

# Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar melalui Media Puzzle

Wafiq Janiatri<sup>1\*</sup>, Rian Vebrianto<sup>2</sup>, Radeswandri<sup>3</sup>

<sup>1</sup>SDN 016 Suka Mulya, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

<sup>3</sup>Universitas Terbuka, Indonesia

\*Corresponding Author: [wafiqjaniatri@gmail.com](mailto:wafiqjaniatri@gmail.com)

## ARTICLE HISTORY

Received: 1 Juni 2022

Revised: 14 Juli 2024

Accepted: 14 Juli 2024

## KEYWORDS

Media Puzzle

Aktivitas

Hasil Belajar

Bangun Datar

## ABSTRACT

*Mathematics learning no longer prioritizes absorption through obtaining information, but prioritizes developing abilities and processing information. The aim of this research is to improve and increase learning activities and outcomes in Mathematics subjects with Flat Build material through Puzzle media. This research is Classroom Action Research (PTK) which consists of planning, implementation, observation and reflection (evaluation). This research involved 20 students in class II of SD Negeri 016 Suka Mulya. The results of this research showed that students experienced an increase in Cycle 1 learning outcomes with an average of 76.45 (60% completeness). Meanwhile in cycle 2 the average was 89.35 (90% complete). Furthermore, for student activity there was an increase in involvement, persistence, group work in the learning process from Cycle 1 to Cycle 2. It can be concluded that learning with Using puzzle media can increase student activity and learning outcomes. So every educator is obliged or should provide appropriate and interesting learning media in the learning process.*

*This is an open access article under the CC-BY-SA license.*



## Pendahuluan

Setiap manusia di dunia ini membutuhkan pendidikan, karena pendidikan dapat menentukan perkembangan suatu negara. Menurut Alawiyah et al. (2019) bahwa, "Pendidikan adalah proses perubahan tingkah laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan sesuai prosedur pendidikan." Pendidikan sangat penting bagi manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta dapat mengembangkan kemampuan, sikap dan tingkah laku. Pendidikan sebagai suatu proses yang bukan hanya memberi bekal kemampuan intelektual dalam membaca, menulis, dan berhitung saja melainkan juga sebagai proses mengembangkan kemampuan peserta didik secara optimal dalam aspek intelektual, sosial, dan personal (Taufiq et al, 2014).

Masalah diketahui dari hasil observasi dan wawancara guru, bahwa guru hanya menggambar bangun datar di papan tulis tanpa tersedianya benda konkret yang dapat diamati siswa. Disatu sisi hasil tes diagnosis matematik

siswa diketahui hasilnya menunjukkan ada pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar siswa tentang bangun datar di Sekolah Dasar. Hal ini sesuai dengan apa yang diteliti oleh Alawiyah et al. (2019). Dalam pembelajaran matematika tidak lagi mengutamakan pada penyerapan melalui pencapaian informasi, tetapi lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan dan pemrosesan informasi (Cahyadi & Hernita : 2016).

Pada kenyataannya, pelajaran Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, sehingga tidak disukai bahkan ditakuti oleh para siswa. Siswa banyak berpandangan bahwa matematika itu sulit karena dipenuhi dengan rumus-rumus dan angka-angka, sehingga sebelum pembelajaran dimulai siswa sudah menyerah dan merasa tidak mampu untuk menguasai materi pembelajaran, siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran (Alawiyah et al. 2019). Kondisi ini dikarenakan dalam pembelajarannya, siswa merasa sulit dalam memahami materi dan kurangnya penggunaan media pembelajaran pada pelajaran Matematika, sehingga

mengakibatkan siswa merasa bosan terhadap proses pembelajarannya.

Menurut Fauzia (2018) bahwa, “Salah satu penyebabnya adalah cara guru mengajar yang masih konvensional dengan ceramah, menjelaskan materi di depan kelas, dan melakukan tanya jawab dengan peserta didik yang bisa atau aktif di dalam kelas. Hal ini membuat proses pembelajaran didominasi oleh guru dan beberapa peserta didik saja. Sedangkan bagi peserta didik yang pasif, tidak memiliki banyak peran dalam proses pembelajaran.” Akibatnya, siswa merasa kesulitan dalam memecahkan soal matematika yang disajikan guru.

Kondisi pembelajaran matematika yang kurang kondusif juga terjadi dalam pembelajaran matematika di kelas II SD Negeri 016 Suka Mulya. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan Ibu Eprilia Elmiatun, S.Pd, guru kelas II, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran matematika materi Bangun Datar, masih menggunakan metode yang berpusat pada guru. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan drill yang cenderung membosankan minat siswa. Peserta didik kurang diberi kesempatan untuk menyusun pengetahuannya sendiri dalam proses pembelajaran. Keadaan tersebut membuat peserta didik berpikir bahwa apa yang mereka pelajari di kelas tidak bermakna bagi kehidupannya kelas. Hal ini berdampak pada minat belajar anak yang berkurang pada pelajaran matematika. Selain itu, karena kurangnya peran peserta didik dalam pembelajaran akan membuat peserta didik pasif, jenuh, dan bosan (Fauzia 2018).

Kunci dalam pembelajaran matematika adalah pemahaman konsep yang baik (Fauzia 2018). Dengan menggunakan media yang menarik, siswa tidak akan merasa jenuh saat mengikuti kegiatan pembelajaran dan mendapatkan informasi melalui media pembelajaran yang digunakan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar penyalur pesan (Sundayana 2014). Untuk mengatasi masalah tersebut, alternatif yang dapat dipilih yaitu model pembelajaran kooperatif dan guru menggunakan media puzzle pada materi Bangun Datar. Dengan menggunakan media puzzle, siswa dapat mengenal bangun datar-bangun datar dengan menyusun potongan-potongan bangun datar yang telah diacak oleh guru. Media puzzle akan memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru, seperti

mengelompokkan bangun datar, menentukan sisi dan sudut bangun datar, serta menggambar bangun datar. Dengan demikian, siswa secara aktif terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media puzzle pada materi bangun datar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, motivasi dan minat siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Siswa sekolah dasar cenderung masih suka bermain, maka dari itu guru dapat menggunakan media puzzle ini sebagai media pembelajaran belajar sambil bermain. Rokhmat (2014). Menurut Suprijono (2015) model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Untuk mencapai hasil belajar itu model pembelajaran kooperatif menuntut kerja sama dan interdependensi siswa dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur rewardnya.

Pembelajaran perlu dirancang dan dilaksanakan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru harus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Fauzia 2018). Penggunaan media puzzle ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar akan meningkat. Bentuknya yang mengarah pada permainan, membuat siswa lebih tertarik dan terasa menyenangkan. Selain itu, pembelajaran akan lebih bermakna, karena siswa dituntut untuk menyusun sendiri potongan-potongan bangun datar menjadi bentuk bangun datar yang utuh dan baru. Atas dasar latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar materi Bangun Datar melalui Media Puzzle pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar Negeri 016 Suka Mulya”.

Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap penelitian-penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Meskipun terdapat keterkaitan pembahasan, penelitian ini masih sangat berbeda dengan penelitian terdahulu. Adapun beberapa penelitian terdahulu tersebut yaitu :

Penelitian yang dilakukan oleh Alawiyah et al. (2019) dilakukan dengan guru kelas III SD Negeri 2 Setiamulya bahwa adanya permasalahan mengenai hasil belajar siswa tentang bangun datar pada materi luas daerahpersegi dan persegi panjang yang tidak

terlampau jauh dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hasil temuan yang didapatkan yaitu hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media puzzle (kelas kontrol) memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 65,76, sedangkan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media puzzle (kelas eksperimen) memperoleh nilai rata-rata posttest sebesar 80,6. Berdasarkan hasil analisis data yang didapatkan setelah melakukan penelitian ini menunjukkan ada pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar siswa tentang bangun datar di Sekolah Dasar.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Khotim (2016) bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan Puzzle sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada materi mengidentifikasi ciri-ciri bangun datar pada siswa kelas V SD dan untuk mengidentifikasi kesulitan dalam proses pembelajaran. Metode yang dipakai yaitu melalui observasi dan nilai akhir siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan, pada siklus pertama persentase siswa yang berhasil adalah 68% sedangkan pada siklus kedua persentase ditingkatkan menjadi 92%. Dapat disimpulkan bahwa Proses pembelajaran dengan menggunakan media Puzzle bangun datar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam materi pembelajaran identifikasi ciri-ciri bangun datar di sekolah dasar.

Kurnia et al. (2019) penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi efektif atau tidaknya model pembelajaran Number Head Together (NHT) berbantu media Puzzle terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN 01 Damarjati Jepara. Hasil analisis data penelitian menunjukkan koefisien uji t sebesar 14,175 dan koefisien tersebut signifikan pada taraf 5%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle efektif terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SDN 01 Damarjati Jepara tahun ajaran 2018/2019.

## Metode

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 016 Suka Mulya yang terletak di Desa Suka Mulya Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan selama 2 minggu, yaitu pada bulan April 2022. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas II SD Negeri 016 Suka Mulya Tahun Ajaran 2021/2022 yang berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 10

siswa perempuan.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah cara guru memperbaiki proses pembelajaran yang mereka lakukan dengan mengevaluasi pengalaman guru itu sendiri (Wiriaatmadja, 2006). Sesuai dengan jenis penelitian ini, maka penelitian ini melakukan tahap-tahap penelitian yang berupa siklus. Proses dalam penelitian ini terdiri dari dua siklus, tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang akan dicapai. Desain penelitian yang dilaksanakan adalah desain yang digambarkan oleh Arikunto, dkk (2008) yang dilakukan secara skematis dengan dilalui dari tahapan yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) pengamatan dan 4) refleksi.

Alat yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu alat soal tes hasil belajar dan lembar pengamatan aktivitas siswa: 1) Soal Tes Hasil Belajar, Soal-soal merupakan alat/instrumen untuk mengumpulkan data berupa hasil belajar siswa yang dilakukan pada akhir tiap siklus dengan menggunakan teknik tes. Pembuatan soal tes hasil belajar berpedoman pada kisi-kisi soal yang disusun sebelumnya oleh peneliti terkait materi bangun datar; dan 2) Lembar Pengamatan, Lembar pengamatan merupakan alat/instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa aktivitas belajar siswa dan performansi guru selama pembelajaran berlangsung. Instrumen yang digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa yaitu lembar pengamatan aktivitas siswa. Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil belajar siswa, data aktivitas belajar siswa menggunakan aplikasi SPSS.

## Hasil dan Pembahasan

Pada sub bab ini akan dipaparkan tentang hasil yang diperoleh peneliti saat penelitian tindakan kelas di SD Negeri 016 Suka Mulya. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Dimana pada masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan yang dilakukan, yaitu: tahapan perencanaan, tahapan pelaksanaan tindakan, tahapan observasi dan tahap refleksi. Sebelum dilaksanakannya penelitian tindakan kelas, peneliti terlebih dahulu melaksanakan wawancara dengan wali kelas II seputar permasalahan yang dialami oleh guru sebagai pendidik pada saat melakukan proses pembelajaran pada mata pelajaran Matematika, melakukan observasi mengamati pelaksanaan proses pembelajaran pada mata pelajaran Matematika, melakukan

observasi tentang aktivitas-aktivitas belajar peserta didik yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya.

Pada penelitian ini akan menunjukkan adanya peningkatan pada aktivitas belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika. Kegiatan penelitian diawali dengan melakukan observasi aktivitas belajar peserta didik dan melakukan tindakan pra siklus dengan melakukan uji soal pretest untuk memperoleh hasil belajar pada mata pelajaran Matematika peserta didik kelas II SD NEGERI 016 SUKA MULYA.

Pada siklus 1 (Link: <https://www.youtube.com/watch?v=LeF4XOCngf4>) dan pada siklus 2 (Link: <https://www.youtube.com/watch?v=I8zgAM701v8>), telah di laksanakan pembelajaran Matematika menggunakan media puzzle bangun datar. Adapun beberapa dokumentasi pembelajaran adalah sebagai berikut:



**Gambar 1. Siswa mengerjakan LKPD berkelompok**



**Gambar 2. Guru menggunakan media puzzle**

Berikut data perbandingan adanya peningkatan hasil belajar (kognitif) peserta didik dalam mata pelajaran Matematika yang dapat dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1. Perbandingan Hasil Belajar Matematika pada tindakan Pra siklus, Siklus 1 dan Siklus 2**

Siklus	Pencapaian	Skor Rata-Rata
Pra Siklus	Rata-rata nilai	56,75
	Ketuntasan belajar %	40%
	Ketidak tuntas belajar %	60%
Siklus I	Rata-rata nilai	76,45
	Ketuntasan belajar %	60%
	Ketidak tuntas belajar %	40%
Siklus II	Rata-rata nilai	89,35
	Ketuntasan belajar %	90%
	Ketidak tuntas belajar %	10%

Berdasarkan pada pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus 1 telah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, yaitu terdapat 12 peserta didik kategori tuntas dengan presentase 60%, sebanyak 8 peserta didik kategori tidak tuntas dengan presentase 40%. Sehingga diperoleh Nilai Rata-rata setelah dilakukan penelitian pada siklus 1 ini adalah 76,45. Hal ini dikarenakan kedelapan siswa tersebut kurang memahami perintah dalam pengerjaan soal. Dilihat dari besarnya presentase ketuntasan belajar dan rata-rata nilai yang diperoleh, pembelajaran pada siklus I dapat dikatakan berhasil. Selain itu puzzle juga dimanfaatkan oleh siswa dalam menyelesaikan tugas dalam LKS dan digunakan untuk melakukan klarifikasi dan atau konfirmasi terhadap hasil kerja kelompok maupun tanggapan yang diberikan oleh kelompok lain pada saat presentasi (Andrijati 2014). Namun demikian, perlu diingat bahwa data yang diperoleh selama penelitian tindakan kelas ini tidak hanya data hasil belajar, tetapi juga data hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran Matematika menggunakan media puzzle (Hidayati 2014).

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus 1 maka perlu dilakukannya perbaikan pembelajaran pada siklus 2 dengan menerapkan pembelajaran matematika tentang bangun datar menggunakan media puzzle. Pada pembelajaran siklus 2 telah menunjukkan adanya peningkatan kembali pada hasil belajar peserta didik yaitu sebanyak 18 peserta didik kategori tuntas dengan presentase 90%, dan sebanyak 2 orang peserta didik kategori tidak tuntas dengan presentasi 10%. Pembelajaran siklus 2 ini telah mengalami peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa yaitu 89,35%. Belum tuntasnya siswa dalam tes ini dikarenakan siswa kurang memahami soal yang diberikan dan lamban dalam mengerjakan. Selain itu, ketika siswa yang lain sudah selesai mengerjakan soal, siswa tersebut gugup pada saat mengerjakan soal, sehingga jawaban yang ditulis asal-asalan. Hal itu menyebabkan kedua

siswa tersebut tidak tuntas dalam pembelajaran Matematika materi Bangun Datar menggunakan media puzzle.

Kuatnya respon dan motivasi belajar siswa terhadap penerapan alat peraga puzzle dengan menggunakan metode demonstrasi pada pembelajaran matematika tersebut menurut penelitian yang dilakukan oleh (Srianis et al 2014), dan (Lestari et al 2014) karena alat peraga puzzle itu sendiri merupakan alat peraga yang sangat menarik dan bisa mendukung dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar matematika. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sugiarta et al 2015) juga memperkuat hasil penelitian ini yang mengemukakan bahwa alat peraga puzzle yang didemonstrasikan di depan siswa membuat perhatian siswa menjadi lebih terfokus sehingga proses pembelajaran lebih aktif dan menarik. Selain itu, penggunaan metode demonstrasi menurut (Sanjaya 2009) juga membuat proses pembelajaran lebih menarik, sebab siswa tidak hanya mendengar, tetapi juga melihat peristiwa yang terjadi.

Selain peningkatan hasil kognitif, implementasi pembelajaran matematika menggunakan media puzzle bangun datar memberikan peningkatan pemahaman siswa dari 40% skor rata-rata siswa yang dinyatakan tidak paham pada siklus I dan 10% skor rata-rata siswa yang dinyatakan tidak paham pada siklus II. Rekapitulasi pemahaman siswa pada setiap siklus ditunjukkan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Rekapitulasi Pemahaman Siswa**

Siklus	Pencapaian	Skor Rata-Rata
Pra Siklus	Rata-rata nilai	56,75
	Ketuntasan belajar %	40%
	Ketidak tuntas belajar %	60%
Siklus I	Rata-rata nilai	76,45
	Ketuntasan belajar %	60%
	Ketidak tuntas belajar %	40%
Siklus II	Rata-rata nilai	89,35
	Ketuntasan belajar %	90%
	Ketidak tuntas belajar %	10%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa adanya kemajuan dalam pemahaman anak-anak dalam pembelajaran. Dimana skor rata-rata setiap siklus naik, dilihat dari skor awal pra siklus yang masih 56,75 mengalami kenaikan nilai di siklus I yaitu 76,45 dan mendapat nilai rata-rata yang lebih tinggi lagi

di siklus II yaitu 89,35. Hal ini menandakan bahwa pemahaman siswa dalam pembelajaran meningkat karena dilaksanakannya pembelajaran Matematika materi Bangun Datar menggunakan Media Puzzle. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran.

Pada penelitian Andrijati (2014) menggunakan media puzzle bangun datar sederhana karena materi ini di kelas II masih sederhana dan pada tingkat kesulitan rendah atau sedang, maka puzzle yang digunakanpun sederhana. Dalam penelitian Atini (2018) menyebutkan bahwa siswa terlihat senang, bersemangat, dan termotivasi dalam belajar matematika karena mereka dapat belajar sekaligus bermain. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Arjanggi et al 2013) juga mengungkapkan bahwa penerapan metode demonstrasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Hal ini karena penerapan alat peraga puzzle dengan menggunakan metode demonstrasi dapat menumbuhkan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, memperjelas makna bahan pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahaminya, metode pembelajaran lebih bervariasi sehingga siswa tidak akan mudah bosan, serta membuat siswa lebih aktif melakukan kegiatan pembelajaran, seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan alat peraga puzzle (Sudjana 2014). Dengan adanya respon yang sangat kuat ini diharapkan dapat memberikan alasan bagi sekolah dan guru matematika untuk menggunakan pembelajaran menarik yang salah satunya dengan permainan puzzle pada materi bangun datar atau permainan lain yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Atini 2018).

Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui minat siswa sebelum dan sesudah implementasi pembelajaran matematika dengan menggunakan media puzzle bangun datar. Hasil analisis masing-masing indikator dari tanggapan siswa sebelum tindakan dan sesudah tindakan dapat dilihat pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Analisis Indikator Minat Belajar**

Aspek yang Diamati	Sebelum	Sesudah	Kriteria
	Persentase	Persentase	
1 Keterlibatan siswa dalam mengikuti Proses pembelajaran di kelas	51,75%	70,5%	Tinggi
2 Ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru	61%	75%	Tinggi
3 Kerjasama siswa pada saat kerja kelompok	74%	75%	Tinggi
4 Keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan media puzzle	64,5%	66%	Tinggi

Dari tabel 3 dapat kita lihat bahwa terjadi peningkatan disetiap point setelah dilaksanakannya pembelajaran matematika menggunakan media puzzle bangun datar. Peningkatan rata-rata tanggapan siswa ini terjadi karena selama pengajaran siswa terlibat aktif dan merasa senang ketika diajak berdiskusi dan tanya jawab. Banyaknya siswa yang memberikan tanggapan positif terhadap pengajaran menunjukkan bahwa anak tertarik dan berminat terhadap pengajaran yang dilaksanakan. Peningkatan tanggapan siswa sebelum dan sesudah tindakan dapat dilihat pada Tabel 3.

Keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas dilatarbelakangi dari motivasi belajar. Motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik pada setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan prestasi belajarnya (Zurriyati et al 2021). Salah satu ciri siswa bermotivasi tinggi menurut Sardiman (1996) yaitu tekun dalam menghadapi tugas. Penggunaan media pembelajaran ini juga dapat membentuk kerjasama siswa, yaitu dapat berupa kegiatan proyek, diskusi, bermain bersama, dan kerja kelompok (Mering 2015). Melalui pembelajaran menggunakan media puzzle, siswa dapat terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Selain itu, siswa juga semakin tekun dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru (Hidayati 2014). Dari aspek guru, penggunaan media puzzle dalam pembelajaran, dapat meningkatkan performansi dan kreativitas guru dalam merancang dan membuat puzzle untuk dijadikan sebagai media, agar siswa tidak bosan dengan bentuk atau gambar puzzle yang selalu sama (Kurnia 2019).

Sebagai pembahasan dari hasil penelitian yang dilakukan di SD NEGERI 016 SUKA MULYA bahwa terdapat kendala-kendala yang dialami pada pelaksanaan penerapan penelitian siklus 1 pada media pembelajaran, yaitu peserta didik tidak bisa secara bersamaan untuk menggunakan media puzzle pada pembelajaran. Hal ini karena keterbatasan media pembelajaran, sehingga harus saling bergantian untuk menggunakannya. Kemudian kendala pada aktifitas belajar yaitu peserta didik masih di dominasi oleh peserta didik yang lebih aktif. Berdasarkan kendala-kendala yang dialami pada siklus 1 tentang aktivitas belajar peserta didik, maka pada siklus 2 dilakukannya perbaikan yaitu dengan menuntun peserta didik untuk memahami aktivitas-aktivitas yang dilakukan pada perapan pembelajaran matematika menggunakan media bangun datar, peserta didik diberikan pengarahan dalam penggunaan media pembelajaran dan memotivasi semua peserta didik supaya berkeinginan untuk terlibat secara aktif dan akan aktivitas-aktivitas belajar yang telah dipersiapkan guru.

Setelah melihat dan menganalisis data di atas, dapat diambil hasil akhir berupa apa yang telah dilakukan oleh penelitian dalam menyampaikan materi matematika dengan menggunakan media pembelajaran puzzle bangun datar ternyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa dan keaktifan siswa. hipotesis menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran puzzle bangun datar hasil belajar siswa kelas II SD NEGERI 016 SUKA MULYA meningkat.

### Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Universitas Terbuka dan Tutor yang membimbing penyelesaian artikel ini.

### PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) di Kalangan Mahasiswa di Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau berada pada kategori baik. Hal ini dilihat dari lima komponen, yaitu Kesesuaian LKPD dan model pembelajaran yang digunakan (4.06); Dari hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan di SD NEGERI 016 SUKA MULYA, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

Penggunaan media puzzle pada pembelajaran Matematika materi Bangun Datar di kelas II SD Negeri 016 Suka Mulya

dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Hal tersebut terjadi karena media puzzle merupakan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa.

Penggunaan media puzzle pada pembelajaran Matematika materi Bangun Datar di kelas II SD Negeri 016 Suka Mulya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar ini seiring dengan peningkatan aktivitas belajar siswa, karena jika siswa aktif saat pembelajaran, maka siswa mengalami sendiri proses belajar. Dengan demikian, informasi yang diperoleh siswa lebih lama tersimpan, sehingga saat menjawab soal tes formatif, siswa masih teringat dengan materi yang telah disampaikan. Penggunaan media puzzle pada pembelajaran Matematika materi Bangun Datar di kelas II SD Negeri 016 Suka Mulya dapat meningkatkan performansi guru.

Saran yang peneliti berikan berkaitan dengan hasil penelitian yaitu sebagai berikut:

Bagi Guru, penggunaan puzzle bangun datar dapat dijadikan sebagai alternatif media dalam pembelajaran Matematika materi Bangun Datar. Guru juga harus lebih kreatif dan variatif dalam menyajikan media puzzle bangun datar, sehingga siswa selalu merasa tertarik dan ingin tahu puzzle apakah yang akan digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, saat mengajar sebaiknya guru lebih kreatif dalam mengondisikan kelas, apalagi dalam penelitian ini, kelas yang digunakan yaitu kelas 2 yang masih tergolong kelas rendah.

Bagi Kepala Sekolah, memotivasi guru-guru untuk berkreasi dalam pembelajaran. Salah satu kreasi pembelajaran tersebut dengan menggunakan puzzle sebagai media dalam pembelajaran karena melalui penggunaan media puzzle, dapat meningkatkan performansi guru sehingga meningkat pula kualitas akademik sekolah tersebut. Di samping itu, sekolah hendaknya dapat menyediakan fasilitas berupa buku-buku sebagai referensi dalam pembelajaran.

## REFERENSI

- Alawiyah, W., Suryana, Y., & Pranata, O. H. (2019). Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 118-129.
- Andrijati, N. (2014). Penerapan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar di PGSD UPP Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31(2).
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arjanggi, Tandililing, E., & Ramdani, D. (2013). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Alat Peraga Bangun Ruang pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(4), t.h.
- Atini, N. L. (2018). Penggunaan permainan puzzle pada materi bangun datar di kelas VII SMP Negeri 12 Yogyakarta. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 68-78.
- Cahyadi, F., & Hernita, M. I. (2016). Peningkatan keaktifan dan kemampuan berhitung melalui media puzzle pada anak. *PAUDIA: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Fauzia, H. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 40-47.
- Hidayati, V. O. (2014). Peningkatan pembelajaran bangun datar melalui media puzzle pada siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 3(1), 51-56.
- Khotim, N. S. A. (2016). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengidentifikasi Sifat-Sifat Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(3), 138-149.
- Kurnia, V. T., Damayani, A. T., & Kiswoyo, K. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 192-201.
- Lestari, N. S., Raga, I. G., & Sudatha, I. W. (2014). Ni Komang Ayu Sri Lestari. *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1-10.
- Mering, A., & Ali, M. (2015). Peningkatan kerjasama anak dalam bermain melalui metode kerja kelompok. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(6).
- Nugraha, A., & Sundayana, R. (2014). Penggunaan Alat Peraga sebagai Upaya untuk Meningkatkan Prestasi Belajar dalam Memahami Konsep Bentuk Aljabar pada Siswa Kelas VIII di SMPN 2 Pasirwangi. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(3), 133-142.
- Rokhmat, J., (2014). Penggunaan Paradigma Gaya-Reaksi dan Pendekatan Analogi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Gaya Gesek Bagi Mahasiswa Calon Guru Fisika (Studi Kasus Perkuliahan Fisika Dasar I). *Pijar MIPA*, 9 (2), 56-61.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sardiman, AM.1996. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar Pedoman bagi Guru dan Calon Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

- Srianis, K., Suarni, N. K., & Ujianti, P. R. (2014). Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk. *e-Journal PG PAUD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 210-221.
- Sudjana, N. (2014). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Sinar Baru Algensindo.
- Suprijono, Agus. (2015). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Taufiq, A. (2014). *Hakikat Pendidikan di Sekolah Dasar. Pendidikan Anak Di SD* (p. 1.3). Jakarta: Universitas Terbuka. Retrieved from <http://www.pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/PDGK4403-M1.pdf>.
- Zurriyati, E., & Mudjiran, M. (2021). Kontribusi Perhatian Orang Tua Dan Motivasi Belajar Terhadap Keterlibatan Siswa Dalam Belajar (Student Engagement) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1555-1563.