

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATERI PECAHAN DENGAN
MENGUNAKAN PERMAINAN PUZZLE PADA PESERTA DIDIK KELAS III
UPTD SDN 1 TANJUNG INTEN**

Anisah¹, Binti Khoiriyah², Pixyoriza³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama
Lampung
anisaoktarina4@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students in fractions, as indicated by the fact that most students have not yet achieved the Learning Objective Completion Criteria (KKTP). The purpose of this research is to improve students' learning outcomes in fractions through the use of puzzle games. The type of research used is Classroom Action Research (CAR) which is carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 12 third-grade students. Data collection techniques included learning outcome tests, student observation, and documentation. Data were analyzed descriptively quantitatively and qualitatively. The results of the study indicate that the use of puzzle games can improve students' learning outcomes. This is indicated by an increase in the percentage of learning completion from pre-action by 35%, increasing to 50% in cycle I, and reaching 85% in cycle II. Thus, it can be concluded that the use of puzzle game can improve mathematics learning outcomes in fractions for third-grade students at UPTD SDN 1 Tanjung Inten.

Keyword: *Mathematics, Learning Outcomes, Puzzle Games*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi pecahan, yang ditunjukkan dengan sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan melalui penggunaan media permainan *puzzle*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III yang berjumlah 12 orang. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar, observasi peserta didik, serta dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan persentase ketuntasan belajar dari pra-tindakan sebesar 35%, meningkat menjadi 50% pada siklus I, dan mencapai 85% pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar materi pecahan pada peserta didik kelas III UPTD SDN 1 Tanjung Inten.

Kata kunci: *Matematika, Hasil Belajar, Permainan Puzzle*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dan harus dimiliki oleh seseorang, karena pendidikan memiliki peranan sebagai pembelajaran dasar bagi seseorang. Pendidikan tidak berarti selalu belajar dan membahas tentang materi pelajaran, namun pendidikan juga dapat berbentuk pendidikan karakter, pendidikan sikap, dan sebagainya. Matematika bukan sekedar ilmu yang dapat diselesaikan dengan hanya dilihat ataupun hanya mengasal jawabannya. Dalam menyelesaikan permasalahan matematika membutuhkan perhitungan yang tepat dan benar.

Matematika berawal dari kata Latin *mathematica*, yang pertama kali digunakan dari kata Yunani *mathematica*, berarti "belajar". Kata matematika juga berkaitan dengan kata hampir identik *matein* atau *matein*, yang berarti "belajar" (berpikir) (Sutriyani & Widiyono, 2023). Pecahan, penjumlahan, pembagian, perkalian, dan pengurangan adalah semua hal yang berkaitan dengan matematika. Konsep ini sering digunakan dalam permasalahan sehari-hari, jadi

sangat penting untuk mengajar matematika di bidang ini, terutama di tingkat sekolah dasar (Syahada & Setyawan, 2023).

Selain itu, matematika juga dapat mengajarkan peserta didik berpikir kritis, logis, mendalam, teratur, dan imajinatif. Peserta didik harus menguasai kemampuan numerik, termasuk pengetahuan tentang materi pecahan, di tingkat sekolah dasar (Khaq & Sutriyani, 2023). Pembelajaran matematika sangat penting dalam dunia pendidikan dan sangat penting untuk perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan (Umar et al., 2024). Tujuan pembelajaran matematika di sekolah adalah agar peserta didik terampil dalam menggunakan konsep-konsep matematika, termasuk materi pecahan, di berbagai konteks kehidupan (Daud et al., 2024).

Hasil Observasi yang dilakukan di UPTD SDN 1 Tanjung Inten pada tanggal 12 Agustus 2025 terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran matematika diantaranya hasil belajar matematika peserta didik yang masih rendah, peserta didik kurang

bersemangat untuk pembelajaran matematika pecahan maupun materi yang ditulis di papan tulis, Media pembelajaran yang digunakan belum cukup menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan solusi yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika. Media *puzzle* merupakan media visual yang terdiri dari gambar, foto, atau potongan-potongan yang disusun menjadi sebuah gambar sebagai media. *Puzzle* merupakan gambar yang dibagi menjadi beberapa bagian, dibuat untuk membantu meningkatkan logika, kesabaran, dan keterlibatan peserta didik (Gumilar et al., 2024). Permainan *puzzle* adalah jenis permainan yang dirancang untuk mengasah kemampuan berpikir, memecahkan masalah, dan melatih konsentrasi pemainnya dengan cara menyusun, mencocokkan, atau mengurutkan bagian-bagian tertentu menjadi satu kesatuan yang utuh dan bermakna (Hidayat 2020). Menurut teori konstruktivis, pembelajaran terjadi paling efektif ketika siswa aktif membangun pengetahuan melalui

