

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN “PUZZLE PECAHAN” UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS II PADA
PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SDN 01 MOJOREJO KOTA MADIUN**

Syal sabilla Pratiwi¹, Candra Dewi², Nur Hayati³

^{1,2,3} Universitas PGRI Madiun, Jawa Timur

¹Syabbilla08@gmail.com, ²Candra@unipma.ac.id

ABSTRACT

This research uses observations in class II SDN 01 Mojorejo Kota Madiun. The results of observations made show that there is a lack of students' understanding of Mathematics learning. The problem that occurs in Mathematics learning is lack of student motivation in fraction material. This type of research uses Classroom Action Research (PTK). There are four main activities in this research, namely planning, implementation, observation and reflection. The subject of this research involved 28 class II students. data collection techniques using observation techniques and test questions in Cycle I and Cycle II. The results of this research show that interactive multimedia as a learning medium in Mathematics, fraction material, can increase students' learning motivation. It can be seen that the results of the test questions in Cycle I with an average score of 57.51% and Cycle II with an average score of 80.46%. From the results of the comparison of increasing changes between Cycle I and Cycle II, it can be concluded that the learning media "Fraction Puzzle "This can increase learning motivation.

Keywords: Interactive Multimedia, Learning Motivation, Comprehension, Mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan observasi di kelas II SDN 01 Mojorejo Kota Madiun. Hasil observasi yang dilakukan, bahwasanya terdapat kurangnya pemahaman peserta didik pada pembelajaran Matematika. Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran Matematika kurangnya motivasi peserta didik pada materi pecahan. Jenis penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Ada empat kegiatan utama dalam penelitian ini yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian ini melibatkan peserta didik kelas II dengan jumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi dan soal tes Siklus I dan Siklus II. Hasil dari penelitian ini menunjukkan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Matematika materi pecahan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dapat diketahui bahwa hasil dari soal tes Siklus I dengan rata-rata nilai 57,51% dan Siklus II dengan rata-rata nilai 80,46% Dari hasil perbandingan perubahan yang meningkat antara Siklus I dan Siklus II dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran “Puzzle Pecahan” ini dapat meningkatkan motivasi pembelajaran.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Motivasi Belajar, Pemahaman, Matematika

A. Pendahuluan

Undang-undang telah menegaskan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mencetak individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki akhlak mulia dan keterampilan yang relevan. Melalui proses belajar-mengajar yang aktif, pendidikan diharapkan dapat membekali peserta didik dengan bekal yang cukup untuk menghadapi tantangan hidup dan berkontribusi bagi masyarakat (Nurseto, 2011). Matematika, sebagai salah satu disiplin ilmu dasar, berperan krusial dalam mencapai tujuan tersebut.

Matematika adalah fondasi penting dalam pendidikan. Pelajaran ini mengajarkan siswa untuk berpikir logis, kritis, dan sistematis (Sumenda, 2010). Kemampuan-kemampuan ini sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi bekal penting untuk mempelajari bidang studi lain yang lebih kompleks. Matematika dasar yang diajarkan di kelas II SD merupakan langkah awal yang krusial untuk menguasai konsep-konsep matematika yang lebih tinggi (Poerwanti, 2017).

Penggunaan media konkret seperti membagi buah atau kertas menjadi bagian-bagian kecil sangat

efektif untuk membantu siswa SD memahami konsep pecahan. Dengan cara ini, siswa dapat secara langsung mengalami dan menghayati arti dari setiap bagian (Tafonao, 2018). Sayangnya, dalam pengamatan di SDN 01 Mojorejo Kota Madiun, guru lebih fokus pada angka-angka tanpa memberikan pengalaman nyata kepada siswa, sehingga pemahaman mereka tentang pecahan menjadi kurang optimal.

Observasi yang dilakukan peneliti mengindikasikan rendahnya motivasi belajar matematika pada peserta didik kelas II di SDN 01 Mojorejo Kota Madiun. Hal ini diduga disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang variatif dan menarik oleh pendidik. Rendahnya motivasi belajar matematika pada siswa dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, beban materi yang dianggap terlalu berat dan kompleks. Kedua, penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang bervariasi, seperti ceramah, membuat siswa kurang terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Susanti, 2020).

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif untuk mengumpulkan data (Sugiyono, 2015). Kami

mengamati secara langsung bagaimana siswa belajar matematika dengan menggunakan media puzzle pecahan yang terbuat dari styrofoam (Berlian, 2021). Media ini dipilih karena dianggap menyenangkan dan bisa meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil uraian diatas, penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas II di SDN 01 Mojorejo Kota Madiun melalui penerapan tindakan kelas dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini bertempat di SDN 01 Mojorejo Kota Madiun dan dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas II yang berjumlah 28 orang, dengan komposisi gender yang seimbang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemahaman siswa terhadap konsep pecahan dalam pembelajaran Matematika.

