

PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV SDN 1 SETUPATOK

Siti Fauziah¹⁾, Mimin Darmini²⁾, Hema Widiawati³⁾

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Cirebon

Email: sitifauziah370@gmail.com , mimindarmini@yahoo.com , hemawidiawati@umc.ac.id

Abstract (English)

This research aims to improve student learning outcomes in mathematics for fourth grade students at SDN 1 Setupatok, Kecamatan Mundu, through the use of puzzle media. Puzzle media was chosen because it can visualize the concept of fractions by using square shapes that are cut into pieces to form fractions. This research is a classroom action research conducted in two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of this research are 27 fourth grade students at SDN 1 Setupatok, Kecamatan Mundu. Learning outcome data was obtained through tests given at the end of each cycle. In addition, observation and interview data were used to determine student responses to the use of puzzle media in learning mathematics. The results of the research show that the use of puzzle media can improve student learning outcomes in mathematics. This is evidenced by the increase in the average test scores of students from the first cycle to the second cycle. Furthermore, students also showed a positive response to the use of puzzle media, as they became more enthusiastic and active in learning. Based on these results, it is concluded that the use of puzzle media is effective in improving student learning outcomes in mathematics for fourth grade students at SDN 1 Setupatok, Kecamatan Mundu. It is recommended for teachers to use innovative and engaging learning media to increase student interest and learning outcomes.

Article History

Submitted: 30 Juli 2024

Accepted: 5 Agustus 2024

Published: 6 Agustus 2024

Key Words

Puzzle Media, Learning Outcomes, Mathematics.

Abstrak (Indonesia)

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDN 1 Setupatok Kecamatan Mundu melalui penggunaan media puzzle. Media puzzle dipilih karena dapat memvisualisasikan konsep pecahan dengan menggunakan bentuk persegi yang dipotong-potong sehingga membentuk pecahan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 1 Setupatok Kecamatan Mundu yang berjumlah 27 siswa. Data hasil belajar diperoleh melalui tes yang diberikan pada setiap akhir siklus. Selain itu, data observasi dan wawancara digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media puzzle dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai tes siswa dari siklus I ke siklus II. Selain itu, siswa juga menunjukkan respon positif terhadap penggunaan media puzzle, dimana siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian ini, disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV SDN 1 Setupatok Kecamatan Mundu. Disarankan bagi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Sejarah Artikel

Submitted: 30 Juli 2024

Accepted: 5 Agustus 2024

Published: 6 Agustus 2024

Kata Kunci

Media Puzzle, Hasil Belajar, Matematika.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan manusia secara terus-menerus (sepanjang hidup) dalam kehidupannya. Pendidikan juga dapat disebut sebagai proses mengembangkan manusia, di mana melalui pendidikan seseorang dapat mempertahankan keberadaannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam Undang-undang Sisdiknas No. 20

tahun 2003 Bab I pasal 1 (1) yang berbunyi “yang dimaksud dengan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya sendiri”. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam mewujudkan suatu pendidikan yang sesuai dengan undang-undang sisdiknas serta pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik adalah pendidikan yang didalamnya terdapat pembelajaran yang menuntut setiap subyek pembelajarannya (peserta didik) untuk aktif agar mampu mengembangkan setiap potensinya serta kecerdasan dan kepribadiannya seperti yang tertera pada tujuan dari pendidikan nasional. materi pembelajaran tidak hanya tersusun atas hal-hal sederhana yang bersifat hafalan dan pemahaman, tetapi juga tersusun atas materi yang kompleks yang memerlukan analisis, aplikasi, dan sintesis (Afendi et al., 2022).

Mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang mempunyai peranan penting dalam Pendidikan, baik Pendidikan formal maupun non formal. Mata pelajaran matematika melatih siswa untuk berpikir menggunakan penalaran atau logika, Pentingnya fungsi matematika ini bagi perkembangan siswa maka diajarkan sejak usia dini, dengan tujuan yang berdasarkan melalui pendidikan, manusia dapat mengembangkan potensi yang dimiliki guna mencapai tujuan hidup yang diinginkan, seperti yang tercantum dalam UU Nomor 19 tahun 2015 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu: manusia yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam mendukung tersalurkannya sebuah pesan atau informasi dari pengirim ke penerima lainnya yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar (Hanikah et al., 2021).

