

**PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA PADA  
MATA PELAJARAN MATEMATIKA**

**<sup>1)</sup>Santi Nurhayati, <sup>2)</sup>Suherman, <sup>3)</sup>Anggi Rahmani**

<sup>1), 3)</sup>STKIP Setia Budhi Rangkasbitung, Jl. Budi Utomo No. 22 L Komplek Pendidikan  
Kab. Lebak 42314 Banten

<sup>2)</sup>Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Email : <sup>1)</sup>santinh1707@gmail.com, <sup>2)</sup>suherman@untirta.ac.id,  
<sup>3)</sup>anggi.rahmani@stkipsetiabudhi.ac.id

**ABSTRAK**

Masalah pada penelitian ini adalah kurangnya kemampuan berhitung siswa sehingga diperlukan media yang dapat membantu siswa dalam berhitung dan media yang dianggap tepat adalah media *puzzle*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa melalui penggunaan media *puzzle*. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan tes hasil belajar pada akhir siklus I dan akhir siklus II serta data hasil observasi dan keaktifan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilaksanakan tes, rata-rata pada siklus I adalah 67,35 dengan presentase ketuntasan sebesar 53,57% yaitu 16 siswa dari 28 termasuk dalam kategori tuntas dan 12 siswa dari 28 dalam kategori belum tuntas. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata meningkat menjadi 80,07 dengan presentase ketuntasan sebesar 92,85% yaitu 26 siswa dari 28 termasuk dalam kategori tuntas dan 2 siswa dari 28 termasuk dalam kategori tidak tuntas.

**Kata Kunci :** Media *Puzzle*, Meningkatkan Kemampuan Berhitung

**ABSTRACT**

*The problem in this study is the lack of students numeracy skills so that media are needed that can help students in counting and the media that is considered appropriate is puzzle media. The purpose of this research is to improve students numeracy skills through the use of puzzle media. Data collection techniques were carried out using learning outcomes test at the end of cycle I and the end of cycle II as well as data from observations and students activities. The results showed that after the test, the average in the first cycle was 67,35 with a completeness percentage of 53,57%, namely 16 students from 28 included in the complete category and 12 students from 28 included in the incomplete category. While in cycle II the average value increased to 80,07 with a percentage of completeness of 92,85%, namely 26 students out of 28 included in the complete category and 2 students out of 28 included in the incomplete category.*

**Keywords:** puzzle media, improve numeracy skills

**Pendahuluan**

Pendidikan di sekolah bukanlah suatu perkara yang sederhana, dikarenakan adanya proses pembelajaran yang melibatkan peserta didik dengan guru proses pembelajaran juga merupakan sesuatu yang rumit karena guru tidak hanya mentransfer informasi dan ilmu

pengetahuan saja akan tetapi guru juga harus melibatkan peserta didik untuk melakukan berbagai tindakan dan juga praktik sehingga peserta didik memahami materi pelajaran dengan baik. proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu, bahkan keabstrakan bahan materi dapat dikonkretkan dengan kehadiran media. dalam memilih Media Pembelajaran dan Model Pembelajaran hendaknya sesuai dengan karakteristik anak karena media pembelajaran berperan penting untuk digunakan dalam pembelajaran sehingga, dapat membangkitkan semangat dan menarik perhatian siswa. Dengan menggunakan media *puzzle* dapat menjadikan proses pembelajaran Matematika lebih menarik dan menyenangkan, sebab jika proses pembelajaran siswa sudah merasa senang, maka matematika tidak lagi menjadi mata pelajaran yang sulit dan membosankan sehingga menjadikan pembelajaran matematika berpusat kepada siswa sehingga siswa akan lebih aktif belajar. Selain itu guru juga diharapkan menjadi motivator dan fasilitator bagi semua siswanya

### Metode Penelitian

Penelitian yang di gunakan adalah penelitian tindakan kelas pengertian PTK menurut kunandar (2008: 45) penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian (*action research*) yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti dikelasnya atau bersamasama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan mereflesikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas proses pembelajaran dikelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus. desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan pendekatan *scientific*. Pendekatan ilmiah (*Scientific Approach*) dalam pembelajaran memiliki langkah-langkah meliputi mengamati, menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan dan mencipta. Majid (2014: 211) Sesuai dengan model penelitian tindakan kelas oleh kemmis dan MC Taggart dalam Mulyasa (2010:73) yang telah di jelaskan pada rancangan penelitian ,jenis tindakan atau prosedur penelitian dalam penelitian ini meliputi identifikasi masalah, perencanaan, tindakan, observasi dan rrefleksi pada tiap siklus.

### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian siklus I diperoleh data bahwa hasil belajar siswa meningkat tetapi proses pembelajaran masih kurang maksimal. Dari hasil pengamatan pada lembar aktifitas siswa terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan seperti siswa kurang memperhatikan penjelasan guru tentang materi yang diajarkan, siswa juga kurang berani untuk menyampaikan hasil kerjanya didepan kelas. Melihat titik lemah yang terjadi pada siswa, maka perlu adanya evaluasi siklus selanjutnya agar proses penggunaan media *puzzle* berjalan dengan baik.

Pada akhir siklus II diketahui bahwa sudah tidak ada terdapat permasalahan dan kendala dalam proses pembelajaran, dimana siswa sudah mampu mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik. Selama proses pembelajaran sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa sudah mencapai target,

PRA SIKLUS	SIKLUS I	SIKLUS II
------------	----------	-----------

63,71	67,35	80,07
-------	-------	-------

tabel tersebut merupakan hasil observasi dan pemantauan terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan dalam penelitian ini selama dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi serta refleksi, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa hasil belajar tentang penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa. Secara kuantitatif menunjukkan terjadi peningkatan dari pra siklus ke siklus I ke siklus II.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa seperti berikut ini Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa dari siklus I ke siklus II, peningkatan kemampuan berhitung siswa setelah diterapkan menggunakan media *puzzle* dapat dibuktikan dari nilai presentase ketuntasan berhitung pada siklus I sebesar 53,57% yaitu 16 siswa termasuk kedalam kategori tuntas dan 12 siswa belum tuntas sedangkan pada siklus II sebesar 92,85% yaitu 26 siswa termasuk kedalam kategori tuntas dan 2 siswa tidak tuntas. Ini berarti bahwa terjadi peningkatan kemampuan berhitung siswa. Penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi penjumlahan dan pengurangan. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar disetiap siklusnya. Peningkatan hasil belajar matematika bisa diketahui pada tindakan siklus I memperoleh nilai rata-rata sebesar 67,35 dan siklus II memperoleh nilai sebesar 80,07. Maka dari itu peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil karena hasil yang diperoleh siswa melebihi batas rata-rata atau sama dengan yang ditentukan sebesar 70

### Daftar Pustaka

- Ardianik, & Hadi, U. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Dakonmatika Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas IV SDN Kalanganyar Sedati Sidoarjo. *Jurnal Bidang Pendidikan dasar*, 159-169.
- Arief, S. S. (2008). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, suhardjono, & supardi. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. jakarta: PT Bumi aksara.
- Arsyad , A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Bahar, & Risnawati. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 77-87.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1105-1115.
- Iskandar, D., & Narsim. (2015). *Penelitian tindakan kelas dan publikasinya untuk kenaikan pangkat dan kenaikan guru & pedoman penulisan PTK bagi mahasiswa* . Cilacap: Ihya media.
- Kasri. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika melalui Media Puzzle Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan*, 320-326.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: IKAPI.

- Kunandar. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kusdiah, M., & Alwi, M. (2020). Pengembangan Media Puzzle Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary*, 102-107.
- Lie, A. (2005). *Cooperatif Learning*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, 97-115.
- majid, a. (2014). *Strategi pembelajaran*. Bandung: PT remaja rosdakarya.
- mulyasa. (2010). *menjadi guru profesional ( Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan )*. Bandung: Rosda.
- Nataliya, P. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 343-359.
- R, S. (2000). Kiat Pendidikan Matematika Indonesia. *Dep.Pendidikan Matematika*.
- Sudjana, n. (2011). *Penilaian hasil dan proses belajar mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugiyanto. (2010). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kombinasi ( Mix Methods )*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2014). *media dan alat peraga dalam pembelajaran* . bandung: alfabeta.
- Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini Stimulasi Dan Aspek Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana.
- susanto, a. (2013). *teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. jakarta: kencana prenada media group.
- Widyastuti, S. H., & Nurhidayati. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Zainal , A. (2009). *Evaluasi pembelajaran* . Bandung: PT remaja rosdakarya.