

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PUZZLE
MATERI PECAHAN DI KELAS IV SD NEGERI KARANGREJO 01 SEMARANG**

**Umi Haniatul Mudlifah¹, Aries Tika Damayani², Veryliana Purnamasari³,
Pramesti Indriastuti**

**¹²³Universitas PGRI Semarang, ⁴SD Negeri Karangrejo 01
haniatul.mudlifah27@gmail.com¹, damayaniariestika@upgris.ac.id²,
verylianapurnamasari@gmail.com³**

ABSTRACT

In essence, learning outcomes are an important benchmark in the process of evaluating students learning success. The learning outcomes themselves donot only rely on grades alone, but can take the form of changes, reasoning, skills and so on that lead to positive changes in the individual. However, in reality the learing outcomes in class IV of SDN Karangrejo 01 are stil blow the KKM, the teacher only explains without any variation in learning, which result in students' attention being lacking in the teacher's explanation, students also don't want to complete the assignents given by the teacher, so there is a feeling of inadequacy. Enthusiasm in the learning process. Thus, a research action was carried out using puzzle media in fraction material, which is expected to improve the learning outcomes of class IV students at SDN Karangrejo 01. The aim of this research is to improve student learning outcomes in mathematics learning content in class IV SDN Karangrejo 01 through puzzle media. The techniques used in thi research are tests and observation. In this research, researchers used Classroom Action Research (PTK). The research subjects were 27 class IV students at SDN Karangrejo 01 Semarang. In the first cycle, only 33% or 9 students reached the KKM. In the second cycle, students experienced an increase in learning outcomes, namely 81% or 22 students. Based on the research result above, it can be concluded that the learning outcomes of class IV students have increased by using learning media that uses puzzle teaching aids.

Keywords: learning outcomes, puzzle media, fraction

ABSTRAK

Pada hakikatnya hasil belajar adalah menjadi tolak ukuran yang penting dalam proses mengevaluasi keberhasilan belajar peserta didik. Hasil belajar itu sendiri tidak hanya bertumpu pada nilai semata, tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju perubahan positif pada diri individu. Namun pada kenyataannya hasil belajar di kelas IV SDN Karangrejo 01 masih dibawah KKM, guru hanya sekedar menerangkan tanpa adanya variasi pembelajaran, yang mengakibatkan perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru kurang, peserta didik juga tidak mau menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, sehingga timbulah rasa kurang semangat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian dilakukan sebuah tindakan penelitian dengan menggunakan media puzzle dalam materi pecahan, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Karangrejo 01. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam muatan pembelajaran matematika di kelas IV SDN Karangrejo 01 melalui media puzzle. Teknik yang

digunakan pada penelitian ini yaitu tes dan observasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN Karangrejo 01 Semarang, berjumlah 27 orang. Pada siklus pertama peserta didik yang mencapai KKM hanya 33% atau 9 peserta didik. Pada siklus kedua peserta didik mengalami peningkatan dalam hasil belajar yaitu sebanyak 81% atau 22 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV mengalami peningkatan dengan menggunakan media pembelajaran yang menggunakan alat peraga puzzle.

Kata Kunci: hasil belajar, media puzzle, pecahan

A. Pendahuluan

Pendidikan menjadi tolak ukur dari kualitas diri manusia itu sendiri yang dapat mengarahkan pada peningkatan mutu kehidupan sehingga dapat terwujudnya ujuanari pendidikan nasional yang menjadikan manusia cerdas, terampil, dan berkarakter di kehidupannya. Dalam undang-undang No. 20 Tahun 2003 bab II pasal 3 yang berbunyi Pendidikan nasional yang berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk kepribadian dan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dengan bertujuan untuk mencerdaskan bangsa, dan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri dan bertanggung jawab (Depdiknas, 2013)

Hasil belajar merupakan perubahan terhadap tingkah laku seseorang dimana perubahan tersebut terjadi pada ranah efektif, psikomotor dan kognitif pada diri individu, mulai dari tidak tahu menjadi tahu atau dari belum mampu menjadi mampu. Menurut Arifin (2010:303) Hasil belajar yang optimal dapat dilihat dari ketuntasan belajarnya, terampil dalam mengerjakan tugasnya, dan memiliki apresiasi yang baik terhadap pelajaran. Sedangkan menurut Abdurrahman dalam Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:14) "hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap". Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima

pengaaman belajar atau pembelajaran menurut (Hamalik dalam Annisa Putri, 2022)

Berdasarkan dari beberapa pendapat diatas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar sebagai proses belajar mengajar baik itu kognitif, afektif maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan. Hasil belajar itu sendiri tidak mutlak berupa nilai semata, tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju perubahan positif pada diri individu.

