

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PADA MATERI PECAHAN SISWA KELAS V
SD INPRES MINASA UPA 1**

Rezky Hardianti Kadir¹, Siti Fathin Faizah Yunus²

^{1,2}PPG Prajabatan PGSD Universitas Muhammadiyah Makassar

rezkyhardiantikadir@gmail.com, fathinnyv95@gmail.com

ABSTRACT

The problem that is the background of this research is the low learning achievement of students in fraction material in grade V of SD Inpres Minasa Upa 1. The purpose of this study is to explain how the use of Puzzle learning media can improve the learning outcomes of grade V students of SD Inpres Minasa Upa 1 in fraction material. The method used in this study is a qualitative method and the type of Classroom Action Research (CAR) which consists of 2 cycles. Each cycle consists of 2 meetings involving planning, implementation of actions, observation, and reflection. This activity will take place from July to September 2024 in the 2024/2025 academic year. This research will be conducted at SD Inpres Minasa Upa 1 according to the ongoing learning schedule. The objects of this research consist of 1 teacher and 21 students from grade V in the even semester of the 2024/2025 academic year. The focus of the research consists of two things, namely the use of puzzle learning media and the achievement of learning outcomes. Data were collected using observation sheets, tests, and documentation. The data analysis used was descriptive qualitative and quantitative. The study showed that the use of puzzle media in learning increased based on observations of student and teacher activities and student learning outcomes. In the early chapters, teachers and students carried out teaching activities with a sufficient level (C). However, in the next chapter, the activity increased to Good (B). In cycle I, 11 students did not meet the Maximum Passing Criteria (KKM) and were included in the Sufficient (C) category. However, in cycle II, 19 students had achieved KKM and were included in the Good (B) category.

Keywords: Learning Media, Puzzles, Student Learning Outcomes.

ABSTRAK

Masalah yang menjadi latar belakang penelitian ini adalah rendahnya prestasi belajar siswa dalam materi pecahan di kelas V SD Inpres Minasa Upa 1. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana penggunaan media pembelajaran Puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Inpres Minasa Upa 1 dalam materi pecahan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dan jenis penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan yang melibatkan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Kegiatan ini akan berlangsung dari bulan Juli hingga September 2024 dalam tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini

akan dilakukan di SD Inpres Minasa Upa 1 sesuai dengan jadwal pembelajaran yang sedang berlangsung. Objek penelitian ini terdiri dari 1 orang guru dan 21 siswa dari kelas V pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Fokus penelitian terdiri dari dua hal, yaitu penggunaan media pembelajaran teka-teki dan pencapaian hasil belajar. Data dikumpulkan dengan cara menggunakan lembar observasi, tes, dan dokumentasi. Analisis data yang dipakai adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran meningkat berdasarkan pengamatan aktivitas siswa dan guru serta hasil belajar siswa. Pada bab awal, guru dan siswa melakukan aktivitas mengajar dengan tingkat kecukupan (C). Namun, dalam bab berikutnya, aktivitas tersebut mengalami peningkatan menjadi Baik (B). Pada siklus I, 11 siswa tidak memenuhi Kriteria Kelulusan Maksimum (KKM) dan masuk dalam kategori Cukup (C). Namun, pada siklus II, 19 siswa telah mencapai KKM dan masuk dalam kategori Baik (B).

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Puzzle, Hasil Belajar Siswa.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah dokumen penting di masa depan bangsa. Pentingnya memahami bahwa pendidikan didefinisikan sebagai upaya yang dimaksudkan untuk melatih siswa dalam menguasai keterampilan, pelatihan dan pembentukan, dengan tujuan persiapan yang tepat untuk mendedikasikan peran mereka di masa depan. Menurut Achmad Munib (Daryanto, 2015, p. 1), pendidikan adalah suatu upaya yang disengaja dan sistematis yang dilakukan oleh individu yang bertanggung jawab dengan tujuan mendorong siswa untuk mengadopsi suatu sifat dan perilaku yang sejalan dengan cita-cita pendidikan. Hukum Sistem Pendidikan Nasional

tahun 2003 menetapkan bahwa pendidikan didefinisikan sebagai orientasi pendidikan terhadap penciptaan bakat siswa yang memungkinkan siswa mempelajari potensi yang dimilikinya. Tujuan-tujuan tersebut adalah bahwa individu-individu mempunyai kekuatan spiritual, kontrol otomatis, kepribadian, kecerdasan intelektual, moralitas mulia, dan kemampuan yang diperlukan untuk melakukan hal-hal seperti masyarakat, bangsa, dan entitas real (Wina Sanjaya, 2014, hal. 2). Remaja di tahap awal memiliki peluang yang signifikan untuk mengembangkan potensi mereka. Dalam skenario ini, para pelindung dan pengasuhan anak, membuka aspek fisik, sosial, emosi dan kognitif, anak-anak telah

