

**PENGUNAAN MEDIA PUZZLE BANGUN RUANG UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V
SDN WAYLUNIK TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Zuyyina Raudhotul Jannah¹, Buang Saryantono², Ristika³

¹²³STKIP PGRI Bandar Lampung

Email: zuyyinaraudhotuljannah@gmail.com¹, bsaryantono@gmail.com²,
ristika_efendi@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini di latar belakang oleh adanya kecenderungan proses pembelajaran matematika Siswa kelas V SDN Waylunik yang terpusat pada guru yang berdampak pada kurangnya pemahaman mengenai materi pelajaran dan kurangnya pembelajaran yang belum efektif, dan belum optimalnya penggunaan media pembelajaran media puzzle bangun ruang di kelas sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menurun dan rendah. Penelitian ini bertujuan untuk dapat mengetahui apakah dengan penggunaan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri Waylunik. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif dalam bentuk PTK. Subjek penelitian yaitu siswa kelas V dengan jumlah siswa 20 orang. Teknik pengumpulan dan instrument penelitian yaitu dengan menggunakan observasi dan tes dari data tersebut dianalisis dan direfleksikan. Penelitian ini terdiri dari dua siklus Adapun hasil temuan pada kegiatan siklus I memperoleh rata-rata 73,45 dan siklus II memperoleh rata-rata 94. Presentase hasil belajar siklus I 60% dan presentase siklus II 85% maka dikategorikan sangat baik. Aktivitas siswa meningkat pada setiap siklusnya, siklus I presentase aktivitas siswa 3,69% dikategorikan cukup dan siklus II memperoleh presentase 41,95% maka dikategorikan sangat baik. Dari data yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran media puzzle bangun ruang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran Matematika.

Kata Kunci: *Media Puzzle Bangun Ruang, Hasil Belajar, Matematika*

Abstract: *This research is motivated by the tendency of the mathematics learning process for V-grade students at Waylunik Elementary School which is teacher-centered which has an impact on a lack of understanding of the subject matter and a lack of effective learning, and the not optimal use of learning media in the classroom puzzle media so that results student learning decreased and low. This study aims to find out whether the use of puzzle media can improve the learning outcomes of fifth grade students at SD Negeri Waylunik. This study uses descriptive qualitative and quantitative methods in the form of PTK. The research subjects were fifth grade students with 20 students. Collection techniques and research instruments, namely by using observations and tests of the data were analyzed and reflected. This study consisted of two cycles. The findings on the activities of the first cycle obtained an average of 73.45 and the second cycle obtained an average of 94. The percentage of learning outcomes in the first cycle was 60% and the percentage in the second cycle was 85%, so it was categorized as very good. Student activity increased in each cycle, cycle I, the percentage of student activity was 3.69%, which was categorized as sufficient, and cycle II obtained a percentage of 41.95%, which was categorized as very good. From the data obtained, it shows that the use of geometric puzzle media learning media can improve the learning outcomes of class V students in learning Mathematics.*

Keywords: *Space Puzzle Media, Learning Outcomes, Mathematics*

PENDAHULUAN

Matematika termasuk sebagai ilmu dasar yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi lainnya. Pengalaman siswa dalam belajar matematika sangat penting untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berfikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru Va SD Negeri Waylunik, KKM di sekolah untuk mata pelajaran matematika yaitu 69. Sedangkan berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa kelas Va terdapat 11 siswa yang belum mencapai KKM dan terdapat 9 siswa yang telah mencapai KKM, karena pelajaran matematika di SD Negeri Waylunik masih terlihat pasif sehingga membuat siswa banyak yang belum tuntas pada pembelajaran matematika.

Terlihat dari kondisi tersebut, maka peneliti terdorong melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penggunaan Media Puzzle Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Waylunik Tahun Pelajaran 2022/2023”.

Pengertian hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh siswa setelah ia mengalami proses belajarnya” (Sudjana, 2005:22). Dalam proses belajar mengajar guru melakukan tugasnya tidak hanya menyampaikan materi kepada siswa, tetapi ia juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar. Winkle berpendapat bahwa hasil belajar

adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya (Purwanto, 2010:45). Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari belajar yang berupa perubahan tingkah laku yang relative.

