



Penggunaan Media Papan Puzzle Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan Kelas II Sekolah Dasar

Siti Ulfia¹, Siti Maghfirotn Amin², Asmawarni³

¹PPG Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

²Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya-

³SDN Dukuh Menanggal I/424 Surabaya

[1Viaulfia1717@gmail.com](mailto:Viaulfia1717@gmail.com), [2amin_23@unusa.ac.id](mailto:amin_23@unusa.ac.id), [3dumensatu@yahoo.com](mailto:dumensatu@yahoo.com)

Abstract: Mathematics is one of the important subjects in the basic education curriculum. However, students often have difficulty understanding simple concepts. Referring to the results of observations in class II of SDN Dukuh Menanggal I/424 Surabaya, the problem was found, namely that the media used by teachers only used books provided by the school. This research uses the classroom action research (PTK) method. Each cycle has stages consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects used in this research were class II as many as 34 students. The percentage of completeness of pre-cycle learning outcomes was 44%, then in cycle I there was an increase of 71%, then in cycle two the percentage of success reached 88%. Based on learning results in cycle I and cycle II. It can be concluded that through research using Fraction Puzzle Board learning media with Mathematics lesson content on fractions, students experience improved learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Media, Fractional Puzzle Board

Abstrak: Matematika merupakan mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan dasar. Namun sering kali peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep sederhana. Mengacu pada hasil observasi di kelas II SDN Dukuh Menanggal I/424 Surabaya, menemukan permasalahan yaitu media yang digunakan oleh guru hanya menggunakan buku yang disediakan sekolah. Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas (PTK). Setiap siklus mempunyai tahapan-tahapan yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek yang digunakan penelitian yaitu kelas II sebanyak 34 siswa. Presentase ketuntasan hasil belajar pra siklus sebesar 44%, kemudian pada siklus I terjadi peningkatan sejumlah 71%, selanjutnya pada siklus dua persentase keberhasilannya meraih angka 88%. Berdasarkan hasil siklus I dan siklus II. Dapat disimpulkan bahwa melalui penelitian adanya media pembelajaran Papan Puzzle Pecahan dengan muatan pelajaran Matematika materi pecahan peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar.

Kata kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Papan Puzzle Pecahan

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pengembangan internal yang meliputi pengembangan berpikir, berbicara, dan sifat-sifat yang berpotensi baik untuk diri sendiri dan orang lain. Tujuan pendidikan adalah untuk mengajarkan anak berpikir kritis dan dapat menambah wawasan melalui ilmu yang diperoleh di sekolah dan melalui kegiatan lainnya (Suriani et al., 2016). Matematika adalah disiplin ilmu yang menggunakan simbol, angka, dan konsep untuk menggambarkan dan menganalisis fenomena dalam berbagai konteks. Dalam pembelajaran matematika sekolah dasar, dibutuhkan kemampuan untuk menyajikan objek-objek dalam matematika dalam bentuk nyata dan kontekstual. Pembelajaran matematika yang efektif di sekolah

dasar memungkinkan siswa untuk membangun dasar yang kuat dalam matematika, yang akan membantu mereka di masa depan dalam pemahaman konsep yang lebih kompleks dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran harus berpusat terhadap peserta didik, Jadi guru dituntut harus memiliki kemampuan dalam menerapkan media pembelajaran, metode, pendekatan, dan strategi yang tepat dalam pembelajaran.

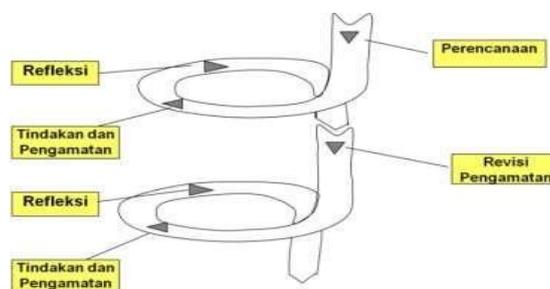
Komponen media yang digunakan harus menarik adalah hal yang penting. Menggunakan media dapat membantu guru mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi di dalam kelas. Media pembelajaran bisa menggunakan benda- benda di lingkungan sekitar. Penggunaan media nyata di sekolah dasar dalam proses pembelajaran sangat membantu pemahaman peserta didik secara optimal. Guru dapat menggunakan bantuan media pembelajaran sebagai salah satu alat penunjang untuk pembelajaran yang menarik dan bervariasi.

Penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kebanyakan hanya memakai buku penunjang yang disediakan sekolah. Media yang baik adalah media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan memanfaatkan perkembangan teknologi sesuai pada zamannya. Tidak Semua materi matematika memakai media pembelajaran, namun pada materi konsep sederhana pecahan kelas II SD ini membutuhkan media pembelajaran yang konkret berupa papan puzzle pecahan agar peserta didik lebih memahami materi yang diajarkan. Matematika merupakan salah satu pelajaran yang sulit diajarkan, sehingga membutuhkan penunjang yaitu menggunakan media pembelajaran yang menarik dan kreatif. Melalui penggunaan media pembelajaran papan puzzle pecahan peserta didik dapat meningkatkan potensi dan pengalaman yang diperoleh pada saat proses pembelajaran.

Sesuai penjelasan diatas maka penelitian merumuskan tujuan penelitian yaitu penggunaan media pembelajaran papan puzzle pecahan untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi pecahan kelas II Sekolah dasar. Dengan mata pelajaran yang diambil yakni matematika. Sesuai dengan latar belakang yang tertera diatas penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar pada materi pecahan dengan menggunakan media papan puzzle pecahan kelas II di SDN Dukuh Menanggal I/424 Surabaya.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berbasis Lesson Study merupakan metode yang digunakan untuk meningkatkan kualitas poses pembelajaran di dalam kelas dan meningkatkan hasil belajar di kelas (Arikunto, 2017). Lokasi Penelitian yang digunakan untuk penelitian tindakan kelas ini yaitu di SDN Dukuh Menanggal I/424 Surabaya, Provinsi Jawa Timur. Waktu penelitian tindakan kelas yaitu tanggal 12 Juni sampai 22 Juni 2023. Subjek penelitian tindakan kelas yaitu peserta didik kelas II SDN Dukuh Menanggal I/424 Surabaya yang berjumlah 34 peserta didik. Penggunaan media Papan Puzzle Pecahan menjadi fokus utama yang dikaji. Model Penelitian dari Kemmis dan Mc Taggart Nuraini & Kristin (2017), spiral dari siklus ke siklus berikutnya, digunakan dalam prosedur penelitian. Di bawah ini alur model penelitian yang digunakan:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan dalam Penelitian Tindakan kelas

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan 2. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan metode analisis data yaitu data hasil tes (Kuantitatif) yang kemudian dianalisis dengan menggunakan metode deskripsi. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dan peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Kegiatan siklus dilaksanakan dimulai dengan merencanakan kegiatan dimulai dari menyusun perangkat pembelajaran yakni modul ajar, bahan ajar, LKPD, media papan puzzle pecahan dan lembar evaluasi. Diakhir pembelajaran dilakukan refleksi untuk mendapatkan analisis belajar yang dilakukan pada akhir kegiatan guna untuk menyimpulkan hasil penelitian

HASIL

Pada tahap Pra Siklus ini, mendapatkan hasil dari kegiatan yang dilaksanakan pada tanggal 12 Juni 2023. Hasil belajar yang diperoleh dari peserta didik kelas II yang kurang dari nilai KKM cukup banyak maka diperlukan tindakan selanjutnya. Dibawah ini tabel frekuensi pra siklus sebagai berikut:

| Jumlah Peserta Didik | Nilai Tertinggi | Nilai Terendah | Tuntas | Tidak Tuntas | Presentase Ketuntasan |
|----------------------|-----------------|----------------|--------|--------------|-----------------------|
| 34 | 80 | 50 | 15 | 19 | 44 % |