bereksperimen dengan pengasuhan yang optimal dalam konteks pendidikan. Menurut Dyah dan Pudwi (2018), pendidikan mewakili strategi budidaya potensi dasar siswa dengan tujuan memajukan nasional. Dengan hati-hati, kemandirian pendidikan dapat dibuktikan melalui kemandirian proses pembelajaran, sehingga Anda memahami pedagogi seperti pembelajaran. Masalah pembelajaran di lingkungan akademis awalnya berasal dari keadaan yang sama dengan para pendidik seperti siswa. Salah satu faktor penentu adalah kegagalan konsentrasi dalam siswa, kecenderungannya menjadi pasif dalam proses pembelajaran, dan kurangnya penggunaan latihan-latihan stimulasi yang berulang, yang menyulitkan siswa dalam belajar. Según Peraga & Alfabet (2017), "hasil pembelajaran" didefinisikan sebagai perilaku, sikap, persepsi, dan kebiasaan yang bertahan dalam siswa.

Di dalam kelas, guru berupaya menciptakan lingkungan yang dinamis, efisien, dan menarik bagi pendidikan matematika, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengalaman

belajar yang interaktif dan menyenangkan. Pembelajaran matematika sambil bermain tetap sesuai dengan materi yang dipelajari. Dengan begitu, dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan daya ingat. Bidang matematika mengeksplorasi kerangka teori dan hubungan antar konsep tersebut, sebagaimana yang dikemukakan oleh Bahar et al. (2021). Salah satu topik matematika yang sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar adalah Pecahan. Setelah melakukan wawancara pada bulan Juni 2024 dan melakukan observasi awal pada bulan Juli dan Agustus 2024 di SD Inpres Minasa Upa 1, peneliti menemukan bahwa prestasi belajar siswa kelas V masih kurang memuaskan. Hasil belajar dan Penilaian Tengah Semester (PTS) masih belum memenuhi Standar Capaian Minimal (KKM) dengan nilai rata-rata yang seharusnya ≥ 75 . Sebanyak 21 siswa berada di kelas V. Sebanyak 15 siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Artinya, 60% siswa kelas V belum mencapai jenjang kompetensi minimal. Selain itu, dapat diketahui bahwa faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa adalah minimnya sarana dan prasarana di kelas.

Pada tahun 2017, Ela Latifatul Fajariyah merealisasikan sebuah estudio tentang implementasi recursos pedagogicos de tipo puzzle di SDN 01 Sumberrejo, ubicada di Kotagajah. Ini adalah sekolah yang memiliki tujuan mengoptimalkan prestasi akademis siswa tingkat lima di kamp disiplin ilmu ilmu sosial. Tanda-tanda penyelidikan menunjukkan bahwa integrasi masalah dalam pembelajaran sosial dapat mengoptimalkan tingkat pendidikan siswa di SDN 01 Sumberrejo, Kotagajah. Pada tahun 2020, Amalia Agustin merealisasikan sebuah estudio tentang bagaimana mata pelajaran pedagogis Puzzle dapat mempotensiarkan kemampuan akademisi lulusan kedua di bidang Matematika di Universitas Muhammadiyah Tulusrejo. Berdasarkan penyelidikan saat ini, penerapan permainan pendidikan seperti herramientas pedagogis dalam ambisi Matematis dapat mempotensiasi kemandirian akademisi mahasiswa tingkat dua di Universitas Muhammadiyah Tulusrejo. Desakan eksklusif dalam maestro tanpa menyertakan berbagai sumber pendidikan dapat mengakibatkan kurangnya

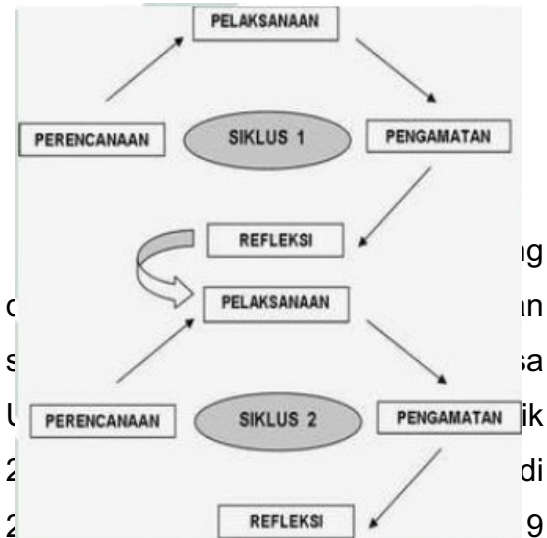
participasi dan pemahaman sebagian siswa. Sehingga hanya siswa yang duduk paling depan yang dapat mengikuti de manera activ. Ketika pendidik mengajukan pertanyaan, ada siswa yang tidak dapat menjawab karena pemahaman tema dan pertanyaannya kurang memadai. Banyak orang yang belajar jika mereka yang bekerja dengan tugas-tugas yang berkaitan dengan dokumen yang dijelaskan, yang merupakan gangguan umum dan dapat berdampak negatif pada kinerja akademis mereka.

