

**Penggunaan Media Puzzle Pecahan dalam Meningkatkan Hasil Belajar
Siswa Kelas III pada Pelajaran Matematika**

Luthfi Adam Lubis¹, Tasha Aina², Rora Rizky Wandini³

¹²³Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
luthfiadamlubis72@gmail.com¹; tashaaina04@icloud.com²;
rorarizkywandini@uinsu.ac.id³

ABSTRACT

The purpose of this study is to identify the problems in learning Mathematics, simple fractions, educational learning media, and the learning outcomes of SDN 101873 Batang Kuis. This study uses qualitative research methods with observation techniques, literature analysis, and documentation when conducting learning activities in analyzing the use of fraction puzzles in the fraction material abilities at SDN 101873 Batang Kuis. The subjects of this study are third-grade students at SDN 101873 Batang Kuis. The results of implementing fraction puzzles in the fraction material skills at Batang Kuis show that mathematical puzzle skills have improved in the third grade. Students really enjoy playing fraction puzzles. Based on the results of the research and discussion, it can be concluded that the use of fraction puzzle media in fraction material provides a better impact. Students are able to first understand and analyze problems, able to design, plan, and find solutions, and then evaluate these solutions.

Keywords: mathematics, simple fractions, fraction puzzles

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran Matematika, pecahan sederhana, media pembelajaran edukatif, dan hasil belajar SDN 101873 Batang Kuis. Penelitian ini menggunakan penelitian metode kualitatif dengan teknik observasi, analisis kepustakaan, dan dokumentasi saat melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam menganalisis penggunaan puzzle pecahan dalam kemampuan materi pecahan di SDN 101873 Batang Kuis. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 101873 Batang Kuis. Hasil pembelajaran penerapan puzzle pecahan pada keterampilan materi pecahan di Batang Kuis, ditemukan bahwa keterampilan puzzle matematika meningkat pada kelas 3. Siswa sangat menikmati permainan puzzle pecahan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle pecahan pada materi pecahan memberikan dampak yang lebih baik. Siswa mampu terlebih dahulu memahami dan menganalisis permasalahan, mampu merancang, merencanakan dan mencari solusi, kemudian mengkaji solusi tersebut.

Kata Kunci: matematika, pecahan sederhana, puzzle pecahan

PENDAHULUAN

Matematika merupakan bagian dari berbagai mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Hal ini terlihat dari Mata Pelajaran Matematika yang diajarkan lebih lama dibandingkan mata pelajaran lain di sekolah. objek Matematika adalah fakta, konsep, dan prinsip yang ke semuanya berperan

dalam membentuk proses berpikir matematis dengan salah satu cirinya adalah alur penalaran yang logis (Sriyanto, 2007: 12). Dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar, siswa harus mampu menjelaskan konsep Matematika secara jelas, ringkas, dan kontekstual. Selain itu, pendidikan Matematika harus dilakukan dengan cara yang melibatkan dan menantang gaya belajar siswa. Dalam hal ini, guru diharapkan memiliki keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan media, metode, pencegahan, dan strategi yang efektif guna memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menantang bagi siswa. Peranan Matematika dalam kehidupan dan pengembangan pengetahuan sangat penting. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas anak dalam kehidupan sehari-hari yang sering menggunakan Matematika. Namun tidak semua konsep yang ada pada Matematika dapat dikuasai anak. Pengajaran Matematika di Sekolah Dasar memerlukan penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengilustrasikan materi pelajaran. Sundayana (2013 :6) menyatakan bahwa media pendidikan adalah suatu alat atau kategori yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mengumpulkan umpan balik dalam suatu kegiatan pembelajaran tertentu. Media yang digunakan dalam pendidikan harus sesuai dengan kebutuhan dan tujuan proses pembelajaran. Semua materi Matematika tidak dapat diajarkan menggunakan alat peraga. Pembelajaran konsep pembangunan berkelanjutan dapat diajarkan kepada siswa kelas III dengan menggunakan model konkret berupa puzzle. Sebagai salah satu mata pelajaran yang paling sulit untuk diajarkan, siswa perlu diberikan pengajaran yang dapat membantu mereka menjadi lebih terlibat dalam studinya dengan memanfaatkan potensi dan kelebihan yang dimilikinya. Melalui penggunaan media puzzle, siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki berdasarkan kelebihannya. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran pada pembelajaran Matematika kelas III di SD Negeri 101873 Batang Kuis pada materi pecahan dengan menggunakan media pembelajaran berupa puzzle pecahan biasa. Tujuan dilaksanakannya pembelajaran menggunakan media puzzle pecahan biasa ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media puzzle pecahan biasa pada pembelajaran Matematika di kelas III di SD Negeri 101873 Batang Kuis.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif sering disebut sebagai metode penelitian lapangan karena penelitian dilakukan di lingkungan alam. (Sigiyono, 2009: 8) Metode kualitatif sebagai metode penelitian ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisis data dengan menggunakan bahasa dan perilaku manusia. Data kualitatif yang sudah didapatkan dihitung atau diukur, sehingga angka tidak dianalisis (Afrizal, 2016: 13). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, analisis kepustakaan, dan dokumentasi saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Subjek penelitian peserta didik kelas III SDN 101873 Batang Kuis. Peneliti menggunakan analisis kualitatif dengan menganalisis penggunaan puzzle pecahan dalam kemampuan materi pecahan di SDN 101873 Batang Kuis. Penelitian ini memberikan deskriptif naratif atau bentuk

kalimat. Penelitian ini dilakukan dari objek yang berkembang apa adanya, dan kehadiran peneliti tidak memengaruhi kegiatan aktivitasnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian sebelumnya hanya dilakukan pembelajaran konvensional, dan peran media pembelajaran yang menarik terhadap siswa kurang diperhatikan. Hal ini mengakibatkan siswa kurang terlibat dan bosan dalam pembelajaran. Dengan menggunakan media puzzle pecahan biasa, siswa dapat belajar tidak hanya dari buku atau penjelasan guru, namun juga dari pengalamannya sendiri dalam menggunakan media tersebut, sehingga memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi pengetahuannya sendiri melalui media tersebut. Permainan puzzle pecahan memungkinkan siswa memberikan kesan yang berbeda-beda pada saat pembelajaran sehingga pembelajaran tidak terlalu membosankan, pertama-tama guru menjelaskan gambar puzzle secara lengkap kemudian memisahkannya. Siswa mengetahui bahwa setiap bagian dari puzzle Matematika diambil dan urutannya dituliskan pada bagian belakang puzzle pecahan tersebut sehingga bila dirangkai menjadi sebuah teka-teki utuh menjadi sebuah teka-teki pecahan utuh yang mudah dipecahkan. Selama proses pembelajaran, siswa dapat memupuk konsep berpikir acak melalui alat peraga teknik dan menciptakan suasana belajar yang positif, mandiri, dan menarik. Hal ini dikarenakan media pembelajaran puzzle matematika mempunyai bentuk dan warna yang menarik dan berbeda-beda, menarik perhatian siswa, sederhana dan mudah digunakan selama proses pembelajaran, serta dapat mendemonstrasikan cara mengucapkan nilai pecahan dengan benar dan akurat. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan minat dan perhatian yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran biasa. Selain itu, siswa merespon lebih positif terhadap pemahaman materi dan belajar lebih aktif. Penggunaan teka-teki pecahan biasa secara efektif dapat menciptakan suasana belajar yang disukai siswa, sehingga memudahkan siswa tertarik belajar dan mencapai hasil belajar terbaik. Hal ini sejalan dengan pendapat Bahar dan Risnawati, bahwa media puzzle memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa. Penggunaan media puzzle dapat membantu guru dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Selain itu, media puzzle dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah saudara kandung. Menurut Firdaus, pembelajaran dengan media berbasis puzzle dapat menimbulkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa, sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan waktu eksplorasi siswa. Dengan menggunakan media puzzle serta mengikuti strategi dan taktik yang tepat dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa. Dalam pembelajaran Matematika Abstrak, siswa memerlukan alat bantu seperti media dan kalkulator yang dapat menjelaskan pelajaran yang akan diajarkan oleh guru agar siswa dapat lebih cepat memahami dan mengingat materi. Setiap konsep yang abstrak dan baru dimengerti oleh peserta didik perlu segera diberi penguatan, agar proses berpikir peserta didik menalar dan bertahan lama pada memori peserta didik, sehingga melekat dalam pola pikir dan pola tindakan peserta didik tersebut. Sebagai

fasilitator dalam pendidikan, guru diharapkan selalu inovatif dan kreatif dalam memanfaatkan sumber daya pengajaran. Pemanfaatan sumber daya pengajaran yang efektif dapat membantu siswa mencapai tujuan belajarnya dan mencapai hasil belajar yang memuaskan. Oleh karena itu, dalam praktik terbaik ini, sumber belajar berbentuk puzzle dijadikan sebagai salah satu komponen pembelajaran yang dapat digunakan untuk menginspirasi guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menarik dan menantang bagi siswanya.

- a. Pengertian Pembelajaran Matematika menurut Bruner (Hudoyo, 1998: 56), belajar Matematika melibatkan pembelajaran tentang konsep dan struktur Matematika yang terdapat pada materi yang dipelajari serta mengkaji hubungan antara konsep dan struktur Matematika dalam materi tersebut. Hal ini sesuai dengan pernyataan NCTM (1989), bahwa “koneksi matematis” merupakan landasan utama dalam pembelajaran. Dengan demikian, pendidikan Matematika harus fokus pada: a) menggunakan hubungan Matematika antara ide-ide Matematika; b) memahami hubungan antara materi Matematika yang satu dengan materi Matematika lainnya sehingga mengembangkan pemahaman yang komprehensif; dan c) menekankan dan menerapkan Matematika di luar konteks Matematika. Dengan cara ini, proses pembelajaran Matematika lebih erat kaitannya dengan aktivitas yang dipimpin siswa yang mengembangkan pemahaman siswa itu sendiri, dengan guru bertindak sebagai fasilitator yang memandu aktivitas siswa dalam mengembangkan pemahamannya. Pembelajaran Matematika yang efektif memerlukan pemahaman tentang apa yang telah diketahui oleh siswa serta apa yang perlukan untuk dipelajari oleh siswa, kemudian memberikan tantangan dan dukungan kepada mereka agar siswa dapat belajar dengan baik.
- b. Pengertian Pecahan Biasa. Materi Pecahan merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang harus dipelajari siswa mulai dari bangku sekolah dasar. Materi ini menjadi landasan di mana konsep-konsep diterapkan secara konsisten untuk mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi, bahkan mencapai tingkat tinggi jenjang perguruan, serupa dengan erat pecahan dalam materi Aljabar. Selain itu, materi ini juga sering digunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, perhatikan tugas menyajikan kue tart kepada banyak orang untuk mengetahui sejauh mana pemahaman masing-masing orang terhadap konsep pecahan yang digunakan. Menurut Sulis Sutrisna, pecahan diartikan sebagai sesuatu yang tidak seluruhnya padat dan mempunyai kuantitas yang dapat sedikit atau lebih. Sejalan dengan pengamatan tersebut, Heruman menjelaskan bahwa pecahan dapat dipahami sebagai suatu komponen suatu benda yang utuh. Misalnya, dalam ilustrasi grafis, area yang disorot adalah area yang dipertimbangkan dan biasanya diwakili oleh arsiran. Bagian inilah yang dinamakan pembilang. Sedangkan bagian yang utuh adalah bagian yang dianggap sebagai penyebut. Y.D. Sumanto menyatakan bahwa 29 pecahan biasa sebenarnya adalah pecahan bilangan yang terdiri dari pembilang dan

penyebut saja. Misalnya pada pecahan $\frac{3}{4}$, $\frac{2}{5}$, $\frac{1}{3}$, dan lain sebagainya. Sesuai dengan pendapat di atas, Sulis Sutrisna menyatakan bahwa bias adalah suatu jenis prasangka yang dapat diungkapkan sebagai pembilang penyebut. Bilangan pecahan biasa disebut dengan bilangan murni. Sertakan $\frac{1}{3}$, $\frac{2}{3}$, $\frac{7}{3}$ dan seterusnya.

- c. Media Puzzle Menurut Yudha (2007:33), puzzle yaitu suatu jenis gambar yang disusun menjadi potongan-potongan gambar dengan tujuan untuk menghibur anak, mengajarkan keterampilan dasar, dan mengembangkan kemampuan bertukar pikiran. Selain itu, media puzzle juga bisa disebut sebagai permainan edukatif karena mengajarkan pemainnya cara menyeimbangkan kecepatan antara menggambar dan berbicara. Oleh karena itu, media puzzle diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu permainan edukasi yang populer di kalangan anak kecil adalah puzzle. Suciaty (2010:78) menyatakan bahwa puzzle dapat dimainkan selama 12 bulan. Teka-teki mungkin agak menakutkan bagi pemula, tetapi teka-teki juga dapat memberikan banyak 5 kesempatan belajar. Selain meningkatkan rasa percaya diri anak dan menumbuhkan rasa kerja sama tim saat bermain, pengalaman ini dapat mempererat ikatan antara orang tua dan anak. Permainan puzzle bisa dimainkan sendiri atau dengan bantuan tutor. Nisak (2011:110) menyatakan bahwa tujuan permainan puzzle ini adalah sebagai berikut: Karena akan permainan ini dikerjakan secara berkelompok, a) membentuk jiwa bekerja sama pada peserta. b) peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang dikerjakan. c) mendidik siswa dalam logika matematika. d) menumbuhkan rasa solidaritas siswa. e) memunculkan rasa antarsiswa keluarga. f) strategi pembelajaran dalam kolaborasi antarsektor. g) menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa. h) menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa. i) menghibur para siswa di dalam kelas.
- d. Hasil Belajar Siswa Dipercaya bahwa setelah mempelajari sesuatu maka akan terjadi perubahan tingkah laku seseorang pada diri orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu menjadi tahu dan dari tidak tahu menjadi tahu (Hamalik, 2008: 30). Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999), hasil belajar adalah hal-hal yang dapat diukur oleh dua tipe siswa yang berbeda: siswa-guru dan siswa-siswa. Menurut siswa tersebut, hasil belajar merupakan tolak ukur pertumbuhan mental yang lebih baik jika dibandingkan pada masa sebelum pembelajaran. Howard Kingsley (Nana Sudjana, 2005: 85) mengidentifikasi tiga jenis hasil belajar: 1) Pengetahuan dan pengertian; 2) Keterampilan dan kebiasaan; 3) Sikap dan cita-cita. Pendapat dari Howard Kingsley ini menggambarkan hasil belajar dari setiap proses pembelajaran. Karena hasil belajar sudah menjadi bagian dari kehidupan siswa, maka hal tersebut akan terus berdampak pada persepsi dirinya. Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil pembelajaran merupakan puncak dari proses dan pekerjaan yang telah diselesaikan dengan cermat. Selain itu, akan tersimpan

dalam waktu lama atau tidak akan hilang selama-lamanya dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penggunaan media puzzle pecahan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle pecahan memberikan pengaruh yang baik. Siswa dapat memulai dengan memahami dan menganalisis masalah, atau mereka dapat merancang, merencanakan, dan menemukan solusi. Namun interaksi dengan siswa membutuhkan waktu, sehingga siswa dapat melakukannya sendiri dengan dukungan guru. Jika ada potongan puzzle yang terhapus, diingatkan untuk menyatukan kembali potongan puzzle tersebut agar tidak hilang. Hasil belajar siswa meningkat dapat diamati dengan melihat nilai rata-rata setiap peserta didik setiap tes, dengan setiap tes menunjukkan peningkatan nilai hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Jovita, S. M., & Andriana, E. (2022). Analisis Penggunaan Media Puzzle Math pada Materi Pecahan di Kelas 5 SDN Sinaba Kota Serang Kecamatan Kasemen. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1070-1078.
- Khomsah, Rosiana. (2013). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di sekolah dasar. Diss. State University of Surabaya.
- Rusnilawati, R., et al. (2018). "Media Puzzle Pecahan dengan Pendekatan Sainifik Efektif dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas IV." Seminar Nasional Pendidikan 2018.
- Saputri, Maria Edistianda Eka. (2021). "Analisis Miskonsepsi Siswa Kelas VI SD Negeri Gunung Pasir Jaya pada Materi Pecahan." *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 212.
- Saryanti, Endah. (2022). "Penggunaan media puzzle pecahan biasa pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2).
- Siagian, M. D. (2017). "Pembelajaran Matematika dalam Perspektif Konstruktivisme. *NIZHAMIYAH: Jurnal Pendidikan Islam Dan Teknologi Pendidikan*, VII (2), 61-73."
- Sulastri, Imran., and Arif Firmansyah. (2015). "Meningkatkan hasil belajar siswa melalui strategi pembelajaran berbasis masalah pada mata pelajaran IPS di kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya." *Jurnal Kreatif Online*, 3(1).