Menurut Setiawan (2014) Pengertian hasil belajar matematika adalah pengetahuan yang didapat dari pola rutinitas mempelajari matematika. Sedangkan menurut Ahira (2009) hasil belajar matematika merupakan hasil yang dapat diukur dari suatu usaha untuk tahu sejauh apa kesuksesan belajar dalam pengusahaan kompetensi di bagian matematika. Menurut Pakpahan (2009) mengatakan hasil belajar matematika siswa merupakan suatu indikator untuk mengukur keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran matematika. Hasil belajar matematika adalah hasil yang dicapai siswa sebagai bukti keberhasilan proses belajar mengajar dalam bidang pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai. Upaya memberikan evaluasi belajar mengajar yaitu untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa. Dilihat dari segi tersebut maka dalam evaluasi perlu ada suatu kriteria atau standar tertentu.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil akhir yang dimiliki atau diperoleh oleh siswa setelah mengalami proses belajar yang ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol atau angka dan hal ini bisa tidaknya dijadikan tolak ukur berhasil atau siswa tersebut dalam pembelajaran.

Menurut James dan James dalam Maswins (2010), “matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak dan terbagi ke dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri”. Sedangkan Menurut Hamzah dalam Fitri Nur Rohmah “matematika adalah sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, komunikasi, alat untuk

memecahkan berbagai persoalan praktis, yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, Analisa dan konstruksi, generalitas dan individualitas, serta mempunyai cabang-cabang antara lain aritmatika, aljabar, geometri, dan analisis”.

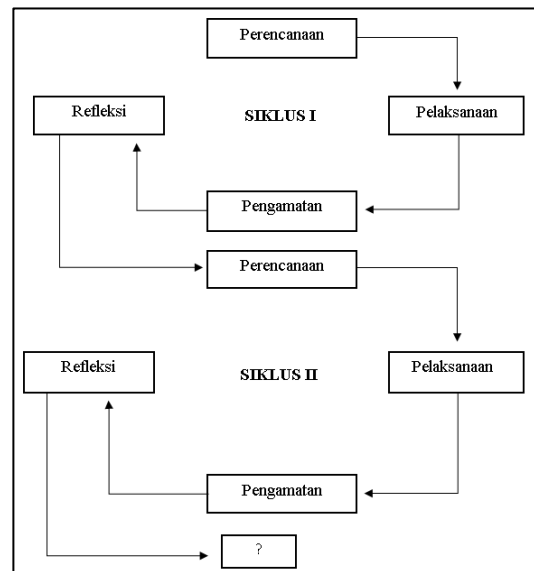
Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Matematika merupakan ilmu atau konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak kemudian terbagi kedalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri. Matematika juga sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, komunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis dan matematika juga merupakan pola pikir, pola mengorganisasikan pembuktian yang logik dan matematika juga dipakai dalam kehidupan sehari-hari.

Puzzle merupakan salah satu jenis media yang digunakan dalam suatu permainan. Permainan ini berupa kegiatan bongkar dan Menyusun Kembali kepingan Puzzle menjadi bentuk utuh Depdiknas (2003:43). Posisi awal puzzle yang dalam keadaan acak-acakan bahkan ke luar dari tempatnya anak akan merasa tertantang untuk karena hal ini yang mendorong kelincahan koordinasi tangan dan pikiran terwujud secara nyata. Menurut Alfiatun N, dkk (2013), puzzle adalah permainan Menyusun potongan-potongan gambar agar tercipta suatu gambar yang utuh. Permainan puzzle dapat dilakukan oleh anak-anak hingga anak belasan tahun, tetapi tentu saja tingkat kesulitannya harus disesuaikan dengan usia anak yang memainkannya. Permainan puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu Menyusun gambar puzzle dengan cara mencoba memasang-masangkan bagian-bagian puzzle tanpa petunjuk. Permainan puzzle dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara mencoba menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna atau logika.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan, media puzzle adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau biasa disebut dengan istilah (*classroom antion research*). Penelitian tindakan kelas memiliki beberapa tahapan yang terdiri atas 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar
Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Dalam pengumpulan data, penulis menggunakan teknik observasi dan teknik tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Siklus I

Sebagaimana telah disebutkan bahwa penelitian tindakan kelas terdiri dari 4 tahapan. Pada siklus I guru membagi kelompok kemudian memberi penjelasan mengenai media puzzle bangun ruang, meminta siswa untuk membentuk kubus dan balok dengan karton, guru mendemonstrasikan dan menjelaskan setiap sisi kubus, kemudian

setiap kelompok diminta untuk membentuk jaring-jaring kubus dengan karton. Di setiap sesi pembelajaran guru selalu memberikan kesempatan siswa untuk bertanya mengenai materi yang telah disampaikan.

Dari hasil tindakan dan observasi pada Siklus I diperoleh data bahwa hasil belajar siswa meningkat dari setiap pertemuan, tetapi proses pembelajaran masih kurang maksimal. Masih ada beberapa siswa yang dirasa ingin tau dan keberanian siswa belum meningkat serta kreativitas dan inisiatif siswa belum meningkat.

Adapun hasil yang diperoleh siswa pada siklus I adalah 8 siswa yang mendapat nilai 82, 4 orang yang mendapat nilai 77, 2 orang yang mendapat nilai 73, 1 orang yang mendapat nilai 69, 4 orang yang mendapat nilai 59 dan 1 orang yang mendapat nilai 54.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian pada siklus I belum menunjukkan keberhasilan suatu proses pembelajaran sehingga peneliti meneruskan lagi untuk siklus berikutnya.

2. Deskripsi Siklus II

Pada siklus II dilakukan tahapan yang sama sebagaimana pada Siklus I. Berdasarkan hasil Tindakan pada siklus II diketahui bahwa sudah tidak terdapat permasalahan serta kendala dalam proses pembelajaran, dimana siswa sudah mampu mengikuti kegiatan pembelajaran semua siswa sudah mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa sudah mencapai target yang telah ditentukan pada penelitian ini. Kekurangan pada siklus I sudah mengalami perbaikan dan peningkatan pada siklus II sehingga menjadi menjadi lebih baik. Siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) telah terlaksana dengan baik dan tidak mengalami gangguan yang dapat merubah rencana

semula dari penelitian ini. Adanya peningkatan dan hasil belajar siswa yang telah memenuhi target sehingga siklus berhenti pada siklus ke 2.

Berdasarkan hasil analisis data pada tahapan kegiatan penelitian Tindakan kelas pada pembelajaran Matematika menggunakan media Puzzle bangun ruang telah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Peningkatan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Peningkatan Aktivitas Siswa

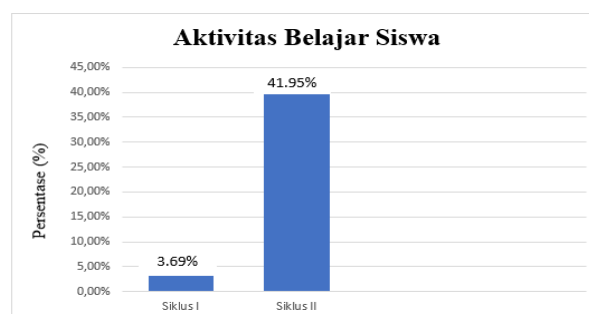
Peningkatan aktivitas siswa pada penelitian ini didapat dari hasil lembar observasi, lembar observasi diisi oleh peneliti dikelas Va SDN Waylunik yang dilakukan pada awal dan akhir penelitian. Hal tersebut digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media Puzzle bangun ruang sebelum dan sesudah dilaksanakan penelitian.

Berdasarkan hasil analisis aktivitas siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media Puzzle bangun ruang pada siklus I dan siklus II dijelaskan secara menyeluruh dalam tabel berikut ini:

Tabel
Peningkatan Aktivitas Siswa Pada Siklus I Dan Siklus II

Siklus I		Siklus II		Jml Skor Maks	Ket
Jml Skor	Aktivitas Siswa	Jumlah Skor	Aktivitas Siswa		
738	3.69%	839	41.95%	40	Meningkat

Peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II kemudian digambarkan dalam bentuk diagram seperti gambar dibawah ini:



Gambar
Diagram Aktivitas Siswa

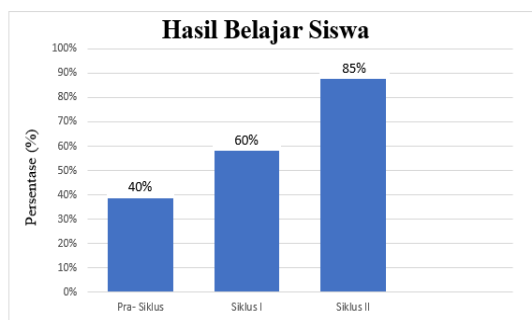
2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian ini didapat dari hasil mengerjakan soal tes yang diberikan. Soal tes yang diberikan masing-masing berjumlah 10 soal Essay kemudian di isi oleh siswa kelas Va SDN Waylunik yang dilakukan diakhir pembelajaran masing-masing siklus. Hasil tersebut digunakan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa dalam memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan media Puzzle bangun ruang sesudah dilaksanakan penelitian.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan guru dan peneliti terhadap peningkatan hasil belajar siswa selama mengikuti pembelajaran Puzzle bangun ruang pada siklus I dan siklus II dijelaskan secara menyeluruh dalam tabel berikut ini:

Tabel
Hasil Belajar Siklus I Dan Siklus II

Indikator	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Total Skor	1376	1469	1844
Rata-Rata	68.8	73.45	94
Nilai Tertinggi	82	82	100
Nilai Terendah	54	54	64
Ketuntasan	40%	60%	85%



Gambar
Diagram Hasil Belajar Siswa
Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan gambar diagram diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan selama proses pembelajaran menggunakan media Puzzle bangun

ruang. Hal ini dapat diketahui dari presentasinya, dimana pada siklus I untuk presentase diperoleh 60% dan pada siklus II untuk presentase diperoleh sebesar 85%.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dikelas Va SDN Waylunik, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran matematika efektif melalui penerapan penggunaan media puzzle bangun ruang, ditinjau dari penggunaan media puzzle bangun ruang, motivasi siswa selama pembelajaran, dan ketuntasan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran, yaitu:

Pembelajaran efektif menggunakan media puzzle bangun ruang sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Matematika pada materi jaring-jaring bangun ruang kelas V di SDN Waylunik Tahun Pelajaran 2022/2023. Peningkatan hasil belajar Matematika dapat dilihat dari data nilai rata-rata siswa sebelum diterapkannya media Puzzle dari hasil siklus I nilai rata-rata siswa 73,45 banyaknya siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM adalah 60% (12 siswa). Sedangkan data dari siklus II nilai rata-rata siswa 94 banyaknya siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM adalah 85% (17 siswa). Dengan demikian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui media puzzle bangun ruang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas Va SDN Waylunik dinyatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Amalia (2020) *Penggunaan Alat Peraga Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Muhammadiyah Tulusrejo* (Institut Agama Islam Negri Metro) (Skripsi)
- Asrotun (2014) *Penggunaan Media Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa.*

- (Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta) (Skripsi)
- Chamidah (2014) *Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas I Di SDN Sidotopo III/50 Surabaya*. (Universitas Negeri Surabaya) (Jurnal)
- Haryanti, Suci (2021) *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Matematika Di SD/MI*. Kompleks Pelajar Tjue: Redaksi
- Hasrani (2021) *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Jaring-Jaring Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Bangun Ruang Di SDN Pulau Rinca*. (Universitas Muhammadiyah Mataram) (Skripsi)
- Hidayani, Okky, Vinalisa (2012) *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Melalui Media Puzzle Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri Kemandungan 03 Tegal* (Universitas Negeri Malang) (Skripsi)
- Imaniar, Neni (2022) *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Menggunakan Media Gambar Pada Mata Pelajaran IPA* (Universitas Muhammadiyah Magelang) (Jurnal)
- Keraf Lagadoni Yohanes (2017) *Penggunaan Media Papan Berpaku Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Pada Siswa Kelas 3 SDN Sawit Sewon, Bantul, Yogyakarta*
- Khomsah, Rosiana (2020) *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar* (Universitas Negeri Surabaya) (Jurnal)
- Kurnia, Tri, Veni (2019) *Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika* (Universitas PGRI Semarang) (Jurnal)
- Kurniati, Ayu, Eva (2020) *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas III Pembelajaran Tematik MI MUHAJIRIN KOTA JAMBI*. (Universitas slam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi) (Skripsi)
- Kusharyani (2010) *Penggunaan Media Bangun Ruang Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD N 2 Jatirejo Tahun Pelajaran 2009/2010* (Universitas Sebelas Maret) (Skripsi)
- Mailani, E,& Humairah, E. *Pengaruh Media Visual Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd Negeri 101772 Tanjung Selamat Tahun Ajaran 2018/2019*. In Seminar Nasional Pgsd Unimed (Vol. 2, No. 1, pp. 21-131)
- Mukhlisin, Muhammad (2016) *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Melalui Penggunaan Media Tiga Dimensi Pada Siswa Kelas V SD N Tlogoadi Mlati Sleman Yogyakarta*. (Universitas Negeri Yogyakarta) (Skripsi)
- Rahmatianur (2016) *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Terhadap Hasil*

*Belajar Siswa Kelas III SDN 01
Gunung Sari Kabupaten Lombok
Barat.* (Universitas
Muhammadiyah Malang) (Skripsi)

Siatan, Nuriza, Diah (2014) *Pengaruh
Pembelajaran Matematika Dengan
Menggunakan Media Puzzle Dalam
Materi Bangun Ruang Terhadap
Hasil Belajar Matematika SD.*
(UIN Syarif Hidayatulloh Jakarta)
(Skripsi)

Sundayana, Rostina (2018) *Media dan
Alat Peraga dalam Pembelajaran
Matematika.* Bandung: Alfabeta.

Susanto, Ahmad (2013) *Teori Belajar
Pembelajaran Di Sekolah Dasar.*
Kencana: Divisi Penerbitan.

Wicaksono, Andri (2022) *Metodologi
Penelitian Pendidikan.* Yogyakarta:
Garudhawaca.

