

PENGARUH MEDIA *PUZZLE* PECAHAN TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI 04 KOTO BALINGKA

Mirayanti *1
Zunidar ²
Nurdiana Siregar³

^{1,2,3} Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

*e-mail : mirayanti0907@gmail.com¹, szunidar@gmail.com², nurdianasiregar@uinsu.ac.id³

Abstrak

Penelitian yang telah dilakukan dilatarbelakangi bahwa rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran Matematika khususnya materi pecahan dan kegiatan pembelajaran yang berlangsung dikelas masih monoton tanpa menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran sehingga siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran. Metodologi penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 04 Koto Balingka. Dengan jumlah sampel yaitu kelas (III-A) berjumlah 16 siswa sebagai kelas eksperimen, (III-B) berjumlah 16 siswa sebagai kelas kontrol didalam penelitian ini. Teknik pengumpulannya datanya yaitu dengan tes. Berdasarkan pada temuan penelitian di dengan penggunaan media *puzzle* pecahan pada mata pelajaran Matematika khususnya materi Pecahan, layak digunakan oleh guru sebagai satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pecahan.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Matematika, *Puzzle* Pecahan

Abstract

The research that has been carried out is based on the low level of student understanding in Mathematics subjects, especially fractions, and the learning activities that take place in class are still monotonous without using learning media that is appropriate to the subject matter so that students are not active in the learning process. This research methodology is Quasi Experimental. The population of this study were all class III students at SDN 04 Koto Balingka. With the sample size, namely class (III-A) totaling 16 students as the experimental class, (III-B) totaling 16 students as the control class in this research. The data collection technique is by testing. Based on the research findings above, the use of fraction puzzle media in Mathematics subjects, especially Fraction material, is suitable for use by teachers as a solution to improve student learning outcomes in Fraction material.

Keywords: Learning outcomes, Mathematics, Fraction Puzzle

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan tempat atau lembaga untuk belajar mengajar atau tempat menerima dan memberi pelajaran atau tempat melakukan suatu pembelajaran. Menurut (Kustandi Cecep 2020) pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dalam pembelajaran sekolah dasar terdapat lima mata pelajaran utama salah satunya pelajaran matematika yang tercantum dalam kurikulum pendidikan Indonesia yang akan selalu diberikan pada peserta didik di setiap tingkat pendidikan. Pentingnya penguasaan pelajaran matematika ditekankan dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. Tentang Sisdiknas Pasal 37 yang mengatakan bahwa pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi peserta didik pada jenjang pendidikan sekolah dasar dan menengah (Ermayani, Suarjana, and Parmiti 2019). Menurut (Sundari and Siregar 2023) pelajaran matematika adalah ilmu dasar untuk berbagai macam ilmu yang diajarkan disekolah.

Media pembelajaran merupakan salah satu solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar, khususnya dalam matematika, sangat penting untuk memperkenalkan alat peraga pembelajaran inovatif yang menarik perhatian dan membangkitkan minat mereka. Alat peraga merupakan alat bantu yang digunakan pengajar untuk memberikan pengajaran kepada siswa yang tujuannya agar siswa atau pelajar mampu mempelajari sesuatu bidang yang dipelajari, lebih cepat memahami dan mengerti, serta lebih efektif dan efisien. Salah satu alat peraga yang dapat digunakan adalah Media *puzzle* pecahan. Menurut (Dewi and Marsepa

2021) media adalah pengantar pesan dalam pembelajaran di kelas. *Puzzle* merupakan sebuah permainan untuk menyatukan pecahan kepinga-kepingan untuk membentuk sebuah gambar ataupun tulisan yang telah ditentukan yang dapat dilakukan untuk mengasah kemampuan *motoric* sekaligus otak siswa. Media *puzzle* adalah salah satu jenis media gambar ataupun yang berbasis visual yang terdiri dari kepinga-kepingan dari suatu gambar tertentu untuk meningkatkan konsentras dan emosional anak (Anggini Palupi et al., 2023). Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* adalah alat peraga atau alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran yang menggunakan *puzzle* dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap pembelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri 04 Koto Balingka diketahui bahwa dalam pembelajaran matematika guru jarang memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Akibatnya, siswa di dalam kelas sering merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga menimbulkan rasa kantuk, kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan pelajaran, sehingga mengganggu konsentrasi pada studi mereka, yang pada akhirnya berdampak pada nilai mereka dan akhirnya menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa bermula dari persepsi siswa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan monoton. Guru biasanya hanya mengandalkan metode ceramah dan penugasan, mengabaikan penggunaan media, yang pada gilirannya mempersulit siswa untuk mengingat dan memahami materi pelajaran sebagian besar siswa juga terlihat jenuh, tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika saat itu konsekuensinya, pendekatan pembelajaran seperti ini mengecilkan hati siswa untuk menikmati matematika dan menghasilkan skor di bawah nilai kelulusan minimum, sehingga setelah dilakukan tes pada akhir pembelajaran terdapat sebagian besar siswa yang tidak tuntas atau tidak mencapai nilai KKM pada hari itu. Nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) hasil belajar pada mata pelajaran matematika adalah 76. Berdasarkan nilai ulangan harian dari kelas III A dengan jumlah siswa sebanyak 16 siswa, 6 siswa berhasil mencapai KKM (>75/Tuntas), sedangkan 10 siswa belum dapat mencapai nilai KKM (<75/Tidak Tuntas). Presentase ketuntasan dari hasil belajar Matematika siswa adalah 34,5%, dan 65,5% siswa kelas III. Sedangkan dari kelas III B dengan jumlah siswa sebanyak 16 siswa, 4 siswa berhasil mencapai KKM (>75/tuntas), sedangkan 12 siswa belum bisa mencapai KKM (<75/Tidak Tuntas).

Untuk mencegah hal tersebut, maka penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar, khususnya dalam matematika, sangat penting untuk memperkenalkan alat peraga pembelajaran inovatif yang menarik perhatian dan membangkitkan minat mereka.

Jadi berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai penelitian dengan judul "Pengaruh Media *Puzzle* Pecahan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri 04 Koto Balingka".

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada semester I Tahun ajaran 2023/2024 di SD Negeri 04 Koto Balingka, Kab. Pasaman Barat, Prov. Sumatera Barat. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD N 04 Koto Balingka yang berjumlah 32 siswa. Sampel yang akan diambil pada penelitian adalah 2 kelas yaitu kelas III-A yang berjumlah 16 siswa dan kelas III-B Yang berjumlah 16 siswa. Jadi total keseluruhan sampai dalam penelitian ini sebanyak 32 siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yang bersifat kuantitatif. Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Quasi Exsperimenten* (eksperimen semu). Penelitian eksperimen adalah salah satu penelitian kuantitatif dimana penelitian memanipulasi satu atau lebih variabel bebas (*independent variable*), mengontrol variabel lain yang relevan, mengamati efek dari manipulasi pada variabel terikat (*dependent variable*). *Quasi Exsperimenten* (eksperimen semu) adalah eksperimen yang mengontrol situasi penelitian tidak terlalu ketat atau menggunakan rancangan tertentu dan atau penunjukan subjek penelitian secara tidak acak untuk mendapatkan salah satu berbagai dari tingkat faktor penelitian (Hernanto Fitri Fauziah 2022). Desain pada penelitian ini adalah *non ekuivalen control group desain*. dalam pelaksanaan penelitian ini, diambil 2 sampel yang tidak dipilih secara acak melainkan berdasarkan kelompok

atau kelas yang sudah ada yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. proses eksperimen diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran berbasis informasi communication dan teknologi dalam pembelajaran, sementara kelas kontrol tidak menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajarnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kelas eksperimen sebelum menyampaikan materi mengenai pecahan, terlebih dahulu peneliti memberikan *pretest* awal. Sebelum menggunakan media *puzzle* pecahan adapun nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen yaitu 53,125. Terdapat 2 siswa memiliki nilai tuntas atau mencapai batas KKM dan 14 siswa. Kemudian setelah menyampaikan dan menjelaskan materi pecahan pada kelas eksperimen dengan sumber belajar buku pegangan guru dan buku pegangan siswa, pada kelas eksperimen peneliti membentuk cara belajar dan bermain dalam suatu kelompok lalu menggunakan media *puzzle* pecahan. Dimana dalam setiap kelompok diberikan *puzzle* pecahan, dan siswa diminta untuk menyusun *puzzle* pecahan sampai selesai. Setelah selesai belajar dalam kelompok, peneliti melakukan *posttest* pada siswa mengenai materi pecahan yang telah diajarkan dengan media *puzzle* pecahan. Dengan menggunakan media *puzzle* pecahan pada kelas eksperimen nilai hasil belajar seluruh siswa sudah mencapai batas nilai KKM. Hal ini membuktikan bahwa adanya perubahan dan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media *puzzle* pecahan pada kelas eksperimen.

Adapun pada kelas kontrol diketahui hasil belajar *pretest* dari 16 siswa terdapat 1 siswa yang mencapai batas nilai KKM atau tuntas dan 15 siswa lainnya tidak tuntas. Setelah itu, peneliti mengajarkan siswa materi pecahan, dimana pada kelas kontrol peneliti hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam menjelaskan materi dan dengan menggunakan media dan sumber belajar buku paket pegangan guru dan buku paket siswa, kemudian dalam mengajarkan guru terlebih dahulu memancing pengetahuan siswa dengan menjelaskan konsep pecahan sederhana. Kemudian memberi kesempatan kepada siswa bertanya terkait materi yang belum dipahami. Apabila ada yang belum dipahami, maka akan dibahas kembali lagi bersama ketika masih tersedia waktu pembelajaran. Kemudian siswa diminta untuk mengerjakan soal latihan terkait materi pecahan yang telah diajarkan pada buku paket untuk memperkuat pemahaman siswa. Lalu guru dan siswa bersama-sama memeriksa hasil jawaban yang telah dikerjakan. Setelah kegiatan pembelajaran, peneliti memberikan soal *posttest* kepada siswa terkait materi pecahan. Dan hasil menunjukkan bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata 54,38, median 50,00, modus 45,00 dan standar deviasi 10,49. Hal ini membuktikan bahwa masih rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pecahan dengan diajarkan tanpa menggunakan media *puzzle* pecahan pada kelas kontrol, terdapat 1 siswa yang mencapai batas nilai KKM dan 15 siswa lainnya tidak tuntas. Artinya tidak terjadi perubahan hasil belajar pada kelas kontrol yang tidak menggunakan menggunakan media *puzzle* pecahan

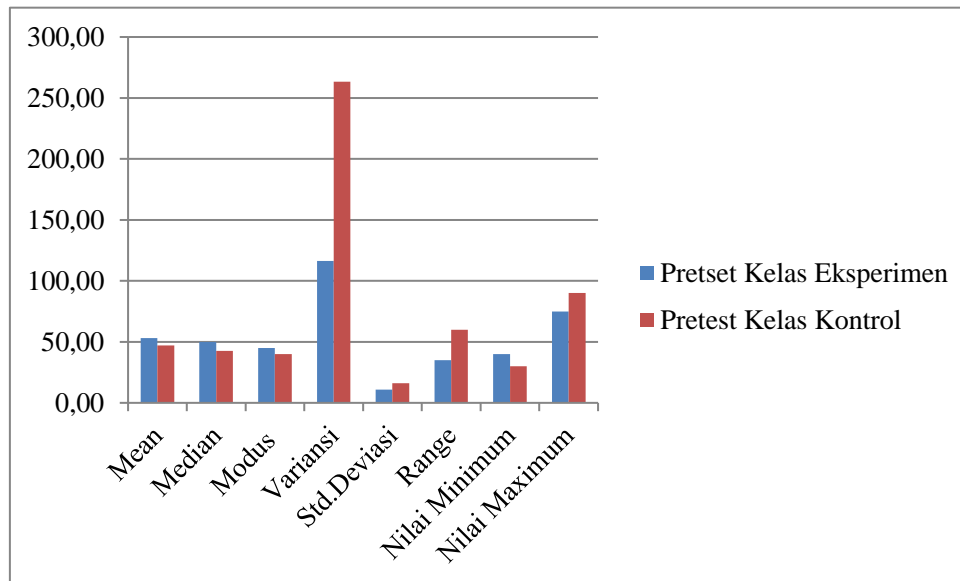
Adapun deskripsi hasil belajar *pretest* kelas eksperimen dan kelas control dihitung dengan menggunakan Microsoft excel 2010 yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Nilai Pretest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Deskripsi Data	Pretest Kelas Eksperimen	Pretest Kelas Kontrol
Mean	53,13	47,19
Median	50,00	42,50
Modus	45,00	40,00
Variansi	116,25	263,23
Std.Deviasi	10,78	16,22
Range	35,00	60,00
Nilai Minimum	40,00	30,00

Nilai Maximum	75,00	90,00
---------------	-------	-------

Berdasarkan tabel diatas dapat digambarkan dalam diagram batang dibawah ini:



Gambar 1. Diagram Batang Nilai Pretest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

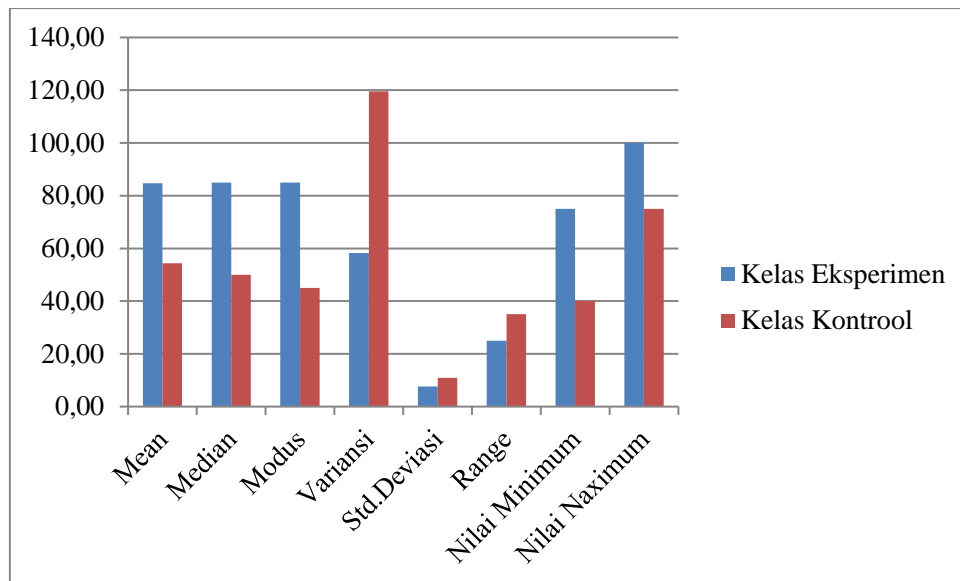
Dari tabel 1 dan diagram 1 dapat diketahui bahwa nilai rata-rata pretest kelas eksperimen 53,13 dan pada kelas kontrol 47,19. Jadi selisih nilai rata-rata pretest dari kedua kelas tersebut adalah 5,94.

Selanjutnya adapun deskripsi data hasil belajar posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dihitung dengan menggunakan Microsoft excel 2010 yang disajikan pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Nilai Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Deskripsi Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Mean	84,69	54,38
Median	85,00	50,00
Modus	85,00	45,00
Variansi	58,23	119,58
Std.Deviasi	7,63	10,94
Range	25,00	35,00
Nilai Minimum	75,00	40,00
Nilai Maximum	100,00	75,00

Berdasarkan tabel diatas dapat digambarkan dalam diagram batang dibawah ini:



Gambar 2. Diagram Batang Nilai Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Dari tabel 2 dan diagram 2 dapat diketahui bahwa setelah dilakukan melakukan proses pembelajaran nilai rata-rata posttest kelas eksperimen 84,69 dan pada kelas kontrol 54,38. Jadi selisih nilai rata-rata pretest dari kedua kelas tersebut adalah 30,31.

Adapun teori belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori belajar behaviorisme yaitu perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi anatara stimulus dan respons (Darmawan 2023). Dengan menggunakan media puzzle mempunyai manfaat yang dapat membantu dalam mengingat bentuk, ukuran, warna serta mengajarkan keterampilan pemecahan masalah, meningkatkan konsentrasi anak memberikan variasi dalam pembelajaran. Sejalan dengan teori perkembangan Jean Peaget pada tahap operasional konkret, peserta didik pada usia 7-11 tahun menyukai kegiatan belajar dengan memanfaatkan banyak media inovatif guru dalam proses pembelajaran ini memberikan peserta didik suatu peristiwa nyata ataupun benda oleh guru dan kemudian akan diberikan peluang dalam penyelesaian masalahnya secara berkelompok dan berdiskusi (Midarwati 2023).

Dalam pengujian hipotesis digunakan rumus uji t, karena data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan homogen. Berdasarkan perhitungan data, maka diperoleh t_{tabel} 2,042. Dari hasil perhitungan t, diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($9,090 > 2,042$). dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak pada taraf $\alpha = 0,05$ yang artinya “Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *puzzle* pecahan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas III SDN 04 Koto Balingka Kabupaten Pasaman Barat Tahun Pelajaran 2023/2024”. Dalam hal ini berarti H_a diterima atau H_0 ditolak yang artinya rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* pecahan lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar siswa dengan tanpa menggunakan media di SDN 04 Koto Balingka. Dengan demikian, H_a yang menyatakan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III dengan menggunakan media *puzzle* pecahan lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan tanpa menggunakan media pada taraf signifikan 0,05.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa tidak terdapat pengaruh media puzzle pecahan terhadap hasil belajar siswa dikelas kontrol. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata pretest yaitu 47,19 dan pada rata-rata nilai posttest yaitu 54,39. Adapun perubahan hasil belajarnya tergolong sangat rendah yaitu 7,19 sedangkan pada kelas eksperimen erdapat pengaruh media puzzle pecahan terhadap hasil belajar siswa dikelas eksperimen. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata pretest yang diperoleh yaitu 53,12 dan rata-rata nilai posttest yaitu 84,69. Adapun perubahan hasil belajar yaitu 31,56. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari

media puzzle pecahan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan uji t statistik pada data post-test bahwa penggunaan media puzzle pecahan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III SDN 04 Koto Balingka Kabupaten Pasaman Barat Tahun Pelajaran 2023/2024. Dari perhitungan uji thitung 9,090 dan ttabel 2,042 sehingga thitung > ttabel, H_a diterima dan H_0 ditolak.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, peneliti ingin memberikan saran sebagai berikut:

1. Diharapkan kepada guru untuk memperhatikan aspek-aspek penting yang dapat meningkatkan keberhasilan siswanya. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajarn yang tepat dan efisien. Penggunaan media *puzzle* pecahan ini diharapkan dapat dijadikan alternatif yang dapat memberikan kontribusi pemikiran dan informasi khususnya bagi guru matematika dalam meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa, karena dengan diterapkannya penggunaan media ini secara berkesinambungan dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai sarana bagi guru untuk melatih dan mengembangkan kemampuan siswa memahami konsep secara langsung, dan mengajak peran aktif siswa.
2. Bagi siswa, dalam pembelajaran siwa tidak hanya berperan aktif tetapi bisa bernalar dengan belajar sambil melakukannya diharapkan dengan adanya penggunaan media *puzzle* pecahan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Bagi sekolah, agar dapat melengkapi sarana dan prasarana yang dibutuhkan salah satunya media pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan, Harefa. 2023. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Dewi, Mella Octviani, and Eva Marsepa. 2021. "Nusantara Hasana Journal." *Nusantara Hasana Journal* 1 (7): 33–37.
- Ermayani, Luh, I Made Suarjana, and Desak Putu Parmiti. 2019. "Analisis Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pecahan Sederhana." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 1 (1): 9. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i1.19325>.
- Hernanto Fitri Fauziah, Isnaini Fistaqul. 2022. *Pelayanan Kesehatan Masyarakat Di Masa Pandemi Covid-19*. Malang: Rena Cipta Mandiri.
- Kustandi Cecep, Darmawan Daddy. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Midarwati, Gurifa. 2023. *Teori Perkembangan Peserta Didik*. Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Sundari, Ayu, and Nurdiana Siregar. 2023. "Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas II SD." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7 (2): 1787–99. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2418>.
- Darmawan, Harefa. 2023. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI.
- Dewi, Mella Octviani, and Eva Marsepa. 2021. "Nusantara Hasana Journal." *Nusantara Hasana Journal* 1 (7): 33–37.
- Ermayani, Luh, I Made Suarjana, and Desak Putu Parmiti. 2019. "Analisis Kemampuan Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pecahan Sederhana." *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran* 1 (1): 9. <https://doi.org/10.23887/jp2.v1i1.19325>.
- Hernanto Fitri Fauziah, Isnaini Fistaqul. 2022. *Pelayanan Kesehatan Masyarakat Di Masa Pandemi Covid-19*. Malang: Rena Cipta Mandiri.
- Kustandi Cecep, Darmawan Daddy. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Midarwati, Gurifa. 2023. *Teori Perkembangan Peserta Didik*. Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI.

Sundari, Ayu, and Nurdiana Siregar. 2023. "Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas II SD." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 7 (2): 1787-99. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2418>.