pengalaman langsung hal ini sejalan dengan penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran matematika, dimana siswa terlibat langsung dalam memecahkan masalah yang menantang, menunjukkan bahwa penggunaan pembelajaran berbasis media *puzzle* dapat meningkatkan kreativitas matematika dan partisipasi aktif anak dalam pembelajaran matematika (Zulda, dkk 2023). Selain itu, media yang didukung permainan *puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar, menemukan bahwa penggunaan media dengan potongan *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar (Kholifah 2024). Permainan *puzzle* memiliki berbagai manfaat, terutama dalam konteks pendidikan.

Hasil belajar adalah perubahan dalam perilaku orang yang dapat mengamati dan mengukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan ini dapat diartikan sebagai peningkatan dan pengembangan yang lebih baik daripada sebelumnya (Yogi Fernando et al., 2024). Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika, hasil

belajar menjadi tolok ukur penting untuk menilai efektivitas metode yang diterapkan guru, seperti penggunaan media pembelajaran, model pembelajaran inovatif, maupun kegiatan yang menumbuhkan minat dan motivasi siswa terhadap matematika (Sugiyono 2019). Berikut adalah beberapa manfaat utamanya permainan *puzzle*: Mengembangkan kemampuan kognitif, *puzzle* membantu melatih daya ingat, konsentrasi, pemecahan masalah, logika, dan berpikir kritis peserta didik, Meningkatkan kreativitas dan imajinasi peserta didik, belajar menyusun bagian-bagian menjadi satu bentuk yang utuh, yang merangsang kreativitas dan cara berpikir visual, Melatih kesabaran dan ketekunan karena menyelesaikan *puzzle* memerlukan waktu dan ketelitian, peserta didik belajar untuk tidak mudah menyerah dan tetap fokus, Mengembangkan Koordinasi Mata dan Tangan Terutama pada *confuse* fisik, kegiatan menyusun potongan-potongan membantu koordinasi antara penglihatan dan gerakan tangan, Mendorong kerja sama dan interaksi sosial jika dimainkan

secara berkelompok, *puzzle* mendorong kerja sama tim, komunikasi, dan diskusi dalam menyelesaikan masalah bersama, Meningkatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran, *puzzle* bisa digunakan untuk memahami konsep matematika, bahasa, atau sains secara konkret dan menyenangkan, Menumbuhkan rasa percaya diri ketika peserta didik berhasil menyelesaikan *puzzle*, mereka merasa bangga dan termotivasi, yang berdampak positif terhadap kepercayaan diri mereka.

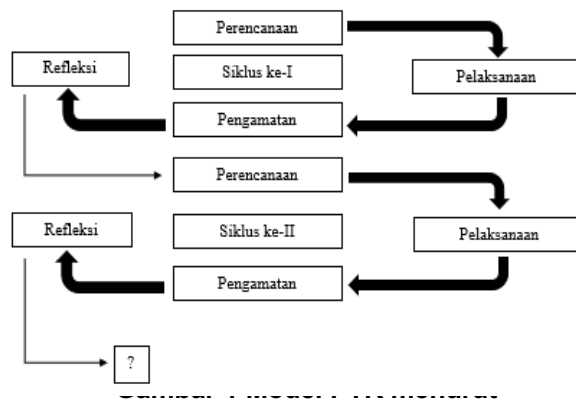
Adapun Kekurangan Dan Kelebihan Media Permainan *Puzzle* Sebagai Berikut: Kelebihan, Permainan *puzzle* dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik serta mengembangkan aspek kognitif penting, seperti kemampuan pemecahan masalah, logika, perhatian, dan ingatan jangka pendek, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan prestasi akademik dan retensi materi apabila diterapkan secara terencana dalam pembelajaran, Hasil tinjauan penelitian tentang game-based learning menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dan lebih

