

Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Papan Puzzle Pecahan Pada Siswa Sekolah Dasar

Received:
13/06/2022

¹Izzatul Jannah, ²Agung Setyawan
Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Accepted:
29/06/2022

1izzatuljannah1324@gmail.com *Corresponding Author

Published:
30/06/2022

2agung.setyawan@trunojoyo.ac.id

Abstract

This study aims to determine the improvement of student learning outcomes using fractional puzzle board media. Based on the results of observations made by researchers at SDN Bancaran 3 Bangkalan, there are problems, namely the media used in learning is still limited, namely using simple theme books and companion books. The method used by the author in this research is the Classroom Action Research (CAR) method and uses the Kemmis and Mc. Taggar method which is carried out in two cycles. Each cycle has four stages, namely planning, action, observation, and reflection. The research site is at SDN Bancaran 3 Bangkalan , with the research subject of class II B students as many as 8 students. The data collection techniques used were tests, observations, and documentation. This study used an instrument in the form of test questions. Based on the results of research data analysis, it showed an increase in student learning outcomes by using the fractional puzzle board media. This can be seen from the results of tests carried out by students in each cycle, in cycle I students get an average pre-test of 45% and post-test of 60%. In cycle II students get an average of pre-test of 75% and post-test.93.75%.

Keywords: *improvement, fraction puzzle board, math*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media papan puzzle pecahan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Bancaran 3 Bangkalan, terdapat permasalahan yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas yakni menggunakan buku tema dan buku pendamping yang sederhana. Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan menggunakan metode Kemmis dan Mc. Taggar yang dilakukan sebanyak dua siklus. Setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tempat penelitian di SDN Bancaran 3 Bangkalan, dengan subjek penelitian siswa kelas II B sebanyak 8 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan instrument berupa soal tes. Berdasarkan hasil analisis data penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media papan puzzle pecahan. Hal ini dapat dilihat dari hasil test yang dilakukan siswa pada setiap siklusnya, pada siklus I siswa mendapatkan rata-rata pre-test 45% dan post-test 60%. Pada siklus II siswa mendapatkan rata-rata pre-test 75% dan post-test 93,75%.

Kata kunci: *Meningkatkan , papan puzzle pecahan, matematika*

Pendahuluan

Kegiatan pembelajaran di sekolah berkaitan erat dengan kualitas pendidikan, oleh karena itu pemerintah mengusahakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan menjadi lebih baik lagi agar terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas untuk masa depan bangsa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang semakin pesat, salah satu aspek yang mendapat pengaruh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah pendidikan.

Pendidikan yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan kualitas sumber daya manusia mengalami pembaharuan agar berjalan seiringan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di era modern seperti sekarang ini teknologi menuntut adanya inovasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk dalam hal penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada aspek pendidikan dapat dilakukan dengan cara guru membuat media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan kreatif.

Proses belajar merupakan proses mengorganisasi tujuan, bahan, metode, dan alat serta penilaian sehingga satu sama lain saling berhubungan dan saling berpengaruh menumbuhkan kegiatan belajar pada diri peserta didik seoptimal mungkin menuju terjadinya perubahan tingkah laku sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Proses belajar dan hasil belajar para siswa bukan saja ditentukan oleh sekolah, pola, struktur dan isi kurikulumnya, akan tetapi sebagian besar ditentukan oleh kompetensi guru yang mengajar mereka dan membimbing mereka (Hamalik, 2002:36).

Media pembelajaran menjadi salah satu alat penyampaian pesan atau informasi dari guru kepada penerima pesan atau siswa. Media pembelajaran yang baik akan menjadikan interaksi antara guru dan siswa menjadi berjalan efektif dan efisien sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Peningkatan efisiensi dan efektivitas tersebut sebagian bergantung kepada faktor penunjang, yakni sarana dan prasarana. Dengan perkataan lain, hubungan komunikasi interaksi itu akan berjalan dengan lancar dan mendapat hasil yang maksimal. Apabila proses pembelajaran berjalan dan menggunakan alat bantu, alat bantu itulah yang disebut dengan media.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu jenis dari pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan beberapa mata pelajaran dalam satu tema atau topik pembahasan menurut Suryosubroto (2009: 133). Salah satu pembelajaran tematik yaitu pada kelas 2, pada tema 7 muatan matematika terdapat materi tentang operasi pecahan.