Tabel 1. Hasil Belajar Pra siklus

Berdasarkan gambar rekapitulasi hasil evaluasi pra siklus bahwasanya dari seluruh peserta didik kelas II yang berjumlah 34, terdapat 15 peserta didik yang telah tuntas dan 19 peserta didik yang belum tuntas. Data tersebut memiliki presentase sebesar 44% yang berarti bahwa hasil belajar peserta didik yang belum tuntas atau belum mencapai KKM sebesar 75 lebih dari setengah jumlah peserta didik di kelas II. Nilai rata-rata peserta didik kelas II pada materi pecahan yaitu 68,3 yang dapat dikatakan belum tuntas karena belum mencapai KKM sebesar 75. Ketuntasan ditentukan dengan 75% peserta didik mampu menguasai materi yang telah diberikan dengan nilai kriteria ketuntasan minimal 75. Berdasarkan data dan penjabaran diatas, maka diperlukan adanya tindakan perbaikan dalam pembelajaran melalui media Papan Puzzle Pecahan sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tahap Siklus I ini, mendapatkan hasil dari kegiatan yang dilaksanakan pada tanggal 16 Juni 2023. Hasil belajar yang diperoleh dari peserta didik kelas II, dengan menggunakan media papan puzzle pecahan. Adapun tabel frekuensi siklus 1 sebagai berikut dapat dilihat dibawah ini:

| Jumlah Peserta Didik | Nilai Tertinggi | Nilai Terendah | Tuntas | Tidak Tuntas | Presentase Ketuntasan |
|----------------------|-----------------|----------------|--------|--------------|-----------------------|
| 34 | 90 | 60 | 24 | 10 | 71 % |

Tabel 2. Hasil Belajar Siklus 1

Berdasarkan gambar rekapitulasi hasil evaluasi pra siklus bahwasanya hasil belajar pada siklus satu diperoleh 24 peserta didik yang termasuk dalam kategori tuntas dengan prosentase ketuntasan sebesar 71%. Dari prosentase tersebut dapat dinyatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas II tidak mencapai target penelitian. Tercapainya target penelitian ditentukan dengan 75% peserta didik bisa memahami materi yang disampaikan guru dengan nilai kriteria ketuntasan minimal 75. Nilai evaluasi belajar peserta didik kelas II pada siklus I menunjukkan kategori belum tuntas sehingga diperlukan adanya rencana tindak lanjut untuk siklus selanjutnya.

Pada tahap Siklus II ini, mendapatkan hasil dari kegiatan yang dilaksanakan pada tanggal 22 Juni 2023. Hasil belajar yang diperoleh dari peserta didik kelas II, dengan menggunakan media tersebut terdapat nilai yang di bawah KKM maka diperlukan siklus lanjutan untuk memperoleh hasil yang lebih maksimal maka dilakukan siklus dua. Adapun tabel frekuensi siklus 1 sebagai berikut dapat dilihat dibawah ini:

| Jumlah Peserta Didik | Nilai Tertinggi | Nilai Terendah | Tuntas | Tidak Tuntas | Presentase Ketuntasan |
|----------------------|-----------------|----------------|--------|--------------|-----------------------|
| 34 | 100 | 70 | 34 | 4 | 88 % |

Tabel 3. Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan gambar rekapitulasi hasil evaluasi pra siklus bahwasanya hasil belajar pada siklus II diperoleh 30 peserta didik yang termasuk dalam kategori tuntas dengan jumlah prosentase ketuntasan sebesar 85%. Dari prosentase tersebut dapat dinyatakan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV telah mencapai target penelitian. Tercapainya target penelitian tersebut berdasarkan prosentase ketuntasan yang telah melebihi 75%. Hasil belajar sebagian besar peserta didik kelas II pada siklus II menunjukkan kategori tuntas, sehingga peneliti tidak lagi melakukan tindakan siklus selanjutnya dan menyimpulkan pelaksanaan siklus II ini sudah berjalan sesuai dengan target peneliti dan mencapai kriteria keberhasilan.



Gambar 2. Proses Pembelajaran

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data yang telah dilakukan dengan 2 siklus setiap tahapan siklus yang terdiri dari *plan, do, see*. Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran yaitu media papan puzzle pecahan dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran karena dengan menggunakan media tersebut peserta didik dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar di kelas (Khoerun Nisa, 2015). Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari peningkatan nilai peserta didik setelah menerapkan media papan puzzle pecahan pada materi matematika. Dengan media puzzle dapat membuat peserta didik aktif dan antusias dalam memecahkan potongan-potongan puzzle yang tersedia. Pengguna media papan puzzle pecahan juga berdampak terhadap motivasi, konsentrasi dan ketertarikan siswa terhadap materi pecahan. Respon peserta didik terhadap penggunaan media papan puzzle pecahan secara keseluruhan banyak disukai karena bisa melatih untuk berfikir kritis dan menantang. Hal ini dibuktikan pada tabel 1 rekapitulasi siklus 1 peserta didik yang tuntas sebanyak 24 dengan presentase hasil tes evaluasi yang tuntas sebesar 71% dengan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 10 dengan presentase hasil tes evaluasi yang belum tuntas sebesar 29%. Sehingga dapat disimpulkan, bahwasanya hasil belajar peserta didik kelas II SDN Dukuh Menanggal I/424 Surabaya pada siklus I perlu adanya perbaikan sehingga peneliti melanjutkan siklus II.

Hasil belajar siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata siklus II sebesar 85%. Persentase peserta didik yang sudah tuntas sebanyak 30 dan jumlah peserta didik yang belum tuntas sebanyak 4. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya terjadi peningkatan hasil belajar siklus II sesuai dengan kriteria keberhasilan belajar diatas 75%.

| Parameter | Pra Siklus | Siklus I | Siklus II |
|---------------------------|--------------|--------------|-----------|
| Nilai Klasikal | 2330 | 2610 | 2785 |
| Rata-rata Nilai Klasikal | 68,5 | 76,8 | 82 |
| Nilai Tertinggi | 80 | 90 | 100 |
| Nilai Terendah | 50 | 60 | 70 |
| Jumlah Siswa Tuntas | 15 | 24 | 29 |
| Jumlah Siswa Tidak Tuntas | 19 | 10 | 5 |
| Persentase Keberhasilan | 44 % | 71% | 85% |
| Ketuntasan Klasikal | Tidak Tuntas | Tidak Tuntas | Tuntas |

Tabel 4. Data Hasil Penelitian

SIMPULAN DAN SARAN

Sesuai hasil penelitian pada pra siklus, siklus satu, dan siklus dua dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media papan *puzzle* pecahan meningkatkan nilai hasil peserta didik dan pemahaman peserta didik tentang materi pecahan sederhana sehingga suasana kelas lebih menyenangkan. Selain itu dengan adanya media tersebut bisa mempermudah guru dan peserta didik saling berinteraksi dan memecahkan masalah bersama menggunakan berbagai macam cara salah satunya *puzzle*. Peserta didik juga terlibat aktif semua dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Saran untuk peneliti selanjutnya dalam penggunaan media papan *puzzle* pecahan diperlukan persiapan yang matang supaya peneliti mendapatkan hasil yang diinginkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2017). Penelitian Tindakan kelas. Bumi Aksara.
- H. R. Arumanda, J. Daryanto, and R. R., 2021 Profil Guru Sekolah Dasar dalam Mengimplementasikan Pembelajaran Daring Berbasis Media Aplikasi, J. Didakt. Dwija Indria, 9(6).
- Khoerun Nisa, A. (2015). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Desktop kelas XI RPL SMK Ma'rif Wonosari. Universitas Negeri Yogyakarta, 1–84.
- Nuraini, F., & Kristin, F. (2017). Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas 5 Sd. E- Jurnalmitrapendidikan, 1(4), 369– 379.
<https://doi.org/10.1080/10889860091114220>
- Sugiyono. (2007). Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta
- Suriani, S., B, S., & Efendi, E. (2016). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SDN Ginunggung Melalui Media Kartu Huruf Kec. Galang. Jurnal Kreatif Tadulako Online, 4(10), 62–77. <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3633Octavia>.
- Shilpy.A. (2020). Model Model Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish