



UPAYA MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA MELALUI MEDIA PUZZLE SISWA KELAS 2 DI SDS SUNAN BONANG KABUPATEN TANGERANG

Undriani^{1*}, Candra Puspita Rini², Moh. Zamroni³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Tangerang

*Email: undrianiun21@gmail.com, candrapuspitarini@gmail.com, Zamroni711@yahoo.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i2.4627>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas II pada materi penjumlahan melalui penggunaan media puzzle di SDS Sunan Bonang Kabupaten Tangerang. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep penjumlahan serta kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral dari Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan antara lain observasi, tes, catatan lapangan, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa, yang terlihat dari peningkatan rata-rata hasil belajar siswa dan keaktifan mereka dalam proses pembelajaran. Pada siklus I, ketuntasan belajar siswa mencapai 54,2%, dan meningkat menjadi lebih dari 75% pada siklus II. Selain itu, kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, serta meningkatkan rasa percaya diri dan minat siswa terhadap pelajaran matematika. Dengan demikian, media puzzle terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep penjumlahan secara konkret dan bermakna.

Kata Kunci: Pemahaman Konsep, Matematika, Media Puzzle, Penjumlahan, Sekolah Dasar

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sejak awal kehadirannya di dunia berorientasi kepada masa depan yaitu memberi bekal berupa ilmu pengetahuan dan teknologi kepada manusia untuk dapat hidup pada masa depan kehidupannya. Di Indonesia sendiri fenomena ini di angkat dalam Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 bahwa : *“Pendidikan adalah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan serta yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”*.¹

Dengan demikian pendidikan memiliki peranan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia untuk kemajuan masa depan masyarakat, bangsa, negara bahkan umat manusia di dunia. Tujuan tersebut di atas dapat dicapai apabila di dukung oleh komponen pendidikan diantaranya orang tua sebagai pendidik utama dan pertama di rumah tangga, guru sebagai pendidik di sekolah, masyarakat dan sarana lainnya seperti pengajaran Matematika.

Pembelajaran adalah proses interaksi yang dimana siswa dengan guru di lingkungan belajar yang saling bertukar pikiran. Keberhasilan suatu pembelajaran dalam pendidikan tidak terlepas dari peran penting antara pengajar dan siswa yang saling berkerjasama. Disisi lain keberhasilan dalam proses pembelajaran ditentukan oleh metode maupun media mengajar. Maka dari itu, jelas kiranya bahwa tugas seorang guru tidaklah mudah, harus mampu membimbing dan mengarahkan anak didiknya agar dapat belajar dan memperoleh hasil belajar yang diharapkan. Serta dalam penggunaan media pembelajaran tersebut tidak asal kita pilih karena disesuaikan dengan keadaan siswa. Masing-masing media pembelajaran juga mempunyai kelebihan dan kekurangan.



Pembelajaran Matematika adalah pembelajaran yang biasanya dianggap sebagai pelajaran yang paling sulit oleh siswa. Banyak siswa yang tidak tertarik dengan matematika karena sering kali mempertanyakan hubungan waktu yang dihabiskan untuk mempelajari Matematika mengingat pentingnya matematika dan masalah yang dimiliki banyak orang pada subyek ini, maka tidak heran bila ada cukup banyak penelitian tentang kemampuan murid untuk berpikir dan belajar matematika. Hal ini yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian terkait matematika, khususnya pada kesulitan belajar siswa Sekolah Dasar dalam melakukan penjumlahan bilangan.

Materi penjumlahan bilangan merupakan salah satu materi pada inti pembahasan di Sekolah Dasar. Penelitian ini lebih berfokus pada materi yang diajarkan pada siswa kelas II Sekolah Dasar. Penjumlahan dalam penelitian ini, tentunya lebih dikhususkan pada bilangan bulat yang disesuaikan dengan materi kelas II Sekolah Dasar. Untuk selanjutnya dalam penelitian ini, materi tersebut dituliskan sebagai penjumlahan dan pengurangan bilangan agar lebih praktis. Walaupun materi ini merupakan materi dasar yang masih sederhana, namun apabila materi tersebut dihadapkan pada anak kelas II Sekolah Dasar tersebut, maka tidak menutup kemungkinan akan terdapat kesulitan yang dialami oleh siswa dalam mempelajarinya. Kesulitan belajar ini dapat dialami oleh setiap individu dalam proses belajarnya mau dari tingkat Pendidikan rendah sampai ke tingkat Pendidikan tinggi, oleh karena itu dengan adanya pergantian kurikulum sekarang semakin sangat berdampak dalam kesulitan pembelajarannya. Kurikulum yang berlaku di sekolah yang saya teliti sekarang adalah Kurikulum merdeka.

Observasi awal yang dilakukan pada hari Senin, Tanggal 07 Oktober 2024 di kelas II Sekolah Dasar SDS Sunan Bonang, dengan itu informasi yang dinyatakan oleh guru pada saat diwawancarain, peneliti dapat menemukan permasalahan pada pembelajaran, diantaranya kurangnya rasa percaya diri siswa, kurangnya minat siswa terhadap pelajaran matematika vasilitas yang kurang memadai, dan juga siswa sulit menyelesaikan soal-soal pada materi penjumlahan.

Hasil wawancara dapat dilihat dari hasil sumatif tengah semester ganjil yang kurang memuaskan. Oleh karena itu, peneliti berusaha menganalisis kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal - soal tentang penjumlahan agar dapat dicari solusi atas permasalahan yang ada sehingga dapat memperbaiki kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

Berdasarkan pertimbangan di atas, di SDS Sunan Bonang sangatlah perlu di terapkan media yang menarik agar pembelajaran materi penjumlahan tersebut dapat berjalan dengan efektif gunanya juga untuk meningkatkan pemahaman materi penjumlahan pada peserta didik dalam pembelajaran Matematika, dalam hal ini peneliti menerapkan suatu media yang baru yaitu media *Puzzle*. Media *Puzzle* adalah media yang tidak hanya membuat murid senang bermain, namun membantu peserta didik untuk menghafal dan mengingat.

Menurut Yudha (2017:33), *Puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media *puzzle* dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan problematika yang telah diuraikan diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan sistem media *Puzzle* yang mampu mengatasi beberapa hal yang menjadi problematika peserta didik dalam mencapai hasil belajar seperti yang telah diuraikan di atas. Mengingat media *Puzzle* ini merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dan jenis penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah pemeriksaan kegiatan pembelajaran yang dilanjutkan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas melalui proses yang telah direncanakan sebelumnya. Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu observasi terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakanyang dilakukan oleh guru, yang sengaja dilakukan dan terjadi dalam sebuah kelas



secara bersamaan (Machali, 2022). penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh guru dalam sebuah pembelajaran yang ada didalam kelas. Sehingga dari tindakan penelitian ini kita dapat mengetahui bagaimana cara pengumpulan data yang dilakukan, yakni dengan melalui 2 teknik yaitu penelitian kualitatif (yang bertujuan untuk mengeksplorasi pengalaman, perasaan, dan persepsi) dan penelitian kuantitatif (yang bertujuan menjelaskan prevalensi, pendapat dan sikap, sifat masalah, serta merumuskan teori) (Febriani dkk, 2023).

Penelitian tindakan kelas memberikan banyak manfaat bagi guru di sekolah, contohnya seperti meningkatkan kualitas mengajar di sekolah. Selain itu manfaat dari PTK antara lain : (1) meningkatkan metode pengajaran / pembelajaran guru; (2) mengembangkan profesional guru; (3) meningkatkan rasa kepercayaan diri; (4) mendorong peran guru dalam dunia penelitian empiris; (5) meningkatkan kemampuan guru. (Wardani & Wihardit 2010) mengatakan Sekolah yang para gurunya mampu melakukan perbaikan memiliki peluang besar untuk berkembang lebih cepat. Berbagai perbaikan dapat diwujudkan, seperti cara mengatasi masalah belajar siswa, memperbaiki kesalahan dalam konsep pembelajaran, dan mengatasi berbagai kesulitan mengajar yang dihadapi oleh guru.

Dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang menjelaskan sebab dan akibat yang dilakukan oleh guru dengan tujuan meningkatkan pengetahuan siswa baik secara individu maupun secara kelompok dan baik di dalam kelas maupun diluar kelas.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan salah satu jenis model penelitian tindakan kelas yaitu model Kemmis dan Mc.Tanggart yang pelaksanaan kegiatannya dapat membentuk spiral di mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi, perencanaan kembali merupakan dasar suatu tindak lanjut untuk pemecahan permasalahan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan Siklus

1. Siklus 1

a. Perencanaan Tindakan

Data yang diperoleh pada tahap studi awal dijadikan sebagai acuan dalam melaksanakan Tindakan pada siklus pertama, dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan operasi penjumlahan pada mata pelajaran matematika.

Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana tindakan peneliti menyusun rencana tindakan yang dilaksanakan sebagai berikut :

- 1) Merancang modul ajar sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan memuat serangkaian dengan kegiatan dengan menggunakan media puzzle.
- 2) Membuat sebuah media yang akan digunakan dalam pembelajaran, berupa media puzzle.
- 3) Menyusun lembar observasi yang didalamnya menyangkut kegiatan siswa pada proses pembelajaran.
- 4) Mempersiapkan LKS (Lembar Kerja Siswa)
- 5) Merancang soal – soal yang akan diberikan kepada siswa.

b. Pelaksanaan Kegiatan

Pada Siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pembelajaran dengan materi operasi hitung penjumlahan ini dilakukan dengan menggunakan media puzzle.

1) Pertemuan 1

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama berada di ruang kelas 2 Sds Sunan Bonang pada hari Selasa, tanggal 15 Juli 2025. Materi pada pembelajaran ini adalah menghitung penjumlahan biasa. Adapun kegiatan yang dilaksanakan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal berisi tentang kegiatan rutin seperti pembukaan (salam), berdoa, mengecek kehadiran siswa, tes peninjauan, acuan, dan apersepsi. Pada kegiatan tes peninjauan, guru memberikan pertanyaan kepada siswa siapa di antara kalian yang bisa menyebutkan contoh penjumlahan biasa, dan



ternyata banyak siswa yang antusias menjawab pertanyaan guru.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini, siswa melaksanakan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media puzzle. Langkah pertama yaitu penyajian materi. Siswa diberikan masalah nyata oleh guru tentang penjumlahan. "Dina membeli **4 permen** di warung. Lalu, ibunya memberi lagi **6 permen**. **Berapa jumlah permen Dina sekarang ?**". Siswa menjawab pertanyaan tersebut dengan berbeda-beda jawaban (menyampaikan masalah nyata). Guru menyampaikan cara menghitung permen Siswa dengan menggunakan media lalu memperhatikan penjelasan guru cara menyelesaikan masalah penjumlahan dengan menggunakan permen. Guru membagi permen, berdasarkan nilai tersebut yang akan dijumlahkan dengan cara menjumlahkan semua permen yang ada. siswa memperhatikan peragaan yang disampaikan guru (tahap operasional konkret).

Langkah selanjutnya siswa akan di berikan lembar kerja. Setelah siswa siap siswa ditugaskan untuk mengerjakan LKS menggunakan media yang telah disediakan oleh guru, yaitu berupa media puzzle dengan cara mereka sendiri.

Langkah kedua adalah siswa menuliskan hasil menghitung penjumlahan yang telah dihitung yang berupa lambang bilangan, selanjutnya siswa mempresentasikan hasil belajar dengan memperagakan bagaimana cara menghitung penjumlahan menggunakan media yang telah disediakan di depan kelas secara bergantian (tahap matematika formal).

c) Kegiatan Akhir

Adapun kegiatan yang dilakukan oleh guruyaitu menanyakan hal-hal yang belum jelas, menyimpulkan materi pembelajaran. Setelah seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan, guru pun menutup pertemuan pada hari itu dengan mengucapkan salam. Berdasarkan uraian kegiatan diatas, maka kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama sudah selesai.

2) Pertemuan Kedua

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan Media puzzle pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 16 Juli 2025. Materi pada pembelajaran ini masih tentang penjumlahan yaitu menghitung penjumlahan dengan menggunakan penjumlahan bersusun. Adapun kegiatan yang dilaksanakan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir

1) Kegiatan Awal

Kegiatan awal berisi beberapa kegiatan rutin seperti pembukaan (salam), berdoa, dan mengecek kehadiran siswa, tes penajagan, acuan dan apersepsi. Kegiatan awal yang dilaksanakan hampir sama dengan kegiatan awal pada pertemuan pertama. Tes penajagan yang dilakukan guru yaitu dengan menanyakan kepada siswa siapa di antara kalian yang bisa menyebutkan contoh penjumlahan yang ada di kehidupan sehari - hari. Selanjutnya guru menyampaikan acuan, acuan pada pertemuan kedua ini adalah setelah pelajaran ini selesai diharapkan kalian dapat menjumlahkan dengan cara penjumlahan bersusun.

2) Kegiatan Inti

Secara keseluruhan, proses atau langkah-langkah pembelajaran pada pertemuan kedua sama seperti langkah-langkah yang dilakukan pada pertemuan pertama. Yang membedakan adalah materi pembelajaran. Materi pembelajaran pada pertemuan kedua ini yaitu menghitung penjumlahan bersusun desimal dengan bersusun.

Langkah pertama yaitu penyajian materi. Pada kegiatan ini, siswa diberikan masalah tentang penjumlahan bersusun, "Pak Amin memiliki 25 buah pepaya dan Ibu Ani memiliki 45 buah pepaya l. Jika mereka menggabungkan semua mangga mereka, berapa total mangga yang mereka miliki?" (menyampaikan masalah nyata). Setelah siswa menjawab dengan berbagai macam jawaban, guru baru menjelaskan bagaimana cara mengerjakan soal tersebut dengan menggunakan media puzzle.

Langkah selanjutnya, pada siswa kelas 2, karena jumlahnya ada 24 siswa akan diberikan setiap orangnya lembaran kerja. Setelah siswa siap melaksanakan pembelajaran siswa ditugaskan untuk mengerjakan LKS menggunakan media yang disiapkan.

Berdasarkan data hasil penelitian siklus I yang disajikan dalam table diatas, nilai tertinggi siswa 100 dan nilai terendah adalah 46. Dengan nilai prestasi keberhasilan kelas hanya mencapai 54,2 %

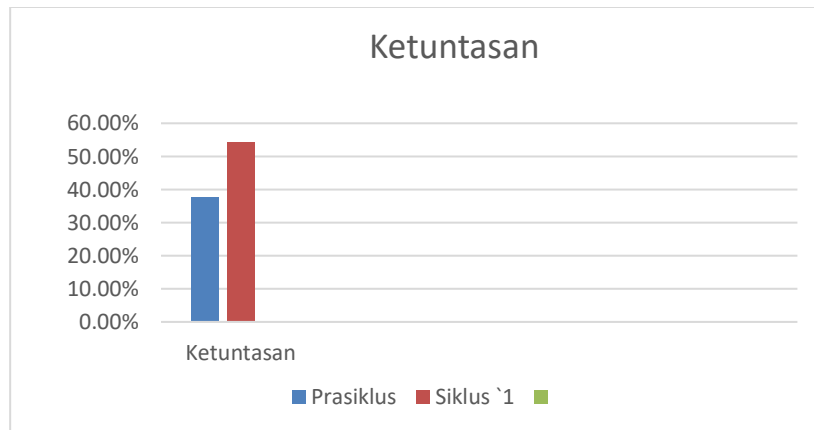


pada rentang prestasi keberhasilan 100%.

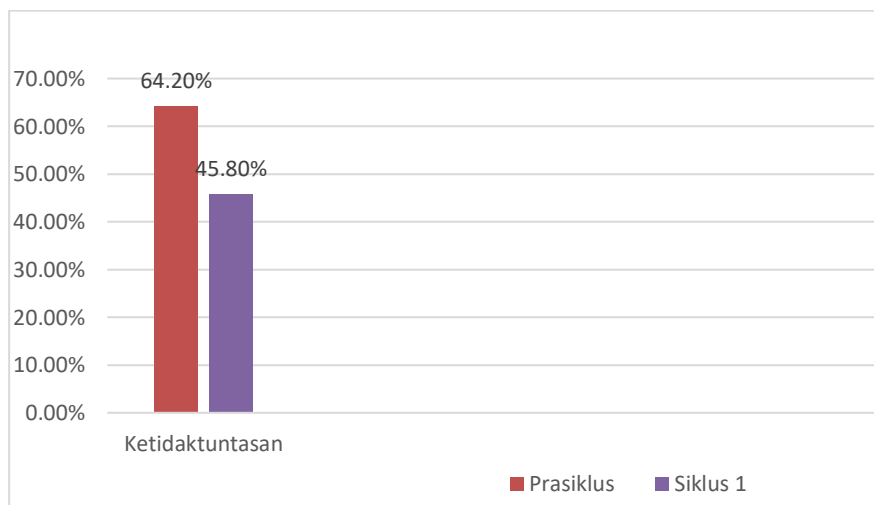
Perbandingan nilai pra siklus dan siklus I dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 1. Perbandingan nilai pra siklus dan siklus I

Aspek yang diamati	Nilai Pra Siklus	Nilai Siklus I
Tuntas	37,5%	54,2%
Tidak Tuntas	62,5%	45,8%



Gambar 1. Grafik Ketuntasan Nilai Pra Siklus dan Siklus I



Gambar 2. Grafik Ketidaktuntasan Nilai Pra Siklus dan Siklus I

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa, antara nilai siswa pada pra siklus yang belum dikenai tindakan dengan siklus I yang telah dikenai tindakan mengalami kenaikan. Nilai rata-rata kelas pada saat pra siklus 64,08. Sedangkan pada saat siklus I mencapai 67,13. Berdasarkan data hasil dari siklus I, nilai rata-rata kelas belum mencapai kriteria penelitian sehingga penelitian dilanjutkan ke siklus II.

c. Observasi

Observasi adalah proses pengamatan kegiatan belajar mengajar berlangsung, dan hasil implementasi terhadap rencana pembelajaran yang telah dibuat oleh peneliti, lembar observasi, tersebut mencakup lembar observasi siswa dan lembar observasi guru.

a) Observasi siswa

Kegiatan observasi siswa diawali pada pertemuan pertama siklus I, yaitu hari Selasa 15 Juli 2025. Pada pertemuan ini dihadiri 24 siswa yang hadir. Pada saat pelaksanaan pembelajaran, observer



melakukan pengamatan.

Berdasarkan hasil perhitungan observasi aktivitas siswa, rata-rata aktivitas siswa kelas 2 SDS Sunan Bonang pada pertemuan pertama siklus I yaitu 54,2% tergolong sedang, karena pada saat menganalisis masalah saat mencari informasi siswa masih kurang aktif untuk memberikan pendapat tentang topik masalah. Dalam menghargai pendapat yang berbeda pun kurang menemukan solusi tentang masalah yang menjadi topik diskusi tersebut maka dari itu hasil belajar siswa melalui media puzzle.

Kriteria keberhasilan :

86% - 100% = Sangat Tinggi

71% - 85% = Tinggi

56% - 70% = Sedang

41% - 55% = Rendah

<40% = Sangat Rendah

Lebih rincinya terlihat pada halaman Rata-rata aktivitas diperoleh 2,65 atau sekitar :

$$\frac{2,65}{4} \times 100\% = 67\%$$

Dapat disimpulkan bahwa rata-rata aktivitas siswa kelas 2 Sds Sunan Binang pada siklus I tergolong sedang. Sehingga dapat disimpulkan dengan menggunakan media puzzle mampu membuat siswa mengikuti pembelajaran dengan baik.

b) Observasi guru

Kegiatan observasi guru diawali pada pertemuan pertama siklus I, yaitu hari Selasa, 25 Juli 2025 . Pada saat pelaksanaan pembelajaran, observer melakukan pengamatan. Hasil yang didapatkan dari observasi guru pada pertemuan pertama siklus I ini adalah peneliti sudah baik dalam melaksanakan pembelajaran. Akan tetapi peneliti perlu meningkatkan lagi cara memberi tindak lanjut kepada siswa.

Kegiatan observasi guru pada pertemuan kedua siklus I yaitu hari Kamis, 01 Agustus 2019. Pada saat pelaksanaan pembelajaran observer melakukan pengamatan.

Hasil yang didapatkan dari observasi guru pada pertemuan kedua siklus I ini adalah peneliti sudah baik dalam melaksanakan pembelajaran. Akan tetapi peneliti perlu meningkatkan lagi cara memberi tindak lanjut kepada siswa. Rata-rata aktivitas guru yang diperoleh pada pertemuan kedua siklus I yaitu 2,8 atau jika dipersentasekan sekitar 70%.

Berdasarkan catatan dari pada beberapa pertemuan tersebut, diperoleh rata-rata aktivitas guru dalam siklus I dengan skor maksimum sebagai berikut.

Rata- rata aktivitas guru diperoleh 2,8 atau sekitar :

$$\frac{2,8}{4} \times 100\% = 70\%$$

Berdasarkan hasil observasi, dapat disimpul kan rata-rata aktivitas guru kelas II Sds Sunan Bonang masih rendah hal ini dikarenakan belum terpenuhinya kriteria keberhasilan yang ditentukan. Untuk itu perlu ada perbaikan tindakan pada siklus II.

d. Hasil Belajar Siklus I

Peneliti mengamati proses penelitian yang sedang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi tersebut meliputi kegiatan guru dan kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam pengamatan ini, peneliti melihat adanya kekurangan dalam proses pembelajaran. Kekurangan tersebut di antaranya yaitu:

1. Guru terlalu cepat dalam menjelaskan materi menggunakan media puzzle
2. Masih ada siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru tentang materi pembelajaran saat guru menjelaskan menggunakan media puzzle.
3. Masih ada siswa yang bermain sendiri dengan media yang digunakan untuk mengerjakan LKS.
4. Masih ada siswa yang belum jelas penggunaan media dalam materi pembelajaran.



Tabel 2. Daftar Nilai Siklus 1

NO.	NAMA	KKM	SIKLUS 1	
			NILAI	KETERANGAN
1	Responden 1	70	40	Belum Tuntas
2	Responden 2	70	43	Belum Tuntas
3	Responden 3	70	64	Belum Tuntas
4	Responden 4	70	62	Belum Tuntas
5	Responden 5	70	58	Belum Tuntas
6	Responden 6	70	67	Belum Tuntas
7	Responden 7	70	75	Tuntas
8	Responden 8	70	87	Tuntas
9	Responden 9	70	81	Tuntas
10	Responden 10	70	56	Belum Tuntas
11	Responden 11	70	75	Tuntas
12	Responden 12	70	62	Belum Tuntas
13	Responden 13	70	75	Tuntas
14	Responden 14	70	64	Belum Tuntas
15	Responden 15	70	68	Belum Tuntas
16	Responden 16	70	56	Belum Tuntas
17	Responden 17	70	70	Tuntas
18	Responden 18	70	75	Tuntas
19	Responden 19	70	75	Tuntas
20	Responden 20	70	93	Tuntas
21	Responden 21	70	62	Belum Tuntas
22	Responden 22	70	81	Tuntas
23	Responden 23	70	81	Tuntas
24	Responden 24	70	68	Belum Tuntas
KATEGORI KETUNTASAN			13	11
			54,2%	47,8%

e. Refleksi

Dilihat dari hasil pengamatan, proses pembelajaran pada materi penjumlahan menggunakan media puzzle sudah cukup baik walaupun masih adanya kekurangan dalam pelaksanaannya. Kekurangan yang pertama yaitu dalam proses pembelajaran masih ada siswa yang belum memahami cara penggunaan media, dan pada saat mengerjakan LKS siswa kurang efektif karena ada sebagian siswa yang tidak ikut serta dalam mengerjakan tugas karena adik beramin sendiri, hal ini membuat suasana kelas menjadi ramai. Untuk mengatasi hal tersebut pada siklus selanjutnya sebaiknya jumlah anggota kelompok dikurangi agar pembelajaran lebih efektif.

Berdasarkan kekurangan-kekurangan pada siklus I, maka diadakan perencanaan perbaikan pembelajaran pada siklus II. Berdasarkan hasil refleksi pada pertemuan pertama, kedua dan ketiga siklus I, maka dapat diambil kesimpulan bahwa kekurangan-kekurangan yang muncul pada siklus I adalah sebagai berikut.

1. Siswa masih sulit untuk dikendalikan. Guru belum mampu membuat siswa antusias mengikuti kegiatan pembelajaran.
2. Masih banyak siswa yang ramai dan bermain sendiri sehingga membuat kondisi belajar menjadi kurang kondusif.
3. Waktu pembelajaran terlalu lama sehingga melebihi alokasi waktu pada modul ajar



4. Siswa belum terlalu paham dalam penggunaan media pembelajaran.
5. Ukuran media pembelajaran terlalu kecil sehingga siswa kesulitan dalam penggunaan media dalam pembelajaran dengan pendekatan matematika realistik
6. Hanya sebagian siswa saja yang aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.
7. Siswa kurang terfasilitasi dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan persiapan guru yang kurang maksimal.
8. Masih terdapat siswa yang kesulitan dalam mengerjakan soal latihan dan evaluasi.

Peneliti ingin meminimalisir kekurangan-kekurangan tersebut dan memperbaikinya agar mampu mencapai hasil penelitian seperti yang telah ditentukan. Berikut adalah rencana perbaikan yang akan dilaksanakan di siklus selanjutnya yaitu siklus II :

- 1) Guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan semenarik mungkin sehingga siswa antusias untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Guru menyemangati siswa dengan melakukan yel-yel secara bersama-sama dengan siswa. Dengan demikian diharapkan siswa lebih mudah untuk dikendalikan dalam kegiatan pembelajaran.
- 2) Guru memberikan kartu (kartu kuning dan karti merah) untuk siswa yang ramai atau atau bermain sendiri saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
- 3) Sebelum melaksanakan pembelajaran, guru harus lebih memperhitungkan alokasi waktu pembelajaran.

2. Siklus 2

a. Perencanaan Tindakan

Data yang diperoleh pada siklus I dijadikan sebagai patokan dalam melaksanakan tindakan pada siklus II, dengan tujuan agar diperoleh suatu peningkatan keterampilan operasi hitung pada mata pelajaran matematika dengan media puzzle. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana tindakan yang dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan memuat serangkaian kegiatan dengan menggunakan media puzzle. Selain itu dalam menyampaikan materi menekankan pemahaman siswa tentang materi tersebut.
2. Membuat media yang akan digunakan dalam pembelajaran dengan lebih menarik dan jelas.
3. Menyusun lembar observasi yang di dalamnya menyangkut kegiatan guru dan siswa pada proses pembelajaran.
4. Menyusun LKS (Lembar Kerja Siswa) yang lebih lengkap dan soal-soal evaluasi.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pada Siklus II dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pembelajaran dengan materi operasi hitung penjumlahan bersusun ini dilakukan dengan menggunakan media konkret sebagai media pembelajarannya.

1) Pertemuan 1

Pertemuan pertama pada siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 17 Juli 2025. Materi yang akan diajarkan yaitu penjumlahan bersusun. Adapun kegiatan yang dilaksanakan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal berisi tentang kegiatan rutin seperti pembukaan (salam), berdoa, mengecek kehadiran siswa, tes peninjauan, acuan, dan apersepsi. Pada kegiatan tes peninjauan, guru memberikan pertanyaan kepada siswa siapa di antara kalian yang bisa menyebutkan contoh penjumlahan biasa, dan ternyata banyak siswa yang antusias menjawab pertanyaan guru.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini, siswa melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sebagai awal memulai pembelajaran dengan menggunakan media puzzle. Langkah pertama yaitu penyajian materi, siswa diberikan masalah nyata tentang penjumlahan bersusun, " Adi mempunyai 42 kelereng merah dan 31 kelereng biru. Berapa jumlah seluruh kelereng Adi?"

Langkah selanjutnya siswa membentuk kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 2-4 siswa. Pada siswa kelas 2, karena jumlahnya ada 24 siswa sehingga terbentuk menjadi 10 kelompok dengan



setiap kelompok beranggotakan 2 Dan ada 2 kelompok yang beranggotakan 4 siswa. Setiap kelompok dibagikan LKS oleh guru. Setiap kelompok mengerjakan LKS menggunakan media.

Langkah selanjutnya siswa menuliskan hasil mengerjakan LKS yang berupa soal-soal tentang penjumlahan bersusun yang ada di kehidupan sehari-hari pada lembaran kertas yang telah disediakan (tahap matematika formal).

