soal yang diberikan oleh guru termasuk dalam pembelajaran matematika. Penggunaan media puzzle ini sangat menarik bagi peserta didik dikarenakan di SD memang dibutuhkan media yang berbentuk permainan, salah satunya adalah media puzzle sehingga dengan menggunakan media puzzle tentunya akan berpengaruh juga pada hasil belajar (Meinisa & Wasitohadi, 2019). Selain itu Ramadhania dan Oktaviani (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran Crossword Puzzle berhasil meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa indonesia siswa sekolah dasar. Media pembelajaran yang dikembangkan terbukti membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan paparan data dan temuan penelitian sebelumnya peneliti menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

Hasil tes akhir pada siklus I dengan adanya ketuntasan belajar peserta didik berada pada rentan nilai 0-69 dengan presentase 62,96% yang menunjukkan bahwa sebanyak 17 dari 27 peserta didik kelas I tidak mencapai nilai ketuntasan yang sudah ditentukan. Sedangkan pada siklus II hasil tes akhir peserta didik menunjukkan bahwa nilai ketuntasan peserta didik berada pada rentan nilai 70-100 dengan presentase 70,07% yang terdiri dari 20 dari 27 peserta didik kelas I

yang mencapai nilai ketuntasan belajar yang telah ditentukan. Dari hasil tes akhir yang dilakukan pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan.

Daftar Pustaka

- Amir, A. (2016). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal eksakta*, 2(1), 34-40.
- Ardiyanti, H., Ismaya, E. A., & Setiawan, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Dengan Penerapan Model Stad (Student Team Achievement Division) Berbantuan Media Puzzle. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2 (1), 29-30.
- Bopo, G., Ngura, E. T., Fono, Y. M., & Laksana, D. N. L. (2023). Peningkatan Kemampuan Numerasi dengan Media Pembelajaran Papan Pintar Berhitung pada Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 468-480.
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Habibah, U., Santika, R., Setiono, P., Yuliantini, N., & Wurjinem, W. (2021). Analisis kesulitan belajar siswa sd dalam pembelajaran matematika secara daring. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(2), 1-6.
- Indrawati, A., & Fauzi, A. (2023). Pengembangan Media Puzzle Pada Materi Pecahan Matematika Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 153-161. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5194>
- Kasri, K. (2018) Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Melalui Media Puzzle Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Penelitian dan Konseptual*, 2 (3), 320-325.
- Lestari, W. L., & Salsabila, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Puzzle Digital Materi Lingkaran Kelas VI SD Negeri Bluru Kidul 2 Sidoarjo. *NER*, 1 (1), 7-14.
- Meinisa, A., & Wasitohadi (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika melalui Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Puzzle di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 2 (1), 27-37.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT*, 3 (1), 171-187.
- Oktaviani, D. T., Intiana, S. R. H., & Hakim, M. (2023). Pengembangan Media Puzzle Kalimat Berbahan Dasar Barang Bekas Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta Didik. *Journal of*

- Classroom Action Research*, 5(SpecialIssue), 300-305.
<https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.4315>
- Pangastuti, R. (2019). Media Puzzle untuk Mengenal Bentuk Geometri. *JECED*, 1(1), 50-59.
- Priyanti, N. M. I., & Nurhayati, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 4(1), 96-101.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. 289-302.
- Ramadhania, S., & Yamin, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Kelas II. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 960-965.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3042>
- Samsinar, S. (2020). Urgensi learning resources (sumber belajar) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 194-205.
<http://dx.doi.org/10.30863/didaktika.v13i2.959>
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140. <https://doi.org/10.29303/jpm.v14i2.1299>