Media puzzle dipilih karena dapat memvisualisasikan konsep pecahan dengan menggunakan bentuk persegi yang dipotong-potong sehingga membentuk pecahan. Media pembelajaran merupakan factor penting dalam ketercapaian suatu tujuan pembelajaran. (Arsyad, 2017) mengartikan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses peserta didik untuk belajar di dalam kelas maupun di luar kelas. Media pembelajaran juga dimaknai sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan serta alat untuk mempermudah dalam mempelajari sesuatu (Akbar, 2017) Media puzzle yang akan digunakan termasuk kedalam jenis media visual. Media visual merupakan media yang dalam penggunaannya melibatkan indera penglihatan untuk menumbuhkan ingatan visual dan minat siswa (Musfiqon, 2016). Media puzzle yang digunakan berupa potongan-potongan bagian dari bentuk persegi yang menggambarkan simbol pecahan.

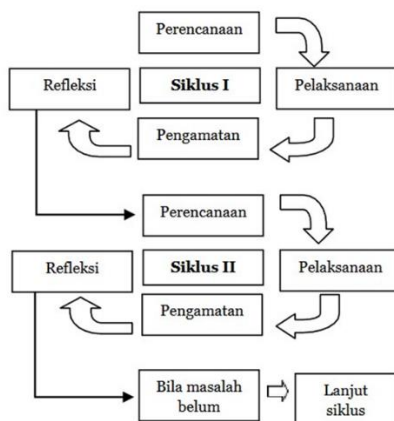
Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 1 Setupatok yaitu rendahnya minat belajar siswa pada pelajaran matematika materi pecahan senilai. Penyebab kesulitannya karena untuk memahami isi materi matematika di perlukan beberapa tahapan yang memerlukan usaha serta perhatian guru dan siswa. Siswa tidak hanya di tuntut untuk dapat mengerti konsep yang ada dalam matematika tetapi penguasaan dan konsep secara utuh di perlukan penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika. dan observasi dengan siswa kelas IV SDN 1 Setupatok Kecamatan Mundu Kabupaten Cirebon beberapa persen dari jumlah 27 siswa dalam kelas 42% atau 12 orang menyebutkan bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit untuk di pelajari, pelajaran yang sangat membosankan

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, penggunaan media *puzzle* untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pecahan senilai. Media *puzzle* dipilih karena dapat memvisualisasikan konsep pecahan dengan menggunakan bentuk persegi yang dipotong-potong sehingga membentuk pecahan. Media pembelajaran merupakan factor penting dalam ketercapaian suatu tujuan pembelajaran. (Arsyad, 2017) mengartikan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses peserta didik untuk belajar di dalam kelas maupun di luar kelas. Media pembelajaran juga dimaknai sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan serta alat untuk mempermudah dalam mempelajari sesuatu (Akbar, 2017). Media *puzzle* yang akan digunakan termasuk kedalam jenis media visual. Media visual merupakan media yang dalam penggunaannya melibatkan indera penglihatan untuk menumbuhkan ingatan visual dan minat siswa (Musfiqon, 2016). Media *puzzle* yang digunakan berupa potongan-potongan bagian dari bentuk persegi yang menggambarkan simbol pecahan antara lain terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari alat peraga yang tepat, tidak tersedia biaya. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran.

Maka dengan merujuk pada fakta-fakta yang dinarasikan melalui permasalahan di atas, anak seumur 7 – 12 tahun berada pada tingkat operasi interaktif, belum mampu melakukan operasi yang kompleks, siswa masih mengalami kesulitan menangkap ide (gagasan) abstrak, interaktif (media). Maka penelitian ini diambil judul “Penggunaan Media *puzzle* Untuk Meningkatkan hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV di SDN 1 Setupatok”

B. METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1 setupatok kecamatan mundu kabupaten cirebon. Pemilihan lokasi ini sebagai tempat penelitian didasarkan atas pertimbangan peneliti yang bertugas sebagai guru kelas di SD Negeri 1 setupatok dapat lebih efisien, efektif, dan bermanfaat. Subjek penelitian adalah siswa kelas 4B pada tahun Pelajaran 2023/ 2024 yang berjumlah 27 siswa, terdiri dari 12 putra dan 15 putri. Selain peneliti sendiri, penelitian akan melibatkan dua orang observer (kolaborator). Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus dan tahapan dalam proses penelitian tindakan kelas model ini meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi pada setiap siklusnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, catatan lapangan, tes, dan dokumentasi. Adapun instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi dan lembar soal evaluasi. Analisis data dilakukan oleh peneliti sejak awal pada aspek penelitian, begitu juga pada saat pencatatan lapangan dilakukan mengenai proses pembelajaran di kelas dengan menggunakan alat peraga buatan, peneliti langsung menganalisis segala yang dilihat dan diamati, baik mengenai situasi dan suasana kelas, serta hubungan antara siswa yang satu dengan siswa lainnya, pertanyaan siswa, jawaban siswa, serta antusias dan minat siswa terhadap pelajaran, sehingga mendapatkan hasil/ prestasi belajar yang memuaskan.



Gambar 1 Desain Penelitian Tindakan Suharsimi Arikunto, 2018: 39

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SDN 1 Setupatok pada tahun ajaran 2023/2024 namun sudah 2 tahun ini ada sekolah SD yang bergabung dengan SDN 1 Setupatok yaitu SDN 3 Setupatok, Alasan bergabung karena SDN 3 Setupatok mengalami penurunan peserta didik baru dari tahun ketahun sehingga SD tersebut semakin menurun peminat yang mau masuk di SDN 3 Setupatok. Berdasarkan keputusan dinas Pendidikan agar sekolah SDN 3 Setupatok tetap berjalan maka SDN 3 Setupatok DAN SDN 1 Setupatok bergabung menjadi satu lembaga akan tetapi nama sekolahnya tetap menggunakan nama SDN 1 Setupatok

Siklus I

Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti merancang dan mempersiapkan beberapa hal yang diperlukan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun hal yang harus dipersiapkan diantaranya adalah menentukan materi pembelajaran, menentukan sumber belajar, membuat RPP lengkap dengan LKPD (lembar kerja peserta didik yang sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, membuat media *puzzle* serta Menyusun soal test dan lembar observasi yang diperlukan dalam proses pembelajaran dengan tujuan agar dapat memunculkan perilaku dan keterampilan baru yang dimiliki siswa, guna meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan senilai.

Pelaksanaan



Gambar 2 Pelaksanaan pembelajaran pelajaran matematika materi pecahan senilai

Pelaksanaan pembelajaran matematika siklus 1 dilakukan pada hari Selasa tanggal 16 Juli 2024. Tindakan dilakukan setelah segala sesuatu sudah dipersiapkan dengan baik sebelum

melaksanakan pembelajaran maka peneliti memberikan soal *pre-test* (tes awal) kepada siswa untuk melihat kemampuan awal siswa. Kemudian guru memulai pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*, Adapun Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan adalah.

1. Sebelum memulai pembelajaran guru memberikan soal test (*pre-test*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa.
2. Memotivasi siswa dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa.
3. Merumuskan tujuan pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
4. Siswa secara klasikal mengamati gambar pizza,semangka,persegi dan persegi Panjang dalam bentuk *puzzle* pecahan dengan menyebutkan nilai pecahan pada gambar masing-masing dalam kehidupan sehari-hari melalui gambar yang telah disediakan guru.
5. Guru menjelaskan Kembali atas jawaban-jawaban siswa untuk memperjelas pemahaman siswa. guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami atas penjelasan guru
6. Setelah memberikan pemahaman secara klasikal kepada siswa. Kemudian guru memberikan tugas soal LKPD kepada masing- masing siswa. Dan juga dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 6-7 orang siswa.
7. Memberikan lembar kerja peserta didik (LKPD) pada setiap siswa dan kelompok guru menjelaskan Langkah-langkah dan tugas-tugas yang di lakukan oleh setiap kelompok
8. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan kelompok serta memberikan kesempatan kepada siswa aktif dalam setiap kelompoknya.
9. Mengarahkan perwakilan setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya memberikan penghargaan berupa tepuk tangan kepada siswa atas keberhasilannya.
10. Memberikan penguatan terhadap hasil kerja kelompok siswa
11. Dalam kegiatan akhir guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
12. Memberikan penguatan dan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari.
13. Menutup pelajaran.