Untuk mengoptimalkan kinerja akademis siswa, penting untuk memanfaatkan sumber daya pendidikan yang sesuai secara efektif. Salah satu metode tersebut berimplikasi pada implementasi inovasi pendidik, cerita seperti rompecabezas. Según Nisem (2020), puzzles bertindak sebagai instrumen visual, ya laut dalam bentuk representasi grafis atau fragmen yang ada, untuk memfasilitasi pemahaman konsep matematika dari seluruh penyelesaian. Instrumen ini memfasilitasi pemaknaan arahan dan pencapaian tujuan di tengah-tengah kemenangan komponen-

komponen yang menimbulkan signifikansi. Implementasi permainan rompecabeza memfasilitasi penyimpanan dan perolehan konsep pecahan yang sebelumnya ditanyakan oleh siswa. Jadi, siswa dapat mencatat hasil yang lebih baik dalam proses pembelajarannya. Penerapan sumber daya pendidikan dasar dalam kelompok dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Investigasi membuktikan bahwa integrasi media penyelesaian masalah dapat meningkatkan pemahaman konsep pecahan ke dalam siswa.

B. Metode Penelitian

Ini adalah studi mendasar dalam penelitian dengan nama Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam proses penelitian tindakan kelas, dibedakan beberapa tahapan mendasar: persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan refleksi.



siswa wanita. Final awal dari studi ini terdiri dari pemahaman jika siswa dapat belajar secara akademis di tengah penerapan strategi pembelajaran dasar dan rompecabezas.

Di bawah penelitian tindakan kelas, ikuti metodologi berikut untuk mengumpulkan data:

1. Pengamatan/Observasi

Lembar observasi digunakan untuk mendokumentasikan hasil pengamatan. Kesimpulan ini berasal dari penyelidikan pusat pendidikan dalam penyelesaian teka-teki dalam konteks akademis.

2. Uji/Tes

Ujian yang dilaksanakan dalam penelitian ini memiliki tujuan yang sama dengan mengevaluasi pemahaman siswa tentang pecahan sebelumnya dan setelah partisipasi mereka dalam kegiatan pendidikan.

Informasi yang diperlukan untuk studio ini akan disalin di tengah-tengah ujian esai. Evaluasi dalam penyelidikan ini sangat penting untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi patahan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi berisi data yang disalin di lingkungan sekolah, termasuk bukti fisik yang diperlukan selama studio, cerita tentang gambar aktivitas yang direalisasikan di aula, dan dokumen terkait dengan studio.

Metode analisis data yang diadopsi bersifat deskriptif dan menggabungkan metodologi alami sebagai deskriptif. Jika Anda fokus pada analisis ide-ide yang diwujudkan oleh tindakan para dosen dan alumni selama proses pembelajaran, maka tidak ada data yang akan berguna. Pengamat adalah dokumen yang akan didaftarkan oleh aulazgos. Selain itu, untuk mengambil kesimpulan, gunakan metode analisis data deskriptif untuk mengevaluasi kemandirian data yang diperoleh. Siklus I dan II akan mengevaluasi seberapa besar kompetensi peserta didik dalam pelajaran pecahan di tengah penggunaan rompecabezas sebagai instrumen pembelajaran.

Lanjutkan dengan menganalisis jumlah hasil yang diperoleh untuk menentukan keefektifan metode pembelajaran teka-teki dalam jangka waktu yang lama dan dalam jangka waktu tertentu.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil

Investigasi saat ini mengungkap hal-hal yang berhubungan dengan kemandirian penerapan strategi pembelajaran berdasarkan masalah untuk meningkatkan kemandirian akademisi dalam patah tulang di antara siswa kelas lima SD Inpres Minasa Upa 1 selama dua semester periode akademik 2024/2025. Ini adalah studi yang mengikuti prosedur Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang memahami tahap-tahap mendasar: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan penilaian, serta refleksi. Tindakan tersebut akan dilakukan dalam waktu yang lama dengan total 21 siswa dan satu dokumen tingkat V de la escuela SD Inpres Minasa Upa 1. Studio ini dimulai pada tanggal 15 Juli 2024 dan berakhir pada tanggal 29 Juli 2024. Durante pelaksanaan investigasi, penyelidikan mengeluarkan kertas observasi, sementara pendidik tingkat

V mengeluarkan kertas pelaksana.