Penelitian ini menggunakan pendekatan siklus dengan dua putaran. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yang saling berkaitan, yaitu perencanaan, pelaksanaan

pembelajaran, pengamatan terhadap proses pembelajaran, dan refleksi atas hasil yang diperoleh (Sugiyono, 2015). Masing-masing siklus dilaksanakan dalam dua pertemuan, dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran per pertemuan. Pada rencana tindakan guru membuat persiapan untuk pelaksanaan pembelajaran. Diantaranya membuat rencana pembelajaran materi Matematika mengenai pecahan. Menyiapkan media yang digunakan, penyampaian materi, menyiapkan lembar observasi terkait dengan aktivitas Guru dan peserta didik dan menyusun soal tes sebanyak 44 soal pada siklus I dan 15 Soal pada siklus II sebagai alatukur pemberian evaluasi.

Dalam pelaksanaan ini, guru melaksanakan tindakan sesuai dengan rencanaproses pembelajaran serta RPP yang telah dibuat. Observasi yang dilakukan dengan cara mengamati peserta didik didalam kelas aktivitas dalam kegiatan pembelajaran keaktifan, memahami materi yang disampaikan guru. Refleksi diperoleh dari hasil pengamatan aktivitas siswa dan hasil tes. Hasil refleksi digunakan sebagai tindakan selanjutnya, jika hasil belum memuaskan maka akan diperbaiki lagi.

SIKLUS I

Rencana tindakan ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Pengamatan selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung melakukan aktivitas yang tidak relevan dengan materi pelajaran, seperti bermain atau bercakap-cakap dengan teman sebangku. Hal ini mengakibatkan suasana kelas menjadi gaduh dan mengganggu proses pembelajaran.

Melalui refleksi ini, kita dapat menilai apakah proses pembelajaran pada siklus I telah mencapai tujuan yang diharapkan dalam penggunaan media puzzle pecahan. Berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran, ditemukan beberapa kekurangan yang menjadi acuan untuk melakukan perbaikan pada siklus II.

SIKLUS II

Rencana tindakan ini untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan pelaksanaan pengamatan dilakukan dalam waktu bersamaan pada waktu pembelajaran berlangsung. Pengamatan ini

dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* pecahan dalam materi pembelajaran Matematika tentang "Pecahan".

Dari hasil pengamatan dan hasil soal tes dalam proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* pecahan, siswa antusias dalam kegiatan pembelajaran dan penugasan yang telah dibagikan dikerjakan dengan tepat waktu.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II telah berhasil mengatasi kendala yang ditemukan pada siklus I, sehingga penggunaan media *puzzle* pecahan dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Data primer yang diperoleh berupa hasil mengajar kelas II di SDN 01 Mojorejo Kota Madiun dengan mata pelajaran Matematika materi Pecahan hasil ini telah dilakukan selama proses belajar mengajar berlangsung. Sedangkan data sekunder dalam penelitian ini berupa data tertulis yaitu kurikulum yang dianut, serta daftar nilai Matematika.

Sumber data siswa kelas II di SDN 01 Mojorejo Kota Madiun sebanyak 28 siswa yang terdiri 14 siswa laki-laki dan 14 siswa

perempuan. Hasil pengamatan diperoleh dari hasil soal tes dalam siklus pertama dan siklus kedua. Sumber data guru berasal dari lembar observasi ketrampilan guru selama pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* pecahan.

Sumber data yang digunakan dalam penelitian berupa daftar hadir, nilai pada soal tes persiklus, jurnal mengajar dan lain sebagainya. Dalam kegiatan observasi ini peneliti akan mendapatkan informasi dalam melihat, mengamati perilaku atau kegiatan siswa yang diteliti dalam proses belajar mengajar di kelas secara langsung. Tes merupakan himpunan pertanyaan yang harus dijawab, pernyataan pernyataan yang harus dipilih atau ditanggapi, atau tugas-tugas yang harus dilakukan oleh peserta tes dengan tujuan untuk mengukur suatu aspek tertentu dari peserta tes (Emda, 2008).

Soal tes materi Matematika tentang Pecahan diberikan pada saat tes berakhir. Tes ini bersifat individu dan diberikan saat akhir dari siklus. Tes yang diberikan oleh peneliti akan sangat berguna untuk mengetahui apakah peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Sebelum itu kegiatan pembelajaran dilakukan hanya dengan metode konvensional yang mengandalkan penjelasan guru kemudian dengan penelitian ini peneliti melakukan penerapan media pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* pecahan. Pada dokumentasi ini peneliti mengambil gambar dari kegiatan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berupa hasil pengerjaan soal, jurnal mengajar, foto selama pembelajaran berlangsung.

Proses analisis data penelitian ini mengikuti langkah-langkah yang diusulkan oleh Miles dan Huberman. Model ini memandang analisis data sebagai proses yang bersifat interaktif dan berulang, dilakukan secara terus-menerus hingga data yang diperoleh menjadi jelas dan dapat diinterpretasikan secara mendalam (Andriani & Rasto, 2019).

Pada tahap reduksi data, peneliti menyederhanakan data yang diperoleh dari observasi langsung saat mengajar, dokumentasi, dan dengan cara memfokuskan pada aspek-aspek yang dianggap krusial. Hal ini bertujuan untuk memudahkan proses analisis data selanjutnya. Peneliti menggunakan pendekatan naratif

dalam menyajikan data. Hal ini dilakukan untuk menyusun informasi secara lebih terstruktur dan mudah dicerna, sehingga memudahkan dalam memahami temuan penelitian dan merancang langkah-langkah tindak lanjut (Malla, 2019).

Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini merupakan hasil dari keseluruhan proses penelitian yang dimulai dari tahap perencanaan, pembuatan media pembelajaran, pelaksanaan penelitian, hingga pengumpulan dan analisis data. Kesimpulan yang diambil harus didukung oleh data yang valid dan reliabel.

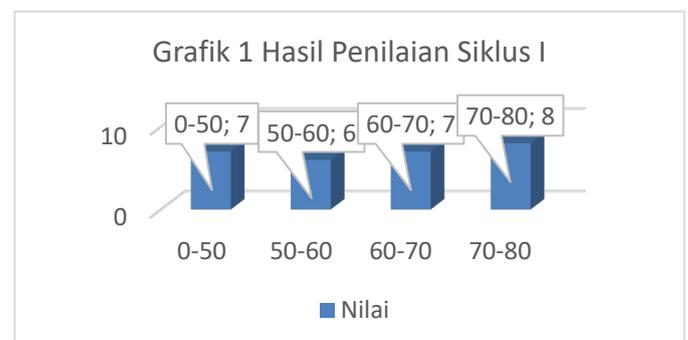
C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum memulai penelitian tindakan kelas, peneliti telah memperoleh izin dari guru kelas II untuk melakukan observasi. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kurangnya antusiasme dan aktivitas siswa selama pembelajaran Matematika, khususnya pada materi pecahan. Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti kemudian melaksanakan tindakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peneliti mengambil hasil belajar melalui siklus I dengan mengerjakan

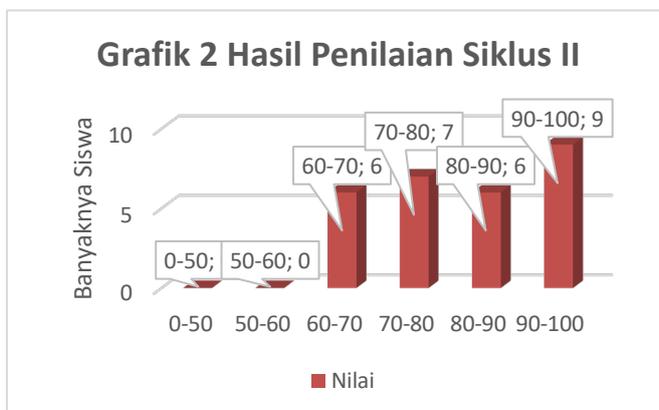
soal dan target penilaian sesuai standar Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) klasikal 75%. Proses pembelajaran dengan mengamati peta konsep kemudian mengerjakan soal melalui lembar soal yang diberikan guru ke kelas II. Jika pada siklus I rata-rata penilaian belum tuntas maka akan dilakukan siklus selanjutnya yakni siklus II.

Pada tahap siklus II ini pelaksanaan yang dilakukan menganalisis dan mencatat nilai yang didapat pada siklus I. Pada siklus I dirata-rata penilaian siswa masih dibawah KKM 75%. Nilai ini diperoleh dengan menggunakan soal tes pada siklus I setelah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Setelah pelaksanaan Siklus I dan Siklus II, maka kenaikan nilai akan terlihat dari masing-masing peserta didik. Ketuntasan belajar dengan keterangan tuntas dan belum tuntas.



Grafik 1 Hasil Penilaian Siklus I

Dapat disimpulkan bahwa rincian penilaian pada Siklus I, pemahaman peserta didik mengenai mata pelajaran matematika tentang pecahan dari keseluruhan 28 siswa, siswa ini belum semuanya tuntas. Siswa belum tuntas anak 15 anak sehingga total nilai belum mencapai di atas rata-rata nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang harusnya KKM 70%. Oleh karena itu dengan bukti rincian penilaian ini, peneliti melakukan pada tahap Siklus II dengan penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif dan juga soal tes sebagai evaluasi selanjutnya.



Grafik 1 Hasil Penilaian Siklus II

Perencanaan penerapan media pembelajaran *Puzzle* pecahan ini, peneliti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran pada materi Matematika.

Perencanaan pembelajaran dalam kelas ini berfokus pada pemanfaatan sumber daya yang ada di kelas. Kegiatan diawali dengan salam, motivasi, dan pengecekan kehadiran siswa. Selanjutnya, pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media *puzzle* pecahan dan evaluasi melalui lembar soal

Sebelum melaksanakan penelitian di kelas, peneliti telah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang detail. RPP ini berisi langkah-langkah pembelajaran, termasuk soal-soal evaluasi untuk kedua siklus penelitian.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa siswa kurang antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika. Metode pembelajaran yang dominan digunakan adalah ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Pada pembelajaran daring, metode yang diterapkan lebih menekankan pada pembelajaran mandiri siswa melalui pemberian tugas.

Pengamatan awal menunjukkan bahwa metode pembelajaran matematika yang monoton, seperti ceramah, tanya jawab, dan penugasan,

kurang mampu menarik minat siswa. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, yaitu puzzle pecahan, sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi soal tes pada Siklus I dan II, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle pecahan dalam pembelajaran matematika memberikan dampak positif. Siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam memahami materi dan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, baik secara tatap muka maupun daring.

Media pembelajaran puzzle pecahan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan hasil kreasi peneliti. Puzzle tersebut dirancang semenarik mungkin dengan kombinasi warna, tulisan, dan gambar yang variatif. Tujuannya adalah untuk memudahkan siswa dalam memahami konsep pecahan melalui kegiatan yang menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran puzzle pecahan telah terbukti mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika. Media ini tidak hanya

membuat materi pelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, tetapi juga mendorong terjadinya interaksi aktif antara siswa dan guru melalui sesi tanya jawab. Selain itu, puzzle pecahan juga mampu membangkitkan motivasi belajar siswa sehingga berdampak positif pada peningkatan kualitas hasil belajar

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran puzzle pecahan berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada materi pecahan dalam mata pelajaran Matematika. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai siswa yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut.

Pelaksanaan Siklus 1. Pada Siklus I ini belum diterapkan media pembelajaran yang akan digunakan. Sesuai dengan pengamatan dan hasil uraian penilaian soal tes ternyata masih belum ada perubahan yang signifikan dengan prosentase hasil belajar siswa karena nilai dari rata-rata siswa masih mencapai kurang dari kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yang seharusnya KKM 70% dan

pada tahap ini prosentasi penilaian masih 57,51%.

Setelah melakukan pelaksanaan Siklus I, peneliti melakukan pelaksanaan pada Siklus II, dengan menggunakan media *puzzle* pecahan dan soal tes dalam kegiatan pembelajaran matematika ini. Hal ini mendapatkan hasil yang baik dengan peningkatan dengan prosentase nilai rata-rata 80,46%.

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I hingga siklus II, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran *puzzle* pecahan. Peningkatan hasil belajar siswa ini menunjukkan bahwa media *puzzle* pecahan telah berhasil membuat pembelajaran matematika, khususnya materi pecahan, menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa untuk aktif mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran", *Lantanida Journal*, Vol. 5, No.2, 2017.

Endang Poerwanti, *Assesmen Pembelajaran SD*, (Jakarta : Depdiknas, 2008).

Jamhur Malla, "Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan dan Urutannya Dengan Media Pita Transparansi Pada Mata Pelajaran Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal kreatif tadulako online*, Vol. 3 No.2.

Rike Andriani dan Rasto, "Motivasi Belajar Sebagai Determinan hasil Belajar siswa", *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 4, No. 1, 2019..

Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif & RnD*, (Bandung : Alfabeta, 2015).

Sumenda, *Pengantar Filsafat Matematika*, (Surakarta : UNS Press, 2010).

Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa", *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, VOL.2 No.2, 2018.

Tejo Nurseto, " Membuat Media Pembelajaran yang Menarik", *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Vol.8 No.1, 2011.

Titiek Berlian, Skripsi, *Pengembangan Media Puzzle Pecahan Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, (Mataram : UMM, 2021).

Yuliana Susanti, "Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa", *Jurnal Edukasi dan Sains*, Vol. 2 No.3, Oktober 2020.

