

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEMA 7 MATEMATIKA MELALUI MEDIA PAPAN *PUZZLE* PECAHAN PADA SISWA KELAS II SDN BANCARAN 3 BANGKALAN

Izzatul Jannah¹, Agung Setyawan²

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura, Jawa Timur, Indonesia
e-mail: izzatuljannah1324@gmail.com

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura, Jawa Timur, Indonesia
e-mail: agung.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, student learning outcomes, fraction puzzle board*

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, hasil belajar siswa, papan puzzle pecahan

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 perkataanlain, 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 kesiswa 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 dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 Matematika Melalui Media Papan *Puzzle* Pecahan Pada Siswa Kelas II SDN Bancaran 3 Bangkalan”.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu dilakukan penelitian yang 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.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi permasalahan dalam penelitian adalah sebagai apakah terdapat peningkatan hasil belajar tema 7 matematika melalui media papan *puzzle* pecahan pada siswa kelas II SDN Bancaran 3 Bangkalan ?

METODE

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. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti dalam siklus penelitian tindakan kelas sesuai dengan tahapan penelitian tindakan kelas menurut Kemmis dan Mc. Taggart diuraikan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Dalam tahap ini peneliti menjelaskan tentang apa, mengapa, kapan, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan. Penelitian tindakan yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan. Dalam tahap perencanaan, peneliti menentukan fokus perhatian utama untuk diamati kemudian pembuatan instrumen pengamatan untuk membantu peneliti menyimpan fakta yang terjadi selama tindakan berlangsung secara akurat Arikunto (2012, hlm. 18). PTK tidak seperti penelitian-penelitian ilmiah lain yang selalu dipersiapkan secara matang. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan

tujuan meningkatkan hasil belajar siswa di kelas II SDN Bancaran 3 pada Tema 7 Kebersamaan dengan menggunakan media papan puzzle pecahan.

2. Tahap Pelaksanaan (*acting*)

Tahap kedua dari penelitian tindakan kelas adalah tahap pelaksanaan tindakan yang berlangsung di dalam kelas. Tahapan ini merupakan realisasi dari segala teori pendidikan dan teknik mengajar yang sudah disiapkan sebelumnya. Arikunto (2012, hlm. 62) mengatakan hendaknya perlu diingat, bahwa pada tahap ini tindakan harus sesuai dengan rencana, tetapi harus terkesan alamiah dan tidak direkayasa.

Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini berupa penerapan penggunaan media papan *puzzle* pecahan. Diharapkan dengan tindakan tersebut bisa memecahkan masalah-masalah yang muncul sebelum tindakan ini dilakukan. Agar hasil penelitian sesuai dengan yang diharapkan, maka tindakan dibagi menjadi beberapa siklus tindakan. Dalam penelitian ini terdiri dari 2 (dua) siklus yang disesuaikan dengan alokasi waktu setiap pokok bahasan dan jadwal pelajaran siswa yang dijadikan subjek penelitian.

3. Tahap Pengamatan/observasi (*observing*)

Tahap pengamatan/observasi dilaksanakan bersamaan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, pengamatan/observasi dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperlukan oleh seorang peneliti dalam penelitiannya. Guru pelaksana yang berstatus sebagai pengamat agar melakukan “pengamatan balik” terhadap apa yang terjadi ketika tindakan berlangsung. Sambil melakukan pengamatan balik ini, guru pelaksana mencatat sedikit demi sedikit apa yang terjadi agar memperoleh data yang akurat untuk perbaikan siklus berikutnya.

4. Tahap Refleksi (*reflecting*)

Tahapan ini dimaksud untuk mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan keberhasilan atau kegagalan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Refleksi dilakukan dengan mengacu kepada hasil observasi yang telah dianalisa selama proses dan akhir pembelajaran. Jika hasil yang dicapai pada siklus I belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang direncanakan, maka alternatif pemecahannya yaitu dengan merencanakan tindakan berikutnya atau siklus 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: tes, observasi, dan dokumentasi. Berikut penjelasan terkait teknik pengumpulan data pada penelitian ini:

1. Teknik Tes

Menurut Widoyo (2012:57) tes merupakan salah satu alat ukur untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Sedangkan menurut Sudaryono (2013:40) secara umum tes diartikan sebagai alat yang dipergunakan untuk mengukur pengetahuan atau penguasaan objek ukur terhadap seperangkat konten atau materi tertentu. Pada penelitian ini, tes digunakan untuk mengukur hasil belajar. Adapun tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diberikan kepada siswa sebelum pembelajaran dimulai. Tujuan pemberian *pretest* adalah untuk mengetahui pengetahuan awal siswa sebelum dilakukan *treatment*. Sedangkan *posttest* diberikan setelah *treatment* berakhir. Tujuan diberikan *posttest* adalah untuk mengetahui pengaruh *treatment* yang dilakukan oleh peneliti terhadap hasil belajar siswa.

2. Teknik Observasi

Menurut Arikunto (2005:145) observasi atau pengamatan merupakan kegiatan yang meliputi pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Sejalan dengan pendapat Arikunto, menurut Idrus (2007:129) observasi merupakan aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis. Berdasarkan kedua pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa observasi atau pengamatan merupakan suatu tindakan untuk mengamati dan mencatat kegiatan yang dilakukan secara langsung dan sistematis terhadap objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran berlangsung di setiap siklusnya yang berpedoman pada lembar pengamatan. Observasi yang dilakukan oleh peneliti dibantu oleh guru kelas untuk mengamati seluruh kegiatan yang berlangsung baik dari kinerja guru maupun aktivitas siswa secara menyeluruh mulai dari awal pembelajaran sampai akhir pembelajaran.

3. Teknik Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2008: 240) dokumentasi adalah catatan suatu peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya. Sedangkan menurut Margono (2010: 45) dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip, buku-buku teori, pendapat, dalil, dan lain-lain yang berhubungan dengan

masalah penelitian. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa dokumen nilai siswa, data pribadi siswa, foto-foto, dan rekaman aktivitas saat pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar adalah 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 ke mampuan 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 polanya.

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.
4. 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.

Penerapan media pembelajaran papan *puzzle* pecahan terhadap peningkatan hasil belajar tema 7 matematika pada siswa kelas II SDN Bancaran 3 Bangkalan

Tabel 3. 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 Premaswara	80	90	100	100	Meningkat
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%	$\frac{\text{jumlah}}{\text{banyak siswa}} \times 100\%$
Jumlah Siswa Yang Tuntas	25%	37,5%	75%	100%	$\frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{banyak siswa}} \times 100\%$

Peneliti sependapat dengan Yudha (2013) bahwa *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Manfaat media *puzzle* dalam pembelajaran, yaitu meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan nalar dan daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan, serta meningkatkan keterampilan sosial siswa. Keterampilan kognitif berhubungan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah.

Pada tahap siklus I, presentasi ketuntasan rata-rata hasil belajar peserta didik masih di bawah batas minimal indikator kinerja yang telah ditetapkan, oleh karena itu diperlukannya perbaikan pada tahap siklus II, pada tahap siklus II presentasi ketuntasan rata-rata hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa ketika siswa melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* pacahan 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 DAN SARAN

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.

Terdapat peningkatan hasil belajar siswa ketika siswa melakukan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* pacahan 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2014. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS PRESS.
- Arifin, Zaenal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Darsinah. 2013. *Perkembangan Kognitif*. Surakarta: Qinant
- Hamalik, Oemar.2012. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani.2011. *Strategi Belajar Mengajar*.Bandung: Pustaka Setia
- Suryosubroto, dkk. 2015. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Slameto. 2016. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Subarinah, Sri.2018. *Inovasi Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Depdiknas.

Sudjana, Nana. 2013. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sudjana, Nana. 2013. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Wardhani. 2012. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Pusat Bahan Ajar dan Elearning Universitas Mercu Buana.