cepat memahami konsep ketika materi pembelajaran dikemas dalam bentuk teka-teki atau tantangan interaktif. Penelitian eksperimental, khususnya pada pembelajaran matematika dan bahasa, menemukan bahwa kelompok peserta didik yang belajar menggunakan media *puzzle* mengalami peningkatan nilai dan retensi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, media *puzzle* bersifat fleksibel karena dapat disesuaikan dengan tingkat kelas dan tujuan pembelajaran sebagai sarana penguatan materi. Kekurangan, Meski banyak manfaatnya, literatur terbaru juga mencatat kelemahan penting: terlebih, efek *puzzle* sering bersifat task-specific artinya siswa menjadi lebih baik pada tugas sejenis *puzzle* tetapi transfer ke kemampuan akademik umum kadang terbatas. Desain dan pelaksanaan *astound* yang efektif membutuhkan waktu (perancangan, validasi, dan adaptasi untuk tujuan pembelajaran), sehingga bila guru tidak mempersiapkan dengan baik bisa mengurangi efisiensi waktu pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media permainan *puzzle* pada pembelajaran Matematika Pecahan dapat meningkatkan hasil belajar Peserta didik kelas III UPTD SD Negeri 1 Tanjung Inten. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas III UPTD SDN 1 Tanjung Inten. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 12 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi tes hasil belajar. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Prosedur penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas model PTK menurut Arikunto dkk dengan II siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Model PTK yang digunakan sebagai berikut:



Gambar 1 Model PTK menurut Arikunto dkk

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampling jenuh (*total sampling*), yaitu teknik pengambilan sampel di mana seluruh siswa dalam satu kelas dijadikan sebagai sampel. Teknik ini dipilih karena jumlah siswa dalam kelas masih dalam kategori kecil. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa didik kelas III SDN 1 Tanjung Inten yang berjumlah 12 siswa. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar mempermudah proses penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, wawancara, lembar tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Data kualitatif dianalisis menggunakan pendekatan

tematik, yaitu dengan mengidentifikasi, menganalisis, dan menafsirkan pola atau tema yang muncul dalam data sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk memberi gambaran terkait karakteristik sampel dan distribusi variabel. Rumus yang digunakan dalam analisis data kuantitatif untuk mencari rata-rata adalah sebagai berikut:

$$Me = \frac{\sum Xi}{N}$$

Keterangan:

Me : rata-rata (mean)

N : banyaknya data

$\sum Xi$: jumlah dari ke-i

Setelah mengetahui nilai rata-rata maka menghitung persentase peserta didik yang sudah mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan. Persentase dapat diperoleh menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\sum \text{peserta didik yang sudah mencapai nilai rata - rata}}{\text{Jumlah seluruh peserta didik}} \times 100\%$$

Keterangan:

P : angka presentase

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan setelah diterapkannya media permainan puzzle. Pada Siklus I, persentase ketuntasan belajar peserta didik mencapai 50% tuntas dan 50% belum tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditetapkan.

Tabel 1 Hasil Belajar Siklus I

Ket.	T	BT
Jumlah	6	6
ah		
siswa		
a		
Siklus I	50	50
s I	%	%

Pada Siklus II, persentase ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan menjadi 85% tuntas dan 15% belum tuntas. Peningkatan ini menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran yang diterapkan pada Siklus II telah mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan.

Tabel 2 Hasil Belajar Siklus II

Ket.	T	BT
Jumlah	10	2
ah		
siswa		
a		
Siklus II	85	15
s II	%	%

Peningkatan hasil belajar peserta didik dari Siklus I ke Siklus II menunjukkan bahwa penerapan media permainan puzzle memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran matematika pada materi pecahan. Pada Siklus I, hasil belajar yang belum optimal disebabkan oleh keaktifan peserta didik yang belum merata, kerja sama kelompok yang belum berjalan dengan baik, serta pemahaman konsep pecahan yang masih terbatas pada sebagian peserta didik. Perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada Siklus II, seperti pemberian arahan yang lebih jelas, pengelompokan peserta didik yang lebih efektif, serta optimalisasi penggunaan media puzzle, mampu meningkatkan keaktifan dan kerja sama peserta didik dalam pembelajaran. Media permainan puzzle memberikan pengalaman belajar yang konkret dan

menyenangkan, sehingga membantu peserta didik memahami konsep pecahan dengan lebih baik. Hal ini berdampak pada meningkatnya pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

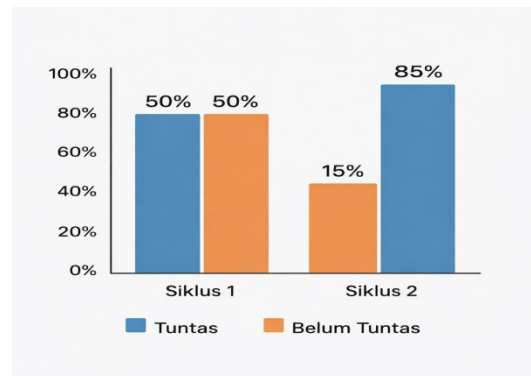
Tabel 3 Peresentas Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Ket.	T	TB
Siklus I	50	50
	%	%
Siklus II	85	15
	%	%

Sumber: Hasil Penelitian

Penulis

Pada Siklus I, persentase ketuntasan belajar peserta didik sebesar 50%, sedangkan 50% lainnya belum mencapai ketuntasan. Pada Siklus II, persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 85%, sementara peserta didik yang belum tuntas menurun menjadi 15%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II.