Pengamatan

a. Observasi Aktivitas Guru

Berdasarkan penilaian terhadap rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan model *Problem Based Learning* melalui pengamatan atau observasi perencanaan pembelajaran siklus I, hasil pengamatan dapat dilihat pada Tabel 2 dibawah ini:

Hasil pengamatan yang di lakukan oleh observer yaitu ibu Rosilawati,S.Pd selaku guru SDN 1 Setupatok terhadap aktivitas guru dalam mengelola pembelajarn dengan menggunakan media *puzzle* pada pertemuan pertama secara ringkas dapat dilihat pada table 4.3 dibawah ini:

Tabel 1 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Mengajar dengan Mnenggunakan media puzzle pada Siklus 1

Tahap Awal	Aspek yang di Amati	Skor				
		1	2	3	4	5
	1. Kemampuan dalam mengondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran				√	
	2. Kemampuan dalam memberikan motivasi				√	

	3. Kemampuan dalam menghubungkan materi pelajaran dengan lingkungan sehari hari			√		
	4. Kemampuan dalam mengomunikasikan tujuan pembelajaran			√		
Inti	5. Kemampuan guru dalam menjelaskan materi pelajaran				√	
	6. Keterampilan guru dalam mengelola kelas				√	
	7. Keterampilan guru dalam menggunakan media <i>puzzle</i> yang sesuai dengan materi pelajaran				√	
	8. Membentuk kelompok secara heterogen			√		
	9. Memberikan bimbingan pada kegiatan belajar siswa				√	
	10. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum di pahami				√	
	11. Menghargai pendapat siswa dan memberikan penguatan atas jawabannya				√	
	12. Memberikan lembar kerja siswa				√	
	13. Membimbing siswa dalam Menyusun <i>puzzle</i> pecahan				√	
	14. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi secara aktif dengan teman kelompok			√		
	15. Memberikan penghargaan kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan				√	
penutup	16. Membimbing dan membuat kesimpulan				√	
	17. Memberikan refleksi dan pesan moral				√	
	18. Menutup pelajaran				√	
Jumlah	68					
Presentase	3,77%					Sangat baik

Sumber: Hasil Penelitian di SDN 1 Setupatok

$$\text{Presentase} = \frac{68}{18} \times 100\% = 3,77\%$$

Keterangan

1.00 ≤ TKG < 1.50 = Tidak Baik

1.51 ≤ TKG < 2.50 = Kurang Baik

2.51 ≤ TKG < 3.50 = Baik

3.51 ≤ TKG < 4.50 = Sangat Baik

Berdasarkan table 4.3 terlihat bahwa setiap aspek yang diamati pada aktivitas kemampuan guru dalam mengajar dalam kategori sangat baik dengan nilai 3,77% hal itu harus tetap dilakukan perbaikan pada siklus 1. Selain itu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran pada siklus ini ada beberapa kelemahan diantara kelemahan paling menonjol yaitu kemampuan dalam mengondisikan kelas dan kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, selain itu ada beberapa kelemahan lain yang perlu di perbaiki pada siklus selanjutnya.

b. Observasi aktivitas siswa

Kegiatan pengamatan aktivitas siswa yang dilakukan oleh observer yaitu oleh saudara dwi ayu anggraeni selaku teman sejawat. Pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung hasil kegiatan aktivitas siswa.

