

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE PERKALIAN TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SDN NO. 29 BANYUANYARA**

Fardha Febriana¹, Andi Salsha Maharani², Andi Ardhila Wahyudi³, Has Astuti⁴

PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar

¹pardafebrianaaaa@gmail.com, ²andisalsha@gmail.com,

³andiardhilawahyudi@unismuh.ac.id ⁴hasasteti@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using multiplication puzzles on the mathematics learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 29 Banyuanyara. The background of this study is based on the problems of low student learning outcomes in multiplication, lack of interest in learning, and limited variety of learning media used by teachers. This study used an experimental method with a Pretest-Posttest Control Group Design. The research subjects consisted of 30 students divided into an experimental group and a control group. Data collection techniques were carried out through learning achievement tests, observation, and documentation. The results showed that the use of multiplication puzzles had a positive effect on improving student learning outcomes. Students who learned using puzzles demonstrated a better understanding of multiplication concepts, were more active during learning, and were more enthusiastic in solving math problems. Thus, multiplication puzzles have proven effective as an engaging and interactive learning tool, capable of improving elementary school student learning outcomes.

Keywords: Multiplication puzzles, learning outcomes, mathematics.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* perkalian terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 29 Banyuanyara. Latar belakang penelitian ini didasari oleh permasalahan rendahnya hasil belajar siswa pada materi perkalian, kurangnya minat belajar, serta keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan guru. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* perkalian berpengaruh positif terhadap peningkatan

hasil belajar siswa. Siswa yang belajar menggunakan media *puzzle* menunjukkan pemahaman konsep perkalian yang lebih baik, lebih aktif selama pembelajaran, serta lebih antusias dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Dengan demikian, media *puzzle* perkalian terbukti efektif sebagai sarana pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Kata kunci: *Puzzle* perkalian, hasil belajar, matematika.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana penting dalam membentuk kemampuan intelektual, emosional, dan spiritual peserta didik agar mampu menghadapi perkembangan zaman. Keberhasilan proses pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kurikulum, tetapi juga oleh kreativitas guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan metode dan media yang menarik. Guru dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mampu memotivasi siswa agar aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Menurut Suprijono (2017), pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa berperan aktif dalam menemukan dan membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung. Oleh karena itu, guru perlu memilih media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mempermudah pemahaman konsep,

khususnya dalam mata pelajaran yang bersifat abstrak seperti matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan analitis. Namun, pada kenyataannya banyak siswa sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar matematika, terutama pada materi perkalian. Kesulitan ini sering disebabkan oleh metode pengajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Hasil observasi di SD Negeri 29 Banyuanyara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam menghafal dan memahami konsep perkalian karena pembelajaran masih berpusat pada guru dan belum menggunakan media yang bervariasi. Kondisi tersebut berdampak pada

rendahnya hasil belajar siswa pada materi perkalian.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti media puzzle perkalian. Media pembelajaran berupa puzzle dapat meningkatkan minat belajar siswa karena menggabungkan unsur bermain dengan belajar. Menurut Sudjana dan Rivai (2019), media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, media puzzle perkalian diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep perkalian melalui kegiatan mencocokkan potongan puzzle secara menyenangkan.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan efektivitas penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Nurhidayati dan Putri (2022) menyimpulkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran matematika mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keaktifan siswa secara signifikan.

Demikian pula penelitian oleh Sari (2020) yang menunjukkan bahwa media berbasis permainan edukatif dapat meningkatkan daya ingat serta minat belajar siswa terhadap materi hitungan. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi media edukatif berbasis permainan seperti puzzle memiliki potensi besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Perkalian terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 29 Banyuanyara.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media puzzle perkalian dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang memiliki sifat reflektif dan bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan mutu proses pembelajaran di dalam kelas. Penelitian Tindakan Kelas

(PTK) dilaksanakan oleh guru langsung di kelasnya sendiri guna mengenali permasalahan yang timbul selama kegiatan belajar-mengajar, lalu menerapkan langkah-langkah perbaikan yang disusun secara terstruktur. Dengan menjalankan penelitian semacam ini, guru mampu menilai kelemahan dalam proses pembelajaran, mengungkap akar penyebab buruknya prestasi siswa, serta menyusun pendekatan pembelajaran yang lebih efisien dan menarik. Lebih lanjut, penelitian ini diharapkan mampu membangun sikap reflektif dan profesionalitas pada guru guna meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah (Riyanti & Abdullah, 2021).

Penelitian ini dilakukan melalui rangkaian kegiatan dalam beberapa siklus, dengan masing-masing siklus mencakup empat langkah pokok, yakni perencanaan, implementasi tindakan, pengamatan, dan evaluasi diri. Setiap siklus disusun untuk menyempurnakan hasil dari siklus terdahulu sampai diperoleh peningkatan prestasi belajar yang maksimal. Penelitian ini melibatkan siswa kelas III SD Negeri 29 Banyuanyara, yang terletak di Desa Banyuanyara, Kecamatan

Sanrobone, Kabupaten Takalar, Provinsi Sulawesi Selatan. Kelas tersebut memiliki 15 peserta didik, yang terbagi menjadi 9 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.

Pada fase perencanaan, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas untuk menyediakan alat bantu belajar berbentuk puzzle perkalian yang dibuat guna memfasilitasi siswa dalam memahami konsep perkalian dengan cara yang seru dan melibatkan interaksi. Di samping itu, juga disiapkan alat-alat penelitian seperti formulir pengamatan, tes penilaian capaian belajar, serta catatan dokumentasi aktivitas. Pada fase implementasi tindakan, guru mengaplikasikan pembelajaran Matematika dengan memanfaatkan puzzle perkalian tersebut, di mana siswa diharuskan menyusun bagian-bagian puzzle berdasarkan jawaban operasi perkalian yang tepat.