Hasil Penelitian Siklus I

Perencanaan

Fase perencanaan akan dimulai pada tanggal 15 Juli 2024. Selama fase ini, siswa akan terlibat dalam persiapan pemilihan Matematika di tengah penggunaan interaksi dan pembelajaran. Suatu kelompok penyelidik yang berkolaborasi dengan dokumen tingkat tertentu untuk menguraikan rencana tindakan secara rinci. Mereka merevisi rencana pengajaran yang telah dijelaskan sebelumnya, merumuskan serangkaian soal ujian akhir termasuk pilihan ganda, mengisi bagian yang kosong, dan pertanyaan deskriptif, membuat lembar observasi, dan mengembangkan beragam *recursos educativos* y medias untuk mengoptimalkan pengalaman belajar.

Pelaksanaan

Fase awal penyelidikan dimulai dengan reuni perdana pada 15 Juli 2024, setelah reuni kedua pada 17 Juli 2024. Proses pembelajaran siswa kelas lima SD Inpres Minasa Upa 1 se optimalisasi mediante la penerapan

pedagogi berulang jenis rompecabezas yang Anda keluarkan dalam tiga fase dengan tujuan utama Anda untuk memahami patah tulang. Tahap yang dikeluarkan terdiri dari fase awal, fase inti, dan fase akhir.

Hasil Pengamatan (Observasi)

Hasil Pengamatan Observasi Guru selama Proses Pembelajaran

Tabel 4.1 Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus 1

Siklus 1	Jumlah Skor Perolehan	Skor Maks	Persen-tase	Kate-gori
Perte-Muan 1	8	15	53%	Cukup
Perte-muan 2	9	15	60%	Cukup
Jumlah Persentase				113%
Rata-rata Persentase				56.5%
Kategori				Cukup

Dari analisis Tabel 4.1, Anda menyimpulkan bahwa nilai maksimal yang mungkin untuk menghindari praktik pedagogi dari dokumen adalah 15. Selama evaluasi awal, pendidik mencatat nilai 8, sesuai dengan 53%, yang mana situasi dengan pendidik itu interval waktu pemanasan Cukup (C). Pada detik berikutnya, poin naik menjadi 9, bahkan menjadi 60%, yang terjadi pada interval Cukup (C). Dengan hati-hati, 56.5% sesuai

dengan tingkat pedagogi yang direalisasikan oleh dokumentasi selama sesi-sesi yang berlangsung pada interval Cukup (C).

partisipasi mempelajari aktivitas, menentukan fungsi dari jumlah encuentros, yaitu encuentra dalam kategori Cukup (C).

Hasil Pengamatan Observasi Siswa selama Proses Pembelajaran

**Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas
Belajar Siswa Siklus 1**

Siklus 1	Jumlah Skor Perolehan	Skor Maks	Persen- tase	Kate- gori
Pertemuan 1	8	15	53%	Cukup
Pertemuan 2	10	15	67%	Cukup
Jumlah Persentase			120%	
Rata-rata Persentase			60%	
Kategori			Cukup	

Berdasarkan Tabel 4.2 yang disebutkan sebelumnya, Anda dapat menyimpulkan bahwa hasil pengamatan aktivitas siswa belajar menunjukkan skor maksimal 15. Pada evaluasi awal, siswa mendaftar pada skor 8, sesuai dengan 53% , yang menunjukkan bahwa itu terjadi pada interval pemanasan Cukup (C). Selama reuni kedua, siswa mendaftar pada titik 10, sesuai dengan 67%, yang menunjukkan bahwa mereka memasuki interval Confiabilidad (C). Dengan hati-hati, 60% sesuai dengan

Tes Hasil Belajar Materi Pecahan Siswa Siklus I

Kegiatan yang dilaksanakan peserta didik pada siklus I memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar pada materi pecahan, terkait dengan materi pokok yang diajarkan dengan menggunakan perangkat pembelajaran berbasis puzzle. Setelah dilakukan analisis data kemajuan peserta didik pada siklus I, diketahui bahwa setelah selesainya kegiatan pembelajaran pada siklus ini, dilakukan penilaian akhir untuk menilai prestasi peserta didik. Pada pertemuan pertama dan kedua, penekanan utama diberikan pada mata pelajaran Matematika, khususnya pada materi pokok pecahan. Pada pertemuan pertama, materi pokok yang diberikan adalah proses penjumlahan pecahan senilai, sedangkan pada pertemuan kedua, fokus pembahasan beralih pada pengurangan pecahan senilai. Dari data yang tersaji pada tabel 4.4 diketahui bahwa pada siklus I dari 21

peserta didik kelas V, sebanyak 11 peserta didik atau setara dengan 52% berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan 10 peserta didik lainnya atau setara dengan 48% tidak mencapai KKM. Pada tahap pertama, target kemajuan peserta didik berupa materi pecahan belum tercapai seperti yang diharapkan, karena masih ada sepuluh peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan minimal. Nilai prestasi siswa rata-rata pada siklus pertama adalah 73,51.