Aspek yang diamati pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran termasuk dalam kategori baik dengan jumlah nilai 3,23% oleh karena itu harus dilakukan perbaikan pada siklus ke II ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan kemampuan-kemampuan siswa yang dianggap masih kurang baik, yaitu kurangnya antusias siswa dalam mengerjakan tugas kelompok, kemampuan siswa dalam bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami, menjawab pertanyaan guru dalam kegiatan apresiasi dan ada beberapa aspek lain yang perlu ditingkatkan lagi pada siklus berikutnya.

c. Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan hasil tes menunjukkan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar secara individu sebanyak siswa dan siswa belum mencapai ketuntasan dalam belajar secara individu. Sedangkan keberhasilan belajar secara klasikal adalah 0,25% dalam kategori sangat rendah dan belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Ukuran ketuntasan ini berdasarkan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu ketuntasan belajar secara individu adalah 65 ketuntasan belajar secara klasikal, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar secara klasikal pada pembelajaran individu untuk siklus 1 belum tercapai.

Refleksi

Refleksi adalah kegiatan untuk menganalisa dan memperbaiki semua tahapan pada setiap siklus yang digunakan untuk menyempurnakan siklus berikutnya. Berdasarkan hasil Analisa tersebut maka beberapa hal yang harus dilakukan perbaikan dapat dilihat pada table

Tabel 2 Refleksi kegiatan siklus I

No.	Refleksi	Hasil Temuan	Revisi
1.	Aktivitas Guru	Belum mampu dalam mengondisikan kelas saat pembelajaran berlangsung	Pertemuan selanjutnya diharapkan agar mampu mengondisikan kelas dengan baik.
		Kurangnya pemberian motivasi belajar kepada siswa	Pertemuan selanjutnya diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa
		Lemahnya kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih kompleks	Pertemuan selanjutnya diharapkan guru dapat menguasai sepenuhnya materi yang akan diajarkan
		Penyampaian tujuan pembelajaran yang kurang baik	Pertemuan selanjutnya diharapkan mampu menyampaikan tujuan pembelajaran dengan baik
		Kurangnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi secara aktif dengan teman kelompok sehingga siswa bekerja sendiri-sendiri	Pertemuan selanjutnya diharapkan dapat memberikan kesempatan siswa berdiskusi secara aktif dengan kelompoknya.
2.	Aktivitas siswa	Siswa kurang aktif dalam menjawab pertanyaan guru dalam kegiatan apresiasi	Pada pertemuan selanjutnya guru harus meningkatkan keterampilan bertanya agar siswa

			mudah dalam memahami pertanyaan yang diajukan
		Siswa kurang memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru tentang materi pecahan senilai menggunakan media <i>puzzle</i>	Menekankan kepada siswa untuk memperhatikan penjelasan yang disampaikan guru
		Masih banyak siswa tidak mampu membuat gambar pecahan sesuai dengan nilai pecahannya	Pertemuan selanjutnya guru harus memberikan bimbingan lebih dalam membuat gambar sesuai dengan nilai pecahannya
		Siswa kurang aktif dalam berkelompok	Pertemuan selanjutnya siswa dituntun untuk lebih aktif baik dalam kelompok maupun antar kelompok
		Banyak siswa yang belum mampu menyimpulkan materi yang telah dipelajari	Guru haarus memberikan sebuah penghargaan bagi yang dapat menyimpulkan materi sehingga siswa berupaya sebaik mungkin untuk dapat menyimpulkan materi pelajaran
1.	Hasil Belajar	Hanya 7 orang siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 20 orang siswa belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal	Pada pertemuan selanjutnya guru harus dapat mengupayakan peningkatan hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi dengan menekankan pembelajaran dengan menggunakan media <i>puzzle</i>

diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih terdapat beberapa kekurangan yang mengakibatkan pencapaian hasil belajar individu dan klasikal belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan sekolah sehingga perlu dilakukan Tindakan atau perbaikan dengan tujuan untuk memperbaiki siklus 1.

Siklus II

Perencanaan

Perencanaan pada siklus 1 yaitu memperbaiki kelemahan dan kekurangan yang terdapat pada prasiklus berdasarkan hasil pengamatan dari observer dalam tahap awal yang dilaksanakan peneliti sama seperti siklus 1 yaitu mempersiapkan RPP, Menyusun lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, menyusun media *puzzle* dan membuat lembar kerja peserta didik (LKPD)

Pelaksanaan

Pelaksanaan pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 18 juli 2024 pembelajaran pada siklus II masih dikelompokakan menjadi tiga tahap yaitu tahap awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sesuai perencanaan yang telah disiapkan yaitu sebagai berikut:

1. Memulai pembelajran dengan berdoa Bersama serta merapikan tempat duduk.
2. Memotivasi siswa dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa
3. Merumuskan tujuan dan menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

4. Siswa secara klasikal mengamati perbagai macam gambar pecahan dan menunjukan nilai pecahan pada masing-masing gambar pecahan
5. Guru mejelaskan Kembali atas jawaban-jawaban siswa untuk memperjelas pemahaman siswa. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum dipahami atas penjelasan guru.
6. Setelah memberikan pemahaman secara klasikal kepada siswa kemudian sisiwa-siswa dibagi menjadi 4 kelompok yang terdiri atas 6-7 Orang siswa.
7. Membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) pada setiap kelompok dan menjelaskan Langkah-langkah serta tugas-tugas yang harus dilakukan oleh setiap kelompok
8. Guru membimbing siswa dalam mengerjakan kelompok serta memberikan kesempatan kepada siswa aktif pada setiap kelompoknya
9. Mengarahkan perwakilan setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Memberikan penghargaan berupa tepuk tangan dan di beri hadiah seperti jajan kepada siswa atas keberhasilannya.
10. Memberikan penguatan terhadap hasil kerja kelompok siswa.
11. Dalam kegiatan akhir guru membimbing siswa dalam menyimpulkan materi yang telah dipelajari
12. Memberi penguatan dan refleksi terhadap materi yang telah dipelajari
13. Menutup pelajaran

Pengamatan

- a. Obsevasi aktivitas guru

Tabel 3 Observasi aktivitas guru

Tahap Awal	Aspek yang di Amati	Skor				
		1	2	3	4	5
Tahap Awal	1. Kemampuan dalam mengondisikan kelas sebelum memulai pembelajaran				√	
	2. Kemampuan dalam memberikan motivasi				√	
	3. Kemampuan dalam menghubungkan materi pelajaran dengan lingkungan sehari hari				√	
	4. Kemampuan dalam mengomunikasikan tujuan pembelajaran				√	
Inti	5. Kemampuan guru dalam menjelaskan materi pelajaran				√	
	6. Keterampilan guru dalam mengelola kelas				√	
	7. Keterampilan guru dalam menggunakan media <i>puzzle</i> yang sesuai dengan materi pelajaran				√	

	8. Membentuk kelompok secara heterogen			√		
	9. Memberikan bimbingan pada kegiatan belajar siswa			√		
	10. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya hal-hal yang belum di pahami				√	
	11. Menghargai pendapat siswa dan memberikan penguatan atas jawabannya				√	
	12. Memberikan lembar kerja siswa				√	
	13. Membimbing siswa dalam Menyusun <i>puzlle</i> pecahan				√	
	14. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi secara aktif dengan teman kelompok				√	
	15. Memberikan penghargaan kepada siswa yang mampu menjawab pertanyaan				√	
penutup	16. Membimbing dan membuat kesimpulan				√	
	17. Memberikan refleksi dan pesan moral				√	
	18. Menutup pelajaran				√	
Jumlah	70					
presentase	3,88%					Sangat baik

b. Obseravsi aktivitas siswa

aktivitas siswa dalam proses pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan dalam setiap aspeknya dengan presentase nilai 3,53% ini termasuk dalam kategori sangat baik.

c. Hasil Belajar Siklus II

Hasil tes pada siklus II pada tabel 4.9 diatas diketahui bahwa sebanyak 22 orang siswa yang tuntas belajar pada materi pecahan senilai dan 5 orang siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar secara individu. Sedangkan keberhasilan belajar secara klasikal. Ukuran ketuntasan ini berdasarkan KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu ketuntasan belajar secara individu adlah 65 dan 80% ketuntasan belajar secara klasikal dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar pada pembelajaran matematika untuk siklus II sudah tercapai.

Refleksi

Hasil penelitian siklus II menunjukkan peningkatan baik pada perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh siswa. dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran sudah mencapai kriteria ketuntasan maksimal yang telah ditentukan sekolah sehingga tidak perlu

melakukan Tindakan atau perbaikan secara maksimal, namun harus meningkatkan agar pencapaian hasil belajar keseluruhan siswa lebih maksimal lagi.

D. PEMBAHASAN

1. Perencanaan pembelajaran matematika materi pecahan senilai menggunakan media *puzzle*

Berdasarkan pertemuan siklus 1 sampai dengan siklus II aspek perencanaan yang dilakukan dengan menggunakan media *puzzle* ini dengan membuat modul ajar untuk mengikuti prosedur mengajar dengan baik.

2. Pelaksanaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Pelaksanaan/penerapan media pembelajaran *puzzle* ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam penelitian ini terdapat beberapa tahap diantaranya tahap *planning* (perencanaan), tahap *action* (Tindakan), tahap *observing* (pengamatan), dan tahap *reflecting* (refleksi). Penelitian Tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus dengan menggunakan media *puzzle*.

Proses penerapan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 1 Setupatok didapati hasil yang baik. observasi aktivitas siswa pada siklus 1 sebesar 3,23% terdiri dari 13 aspek yang mendapat nilai kategori cukup. Dan hasil yang didapat dalam siklus II sebesar 3,88% diantaranya terdapat 9 siswa yang mendapat nilai baik dan 18 siswa yang mendapat nilai dengan baik sekali

3. Meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran matematika materi pecahan senilai

Kemudian peneliti melakukan perbaikan dari siklus 1 ke siklus II dengan menggunakan media *puzzle* dan diperoleh hasil belajar yang meningkat. Peneliti melakukan penelitian Tindakan kelas selama dua siklus untuk memperoleh hasil belajar siswa pada setiap siklusnya.

Hasil penilaian siswa pada siklus 1 yaitu rata-rata nilai 25,92% presentase siswa yang sudah mencapai ketuntasan 20,9% sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan 80%. Hal ini masih belum mencapai target yang diharapkan dimana presentase yang diinginkan dicapai sebesar 80%. . Dalam siklus II terjadi peningkatan dimana rata-rata nilainya adalah 81,48% presentase penilaian hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu siswa yang sudah mencapai ketuntasan 82, 10% sedangkan yang belum mencapai ketuntasan 20% maka dalam hal ini peningkatan hasil belajar siswa sudah dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

E. SIMPULAN

Penelitian Tindakan kelas (PTK) upaya meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi pecahan senilai dengan menggunakan media *puzzle* kelas IV SDN 1 Setupatok desa setupatok kecamatan mundu kabupaten Cirebon dapat disimpulkan sebagai berikut:

“penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan senilai dikelas IV SDN I Setupatok yang terbukti adanya peningkatan hasil penelitian pada setiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar siswa dimana pada siklus 1 dengan rata-rata kelas 3,23% presentase ketuntasan 25,92% mengalami kenaikan pada siklus II dengan rata-rata kelas 3,53%, presentase ketuntasan 81,48%. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa penelitian Tindakan kelas ini mencapai indikator ketuntasan yang ditentukan yaitu ketuntasan diatas 80%

F. DAFTAR RUJUKAN

- Afendi, A. H., Darmi, M., Sutisno, A. N., & Aziz, N. A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Nilai Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 8(1), 47–52. <https://doi.org/10.32534/jps.v8i1.2956>
- (Arsyad, 2014; 29-30) menyatakan manfaat pembelajaran yaitu memperjelas penyajian pesan dan informasi yang disampaikan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
- Depdikbud. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Fauzia, H. A. (2018). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD*. Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau, 7(1), 40–46. <https://doi.org/10.56393/kognisi.v2i4.1354>
- Hanikah, H., Widiawati, H., & Rahmat, M. (2021). Evaluasi Penggunaan Aplikasi Distance Learning (Google Classroom) pada Orang Tua Siswa SD. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5827–5833. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1777>
- Isnaini, Khairunnisak Nur, Dina Fajar Sulistiyani, and Zezya Ramadhany Kharisma Putri. "Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva." SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan 5.1 (2021): 291-295.
- Kartikasari, D. (2020). *Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Motivasi Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdit Qurrota A'yun Ponorogo Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Rachma, Firda Amalia. *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Pemahaman Rambu Lalu Lintas Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Ponorogo*. Diss. IAIN PONOROGO, 2021.