Hasil belajar merupakan ukuran penting dalam mengevaluasi keberhasilan pendidikan peserta didik. Proses belajar mengajar itupun bisa dikatakan gagal jika peserta didik mendapatkan nilai yang tidak sesuai dengan apa yang menjadi tujuan dalam pembelajaran. Untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan, terdapat berbagai strategi atau faktor yang dapat berpengaruh.

Salah satu hasil belajar yang biasa dijadikan sebagai tolak ukur adalah nilai. Proses belajar mengajar dikatakan gagal jika peserta didik

mendapatkan hasil akhir tes tidak sesuai dengan apa yang ingin dicapai dalam suatu tujuan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan peserta didik mengalami kesulitan belajar.

Bloom (dimiyati, 2006) mengatakan hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua factor utama yaitu dari dalam peserta didik/ faktor internal dan faktor yang datang dari luar peserta didik/ faktor eksternal atau faktor lingkungan. Selain itu tenaga didik (guru) mempunyai peran penting dalam menyampaikan dan menghasilkan tujuan yang ditetapkan. Guru juga berusaha menjadi pembimbing dan fasilitator yang baik dengan peranan yang arif dan bijaksana. Namun permasalahannya pendidik hanya sekedar menyampaikan informasi saja dan tidak terlepas dari kurangnya mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran saat proses belajar mengajar, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Media merupakan substansi yang sangat penting sebagai alat komunikasi antara pendidik dan peserta didik.

Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada

umumnya, hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai tinggi. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar konkret untuk berpikir. Menurut Yusuf Miarso dalam Sanaky (2013: 4), mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajaran. Sedangkan Prahesti dan Fauziah (2021) Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik agar lebih konkret, menarik, dan mudah difahami.

Materi pembelajaran Matematika di sekolah dasar kelas IV sangatlah luas, salah satunya yaitu pecahan. Matematika adalah sebuah materi yang berisi konsep yang abstrak, sedangkan pendidik masih sering menggunakan model pembelajaran konvensional, penyampaian materi masih didominasi dengan menggunakan metode ceramah, kurang melibatkan

siswa secara aktif, sehingga peserta didik yang masih berpikir konkret sulit untuk memahami materi. Yang mengakibatkan mata pelajaran matematika dikecam sebagai materi yang sulit dan capaian hasil belajar peserta didik kurang memuaskan, termasuk materi pecahan

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara kepada guru yang dilakukan peneliti di SD Negeri Karangrejo 01 Semarang pada saat PPL 1 di kelas IV untuk pembelajaran matematika, khususnya materi pecahan decimal persepuluhan dan perseratusan, target yang harus dicapai peserta didik adalah nilai antara 75 – 100. Target tersebut belum dapat tercapai, sebab dari 27 peserta didik yang ada, 18 peserta didik atau 67% belum memenuhi syarat nilai yang sudah ditetapkan sebagai indikator keberhasilannya. Sedangkan sisannya, yaitu 9 peserta didik sudah memenuhi kriteria namun masih di batas minimal.

Hasil belajar matematika yang kurang maksimal tersebut perlu adanya sebuah tindakan yang harus dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan permainan, mengingat di usia ini

peserta didik lebih senang bermain. Media yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah media *puzzle*. Media *puzzle* yang akan digunakan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika, dapat mengajarkan berbagai konsep, termasuk pecahan pada kelas IV, dengan menggunakan media *puzzle* pembelajaran dapat menjadi menarik dan interaktif bagi peserta didik.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dalam penelitian ini tertatik untuk melakukan penelitian ini dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media *Puzzle* Materi Pecahan di Kelas IV SD Negeri Karangrejo 01 Semarang”.

B. Metode Penelitian

Djamarah (2017 :46) mengemukakan metode diartikan sebagai suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Selanjutnya Arikunto (2010) metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Afandi, M (2013 :12) Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu bentuk kajian atau kegiatan ilmiah dan bermetode yang dilakukan oleh guru

atau peneliti di dalam kelas dengan menggunakan tindakan-tindakan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.

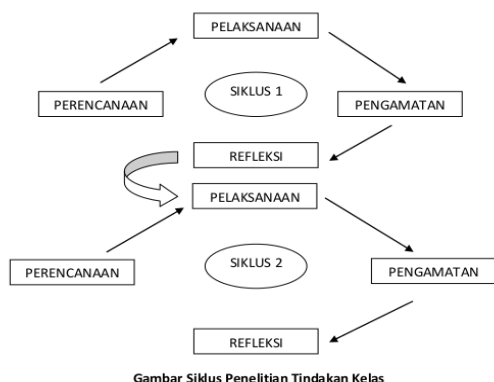
Kemmis dan Mc Taggart (dalam Afandi, 2011 :17) dijelaskan bahwa dalam PTK terdiri dari empat tahapan yaitu (1) Penyusunan Perencanaan, Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi dan menganalisis masalah, menetapkan alasan mengapa penelitian dilakukan, merumuskan masalah, menetapkan bagaimana cara mengatasi masalah, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (2) Pelaksanaan Tindakan, tahap ini peneliti menerapkan isi rancangan tersebut, yaitu menggunakan tindakan kelas. (3) Observasi, tahap ini dilaksanakan bersamaan dengan saat pelaksanaan tindakan berlangsung, dan dibantu oleh teman sejawat. (4) Refleksi, di tahap ini merupakan kegiatan mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Peneliti mengkaji secara menyeluruh tindakan kemudian dilakukan evaluasi untuk memperbaiki dan menyempurnakan tindakan pada siklus berikutnya.

