

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN BERBANTU MEDIA PUZZEL PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS II SD

Farchana Nur Aufa¹, Murfiah Dewi Wulandari², Mila Ary H³

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Ppg.farchanaaufa0101@program.belajar.id; mdw278@ums.ac.id

Abstract

This research aims to address issues occurring in the teaching process in class II of SD N Wirogunan 03 Kartasura, where mathematics instruction still follows a conventional model involving only teacher-led delivery without any real activities to aid students' understanding of the material. The proposed solution is to use puzzle-based learning media to enhance learning outcomes and student engagement in the learning process. This study employs the Classroom Action Research (CAR) method, comprising two cycles with a pre-cycle followed by planning, implementation, observation, and reflection stages. Evaluation of learning outcomes and student engagement is conducted using assessment sheets and observations. The research findings indicate that the use of puzzle-based learning media improves learning outcomes and student engagement. The percentage of learning outcomes in the pretest was 27.2%, increased to 54.6% in cycle I, and reached 81.9% in cycle II. Furthermore, student engagement in the pretest was 36.3%, increased to 63.7% in cycle I, and reached 100% in cycle II. From these research findings, it can be concluded that the use of puzzle-based media effectively enhances learning outcomes and student engagement, creating active and engaging learning experiences.

Keywords : Learning Outcomes, Activeness, Puzzles

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah yang terjadi dalam pembelajaran di kelas II SD N Wirogunan 03 Kartasura, di mana pembelajaran matematika masih menggunakan model konvensional yang hanya melibatkan penyampaian guru kepada peserta didik tanpa adanya kegiatan nyata yang dapat membantu peserta didik memahami materi. Solusi yang diajukan adalah menggunakan media pembelajaran puzzle untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang terdiri dari dua siklus dengan tahapan pra siklus diikuti oleh perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Evaluasi hasil belajar dan keterlibatan peserta didik dilakukan menggunakan lembar evaluasi dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle

dapat meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik. Presentase hasil belajar pada pretes adalah 27,2%, meningkat menjadi 54,6% pada siklus I, dan mencapai 81,9% pada siklus II. Selain itu, keterlibatan peserta didik pada pretes adalah 36,3%, meningkat menjadi 63,7% pada siklus I, dan mencapai 100% pada siklus II. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle efektif meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik, menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik.

.Kata Kunci: Hasil Belajar, Keaktifan, Puzzle

PENDAHULUAN

Setiap warga Indonesia memiliki hak untuk memperoleh pendidikan agar dapat aktif berkontribusi dalam kemajuan negara. Pendidikan diutamakan dan dianggap sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.. Hal ini sejalan dengan Husnah (Aliyah, 2021) yang menyatakan bahwa, “Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan seseorang, termasuk dalam memperdalam pemahaman teori dan praktik, serta mencari solusi atas berbagai masalah yang terkait dengan pencapaian tujuan, sehingga individu memiliki kesiapan untuk menghadapi perubahan dalam kehidupan di masa depan Pendidikan memiliki peran yang signifikan dalam upaya meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Berbagai langkah telah diambil untuk memperbaiki mutu pendidikan, termasuk upaya inovasi dalam proses belajar-mengajar. Salah satu cara yang bisa dilakukan oleh para pendidik adalah meningkatkan mutu pembelajaran.

Mengingat peran pendidikan yang sangat kompleks, setiap tingkat pendidikan harus mengikuti kurikulum yang telah ditetapkan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dengan baik. Oleh karena itu, pembelajaran harus terstruktur dengan baik dan mencapai tujuan sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Kurikulum dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dengan mempertimbangkan tahap perkembangan individu peserta didik dan keterkaitannya dengan lingkungan sekitar, kebutuhan pembangunan nasional, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), serta spesifikasi dan level pendidikan dari setiap satuan pendidikan (YAYUK DWI RAHAYU, 2021)

Didalam Kurikulum merdeka konsep matematika sangatlah penting karena akan mempengaruhi hasil pemahaman peserta didik serta produktif dalam aktifitas pembelajaran (Inas Fauziah Farda1, 2022). Hal ini dapat dibuktikan bahwa Pembelajaran matematika

memiliki tujuan untuk mengembangkan keterampilan menghitung, mengukur, dan menerapkan konsep yang relevan dalam situasi kehidupan sehari-hari. Pendekatan pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada hafalan, melainkan lebih menekankan pada pemahaman konsep yang harus dipahami oleh peserta didik..

Dalam Penelitian (Setyawan, 2020) menyatakan bahwa bahwa Matematika adalah instrumen pembelajaran yang membimbing peserta didik menuju pencapaian tujuan pendidikan, seperti kemampuan berpikir kritis secara sistematis dan kreatif, merupakan pendekatan yang diadopsi dalam mengembangkan pembelajaran matematika. Hal ini timbul karena matematika memiliki struktur pembelajaran yang erat kaitannya antar konsep, yang memfasilitasi peserta didik untuk berpikir secara logis dan kritis.

Seiring berjalannya waktu, perubahan demi perubahan terus terjadi termasuk pada dunia pendidikan. Perkembangan saat ini berdampak pada pendidik untuk mengembangkan inovasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, para guru perlu menyampaikan pengajaran yang melibatkan interaksi, menginspirasi, menarik, menantang, serta mampu memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif. Selain itu, mereka juga harus memberikan kesempatan yang cukup bagi siswa untuk mengeksplorasi inisiatif, kreativitas, dan kemandirian mereka sesuai dengan minat, bakat, dan perkembangan individu. Inovasi ini penting agar pembelajaran tidak terbatas pada satu aspek saja. Oleh karena itu, pendidikan harus memanfaatkan media pembelajaran berupa objek konkret untuk mempermudah proses pembelajaran bagi peserta didik. (Narayani, 2019) Guru sangat menyadari kurangnya penemuan pembelajaran yang mengakibatkan kesulitan dalam menerima materi saat proses pembelajaran. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang menyangkut pautkan dengan panca indra penglihatan seperti yang dikemukakan oleh (Dewi & Agustika, 2020) bahwa pembelajaran matematika di sekolah dasar merupakan pembelajaran yang bermakna dengan pemberian contoh konkret atau nyata dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik, memudahkan peserta didik dalam membedakan dan memberikan rangsangan. Kiprah media sangat krusial menjadi alat bantu peserta didik dalam proses belajar, pada pemilihan media harus sesuai dengan ciri peserta didik sebab peserta didik bisa berperan aktif dalam proses belajar.

Pada kenyataannya pembelajaran matematika di SD N Wirogunan 03 masih menemui sejumlah tantangan teknis terkait dengan cara mengajar di kelas. Hal ini disebabkan oleh persepsi umum bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit

dan menakutkan bagi para siswa. Seperti penggunaan media yang kurang maksimal hanya menggunakan buku paket sehingga siswa kurang tertarik dengan materi pembelajaran, dan merasa bosan terhadap proses pembelajaran mengakibatkan peserta didik merasa kesulitan dalam memecahkan soal yang disajikan oleh guru.

Selain itu, dalam pembelajaran matematika di kelas II SD N Wirogunan 03, terdapat masalah kondusivitas yang kurang dalam pembelajaran. Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi rendah atau pasif, dimana mereka hanya menunggu instruksi dari guru. Mereka kurang memiliki semangat untuk mempelajari matematika dengan serius. Kurangnya keterlibatan ini berdampak pada hasil belajar mereka, sehingga pembelajaran belum mencapai standar KKM. Diperlukan beberapa kali pengulangan materi agar mereka bisa mencapai standar yang ditetapkan.

Untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya adalah menggunakan media puzzle. Penggunaan media puzzle ini diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif. Media puzzle ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep bangun datar dengan lebih mudah. Potensinya adalah meningkatkan motivasi dan konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis tertarik untuk membahas studi kasus mengenai “Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan Berbantu Media Puzzel Pada Materi Bangun Datar di Kelas II Sekolah Dasar”. Adapun penelitian ini dilakukan agar mengetahui peningkatan hasil belajar serta keaktifan melalui pembelajaran matematika bangun datar menggunakan media puzzel untuk mempermudah peserta didik dalam proses penerimaan pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi masalah pembelajaran di kelasnya.”. Sedangkan Susilo (Wulansari et al., 2023) mengemukakan bahwa, “Penelitian Tindakan Kelas adalah metode reflektif yang dilakukan oleh guru secara berkelanjutan di dalam ruang kelas”. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Siklus pertama terdiri dari satu pertemuan, dengan durasi masing-masing pertemuan adalah dua jam pelajaran. Penelitian ini dilakukan di kelas II SD N Wirogunan 03 pada tahun

ajaran 2023/2024. Dalam proses pengumpulan data terkait variabel yang diselidiki, digunakan beberapa metode seperti observasi, tes, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan di SD N Wirogunan 03 yang berlokasi di Dusun II, Wirogunan, Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada semester satu tahun ajaran 2023/2024. Siklus pertama berlangsung pada tanggal 03 November 2023, sementara siklus kedua berlangsung pada tanggal 10 November 2023. Desain yang digunakan mengikuti model Kemmis dan McTaggart, dengan empat tahapan dalam penelitian tindakan kelas: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), pengamatan (observation), dan refleksi (reflection) (Gustaman, 2021). Subjek penelitian ini adalah 11 siswa kelas II SD N Wirogunan 03, yang terdiri dari 4 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki. Penelitian ini menjadi model untuk mengajar berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan. Fokus dari penelitian tindakan kelas ini adalah meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam materi bangun datar menggunakan media puzzle. Pelaksanaan tindakan ini melibatkan penggunaan modul ajar dalam proses pembelajaran.

HASIL

Pada bagian ini akan di deskripsikan data mengenai penelitian saat melakukan siklus mengajar. sebelum siklus dilaksanakan peneliti melakukan pretes untuk mengetahui pemahaman awal kognitif peserta didik mengenai materi bangun datar, saat melakukan pretes peserta didik kelas II memperoleh skor rata-rata 27,2% dengan adanya hasil rata-rata tersebut peneliti melakukan pembelajaran dengan 2 kali siklus, siklus pertama dilakukan pada tanggal 3 Nove,ber 2023 dan siklus dua dilaksanakan pada tanggal 10 November 2023. Karena rendahnya pemahaman peserta didik terkait pengetahuan bangun datar maka peneliti melakukan tindak lanjut berupa pelaksanaan siklus I dan siklus II dengan menerapkan media puzzel.

Siklus I

1. Perencanaan

Penelitian dimulai dengan tahap perencanaan, di mana siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 3 November 2023. Dalam siklus ini, terdapat satu pertemuan dengan durasi 4 jam pelajaran, di mana 1 jam pelajaran digunakan untuk tes formatif dan

mengevaluasi tingkat keaktifan peserta didik dalam memahami materi bangun datar. Sebagai hasilnya, peneliti melakukan langkah-langkah berikut:

- a. Mengidentifikasi masalah pembelajaran yang terjadi dikelas II
- b. Membuat modul ajar untuk siklus 1 dengan materi bangun datar melalui media puzzel, peneliti membahas mengenai macam-macam bangun datar dengan diimplementasikan di lingkungan sekitar, selain itu juga mengenalkan ciri-ciri bangun datar
- c. Merancang media pembelajaran berupa puzzel bangun datar
- d. Membuat Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk siklus 1 yang mencakup komponen materi dan petunjuk langkah demi langkah dalam pengerjaannya.
- e. Membuat tes evaluasi berupa pilihan ganda dengan jumlah 5 soal dan pedoman penskoran
- f. Menyusun lebar observasi keaktifan peserta didik dari deskripsi maupun penskoran
- g. Mempersiapkan alat dokumentasi berupa handphone dan laptop

2. Pelaksanaan

Kegiatan inti dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk menerapkan langkah-langkah penggunaan media puzzle meliputi:

Pada tahapan pelaksanaan tindakan kelas pada siklus pertama, kegiatan awal yang dilakukan oleh peneliti adalah menyampaikan dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kedua peserta didik diberikan pertanyaan awal untuk merangsang kognitif peserta didik dengan begitu peserta didik dapat menjawab pertanyaan dengan beragam, ketiga peserta didik diberikan contoh bangun datar dan peserta didik diminta untuk menyebutkan bangun datar yang ada di kelas, keempat peserta didik diberikan vidio terkait bangun datar untuk menambah pemahaman mereka, kelima peneliti menyamoaikan materi terkait bangun datar dan macam-macam bangun datar, ciri-ciri bangun, serta pengertian dari bangun datar, keenam peserta didik diberikan contoh puzzel bangun datar tersebut serta menyebutkna benda apa yang mirip dengan bentuk puzzel tersebut, yang ketujuh peserta didik diminta untuk membenrtuk kelompok heterogen yang terdiri dari 2-3 anak dengan teman sebangkunya, kedelapan peneliti memberikan pengarahan bagaimana peserta didik dalam mengerjakan LKPD, kesembilan peserta didik diminta untuk saling bekerja sama untuk memotong dan menempelkan

dengan menyesuaikan bentuk dari benda yang tercantum di dalam LKPD, kesepuluh peneliti menyiapkan lembar observasi peserta didik sehingga peneliti dapat mengamati dan menilai setiap kegiatan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung, selanjutnya kesebelas peserta didik dapat menyelesaikan tugas dengan cepat, tepat dan benar sehingga mereka dapat dipersilahkan untuk mempresentasikan terkait hasilnya, keduabelas peneliti melakukan refleksi terhadap aktivitas yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Peserta didik diminta untuk berbagi perasaan dan pengalaman mereka setelah melakukan pembelajaran, yang terakhir pada akhir siklus 1 peserta didik mengerjakan soal evaluasi berjumlah 5 soal pilihan ganda sesuai dengan materi yang sudah disampaikan.

3. Observasi

Berdasarkan observasi terhadap hasil belajar dan tingkat keaktifan peserta didik selama siklus 1 pembelajaran menggunakan media puzzle dalam materi bangun datar, terlihat bahwa pencapaian belum sesuai dengan harapan yang diinginkan.. Karena hal tersebut penerapan media puzzle belum melakukan praktik secara langsung sehingga peserta didik masih belum berani dan menduga-duga terhadap bentuk bangun datar tersebut. Namun sebagian peserta didik sudah memahami materi yang telah disampaikan.

4. Refleksi

Pada tahapan refleksi ini merupakan bagian yang sangat penting dalam proses dan hasil siklus yang sudah dilaksanakan. Kegiatan inilah yang dijadikan sebagai bahan evaluasi sehingga dapat memberikan tindakan untuk kedepannya agar mencapai tujuan yang diinginkan.

Adapun beberapa kekurangan dari kegiatan proses pembelajaran berlangsung pelaksanaan tindakan siklus 1 antara lain sebagai berikut:

- a. Pembagian waktu belajar yang belum efektif
- b. Sebagian murid masih merasa ragu untuk mencoba menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Guru perlu melakukan pendampingan dan memberikan stimulus agar peserta didik mau mencoba dan berani menjawab pertanyaan
- c. Guru juga memberikan pendampingan yang baik agar peserta didik dengan mudah menyelesaikan tugas yang diberikan
- d. Media pembelajaran yang masih sederhana

Setelah melakukan hasil tes evaluasi atau posttest siklus 1 dan merefleksikan tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus 1, bahawasanya peneliti menyadari akan indikator keberhasilan belum tercapai dengan maksimal karena masih berada pada level cukup. Oleh sebab itu peneliti akan melakukan pembelajaran ke siklus II.

Siklus II

1. Perencanaan

Pada fase perencanaan tahap kedua, peneliti melaksanakannya pada tanggal 10 November 2023 di SDN Wirogunan 03. Dengan subyek yang masih sama yaitu kelas II. Peneliti melakukan siklus ini disesuaikan dengan pengamatan pembelajaran peserta didik, hasil evaluasi, serta refleksi pada siklus I. Sehingga peneliti akhirnya melakukan siklus menggunakan media puzzle tetapi materi yang disampaikan meningkat menjadi menyusun dan menguraikan bangun datar. Harapannya pada siklus II ini peserta didik dapat menyusun dan menguraikan. Sehingga dapat mengalami peningkatan yang signifikan dan mencapai keberhasilan yang dinilai baik. Adapun hal-hal yang dilakukan dalam tahapan perencanaan adalah:

- a. Mengidentifikasi masalah pembelajaran yang terjadi di kelas II
- b. Membuat modul ajar untuk siklus II dengan materi bangun datar melalui media puzzle, peneliti membahas materi mengenai menyusun dan menguraikan bangun datar dengan diimplementasikan di lingkungan sekitar.
- c. Merancang media pembelajaran berupa puzzle bangun datar
- d. Membuat lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk siklus II dengan menyertakan materi dan petunjuk langkah demi langkah dalam mengerjakannya.
- e. Membuat tes evaluasi berupa pilihan ganda dengan jumlah 5 soal dan pedoman penskoran
- f. Menyusun lembar observasi keaktifan peserta didik dari deskripsi maupun penskoran
- g. Mempersiapkan alat dokumentasi berupa handphone dan laptop

2. Pelaksanaan

Kegiatan pokok dalam proses pembelajaran yang dijalankan oleh guru untuk menerapkan langkah-langkah penggunaan media puzzle antara lain:

Pada tahap implementasi tindakan, langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah menguraikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Langkah kedua melibatkan peserta didik dengan memberikan pertanyaan awal untuk mengukur kemampuan kognitif mereka, diikuti dengan berbagi beragam jawaban. Langkah ketiga, peserta didik dipresentasikan dengan gambar animasi yang menampilkan bentuk bangun datar. Sehingga peserta didik diminta untuk menyebutkan apa saja bangun datar dari gambar animasi tersebut, keempat peserta didik menyanyikan secara bersama-sama mengenai macam-macam bangun datar untuk mengingatkan materi sebelumnya, selanjutnya kelima peserta didik mendengarkan cara penggunaan media pembelajaran puzzel, keenam peserta didik diminta secara bergantian untuk mengaplikasikan media puzzel tersebut dengan cara mencari bentuknya dengan cara acak kemudian peserta didik menempelkan sesuai dengan bentuknya, ketujuh peserta didik dibagi kelompok yang beranggotakan 2-3 anak dengan teman sebangkunya, kedelapan peserta didik diminta untuk mengerjakan LKPD secara berkelompok dan mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas, selanjutnya Peneliti memulai dengan mengamati dan mengevaluasi setiap peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, peserta didik diminta untuk menarik kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan., tahap terakhir peneliti memberikan soal evaluasi kepada peserta didik dengan memberikan 5 buah soal pilihan ganda untuk menguji pemahaman peserta didik tentang bangun datar materi menyusun dan mengurai yang telah di sampaikan.

3. Observasi

Dari hasil pengamatan terlihat bahwa peserta didik sangat berpartisipasi dalam proses pembelajaran siklus II. Mereka secara tidak langsung dapat terlibat secara langsung dalam penggunaan media puzzle.. Pembelajaran diawali dengan penyampaian materi kemudian diberikan penguatan dengan penggunaan benda kokret berupa puzzel. Peserta didik dalam penggunaan media puzzel sangat antusias dan mereka tidak merasa malu dan senggkan untuk mencoba dalam penggunaan media. Dengan adanya media tersebut sangat membantu memberikan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan mereka sehingga kegiatan pembelajaran memberikan pengaruh yang baik dan bermanfaat.

4. Refleksi

Refleksi merupakan langkah yang dilakukan sebagai bahan evaluasi dalam kegiatan yang sudah dilakukan yaitu siklus II. Berdasarkan kegiatasiklus II yang sudah dilaksanakan bahwa peneliti sudah melakukan tanggung jawabnya dengan baik dalam proses pembelajaran. Walaupun demikian ada beberapa hal yang harus di benahi dan ditingkatkan, terutama terkait waktu karena memang dalam proses mengajar peneliti banyak memakan waktu cukup banyak. Selain itu peneliti sudah melakukan pengawasan dan bimbingan secara individu maupun kelompok dalam penggunaan media pembelajaran. Hal ini memberikan manfaat dan membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar mereka, memberikan pemahaman mengenai konsep awal bangun datar, dan meningkatkan keaktifan mereka, sehingga terbentuknya rasa ingin tahu.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media puzzel yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Dibawah ini adalah perbandingan hasil pembelajaran dan tingkat keaktifan peserta didik dari pretes, siklus I, dan siklus II:

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar

No Presensi	Pretest	Postest I	Postest II
1	30	50	70
2	60	70	80
3	50	60	80
4	70	80	90
5	90	90	100
6	80	80	90
7	70	80	90
8	60	70	90
9	100	100	100
10	70	80	90
11	40	60	70
Memenuhi KKM	27,2%	54,6%	81,9%

Tabel 2. Peningkatan Keaktifan

NO. Presensi	Pretes	Postest I	Postest II
1	Tidak Aktif	Tidak Aktif	Aktif
2	Aktif	Aktif	Aktif
3	Tidak Aktif	Tidak Aktif	Aktif
4	Tidak Aktif	Aktif	Aktif
5	Aktif	Aktif	Aktif
6	Tidak Aktif	Aktif	Aktif
7	Tidak Aktif	Tidak Aktif	Aktif
8	Aktif	Aktif	Aktif
9	Aktif	Aktif	Aktif
10	Tidak Aktif	Tidak Aktif	Aktif
11	Tidak Aktif	Aktif	Aktif
Persentase	36,3%	63,7%	100%

Berdasarkan pada tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil tersebut seperti pretes peserta didik persentase peserta didik yang tuntas 27,2%, kemudian peneliti melakukan siklus pembelajaran dan peserta didik memperoleh peningkatan pada siklus I 54,6% peserta didik yang tuntas. Untuk meningkatkan hasil tersebut peneliti melakukan siklus ke II agar hasilnya lebih bagus dan meningkat sehingga persentase meningkat menjadi 81,9%. Selain hasil belajar keaktifan peserta didik juga di nilai aktif atau pasifnya pada kegiatan pretes peserta didik yang aktif hanya 36,3%, kemudian peneliti melakukan pengamatan pada proses pembelajaran dengan menggunakan media puzzle yang sederhana akhirnya mengalami peningkatan sebanyak 27,4% menjadi 63,7%. Terakhir setelah penggunaan media komik yang lebih interaktif peserta didik menjadi lebih aktif daripada pasif sehingga memperoleh peningkatan persentase sebanyak 100%

PEMBAHASAN

Dari analisis data yang telah dijelaskan di atas, temuan dan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berupa puzzle pada siklus pertama, yang dilakukan dalam satu pertemuan, tidak mencapai hasil yang optimal.. Sehingga terdapat beberapa kekurangan dalam melakukan kegiatan pembelajaran baik dari pihak peneliti maupun peserta didik. Adapun kelemahan tersebut terlihat pada peserta didik yang kurang aktif dan semangat dalam belajar selama proses siklus I dilaksanakan, yang mungkin dikarenakan proses pembelajaran dan media pembelajaran masih sederhana dan belum keseluruhan peserta didik ikut berkontribusi. Akan tetapi pada saat dilaksanakannya siklus II yang dilakukan selama satu kali pertemuan, dapat dilihat bahwa peserta didik justru lebih terlibat dan berperan aktif dalam penggunaan media pembelajaran yang memang media ini sudah disempurnakan agar peserta didik dalam pengaplikasian media tersebut. Sehingga mereka dapat menikmati dan tertarik dalam penggunaan media. Disisi lain pengelolaan waktu dalam penggunaan media masih kurang sehingga hal tersebut dijadikan sebagai kekurangannya. Peneliti dapat meminimalisir kekurangan tersebut dengan memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk mencoba secara bergilir, bukan dilakukan secara terus menerus. Hal ini memungkinkan pendekatan yang lebih sistematis dan efisien terhadap waktu sesuai dengan kebutuhan, dan dapat dilanjutkan dengan kegiatan selanjutnya.. Dengan begitu penerapan media puzzle dapat menarik bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat aktif beraktivitas di kelas, melatih daya ingat selain itu sebagai

wadah untuk belajar dan bermain serta dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran.

Menurut hidayati (Niswara et al., 2019) Mengatakan bahwa media puzzel adalah permainan yang menarik, menantang serta mengasikkan bagi peserta didik karena mereka dilatih untuk memecahkan masalah sehingga menumbuhkan motivasi untuk mencoba. Rasa ingin tahu yang tinggi untuk mencoba merupakan poin penting dalam pembelajaran sehingga hal tersebut harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Meskipun demikian, media puzzle juga memiliki kelemahan tersendiri, seperti: (1) menuntut peserta didik untuk berkonsentrasi secara matang, (2) memerlukan waktu yang cukup lama dalam menyusun puzzle tersebut, dan (3) memerlukan persiapan materi pembelajaran yang matang sebelumnya (Mukaroma dan Agustin, 2023).

Namun, pengalaman yang dialami oleh peneliti saat menerapkan media pembelajaran puzzle adalah sebaliknya, di mana peserta didik menjadi lebih aktif dan berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran. Ini dapat dibuktikan dengan jumlah pertanyaan yang diberikan berikan peserta didik dapat diterima dan dipahami peserta didik selain itu mereka dapat memahami konsep bangun datar, memahami ciri-ciri dari bangun datar tersebut. Sehingga peserta didik dapat bersemangat dalam menjawab dan antusias mereka sangat tinggi. Hal ini memberikan gambaran bahwa media puzzel telah berhasil meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar dan mengajar. Peserta didik menjadi lebih aktif dikelas karena media tersebut menjadi peran yang membawa kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik, dan menantang. Dengan demikian, media puzzle mampu mengubah peserta didik yang awalnya pasif menjadi aktif. Penggunaan media puzzle dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai indikator untuk meningkatkan hasil belajar dan tingkat keaktifan peserta didik. Peserta didik menjadi lebih nyaman dan mereka tidak merasakan bahwa kegiatan bermain puzzel merupakan kegiatan belajar sambil bermain dan ini merupakan bentuk bimbingan didalam kelas sehingga terciptanya lingkungan belajar yang baik dan dapat diterapkan dikelas bawah.

Dari hasil siklus yang sudah dilakukan dapat diindikasikan bahwa media pembelajaran yang digunakan mampu memberikan peningkatan. Hal ini ini dapat dibuktikan adanya peningkatan hasil belajar dan keaktifan peserta didik yang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran membuktikan keberhasilan penerapan media pembelajaran. dapat dikatakan berhasil jika hasil belajar memenuhi kriteria keberhasilan

seperti (1) ranah kognitif, (2) ranah psikomotorik, (3) ranah afektif dengan begitu dapat terlaksana dengan baik jika didampingi oleh peran guru di sekolah untuk mengawasi kegiatan pembelajaran di kelas (Inas Fauziah Farda1, 2022). Dengan menggunakan media puzzle, peserta didik berhasil memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi bangun datar di kelas II SDN Wirogunan 03 Kartasura. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran puzzle memainkan peran penting dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik dengan dampak yang positif.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari analisis dan pembahasan penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan Berbantu Media Puzzle pada Materi Bangun Datar di Kelas II di Sekolah Dasar”, dapat disimpulkan bahwa penerapan media puzzle memiliki dampak positif terhadap proses dan hasil belajar. Terutama dalam pemahaman materi bangun datar pada pelajaran matematika di kelas II SDN Wirogunan 03 Kartasura. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari siklus pertama hasil belajar perolehan nilai 54,6% Pada siklus dua hasil belajar memperoleh nilai 81,9% Selain itu, keaktifan peserta didik juga tercermin dari perolehan nilai yang baik. Terbukti bahwa nilai keaktifan belajar peserta didik meningkat signifikan dari siklus satu sebesar 63,7% menjadi 100% pada siklus dua. Hal ini mengindikasikan bahwa media puzzle tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menguatkan keaktifan peserta didik. Penerapan media puzzle pada pelajaran matematika, khususnya materi bangun datar di kelas II SDN Wirogunan 03 Kartasura, tidak hanya berdampak pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga diimbangi dengan peningkatan keaktifan peserta didik. Aktivitas peserta didik selama pembelajaran menjadi kunci proses belajar yang efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, R. (2021). *Perkembangan dan Karakteristik Pendidikan Siswa Sekolah Dasar*. Bogor: Univeritas Djuanda.
- Dewi, N. P. W. P., & Agustika, G. N. S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Pmri Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(2), 204. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.26781>

- Ferna Setiana, Theresia Sri Rahayu, Wasitohadi (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Modelproblem Based Learningberbantuan Media Puzzle Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Karya Pendidikan* Vol 6 No 1
- Kristiani, A. (2021). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Melalui Media Puzzle Pada Siswa Kelas II Semester 2 di SD 4 Getas Pejaten Tahun Pelajaran 2019/2020. *3(3)*, 91–92.
- Kurniawan, Nurhafit. 2017. *Penelitian tindakan kelas*. Yogyakarta:CV. Budi Utama
- Mukaroma, R., & Agustin, I. (2022). Pengembangan Media Board Bow Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Slow Learner. *Prosiding SNasPPM*, *7(1)*, 1007–1011.
- Dewi, N. P. W. P., & Agustika, G. N. S. (2020). Efektivitas Pembelajaran Matematika Melalui Pendekatan Pmri Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *4(2)*, 204. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i2.26781>
- Fitri, A. (2023). Inovasi Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, *2(2)*, 442–447.
- Gustaman, A. A. (2021). Penggunaan Media Foto dan Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Peninggalan Sejarah dan Tokoh Sejarah Islam di Indonesia Ahmad. *Jurnal Sinau*, *7(2)*, 22–39.
- Inas Fauziah Farda1, N. A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6(2)*, 8839–8848.
- Narayani, N. P. U. D. (2019). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbasis Pemecahan Masalah Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *3(2)*, 220. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17775>
- Niswara, R., Muhajir, M., & Untari, M. F. A. (2019). Pengaruh model project based learning terhadap high order thinking skill. *Mimbar PGSD Undiksha*, *7(2)*, 85–90.
- Setyawan, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Realistic Mathematics Education (RME) Berbantuan Media Konkret. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, *4(2)*, 155–163. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v4i2.4473>
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Wulansari, W., Anggraeni, P., & Kusnandar, N. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Melalui Media Puzzle Pecahan. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, *2(3)*, 297–308.
- Yayuk Dwi Rahayu, S. P. (2021). Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Melalui Media Puzzel Pada Siswa Kelas II SDN Teguhan 02 Kecamatan Jiwan Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2018-2019. *Jurnal Imiah Pengembangan*, *VIII(1)*, 15–24.