Gambar 2 Peresentase Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Gambar tersebut memperlihatkan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, ketuntasan belajar mencapai 50%, sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 85%. Sebaliknya, persentase peserta didik yang belum tuntas menurun dari 50% pada Siklus I menjadi 15% pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran yang diterapkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penggunaan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di uptd sdn 1 tanjung inten. Hal ini dapat dilihat dengan ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II. hasil belajar pada siklus I

mencapai 50% tuntas dan 50% peserta didik tidak tuntas. Pada siklus II mengalami peningkatan mencapai 85% tuntas dan 15% peserta didik tidak tuntas. Penggunaan media permainan puzzle pada pembelajaran matematika materi pecahan disarankan untuk terus diterapkan karena terbukti mampu meningkatkan keaktifan, kerja sama, serta hasil belajar peserta didik. Guru diharapkan dapat mengelola waktu dan aktivitas kelompok secara efektif agar pembelajaran berjalan optimal, sementara pihak sekolah diharapkan mendukung penyediaan media pembelajaran yang inovatif. Selain itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian serupa pada materi atau jenjang yang berbeda guna memperoleh hasil yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Daud, S., Ota, L. G., & Hujannah, M. (2024). Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Mata Pelajaran Matematika, *Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah*, 4 [2], 11748.
- Gumilar, G., Utama, S., & Masduki, M. (2024). Efektifitas Penggunaan Media Puzzle Matematika Materi Bilangan Pecahan Terhadap Kemandirian Belajar Siswa Kelas 2 Sd. Emteka: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 109–119.
- Khaq, M., & Sutriyani, W. (2023). Efektifitas Model Pembelajaran Make A Match Berbantuan Media Puzzle Terhadap Kemampuan Numerasi Materi Pecahan Siswa Kelas 3 Sdn 02 Kuanyar Mayong Jepara. *Jurnal Pendidikan*, 09.
- Kholifah, U. N., Mukti, L. I., & Ermawati, D. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Puzzle Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 27–36.
- Umar, S., Anomeisa, A. B., & Wahyuningsih, W. (2024). Pengembangan Alat Peraga Puzzle Pecahan Sebagai Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Pecahan Sederhana Kelas III SDI Waioti. *Seminar Nasional Teknologi, Kearifan Lokal Dan Pendidikan Transformatif (Sntekad)*, 1(2), 553–565.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Alfihris: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3).
- Agustira, S., & Rahmi, R. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tingkat Sd. Muhtadi: *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 4[1], 72–80.

- Rahman, S. 2021. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar, *E-Jurnal Pps Ung*, 2 [5] Hlm 289–302.
- Simarmata, E. J., Samosir, R., Tujza, F. A., Lisma, S., Sirait, R., Indra, S., & Pasaribu, S. 2023. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iii Pada Pelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Melalui Alat Peraga Puzzle. *Jurnal Pendidikan*, 06[01], 92.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. 2024. Media Penelitian Tindakan Kelas (Ptk): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahapeserta Didik Di Institusi Pendidikan. Pubmedia *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1[4] 2789.
- Suharsimi Arikunto, Suhardjono, Supardi 2021. *Buku Penelitian Tindakan Kelas*, ISBN: 978-602-217-595-7, Perpustakaan Nasional : Katalog Dalam Terbitan (KDT).
- Prof. Dr. Sugiyono 2021. *Buku Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta. (Cetakan ke-3, April 2021) 444 .
- Pandan, U. M. 2023. Syyahada Dan Setyawan. Upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas iv pada mata pelajaran matematika materi pecahan melalui model pembelajaran “make a match” di sd negeri pandan. *Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Matematika (PEMANTIK)*, 2 [3], 635.
- Zayrin, A. A., Nupus, H., Maizia, K. K., Marsela, S., Hidayatullah, R., & Harmonedi 2025. Analisis instrumen penelitian pendidikan (uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian *Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 3[2], Mei 167.
- Annisa Solehah & Soviyah Soviyah 2024. Meningkatkan Kemampuan Membandingkan Pecahan dengan Pendekatan Realistik Berbantu “Puzzle 3D Object” di Kelas IIIB SD Muhammadiyah Noyokerten Yogyakarta Tahun Pelajaran 2023/2024, Pubmedia *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1. [3], 135.