Tabel 4.3 Data Deskriptif Frekuensi Nilai Tes Hasil Belajar Materi Pecahan Siswa pada Siklus 1

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase%
84-100	Sangat Baik (A)	7	33%
75-84	Baik (B)	6	29%
65-74	Cukup (C)	4	19%
50-64	Kurang (D)	4	19%
0-49	Sangat kurang (E)		
Jumlah		21	100

Hasil evaluasi pecahan untuk siswa tingkat lima selama semester pertama adalah rata-rata peningkatan tingkat, ditetapkan berdasarkan data yang terkandung dalam tabel 4.3. Enam siswa, yang merupakan 29% dari total, memperoleh kualifikasi Baik (B), sementara yang termasuk siswa, yang mewakili 33%, fueron dikategorikan sebagai Sangat Baik

(A), dan semua siswa, yang mewakili 19%, fueron clasificados como Miskin (D).

Tabel 4.4 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Materi Pecahan Siswa Pada Siklus I

Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persen
75-100	Tuntas	11	52%
0-74	Tidak Tuntas	10%	48%
Jumlah		21	100%

Di antara dua puluh satu siswa kelas lima kelas SD Inpres Minasa Upa 1, total siswa, setara dengan 52%, telah menyelesaikan tahap pembelajaran pecahan, sementara 48% siswa kembali tidak menyelesaikan tugas tersebut , ini seperti ilustrasi di Tabla 4.4. Investigasi akan berjalan lancar di Ciclo II karena skor investigasi menunjukkan bahwa nilai kelulusan siswa di Ciclo I ditetapkan sebesar 80% atau tidak ada nilai kelulusan minimum yang diperlukan sebesar 75%.

Refleksi

Berdasarkan hasil observasi terhadap pelaksanaan tindakan penelitian, indikator keberhasilan yang

ditetapkan belum tercapai. Hal ini dapat dilihat dari pelaksanaan tindakan pada siklus I yang masih memerlukan perbaikan. Oleh karena itu, perlu dilakukan beberapa perbaikan untuk tindakan selanjutnya pada siklus II, mengingat indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu 80% siswa mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 75 .

Hasil Penelitian Siklus II

Perencanaan

Untuk memulai proses perencanaan, dihasilkanlah sebuah dialog penting dengan para pendidik di masa depan yang berusaha keras selama siklus akademis pertama dan strategi yang dirumuskan untuk penyelesaian yang efektif. Nanti, jika Anda memerlukan strategi ulang implementasi, penghitungan ulang pendidikan, revisi bidang studi aktual, rumusan pertanyaan akhir yang komprehensif dari pilihan ganda, isian bagian yang kosong, dan uraian, la elaborasi templat observasi, y pembuatan multimedia dan pendidikan untuk proses pembelajaran.

Pelaksanaan

Terdapat tiga fase dalam proses pembelajaran: inisiasi, tengah, dan penyelesaian. Pemanfaatan alat bantu pendidikan berbasis teka-teki merupakan "tahap peralihan.

Observasi

Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran

**Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas
Mengajar Guru Siklus II**

Siklus 1	Jumlah Skor Perole Han	Skor Maks	Persen- tase	Kate- gori
Perte- Muan 1	11	15	73%	Baik
Perte- muan 2	13	15	87%	Baik
Jumlah Persentase			160%	
Rata-rata Persentase			80%	
Kategori			Baik	

Di Tabla 4.5, poin maksimal untuk mengevaluasi kemandirian pengajaran dokumen adalah 15. Selama putaran pertama, jika Anda masuk ke poin 11, yang setara dengan kualifikasi 73%, di situlah nilai Good (B). Selama periode kedua, jika Anda masuk ke titik 13, sesuai dengan kualifikasi 87%, maka situasi institusi di dalam kategori 'Baik' (B). Berdasarkan penentuan janji tingkat pedagogi yang direalisasikan oleh dokumen selama

pemeriksaan, jika Anda mencatat nilai 80%, maka situasinya adalah pada interval kualifikasi 'Baik' (B).

Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Selama Proses Pembelajaran

Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Mengajar Guru Siklus II

Siklus 1	Jumlah Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Pertemuan 1	12	15	80%	Baik
Pertemuan 2	13	15	87%	Baik
Jumlah Persentase			167%	
Rata-rata Persentase			83.5%	
Kategori			Baik	

Berdasarkan tabel 4.6 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas belajar siswa memiliki skor maksimal sebesar 15. Pada pertemuan I, skor yang diperoleh sebesar 12 dengan presentase 80% yang termasuk dalam kategori Baik (B). Pada pertemuan II, skor yang diperoleh sebesar 13 dengan presentase 87% yang termasuk dalam kategori Baik (B). Dengan demikian, rata-rata presentase aktivitas belajar siswa yang dihitung berdasarkan total presentase seluruh pertemuan

sebesar 83.5% yang termasuk dalam kategori Baik (B).

Data Tes Hasil Belajar Materi Pecahan Siswa Siklus II

Aktivitas belajar siswa pada siklus II memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi pecahan melalui penerapan media pembelajaran puzzle. Berdasarkan data hasil belajar siswa pada siklus II diketahui bahwa setelah proses pembelajaran siklus II selesai dilakukan tes akhir untuk mengukur hasil belajar siswa. Fokus pembelajaran pada siklus II baik pertemuan I maupun II adalah Matematika khususnya pada topik pecahan sederhana. Pada pertemuan I dibahas operasi penjumlahan pecahan tak sama, sedangkan pada pertemuan II dibahas operasi pengurangan pecahan tak sama. Berdasarkan data pada tabel 4.8 di bawah ini diperoleh informasi bahwa dari 21 siswa kelas V pada siklus I, sebanyak 19 siswa atau 90% memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), sedangkan sebanyak 2 siswa atau 10% tidak tuntas. Dengan demikian, hasil belajar siswa

pada materi pecahan pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan. Nilai rata-rata hasil belajar siswa pada siklus II sebesar 86,34.

Tabel 4.7 data Deskriptif Frekuensi Nilai Tes Hasil Belajar Materi Siswa Pada Siklus II

Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase %
85-100	Sangat Baik (A)	11	52%
70-84	Baik (B)	8	38%
55-69	Cukup (C)	2	10%
40-54	Kurang (D)	-	-
0-39	Sangat kurang (E)	-	-
Jumlah		21	100

Dari data yang disajikan dalam tabel 4.7, diperoleh wawasan tentang hasil penilaian pembelajaran pecahan untuk siswa kelas lima pada siklus kedua. Hasilnya diklasifikasikan ke dalam tiga kategori berbeda: 2 siswa, setara dengan 10%, memperoleh peringkat Cukup (C), 8 siswa, mewakili 38%, memperoleh peringkat Baik (B), dan 11 siswa, mewakili 52%, unggul dalam kategori Sangat Baik (A). Hasil pencapaian siswa pada siklus kedua ditunjukkan dalam tabel berikut.

Tabel 4.8 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar Materi Pecahan Siswa Pada Siklus II

Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Persen
75-100	Tuntas	19	90%
0-74	Tidak Tuntas	2	10%
Jumlah		21	100%

Selain data yang disajikan di Tabla 4.8, dari 21 siswa tingkat lima SD Inpres Minasa Upa 1, hasil evaluasi pecahan terbukti bahwa total 19 siswa, setara dengan 90%, dilakukan dengan cara yang sama bahan pecahan efektif, sementara totalnya adalah 2 estudiantes, setara dengan 10%, tidak akan menyelesaikan unit tersebut. Saat memeriksa hasil evaluasi akhir siklus I dan II, Anda dapat menyimpulkan bahwa proses pembelajaran sudah cukup efektif, terbukti bahwa lebih dari 80% siswa telah mencapai nilai KKM de 75 atau lebih unggul . Ini adalah bukti bahwa implementasi perangkat pembelajaran berbasis kelas dalam rompecabezas efektif dalam optimalisasi penerimaan akademik alumni kelas lima SD Inpres Minasa Upa 1 di area pecahan.

Refleksi

Hasil pelaksanaan kegiatan selama proses pembelajaran dan penilaian tes pada siklus II sangat berhasil dan efektif, sesuai dengan hasil yang diharapkan. Berdasarkan tanda-tanda kemajuan siswa dan catatan dari hasil observasi, terjadi peningkatan yang signifikan, yaitu mencapai $\geq 80\%$, dibandingkan sebelumnya sebesar 52%. Oleh karena itu, penelitian ini dihentikan karena telah mencapai hasil yang diharapkan.

Pembahasan

Penelitian ini menggunakan proses dua siklus yang dikenal dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024–2025 dengan melibatkan siswa kelas V dan guru pembimbing dari SD Inpres Minasa Upa 1. Menurut Bahar dan Risnawati (2017), media puzzle dapat memengaruhi pembelajaran dalam beberapa hal. Salah satunya dengan menarik minat siswa terhadap materi pelajaran yang kemudian memotivasi mereka untuk berpartisipasi aktif di kelas. Temuan penelitian ini dibahas berdasarkan

aktivitas yang dilakukan guru dan siswa dalam pembelajaran memecahkan teka-teki bagi siswa kelas V SD Inpres Minasa Upa 1. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengevaluasi hasil belajar siswa pada materi pecahan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase siswa yang mencapai nilai KKM yang ditetapkan oleh SD Inpres Minasa Upa 1 belum mencapai 80%. Hal ini mengindikasikan perlunya perubahan kurikulum untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V terhadap konsep pecahan di SD Inpres Minasa Upa 1. Siswa diharapkan mampu lebih memahami materi pelajaran melalui penggunaan media pembelajaran puzzle berupa benda konkret. Sebagai benda konkret, puzzle dapat membantu siswa lebih memahami materi pelajaran dan mencegah siswa merasa bosan saat belajar karena setiap bagiannya memiliki tujuan.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Bahar dkk. (2021), hasil monitoring keterlibatan guru dalam proses pendidikan menunjukkan tingkat keberhasilan $\geq 80\%$, disertai dengan penilaian

partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran. Prestasi belajar siswa dinilai melalui ujian, dengan siswa dianggap berhasil tuntas dalam pembelajaran tradisional apabila persentase keberhasilan belajarnya $\geq 80\%$, dan secara individu apabila memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ≥ 75 . Setelah diterapkannya media pembelajaran puzzle dalam pembelajaran Matematika pada siklus I, prestasi belajar siswa diukur melalui hasil belajar. Penilaian kemajuan siswa ditentukan dari nilai rata-rata kolektif siswa pada siklus I sebesar 73,51. Hasil tersebut dihitung dengan membagi nilai total 1.837,8 dengan 21 siswa kelas V. Berdasarkan hasil analisis data, dari 21 siswa yang berhasil mencapai standar KKM, sebanyak 11 orang atau 52%, sedangkan sisanya sebanyak 10 orang atau 48% tidak memenuhi syarat KKM. Kriteria Kelulusan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah nilai 75 atau lebih. Pada fase awal pembelajaran, meskipun telah dilakukan beberapa kali modifikasi, namun hasil yang diperoleh belum mencapai potensi maksimal. Transformasi tersebut terlihat pada semua fase tugas pendidikan, baik

dari sudut pandang guru kelas V maupun siswa. Kekurangannya dapat dilihat pada lembar penilaian guru dan siswa yang telah dibahas sebelumnya. Capaian siswa pada siklus I berada pada rentang Cukup (C) karena penggunaan sumber belajar berbasis puzzle yang belum efektif. Penyampaian materi belum optimal sehingga menyebabkan proses pembelajaran” kurang ideal dan berdampak negatif pada pemahaman materi pecahan. Konsep nilai pecahan masih menjadi tantangan bagi siswa, begitu pula dengan penempatan kepingan puzzle yang benar. Lebih jauh lagi, ada siswa yang gagal untuk sepenuhnya terlibat dengan instruksi guru ketika menggunakan teka-teki edukatif. Mengingat bahwa siswa kelas lima tidak mencapai nilai kelulusan minimum dalam pemahaman mereka tentang pecahan selama siklus pertama, maka perlu untuk melaksanakan siklus kedua untuk meningkatkan kinerja mereka.

Tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kinerja guru dan siswa yang belum tercapai pada kegiatan mengajar guru, kegiatan

belajar siswa, dan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu dengan memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada siswa tentang penggunaan media pembelajaran puzzle. Selain itu siswa diminta untuk lebih fokus dan memperhatikan proses pembelajaran saat guru menyampaikan materi. Hasil yang diperoleh pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan siklus I. Hal ini terbukti dari capaian hasil belajar siswa yang berhasil mencapai kategori Baik (B). Analisis deskriptif hasil belajar siswa menunjukkan bahwa nilai rata-rata keseluruhan pada siklus II sebesar 86,34 yang dihitung dari total nilai 2,18,51 dibagi dengan total hasil belajar 21 siswa. Sebanyak 19 siswa berhasil mencapai KKM dengan persentase 90%, sedangkan 2 siswa tidak mencapai KKM dengan persentase 10%. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang harus dicapai adalah ≥ 75 . Hasil belajar siswa berdasarkan tes pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, dimana nilai rata-rata siswa pada siklus I yaitu 77,51 meningkat menjadi 86,34 pada siklus II. Temuan dari monitoring pelaksanaan siklus II

menunjukkan adanya peningkatan upaya guru dalam mengajar dibandingkan dengan siklus awal. Pada siklus I upaya guru dalam mengajar dinilai cukup (C), sedangkan pada siklus II upaya tersebut meningkat ke tingkat terpuji (B). Selain itu, terjadi peningkatan yang signifikan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan perangkat pembelajaran berbasis puzzle efektif dan praktis untuk pembelajaran konsep dasar pecahan.

Hasil ujian akhir siklus I dan II menunjukkan siswa kelas V SD Inpres Minasa Upa 1 mengalami peningkatan pemahaman tentang pecahan melalui penggunaan media pembelajaran puzzle. Jumlah siswa yang memenuhi KKM meningkat dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I hanya 11 siswa atau 52% dari total siswa yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini mengakibatkan tingkat ketuntasan masih di bawah 80%. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, dengan jumlah siswa yang mencapai tingkat ketuntasan 90% sebanyak 19 siswa.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle di kelas V SD Inpres Minasa Upa 1 dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan. Akan tetapi, terdapat berbagai kendala yang perlu diatasi dalam penelitian ini, seperti masalah waktu dan pentingnya peran pendidik. Kendala yang muncul berupa keterbatasan waktu dan penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif, selain itu guru juga kesulitan menjelaskan perbedaan nilai antar berbagai unsur puzzle pembelajaran secara memadai. Hal ini membuka jalan bagi peneliti lain untuk mengembangkan dan memperluas karya ini.

E. Kesimpulan

Sesuai dengan penelitian dan dialog sebelumnya, penerapan rompecabezas sebagai upaya untuk menunjukkan kemajuan yang positif. Di Ciclo I, evaluasi kegiatan pedagogi yang direalisasikan oleh dokumen dan hasil yang diperoleh siswa termasuk dalam kategori Cukup (C), kemudian ada kenaikan Baik (B) di Ciclo II. Dalam Ciclo I, hasil akademik siswa tidak memenuhi kriteria

Ketuntasan Minimal (KKM), dengan 13 siswa memperoleh kalifikasi Cukup (C). Di Ciclo II, jumlah siswa yang diperoleh dari Poin Baik (B) semakin cepat mencapai total 19 siswa. Implementasi dari rompecabezas seperti harramienta pedagogis di kelas V de SD Inpres Minasa Upa 1 telah ditunjukkan secara efektif di sebagian besar dari pemahaman para siswa oleh sebagian siswa, hal ini terbukti dalam peningkatan dan kemandirian dari pembelajaran dan dalam proporsinya Saya belajar bahwa saya mendapatkan tingkat kompetensi minimal dalam beberapa saat di bidang akademis.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, F., dkk. (2021). Learning Puzzle Model Contribution to Improve Math Subjects Learning Outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1779(1).
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1779/1/012048>
- Arsyad, Azhar, M. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Bahar, B., dkk. (2021). Penggunaan Media Puzzel Bagi Mahasiswa PGSD FIP UNM Parepare. *Publikasi Pendidikan*,

- 11(2), 170.
<https://doi.org/10.26858/publikan.v11i2.15158>
- Bahar., & Risnawati. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III. *Jurnal Penelitian Dan Penalaran*, 9(4), 77. Retrieved from <http://ojs.unm.ac.id/index.php/ubpend>
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Dwiyogo, Wasis D. 2018. *Pembelajaran Berbasis Blended Learning*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Dyah, Pudwi, P. (2018). Pengaruh Pendekatan *Scientific Berbasis Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantu Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN. *Jurnal Sekolah (JS)*, 2, 276–280.
- Fadjarajani, S., dkk. (2020). Media Pembelajaran Transformatif. *Media Pembelajaran*, Surabaya : Pedagogia
- Fjirdaus, A. (2018). Pendekatan Matematika Realistik dengan - Bantuan Puzzle Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), 243–252. <https://doi.org/10.24246/i.js.2018.v8.i3.p243-252>
- Ginting, E., & Permana, Y. (2018). *Pedagogi: Penilaian Evaluasi Proses dan Hasil Belajar*. Jakarta : Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kurniawan, Yusep, 2019. *Inovasi Pembelajaran*. Surakarta: CV Oase Group.
- Musabihatul Kudsiah & Mijahamuddin Alwi. (2020). Pengembangan Media Puzzle Pecahan Matematika Materi. *Jurnal Elementery*, 3(2), 102–106. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementery>.
- Nisem, N. (2020). Upaya Peningkatan Keterampilan Menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media Puzzle. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 2(1), 88–100. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v2i1.30949>
- Nurhasanah, S & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*,

- 1(1), 128.
<https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Peraga, A & Alfabeta, B. (2017). Pengaruh Media Puzzle Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 01 Bedagas Kabupaten Purbalingga, 1670–1680.
- Rusmono. 2017. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning*. Bogor:Ghalia Indonesia.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Shoffa, S., dkk. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*. Bojonegoro : Agrapana Media
- Sudjana, Nana, d. (2012). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiarto, Toto. 2020. *E-Learning Berbasis Schoology Tingkatkan Hasil Belajar Fisika*. Bantul: CV Mine.
- Sukiman, M. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sunardin. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS melalui Penerapan Model Project Based Learning Sunardin.
- Indonesian Educational Studies, 21(2), 116- 122.
- Suprayitno, Adi. 2020. *Menyusun PTK Era 4.0*. Yogyakarta: CV Budi Utama. Suprihatiningrum, Jamil. 2017. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susanto, A. 2019. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Edisi Kedua*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Sutoyo, M. (2021). *Teknik Penulisan Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta: Kurnia Solo
- Tiara Dewi & Muhammad Amir Masruhim, R. S. (2021). Media pembelajaran untuk generasi milenial. Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mualawarman, Samarinda, Kalimantan Timur.
- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 354.
<https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22563>.
- Yohana, Corry. 2021. Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Produk Kreatif dan
Kewirausahaan. *Jurnal Ilmu*
Pendidikan Nonformal, 07(01),
89-102.