Berdasarkan UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 pasal 40 (2) telah dipaparkan bahwa guru hendaknya menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dan juga untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis.

Media pembelajaran pada hakikatnya dapat diperoleh dari berbagai bentuk apapun, selama masih mengandung unsur memantapkan kemampuan siswa dalam

memahami konsep. Namun, kurang bervariasi dan belum optimalnya media pembelajaran yang digunakan menyebabkan kurangnya minat siswa untuk belajar. Hal ini sangat disayangkan, karena bertolak belakang dengan tujuan media pembelajaran, yakni sebagai alat bantu belajar yang berguna untuk mengefektifkan proses pembelajaran.

Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. Melalui *puzzle*, siswa-siswa akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar menjadi utuh. Bermain *puzzle* juga dapat meningkatkan keterampilan motorik halus. Siswa dapat melatih koordinasi tangan dan mata untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar. Keterampilan motorik halus berhubungan dengan kemampuan siswa menggunakan otot-otot kecilnya khususnya jari-jari tangannya. *Puzzle* juga melatih kemampuan nalar dan daya ingat dan konsentrasi *puzzle* yang berbentuk manusia akan melatih nalar siswa-siswa. Saat bermain *puzzle*, siswa akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SDN Bancaran 3 Bangkalan, terdapat permasalahan yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran masih terbatas yakni menggunakan buku tema dan buku pakem yang masih sederhana, serta video hasil download dari internet ketika pembelajaran berlangsung masih belum dapat menarik minat belajar siswa. Sehingga siswa masih ada yang kurang fokus dan asik dengan kegiatannya sendiri.

Keadaan ini menuntut untuk kreatif dalam mengelolah kegiatan pembelajaran di kelas termasuk penggunaan media pembelajarannya. Proses pembelajaran tidak hanya memerlukan sumber belajar yang berasal dari buku saja, akan tetapi dibutuhkan juga media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran dibutuhkan supaya siswa dapat tertarik dan berkesan terhadap suatu pembelajaran, sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.

Pemilihan pembelajaran dengan menggunakan media papan *puzzle* pecahan diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, dan membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran dan siswa tidak merasa bosan di kelas, karena siswa akan lebih aktif dalam berfikir dan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran. Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik melakukan penelitian tentang meningkatkan hasil belajar Tema 7 Matematika melalui media Papan *Puzzle* Pecahan pada Siswa Kelas II sekolah dasar. Diharapkan mampu mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika melalui penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* pecahan. Pemilihan media yang tepat dapat berdampak pada keterkaitan peserta didik terhadap suatu pembelajaran. Untuk pembelajaran matematika pemilihan media harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Salah satu media pembelajaran yang tepat untuk menjadi media pembelajaran materi pecahan adalah menggunakan media papan *puzzle* pecahan.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) menggunakan konsep Kemmis dan Mc. Taggar yang terdiri atas 2 siklus. Setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan media pembelajaran papan pecahan pada materi pecahan kelas II.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Bancaran 3 Bangkalan yang beralamatkan Jl. Raya Bancaran No. 46, Kecamatan Bangkalan, Kabupaten Bangkalan, Provinsi Jawa Timur. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap Tahun Ajaran 2021/2022 pada tema 7 yaitu Keberagaman di kelas II B SDN Bancaran 3 Bangkalan dengan materi yang disesuaikan dengan kurikulum yang sedang digunakan yaitu Kurikulum 2013.

Subjek yang diambil oleh peneliti adalah peserta didik kelas II B Sekolah Dasar Negeri Bancaran 3 Bangkalan Kabupaten Bangkalan, dengan jumlah siswa 8 orang yang terdiri dari 2 siswa laki – laki dan 6 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan dalam penelitian ini adalah: observasi, tes, angket, dan dokumentasi.

Hasil

Hasil belajar merupakan bentuk pencapaian perubahan-perubahan perilaku siswa yang ditinjau dari tiga macam ranah yaitu ranah kognitif, psikomotor, dan afektif berdasarkan proses pembelajaran yang dilakukan pada waktu tertentu. Hasil belajar siswa dapat diamati setelah siswa melakukan kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar adalah perubahan yang berhubungan dengan pengetahuan kognitif, psikomotor, dan afektif (sikap) sebagai akibat dari interaksi aktif dengan lingkungan. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa yang diperoleh dari hasil pengalaman belajar siswa, perubahan tersebut tergantung dari materi yang telah diterima oleh siswa selama pembelajaran. Hasil pembelajaran yang sempurna akan diperoleh dari proses pembelajaran yang baik antara guru dan siswa. Hasil belajar menunjukkan prestasi, yakni peningkatan perubahan hasil belajar siswa kearah yang lebih baik

Hasil belajar ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan intelektual seseorang. Hasil belajar kognitif melibatkan siswa kedalam proses berpikir seperti mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisa sintesis serta evaluasi. Siswa sekolah dasar berada pada fase operasional konkret karena pada masa ini pemikiran siswa terbatas pada objek-objek yang di jumpai dari pengalaman-pengalaman langsung. Tahap operasional konkret ini ditandai dengan karakteristik yang menonjol sebagai berikut: (1) segala sesuatu dipahami oleh siswa sebagaimana yang tampak saja atau sebagai mana kenyataan yang mereka alami, (2) cara berfikir siswa belum menangkap yang abstrak meskipun cara berfikirnya sudah mulai terlihat sistematis dan logis, (3) dalam memahami konsep siswa sangat terikat kepada proses mengalami sendiri. Artinya, siswa akan mudah memahami konsep jika pengertian konsep tersebut dapat diamati atau siswa melakukan sesuatu yang berkaitan dengan konsep tersebut.

Dengan demikian dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga yang dapat memperjelas materi yang akan disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa. Setiap konsep yang abstrak dan baru dipahami oleh siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa, sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya.

Hasil dari penelitian tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research* yang dilakukan dengan menggunakan model Kurt Lewin ini dilakukan sebanyak dua siklus. Setiap siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti menggunakan media pembelajaran papan pecahan pada materi pecahan kelas II.

Data yang dibutuhkan untuk penelitian diperoleh melalui observasi, angket, tes tulis dan juga dokumentasi. Untuk memperoleh data terkait peningkatan hasil belajar menggunakan media pembelajaran diperoleh dari pengisian yang dilaksanakan sebelum melakukan kegiatan siklus. Untuk perolehan data tentang peningkatan hasil belajar diperoleh dari tes tulis yang dilaksanakan setelah akhir siklus I dan II. Perolehan data tentang penerapan media pembelajaran *puzzle* pecahan diperoleh melalui observasi kepada guru dan siswa.

Hasil Belajar Siklus I

1. Perencanaan Tindakan terdiri dari: Kegiatan Pendahuluan, Kegiatan Inti, Menyediakan media papan *puzzle* pecahan, Menyusun lembar test dan Siswa menjawab test soal materi operasi hitung bilangan pecahan, dan Kegiatan Penutup.
2. Pelaksanaan tindakan:

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan pada hari selasa, 31 Mei 2022 dikelas II SDN Bancaran 3 Bangkalan yang diikuti oleh 8 siswa. Peneliti melakukan penelitian pada pukul 07.00-09.00 WIB, pembelajaran berlangsung dengan alokasi waktu 2x35 menit. Pada siklus I ini peneliti menjelaskan tentang materi pecahan menggunakan media papan *puzzle* pecahan.

3. Hasil belajar:

Pada pertemuan awal siklus I siswa diberikan *pre-test* sebelum diberikan pelajaran menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* pecahan, untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan matematika.

Berdasarkan *pre-test* yang diberikan bisa diketahui bahwa kemampuan awal siswa pada tes awal dalam menguasai mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan. Dengan nilai rata-rata siswa mencapai 45% dari 8 siswa terdapat (25%) atau hanya 2 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar.

Pada pertemuan siklus I siswa diberikan *post-test* setelah diberikan pelajaran menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* pecahan, untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan matematika.

Berdasarkan *post-test* yang dilakukan dapat diketahui bahwa kemampuan siswa pada tes akhir siklus I dalam menguasai mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan. Dengan nilai rata-rata siswa mencapai 60% dari 8 siswa terdapat (37,5%) atau hanya 3 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar.

4. Hasil Refleksi: Berdasarkan analisis hasil pengamatan guru, dan hasil belajar siswa maka dapat diketahui bahwa pada siklus I indikator keberhasilan belum tercapai sehingga perlu diadakan tindakan perbaikan pada siklus II agar hasil belajar siswa dapat ditingkatkan.

Hasil Belajar Siklus II

1. Hasil observasi terhadap guru: Secara keseluruhan hasil observasi sangat baik, hasil ini lebih baik jika dibanding dengan siklus I.
2. Hasil observasi terhadap siswa: Kerja sama siswa dan guru dalam pembelajaran, Keaktifan siswa dalam menjawab soal dan dalam menjawab soal sangat baik.
3. Hasil belajar: Pada pertemuan awal siklus II siswa diberikan *pre-test* sebelum diberikan pelajaran menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* pecahan, untuk mengetahui kemampuan awal siswa terhadap mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan matematika. Dapat diketahui bahwa kemampuan awal siswa pada tes awal dalam menguasai mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan. Dengan nilai rata-rata siswa mencapai 77,5% dari 8 siswa terdapat (75%) atau 6 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar.

Pada tes akhir atau *post-test* siklus II dalam menguasai mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan. Dengan nilai rata-rata siswa mencapai 93,75% dari 8 siswa terdapat (100%) atau 8 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar.

Hasil penelitian siklus I dan II, tingkat hasil belajar siswa materi pecahan melalui penerapan media papan *puzzle* pecahan kelas II SDN Bancaran 3 Bangkalan mengalami peningkatan.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Nama	Siklus I		Siklus II		Keterangan
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
Annisa Rahmawati	30	50	60	80	Meningkat
Achmad Noval	20	40	80	100	Meningkat
Dina Hanifa	50	40	60	90	Meningkat
Fatih Sungkara	80	90	100	100	Meningkat
Premaswara					
Jihan Sekia	30	50	70	90	Meningkat
Kamilatul Jesila	30	60	80	100	Meningkat
Nabila Aurelis	70	80	90	100	Meningkat
Nora Azalya	50	70	80	90	Meningkat
Jumlah	360	480	620	750	
Rata-rata	45%	60%	77,5	93,75%	
Jumlah Siswa Yang Tuntas	25%	37,5%	75%	100%	

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa ketika siswa melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media

pembelajaran papan *puzzle* pecahan dengan siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* pecahan. Peningkatan hasil belajar dapat diamati menggunakan nilai rata-rata siswa pada setiap tes dan siklusnya, dimana pada setiap siklus mengalami peningkatan nilai hasil belajar.

Kesimpulan

Terdapat peningkatan hasil belajar siswa ketika siswa melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* pecahan dengan siswa yang melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* pecahan. Peningkatan hasil belajar dapat diamati menggunakan nilai rata-rata siswa pada setiap tes dan siklusnya, dimana pada setiap siklus mengalami peningkatan nilai hasil belajar. Pada siklus I *pre-test* rata-rata hasil belajar siswa mencapai 45% dari 8 siswa terdapat (25%) atau hanya 2 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar, sedangkan *post-test* rata-rata siswa mencapai 60% dari 8 siswa terdapat (37,5%) atau hanya 3 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar. Pada siklus II *pre-test* rata-rata hasil belajar siswa mencapai 77,5% dari 8 siswa terdapat (75%) atau 6 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar, sedangkan *post-test* rata-rata siswa mencapai 93,75% dari 8 siswa terdapat (100%) atau 8 siswa yang masuk dalam kategori tuntas belajar.

Referensi

- Anitah, Sri. 2009. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS PRESS.
- Aqib, Zainal. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas Untuk SD*. Bandung: Yrama Widya.
- Arifin, Zaenal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darsinah. 2011. *Perkembangan Kognitif*. Surakarta: Qinant
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Margono. 2010. *Metedologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Muhsetyo, dkk. 2009. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mulyasa. 2009. *Praktik penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Rosda.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Subarinah, Sri. 2006. *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensisndo.
- Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Suyadi. 2010. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Diva Press.
- Wardhani. 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Pusat Bahan Ajar dan Elearning Universitas Mercu Buana.