Penelitian dilaksanakan untuk memperbaiki hasil belajar mata pelajaran Matematika Kelas IV

dengan materi Pecahan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Karangrejo 01 Semarang dengan jumlah peserta didik sebanyak 27 siswa, dengan rincian 15 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

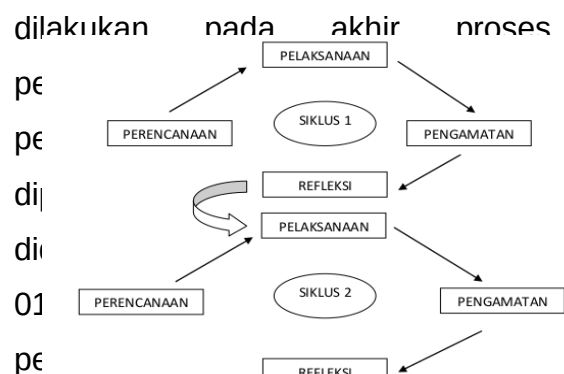
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dilaksanakan di kelas IV SDN Karangrejo 01 Semarang dengan menggunakan media puzzle pada mata pelajaran matematika materi pecahan. Pada setiap siklus dilaksanakan dua kali pertemuan, terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi.



Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Pada siklus pertama yaitu dilakukannya tes dan mendapatkan hasil tes formatif peserta didik yang



dilakukan pada akhir proses. Pada pertemuan ke-1, nilai tertinggi adalah 80 dan terendah 50. Dan pada pertemuan ke-2 diperoleh hasil nilai tertinggi yaitu 85 dan terendah yaitu 55. Jika KKM yang diterapkan oleh sekolah untuk mata pelajaran Matematika adalah 70, maka dengan demikian masih terdapat beberapa peserta didik yang nilainya di bawah KKM. Data perolehan nilai peserta didik kelas IV SD Negeri Karangrejo 01 Semarang, akan dimaskukan dalam bentuk tabel. Berikut merupakan tabel rekapitulasi hasil belajar keberhasilan tindakan pada siklus pertama :

Tabel 1 Perolehan Nilai Tes Formatif Siklus I

No	Keterangan	Siklus I	
		Pert. 1	Pert. 2
1	Rata-rata	64	66
2	Nilai Tertinggi	80	85
3	Nilai Terendah	50	55
4	Tuntas %	30%	33%
5	Tidak Tuntas %	70%	67%

Berdasarkan table 1 hasil belajar materi pecahan siklus pertama pertemuan pertama peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 30%

atau sebanyak 8 peserta didik. Kemudian ada peningkatan pada pertemuan kedua peserta didik yang mencapai KKM sebanyak 33% atau sebanyak 9 peserta didik. untuk jumlah peserta didik yang tidak tuntas pada pertemuan pertama sebanyak 70% atau 19 peserta didik dan pada pertemuan kedua peserta didik yang tidak tuntas yaitu ada 18 peserta didik. Data yang diperoleh tersebut belum menunjukkan ketercapaian indikator kerja penelitian karena pada siklus pertama data yang diperoleh yaitu sebanyak 67% dan indikator yang diinginkan peneliti yaitu 75%.

Pada akhir siklus I diadakan refleksi yang berdasarkan pada observasi dan keberhasilan pelaksanaan tindakan siklus I dengan hasil sebagai berikut : 1) Dari hasil observasi terhadap aktivitas guru dan peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan media puzzle pada siklus I termasuk dalam kategori pembelajaran cukup. 2) Dari hasil belajar pada siklus I diperoleh presentase ketuntasan sebesar 33% sehingga penelitian akan dilanjutkan pada siklus kedua, serta guru dalam penyampaian materi dengan menggunakan media puzzle lebih diperjelas kembali dan melibatkan

peserta didik dalam menggunakan media maupun metode pembelajaran. Kemudian guru harus tetap memberikan motivasi berupa semangat dan dorongan kepada peserta didik untuk tetap aktif dalam semua mata pelajaran. Pada siklus kedua juga akan dilakukan sebanyak dua pertemuan, pada siklus kedua yang dilakukan terjadi peningkatan pada hasil belajar pada peserta didik kelas IV SD Negeri Karangrejo 01 Semarang materi pecahan. Data akan disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 2 Perolehan Nilai Tes Formatif Siklus II