Tahap observasi bertujuan untuk mendokumentasikan partisipasi siswa, kegiatan pembelajaran, dorongan intrinsik, dan hubungan antar siswa sepanjang jalannya proses belajar-mengajar. Di sisi lain, tahap refleksi dimanfaatkan untuk menelaah hasil dari implementasi tindakan, menilai hambatan yang

muncul, serta menyusun langkah-langkah perbaikan bagi siklus selanjutnya guna membuat pembelajaran semakin efisien.

Pengumpulan data dilakukan melalui berbagai metode, seperti tes hasil belajar, observasi terhadap aktivitas siswa, dan dokumentasi. Tes hasil belajar dimanfaatkan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi perkalian, observasi digunakan untuk menilai partisipasi dan semangat siswa dalam proses belajar, sedangkan dokumentasi berperan sebagai bukti tambahan berupa catatan lapangan dan gambar kegiatan. Data kuantitatif dari tes dianalisis dengan menghitung persentase pencapaian belajar siswa, sementara data kualitatif dari observasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan kemajuan motivasi, kegiatan, serta kolaborasi siswa sepanjang pembelajaran berjalan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

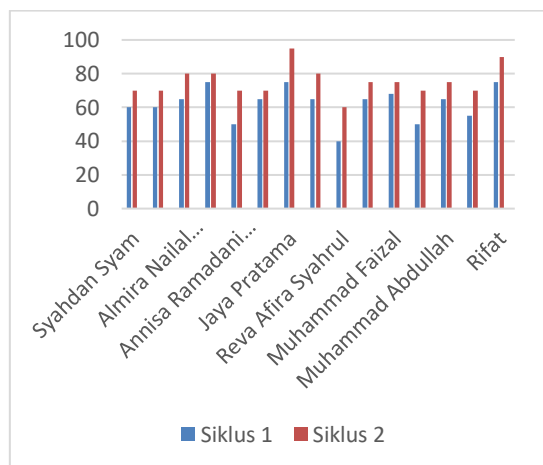
Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, terlihat adanya perbaikan dalam mutu pembelajaran, baik dari aspek proses maupun capaian belajar, setelah penerapan media Puzzle Perkalian pada topik perkalian

bilangan dari siklus I ke siklus II. Siswa menunjukkan semangat yang lebih besar, keterlibatan aktif dalam aktivitas pembelajaran, dan pemahaman yang lebih baik terhadap konsep perkalian. Secara umum, penelitian ini berhasil mengatasi rumusan masalah yang diajukan, yakni bahwa pemanfaatan media Puzzle Perkalian mampu meningkatkan prestasi belajar Matematika siswa kelas III SDN No. 29 Banyuwana.

Tabel 1 Pretest, Postes Hasil Belajar

Nama	Siklus 1	Siklus 2
Syahdan Syam	60	70
Nur Ikhsyan	60	70
Almira Nailal Humnah	65	80
Syawal Mubaraq Imran	75	80
Annisa Ramadani Sardi	50	70
Azizah Nur Su'ad	65	70
Jaya Pratama	75	95
Khairul Fikri Pratama	65	80
Reva Afira Syahrul	40	60

Muhammad Afif	65	75
Muhammad Faizal	68	75
Isma Damayanti	50	70
Muhammad Abdullah	65	75
Nurpadillah	55	70
Rifat	75	90
Rata-rata	62,20	75,33



Berdasarkan hasil analisis grafik, terlihat adanya peningkatan rata-rata nilai hasil belajar serta sikap positif siswa terhadap pembelajaran Matematika setelah diterapkannya media Puzzle Perkalian pada siklus I dan siklus II. Penggunaan media ini terbukti memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pada siklus I, rata-rata nilai hasil belajar mencapai 62,20, dan meningkat pada siklus II menjadi 75,33. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media Puzzle

Perkalian mampu membantu siswa memahami konsep perkalian secara lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Temuan ini menunjukkan bahwa keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran Puzzle Perkalian berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN No. 29 Banyuanyara. Kemampuan guru dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan media yang menarik dan interaktif turut mendukung terciptanya proses belajar yang lebih aktif, efektif, dan menyenangkan. Dengan demikian, kompetensi guru dalam mengembangkan serta menerapkan media pembelajaran inovatif seperti Puzzle Perkalian perlu terus dikembangkan guna meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran di sekolah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan melalui dua siklus tindakan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Puzzle Perkalian memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas III SDN No.

29 Banyuanyara. Penggunaan media ini terbukti membantu siswa memahami konsep perkalian dengan cara yang lebih konkret, menarik, dan interaktif. Peningkatan tersebut tampak dari rata-rata nilai hasil belajar yang naik dari 62,20 pada siklus I menjadi 75,33 pada siklus II. Selain itu, media Puzzle Perkalian juga mampu menumbuhkan keaktifan, motivasi, serta antusiasme siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media Puzzle Perkalian efektif digunakan sebagai sarana pendukung pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam mata pelajaran Matematika.

Jurnal Ilmiah Kependidikan, 6(4), 440–450.

Sari, P. (2020). Pemanfaatan Media Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 112–120.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Suprijono, A. (2017). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Surabaya: Pustaka Pelajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Nurhidayati, A., & Putri, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(1), 45–54.
- Riyanti, N., & Abdullah, M. H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Koloid. *Edu Cendikia*: