

Meningkatkan Hasil Belajar Pembagian Bilangan Dua Angka Menggunakan Media *Puzzle* Pada Siswa Kelas III SDN 24 Ampenan

Wahyu Tina Astuti^{1*}, Moh. Irawan Zain², Thalha³
^{1,2,3}PGSD, Universitas Mataram, Indonesia

*E-mail: wahyutina098@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to improve teacher performance in the learning process of dividing two-digit numbers using puzzle media so as to improve student learning outcomes. In this research, researchers used two cycles of Classroom Action Research (PTK). Each cycle consists of four stages, namely: planning, implementation/observation, and reflection. The target of this research was class III students at SDN 24 Ampenan. To analyze data to improve learning outcomes for dividing two-digit numbers using puzzle media, researchers used a quantitative approach and the research subjects were all class III students at SDN 24 Ampenan. The data collection methods used are teacher activity observation data, student activity observation data and student learning outcome data. Test data on student learning outcomes were analyzed based on the percentage of individual and classical learning completion and then explained descriptively. The research success indicator for teacher activity, student activity and student learning outcomes is 80%. The research results showed an increase in the percentage of teacher and student activity in cycle I and cycle II. Teacher activity increased by 11.10%, namely from 77.23% in cycle I to 88.83% in cycle II. Meanwhile, student activity increased by 9.66%, namely from 73.86% in cycle I to 83.52% in cycle II. The learning outcomes obtained by class III students at SDN 24 Ampenan have increased. Students' classical learning mastery increased by 20.84%, namely from 66.66% in cycle I to 87.50% in cycle II. Based on the results obtained, it can be concluded that the use of puzzle media can increase student activity and learning outcomes.

Keywords: *Puzzle Media, Learning Results, Mathematics*

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperbaiki kinerja guru dalam proses pembelajaran pembagian bilangan dua angka menggunakan media *puzzle* sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini peneliti menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan/pengamatan, dan refleksi. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 24 Ampenan. Untuk menganalisis data meningkatkan hasil belajar pembagian bilangan dua angka menggunakan media *puzzle* peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dan yang menjadi subyek penelitiannya adalah semua siswa kelas III di SDN 24 Ampenan. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu data observasi aktivitas guru, data observasi aktivitas siswa dan data hasil belajar siswa. Data tes hasil belajar siswa dianalisis berdasarkan persentase ketuntasan belajar secara individu dan klasikal kemudian dijabarkan secara deskriptif. Indikator keberhasilan penelitian untuk aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa adalah 80%. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase aktivitas guru dan siswa pada siklus I dan siklus II. Aktivitas guru mengalami peningkatan sebesar 11,10% yaitu dari 77,23% pada siklus I menjadi 88,83% pada siklus II. Sedangkan aktivitas siswa mengalami peningkatan sebesar 9,66%, yaitu dari 73,86% pada siklus I menjadi 83,52% pada siklus II. Hasil belajar yang diperoleh siswa kelas III SDN 24 Ampenan mengalami peningkatan. Ketuntasan belajar siswa secara klasikal mengalami

peningkatan sebesar 20,84%, yaitu dari 66,66% pada siklus I menjadi 87,50% pada siklus II. Berdasarkan hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

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

PENDAHULUAN

Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku siswa agar menjadi manusia dewasa yang hidup mandiri. Pendidikan tidak hanya mencakup intelektual saja, akan tetapi ditekankan pada proses pembinaan kepribadian siswa secara menyeluruh sehingga siswa menjadi dewasa. Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk membekali mahasiswa dalam menghadapi masa depan.

Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 berbunyi Pendidikan Nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan pada dasarnya mendorong siswa untuk belajar dan mempelajari hal-hal yang diperlukan dalam kehidupan siswa.

Miarso dalam Rusmono (2012:6) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Proses pembelajaran terdapat peran siswa sebagai subyek belajar. Aktifitas belajar siswa tidak hanya sekedar mendengar dan mencatat materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini siswa harus diberikan peran aktif serta dijadikan mitra dalam proses pembelajaran sehingga siswa bertindak sebagai peserta didik yang aktif. Suasana dan kondisi belajar yang menyenangkan, dimana tercipta interaksi yang baik antara guru dan siswa maupun siswa dengan siswa akan sangat membantu dan mendukung siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar. Siswa akan lebih mudah dalam menguasai materi yang dipelajari dan pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa. Guru mempunyai tugas untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan jenis materi yang akan disampaikan demi tercapainya tujuan pembelajaran yang menyenangkan.

Hasil observasi awal bulan Mei yaitu pada kelas III SDN 24 Ampenan, Pembelajaran matematika pada materi pembagian bilangan dua angka di SDN 24 Ampenan masih belum optimal karena masih terdapat berbagai permasalahan atau kelemahan pada saat pelaksanaan pembelajaran. Permasalahan yang terjadi diantaranya guru dalam mengajar tidak menggunakan media pembelajaran, langsung menerangkan inti pelajaran sekaligus pembahasan soal – soal latihan dengan ditulis di papan tulis, pembelajaran berpusat pada guru saja. Dalam keadaan pembelajaran seperti itu siswa menjadi pasif, bosan dan akhirnya tidak memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan cara mengajar guru yang tidak menggunakan media pembelajaran, maka aktivitas siswa belum maksimal dan hasil belajar siswa pada pembelajaran pembagian bilangan dua angka rendah karena lebih banyak siswa yang mendapat nilai di bawah KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Dari 23 siswa kelas III SDN 24 Ampenan hanya 10 siswa yang nilainya dapat mencapai KKM yang telah ditentukan. Sedangkan yang nilainya dibawah KKM sebanyak 13 siswa.

Pada pelaksanaan pembelajaran pembagian bilangan dua angka seharusnya guru menggunakan media dengan tujuan siswa dapat menemukan pembuktian yang nyata dalam menemukan konsep pembagian. Siswa diberi kesempatan agar lebih aktif dalam

pembelajaran dengan media yang akan disiapkan guru karena pada hakekatnya pembelajaran matematika lebih mengutamakan keaktifan siswa daripada guru.

Untuk mengatasi permasalahan diatas guru perlu memilih suatu media yang tepat dalam proses belajar mengajar agar hasil belajar meningkat. Salah satu cara yang harus diambil guru dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah membuat media yang akan lebih mudah dipahami siswa dalam mencari hasil pembagian bilangan dua angka.

Dalam mengatasi permasalahan tersebut guru memilih *puzzle* sebagai media untuk mencari hasil permbagian matematika dengan bilangan dua angka. Dengan *puzzle* anak akan lebih aktif dalam mencari hasil suatu pembagian karena dapat terlibat langsung. Karena pada tahap anak usia sekolah dasar masih perlunya pembuktian sehingga akan lebih diingatnya.

Media adalah alat bantu pembelajaran yang secara sengaja dan terencana disiapkan atau disediakan guru untuk mempresentasikan dan/atau menjelaskan bahan pelajaran, serta digunakan siswa untuk dapat terlibat langsung dengan pembelajaran matematika (dalam Muhsetyo,dkk. 2010 ; 2.3)

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran pembagian matematika dengan dua bilangan dengan media *puzzle* bagi siswa kelas III SDN 24 Ampenan.

Dalam teorinya Bruner menyatakan bahwa belajar matematika akan lebih berhasil jika proses pengajaran di arahkan kepada konsep-konsep dan struktur-struktur yang termuat dalam pokok bahasan yang diajarkan (dalam Anik dan Fatkul 2011 ; 7).

Bruner menekankan bahwa setiap individu pada waktu mengalami atau mengenal peristiwa atau benda di dalam lingkungannya, menemukan cara untuk menyatakan kembali peristiwa atau benda tersebut di dalam pikirannya, yaitu suatu model tentang mental tentang peristiwa atau benda yang dialaminya atau dikenalnya.

Menurut Bruner (dalam Karso, dkk, 2007; 1.12) hal-hal tersebut dapat dinyatakan dalam proses belajar yang terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu: (1) Enaktif (berhubungan dengan benda-benda nyata), (2) Ikonik (menyimpan benda dalam bentuk bayangan mental) (3) Simbolik (mengutarakan bayangan mental dalam bentuk simbol dan bahasa).

Pada pembelajaran pembagian bilangan dua angka hendaknya guru memperhatikan karakteristik dan tingkat usia siswa. Jean Piaget membagi kemampuan intelektual anak menjadi beberapa tahap, yaitu (a) sensori motor (0-2 tahun), (b) pra-operasional (2-7 tahun), (c) operasional konkret (7-11 tahun), dan (d) operasional (≥ 11 tahun).

Menurut Jean Piaget pembelajaran matematika terutama pada operasi pembagian di Sekolah Dasar harus dibuat konkret dan dalam pembelajarannya sebaiknya guru mendemonstrasikan pembagian menggunakan media secara langsung sehingga dapat dilihat dan dicontoh oleh siswa. Dalam hal ini peneliti menggunakan *puzzle* dalam pembagian bilangan dua angka dengan alasan mudah di buat, praktis dan efektif. Penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran pembagian guru juga memberikan arahan yang tepat kepada siswa terhadap penggunaan media tersebut sampai siswa benar-benar mampu menggunakan media tersebut sendiri.

Media pembelajaran matematika adalah alat bantu pembelajaran yang secara sengaja dan terencana disiapkan atau disediakan guru untuk mempresentasikan dan/atau menjelaskan bahan pelajaran, serta digunakan siswa untuk dapat terlibat langsung dengan pembelajaran matematika (dalam Muhsetyo, dkk. 2010; 2.3).

Media dalam pembelajaran matematika relatif sama dengan media dalam pembelajaran bidang yang lain, yaitu dapat dikelompokkan berupa media: (1) Sederhana, misalnya papan tulis, papan grafik, (2) Cetak misalnya buku, modul, LKS (Lembar Kegiatan Siswa), petunjuk praktik atau pratikum, dan (3) Media elektronik, misalnya OHT (*Over Head Transparency*) atau OHP (*Over Head Projector*), audio (*radio, tape*), audio dan video (*TV,*

VCD, DVD), kalkulator, komputer dan internet. (dalam Muhsetyo, dkk. 2010; 2.3). Berdasarkan pengelompokan media di atas dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan peneliti dalam PTK ini termasuk dalam kelompok media sederhana yang berupa *puzzle*.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media yang baik adalah media yang mampu membangkitkan minat siswa dalam proses belajar dan memudahkan siswa dalam memahami konsep materi pembelajaran.

Dalam pembelajaran matematika di kelas III SDN 24 Ampenan tentang pembagian bilangan dua angka, hasil belajar siswa yang dicapai masih tergolong rendah karena sebagian besar nilai siswa masih di bawah KKM yang ditentukan yaitu 70.

Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran pembagian bilangan dua angka yang dilaksanakan, guru kurang memperhatikan penggunaan media, langsung menerangkan inti pelajaran sekaligus pembahasan soal-soal latihan dengan ditulis di papan tulis, pembelajaran berpusat pada guru saja. Dalam keadaan pembelajaran seperti itu siswa menjadi pasif, bosan dan tidak memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti mengambil langkah untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran pembagian dua angka untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN 24 Ampenan.

Pembelajaran pembagian bilangan dua angka dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu: (1) Enaktif yaitu siswa langsung memanipulasi media *puzzle* dalam menyelesaikan pembagian bilangan dua angka; (2) Ikonik yaitu siswa tidak lagi memanipulasi media *puzzle* melainkan dengan menggunakan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi; (3) Simbolik yaitu siswa tidak lagi menggunakan media secara langsung namun siswa menyelesaikan pembagian yang disajikan dalam bentuk simbol angka.

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang telah dikumpulkan (Arikunto, 2010;71). Jadi bisa dikatakan hipotesis merupakan kebenaran sementara yang ditentukan oleh peneliti tetapi harus dibuktikan, dites, atau diuji kebenarannya.

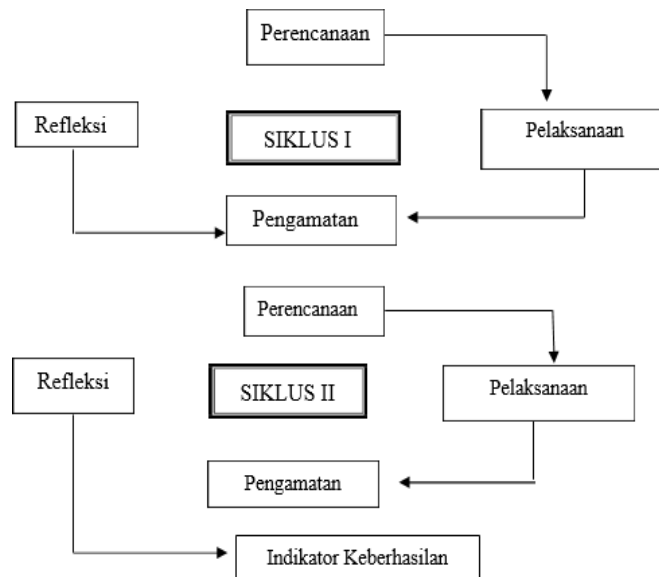
Berdasarkan permasalahan di atas peneliti menetapkan hipotesis penelitian sebagai berikut: jika menggunakan media *puzzle* pada pembagian bilangan dua angka, maka aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas III SDN 24 Ampenan akan meningkat atau menjadi lebih baik dan efektif.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Pembagian Bilangan Dua Angka Menggunakan Media Puzzle Pada Siswa Kelas III SDN 24 Ampenan" PTK adalah proses penelitian yang sistematis dan terencana melalui tindakan perbaikan pembelajaran yang dilakukan guru di kelasnya sendiri. (dalam Andayani dkk, 2009; 16). Untuk mengetahui hasil PTK yang dilakukan pada penelitian ini maka peneliti menggunakan kuantitatif.

Penelitian ini tidak menggunakan sampel, tetapi menggunakan subjek penelitian yaitu semua siswa kelas III SDN 24 Ampenan yang berjumlah 23 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Arikunto, 2010:137), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya. Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi).



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas
(Arikunto, dkk, 2010)

Data dan Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (a) Data hasil observasi kegiatan guru merupakan data hasil observasi kegiatan guru berupa lembar observasi dengan penskoran sesuai dengan kriteria pengamatan kegiatan guru yang diamati yaitu selama proses kegiatan pembelajaran; (b) Data hasil observasi kegiatan siswa merupakan data hasil observasi kegiatan siswa berupa lembar observasi dengan penskoran sesuai dengan kriteria pengamatan kegiatan siswa yang diamati yaitu kegiatan siswa selama berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar; (c) Data tes hasil belajar siswa merupakan data berupa nilai yang dihasilkan dari tes hasil belajar siswa setelah berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar.

Menurut Arikunto (2010; 282) data penelitian ini dalam bentuk data kuantitatif yang berbentuk angka- angka.

1. Analisis data observasi guru. Pada umumnya data dari hasil observasi guru mencari frekuensi jawaban dari responden untuk setiap alternatif yang ada pada soal. Analisis ini menggunakan rumus: $P = \frac{f}{N} \times 100 \%$;

2. Analisis data observasi siswa. Pada umumnya data dari hasil observasi siswa mencari frekuensi jawaban dari responden untuk setiap alternatif yang ada pada soal. Analisis ini menggunakan rumus $P = \frac{f}{N} \times 100 \%$;

keterangan dan kriteria nilai sebagai berikut: P = prosentase frekuensi kejadian yang muncul; f = banyaknya aktivitas siswa yang muncul; N = jumlah aktivitas keseluruhan. Sedangkan kriteria nilai 85% - 100% = baik sekali; 75% - 84% = baik; 60% - 74%=cukup; 45% - 59% = kurang; 0% - 44% = kurang sekali;

3. Data di analisis dengan tehnik persentase dan jika nilai rata-rata variable yang telah diukur dengan menggunakan lembaran tes mencapai nilai serata 70 dan 80% dari jumlah keseluruhan siswa telah mencapai KKM yang ditentukan maka penelitian dapat dinyatakan berhasil. Sedangkan prosentase keberhasilan peneliti menggunakan rumus: $KK = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{KKM} \times 100 \%$ Jumlah siswa.

Adapun keterangannya sebagai berikut: KK= Ketuntasan Klasikal. Sedangkan kriteria nilai 85 % - 100% = baik sekali; 75% - 84% = baik; 60% - 74% = cukup; 45% - 56% = kurang; 0% - 44%= kurang sekali.

Tahap perencanaan tahapan pada siklus ini adalah sebagai berikut: 1)Melakukan observasi awal, 2)Menganalisis kurikulum, 3)Membuat perangkat pembelajaran (Silabus, RPP, LKS, instrumen penilaian dan 4)Menyiapkan media pembelajaran.

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data mengenai proses dan hasil pembelajaran, meliputi: 1. Data aktivitas guru ini, dikumpulkan melalui teknik observasi di mana observer akan menggunakan instrumen lembar observasi aktivitas guru beserta rubrik. 2. Data aktivitas siswa ini, dikumpulkan melalui teknik observasi di mana observer akan menggunakan instrumen lembar observasi aktivitas siswa beserta rubrik. 3. Data hasil belajar siswa digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada Standar Kompetensi : 1. Melakukan operasi hitung bilangan dua angka. Kompetensi Dasar : Melakukan pembagian bilangan dua angka yang datanya diambil dengan teknik observasi pada saat pembelajaran berlangsung.

Lembar Observasi Data hasil observasi pada lembar observasi yang diisi oleh pengamat mengenai aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran kemudian diolah dengan menggunakan rumus persentase (%).

Pembelajaran Matematika di SDN 24 Ampenan ini telah ditetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70 pada Kompetensi Dasar : Melakukan pembagian dua angka. Penelitian ini dikatakan berhasil jika: 1. Keberhasilan observasi aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media *puzzle* dengan pencapaian 80% dan mendapat kriteria baik. 2. Keberhasilan observasi aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan pencapaian 80%. 3. Indikator keberhasilan hasil belajar siswa dalam melakukan pembagian dengan menggunakan media *puzzle* mencapai hasil ≥ 70 dengan persentase 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, peneliti memaparkan hasil penelitian dengan menggunakan media *puzzle* pada pembagian bilangan dua angka Kelas III SDN 24 Ampenan. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini ada dua jenis yaitu data hasil observasi aktivitas guru-siswa dan data hasil belajar siswa. Penelitian ini terdiri dari dua siklus. Pada tahap perencanaan, peneliti merencanakan hal-hal sebagai berikut : (1) Dari data awal hasil belajar masih banyak siswa yang nilainya belum mencapai KKM yang ditentukan. Dari data tersebut diketahui kesulitan siswa adalah mencari hasil dari pembagian bilangan dua angka. Maka untuk memudahkan siswa dalam menghitung hasil dari pembagian peneliti menggunakan *puzzle* sebagai alat mencari hasil dari pembagian tersebut. (2) Peneliti menentukan jadwal penelitian pada siklus 1 yaitu pertemuan pertama pada hari Selasa 30 Mei 2023 dan pertemuan kedua pada hari Selasa tanggal 6 Juni 2023. (3) Menganalisis kurikulum untuk menemukan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar peneliti untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik dengan model pembelajaran *PBL (problem based learning)*. Menurut Sani (2015: 127) *Problem Based Learning (PBL)* merupakan pembelajaran yang penyampainnya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog. Dengan menggunakan model pembelajaran ini sangat bermanfaat karena dengan pembelajaran berbasis masalah (PBL) dapat membuat siswa belajar melalui penyelesaian masalah dunia nyata (*realword problem*) secara terstruktur untuk membangun pengetahuan siswa. Dan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* ini dirasa tepat untuk diterapkan dalam mengajarkan mata pelajaran Matematika. (4) Setelah membuat RPP dengan model pembelajaran PBL, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran yang meliputi media yang akan digunakan yaitu *Puzzle*, membuat LKS (Lembar Kerja Siswa) beserta pedoman penskorannya, membuat alat

evaluasi pembelajaran beserta pedoman penskorannya, menyusun dan menyiapkan instrument observasi yaitu lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas siswa selama pembelajaran lengkap dengan rubriknya.

Setelah melakukan perencanaan, peneliti melaksanakan pembelajaran pada siklus 1 menggunakan *puzzle* sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya.

Kegiatan observasi atau pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan *puzzle* pada pembagian bilangan dua angka dilakukan oleh 1 orang observer atau pengamat (teman sejawat). Yang menjadi observer pada penelitian ini adalah Rosanti, S.Pd merupakan teman sejawat peneliti.

Pengamatan dilakukan pada setiap pertemuan yaitu pada aktivitas guru dan aktivitas siswa menggunakan lembar observasi.

Tahap refleksi, guru melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada siklus I bersama observer untuk memperbaiki kekurangan dan mengatasi hambatan/kendala yang dihadapi oleh peneliti dan siswa selama proses pembelajaran.

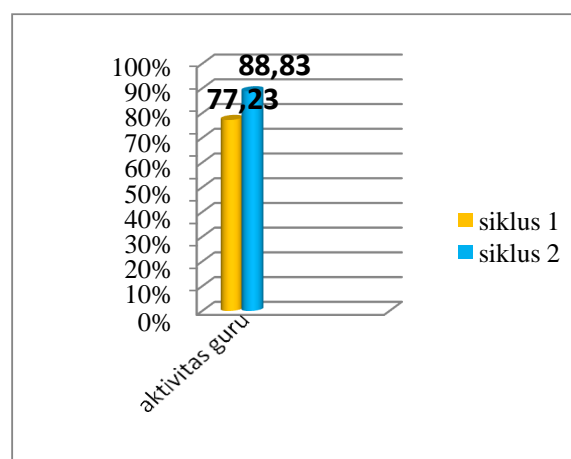
Evaluasi untuk mengetahui hasil belajar siswa dilakukan dengan menggunakan tes tulis pada setiap siklusnya.

Sedangkan siklus 2 dilaksanakan selama dua kali pertemuan. Pertemuan pertama pada siklus 2 dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 12 Juni 2023. Sedangkan pertemuan kedua pada siklus 2 dilaksanakan pada hari Senin tanggal 15 Juni 2023. Pembelajaran pada saat penelitian ini diikuti oleh 23 siswa kelas III SDN 24 Ampenan.

Sama halnya dengan siklus 1, pada Kegiatan observasi atau pengamatan aktivitas guru dan aktivitas siswa selama proses pembelajaran menggunakan *puzzle* pada pembagian bilangan dua angka dilakukan oleh 1 orang observer atau pengamat (teman sejawat). Yang menjadi observer pada penelitian ini adalah Rosanti, S.Pd merupakan teman sejawat peneliti.

Tabel 1. Perbandingan Persentase Aktivitas Guru Siklus I dan II

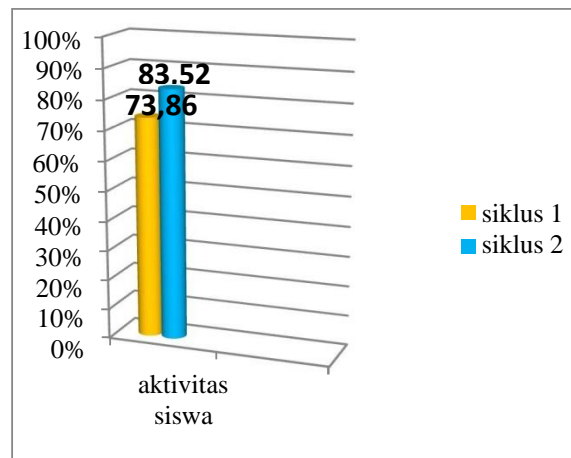
Aspek Peningkatan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Rata-rata Persentase Aktivitas Guru	77,23%	88,83%	Meningkat



Gambar 2. Perbandingan Persentase Aktivitas Guru Siklus I dan II

Tabel 2. Perbandingan Persentase Aktivitas Siswa Siklus I dan II

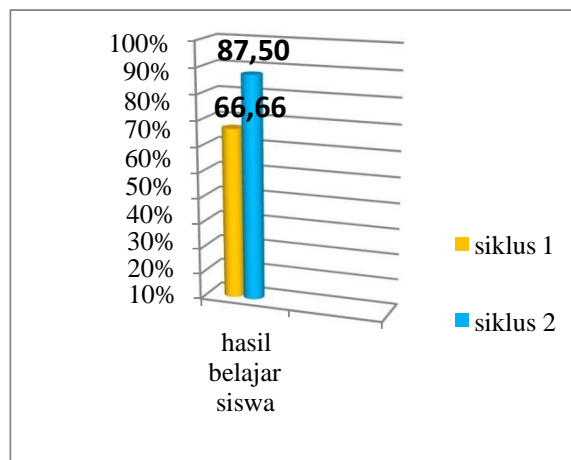
Aspek Peningkatan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Rata-rata Persentase Aktivitas Siswa	73,86%	83,52%	Meningkat



Gambar 3. Perbandingan Persentase Aktivitas siswa Siklus I dan II

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

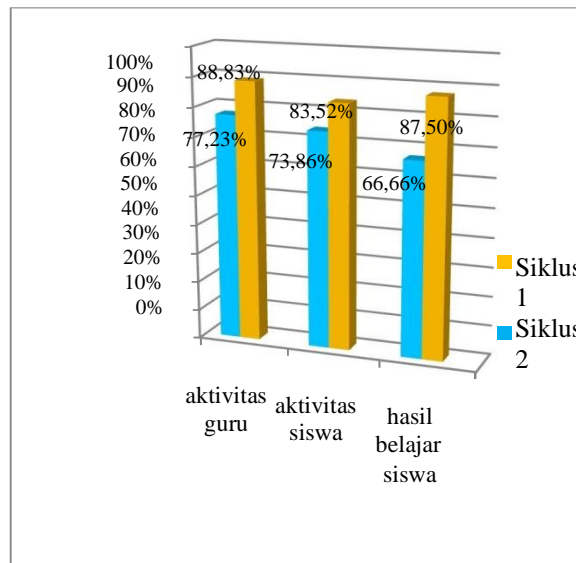
Aspek Peningkat	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Rata-rata Persentase Ketuntasan Hasil Belajar	66,66%	87,50%	Meningkat



Gambar 3. Perbandingan Persentase Aktivitas siswa Siklus I dan II

Pembelajaran pembagian dengan hasil bilangan dua angka pada siklus 1 masih belum berhasil dan terdapat beberapa kekurangan baik pada aktivitas guru maupun aktivitas siswa. Kekurangan guru yang terdapat pada pembelajaran menggunakan media *puzzle* pada pembagian bilangan dua angka untuk siklus 1 adalah sebagai berikut: 1) Saat menyampaikan tujuan pembelajaran, guru menggunakan bahasa yang kurang sistematis sehingga siswa kurang mengerti apa yang disampaikan guru; 2) Guru tidak mampu dan tidak terampil dalam menggunakan media sehingga tidak dapat menarik minat siswa untuk belajar; 3) Guru selama pembelajaran berlangsung tidak selalu berada di antara siswa; 4) Guru tidak memberikan kesempatan pada setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya; 5) Guru tidak menganalisis instrumen sesuai dengan tingkat kesulitan soal; 6) Guru kurang memberi kesempatan pada semua siswa dalam membuat kesimpulan; 7) Dalam pemberian tugas, guru

belum menjelaskan cara mengerjakan dan tidak memberikan batas waktu kapan tugas dikumpulkan.



Gambar 4. Persentase Aktivitas Guru, Siswa dan Hasil Belajar Siswa pada Siklus I dan II

Berdasarkan kekurangan-kekurangan yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti perlu melakukan perbaikan baik dalam perencanaan maupun pelaksanaan pembelajaran pada siklus 2 agar kekurangan-kekurangan tersebut dapat diatasi dan kualitas pembelajaran menjadi meningkat.

Setelah melakukan perbaikan baik dalam perencanaan maupun pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat dari tabel dan diagram bahwa aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar menggunakan media *puzzle* pada pelajaran matematika. Berdasarkan tabel data hasil pengamatan observer terhadap aktivitas guru di atas, persentase keberhasilan mencapai 88,83% dengan kriteria sangat baik. Persentase keberhasilan dalam penelitian ini telah melampaui persentase yang telah ditentukan sebesar 80% sebagai indikator keberhasilan untuk data hasil observasi aktivitas guru. Hal tersebut menunjukkan bahwa guru telah melaksanakan pembelajaran menggunakan *puzzle* dengan baik. Guru sudah menyampaikan tujuan pembelajaran, melibatkan siswa dalam pembelajaran, guru sudah membagi kelompok sesuai dengan kemampuan siswa yang heterogen, membagi LKS, memantau kelompok saat mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) serta guru telah membagi lembar penilaian pada masing-masing siswa.

Berdasarkan tabel data hasil pengamatan observer terhadap aktivitas siswa di atas, persentase keberhasilan mencapai 83,52 % dengan kriteria nilai baik. Persentase keberhasilan dalam penelitian ini sudah melampaui persentase yang telah ditentukan sebesar 80% sebagai indikator keberhasilan untuk data hasil observasi aktivitas siswa. Hal ini menunjukkan bahwa siswa sudah memperhatikan penyampaian tujuan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, pengerjaan lembar penilaian atau evaluasi sudah baik, dan siswa sudah memperhatikan tugas yang diberikan guru pada kegiatan tindak lanjut.

Berdasarkan nilai siswa pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa persentase keberhasilan mencapai 87,50% dengan baik sekali. Persentase keberhasilan pada nilai siswa ini telah melampaui persentase yang telah ditentukan sebesar 80% sebagai indikator keberhasilan untuk data hasil belajar siswa. Pada observasi awal sebelum menggunakan media sedotan minuman diperoleh persentase keberhasilannya 41,66 % dengan jumlah siswa yang nilainya \geq KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) 10 siswa. Sedangkan setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* diperoleh persentase keberhasilan

87,50% dengan jumlah siswa yang nilainya \geq KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) 21 siswa.

Dari pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, aktifitas guru sudah mencapai persentase yang ditentukan yaitu 80% dan peneliti telah mencapai 88,83% dengan kriteria nilai sangat baik. Hal ini menunjukkan aktivitas guru dalam pembelajaran menggunakan *puzzle* sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 80%. Sedangkan aktivitas siswa mencapai persentase 83,52% dengan kriteria nilai baik. Aktivitas siswa dalam pembelajaran sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 80%. Hasil belajar siswa yang dilakukan pada siklus 2 juga sudah menunjukkan peningkatan dibanding siklus 1. Hasil belajar siswa pada siklus 2 mencapai 87,50% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan *puzzle* sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 80%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembagian bilangan dua angka, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut: (1) Aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran pembagian matematika dengan menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pembagian bilangan dua angka sudah sangat baik. Aktivitas guru pada siklus 1 yang hanya mencapai persentase 77,23% mengalami peningkatan menjadi 88,83% pada siklus 2. (2) Aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran pembagian matematika dengan menggunakan media *puzzle* meningkatkan hasil belajar pembagian dua angka sudah baik. Aktivitas siswa pada siklus 1 diperoleh persentase 73,86% meningkat pada siklus 2 menjadi 83,52%. (3) Hasil belajar siswa kelas III SDN 24 Ampenan dalam pelaksanaan pembelajaran pembagian matematika dengan menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pembagian bilangan dua angka sudah sangat baik. Hasil belajar siswa pada siklus 1 yang hanya mencapai 66,66% mengalami peningkatan menjadi 87,50% pada siklus 2 dan telah memenuhi kriteria baik sekali.

REFERENSI

- Andayani dkk, 2009. *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Anik Kirana & Fatkul Anam 2011. *Model Pembelajaran Matematika*. Surabaya : Universitas Wijaya Kusuma.
- Arikunto, Suharsimi 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Karso, dkk. 2007. *Materi Pokok Pendidikan Matematika*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Muhsetyo, Gatot dkk 2010. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sani, Ridwan Abdulah. 2015. *Pembelajaran Sainifik untuk Inflementasi kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.