No	Keterangan	Siklus I	
		Pert. 1	Pert. 2
1	Rata-rata	70	81
2	Nilai Tertinggi	90	100
3	Nilai Terendah	60	65
4	Tuntas %	59%	78%
5	Tidak Tuntas %	41%	22%

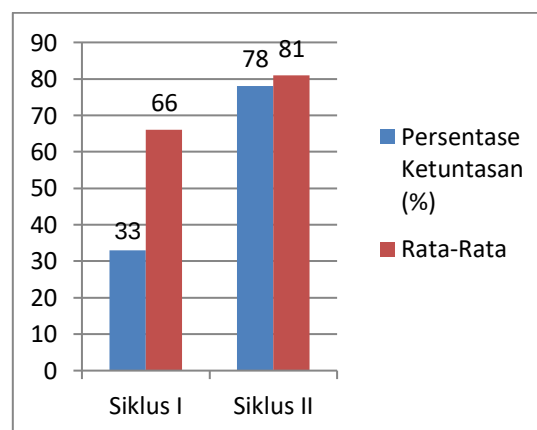
Berdasarkan tabel 2 dapat dijelaskan bahwa penggunaan puzzle dalam materi pecahan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Karangrejo 01 Semarang. terdapat peningkatan pada hasil belajar pada siklus II seperti yang tertera pada tabel siklus kedua di atas. Pada siklus kedua terjadi peningkatan yang sangat banyak dari kelas IV, dimana terdapat peningkatan pada pertemuan pertama yaitu terdapat sebanyak

59% atau 16 peserta didik yang memenuhi KKM dan pada pertemuan ke 2 sudah memenuhi indikator yang diinginkan peneliti yaitu sebesar 75% tetapi hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri Karangrejo 01 Semarang mendapatkan hasil lebih dari indikator keinginan peneliti yaitu sebanyak 78% atau 21 peserta didik yang mencapai KKM. Tetapi masih ada juga peserta didik yang tidak tuntas dalam hasil belajar pada siklus kedua ini. Untuk pertemuan pertama peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 40% atau 11 peserta didik. pada pertemuan kedua terdapat 14% atau 4 peserta didik yang hasil belajarnya tidak tuntas atau tidak memenuhi KKM. Dengan kata lain hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media puzzle pada siklus ke kedua ini mengalami peningkatan yang signifikan apabila dibandingkan dengan siklus sebelumnya

Pada akhir siklus II diadakan Refleksi terhadap hasil tindakan tersebut dengan hasil sebagai berikut: 1) Dari hasil observasi aktifitas guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran memperoleh presentase yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini

menunjukkan guru sudah menggunakan media puzzle dengan baik serta hasil belajar peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 81 dengan presentase ketuntasan 78%

Maka berdasarkan hasil proses perbaikan dari cara penyampaian materi dan penggunaan media pembelajaran siklus kedua yang berupa hasil tes formatif, pengamatan penulis terhadap peserta didik terhadap yang dilaksanakan oleh penulis selama melaksanakan kegiatan, maka proses perbaikan pembelajaran siklus kedua ini dinyatakan berhasil.



Gambar 2 Histogram Peningkatan Prestasi Belajar Siswa

D. Kesimpulan

Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelas IV Semester 2 SD Negeri Karangrejo 01 Semarang pada pelajaran Matematika pada materi pecahan, dapat

disimpulkan bahwa dengan penggunaan alat peraga atau media puzzle menjadikan pemahaman dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih meningkat. Penelitian ini menetapkan indikator keberhasilan adalah 75% dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 70. pada siklus pertama jumlah peserta didik yang tuntas yaitu 33% atau 9 peserta didik. Sedangkan pada siklus kedua hasil belajar mengalami peningkatan melebihi indikator peneliti 75% yaitu ada sebanyak 78% atau 21 peserta didik. Dampak dari meningkatnya pemahaman dan semangat kerja keras belajar peserta didik terhadap pemanfaatan penggunaan alat peraga atau media puzzle adalah meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga memenuhi standar KKM yang telah ditentukan oleh sekolah.

Dimiyati & Mudhiono, 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, S. B. (2017). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Penerbit. Rineka Cipta.

Jihad, Asep dan Abdul Haris. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). *Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang*.

Sanaky,Hujair. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Penerbit Kaukaba Dipantara

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, M.(2013). *Teori & Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang: UNISSULA Press.

Depdiknas. (2013). *Undang-undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.