Langkah ketiga adalah mempresentasikan Prestasi belajar siswa secara berkelompok dengan memperagakan bagaimana cara menghitung penjumlahan bersusun menggunakan media yang telah disediakan di depan kelas secara bergantian

c) Kegiatan Akhir

Adapun kegiatan yang dilakukan adalah guru menanyakan hal-hal yang belum jelas, menyimpulkan materi pembelajaran. Setelah seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan, guru pun menutup pertemuan pada hari itu dengan ice breaking setelah selesai ice breaking lalu siswa mengucapkan salam. Berdasarkan uraian kegiatan di atas, maka kegiatan pembelajaran pada pertemuan pertama sudah selesai.

2) Pertemuan 2

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan matematika realistik pada pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 21 Juli 2025. Materi pada pembelajaran ini masih tentang penjumlahan yaitu menghitung penjumlahan bersusun dengan cara penjumlahan bersusun. Adapun kegiatan yang dilaksanakan terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal berisi beberapa kegiatan rutin seperti pembukaan (salam), berdoa, dan mengecek kehadiran siswa, tes penajagan, acuan dan apersepsi. Kegiatan awal yang dilaksanakan hampir sama dengan kegiatan awal pada pertemuan pertama. Tes penajagan yang dilakukan guru yaitu dengan menanyakan kepada siswa siapa di antara kalian yang bisa menyebutkan contoh penjumlahan dalam kehidupan sehari - hari. Selanjutnya guru menyampaikan acuan, acuan pada pertemuan kedua ini adalah setelah pelajaran ini selesai inu harapkan kalian dapat penjumlahan dengan cara penjumlahan bersusun.

b) Kegiatan Inti

Secara keseluruhan, proses atau langkah-langkah pembelajaran pada pertemuan kedua sama seperti langkah-langkah yang dilakukan pada pertemuan pertama. Yang membedakan adalah materi pembelajaran. Materi pembelajaran pada pertemuan kedua ini yaitu menghitung penjumlahan dalam kehidupan sehari - hari.. "Kakak fitri menabung uang sebesar Rp 50.000 di bank, kemudian adik menabung Rp 20.000. Berapa total tabungan mereka berdua? ". Setelah siswa menjawab dengan berbagai macam jawaban, guru baru menjelaskan bagaimana cara mengerjakan soal cerita tersebut.

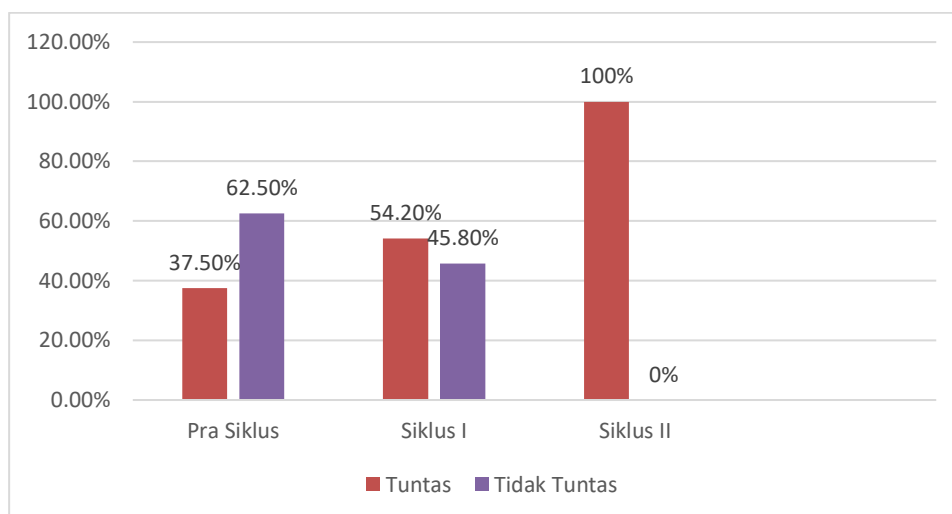
Langkah selanjutnya siswa membentuk kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 2-4 siswa. Pada siswa kelas 2, karena jumlahnya ada 24 siswa sehingga terbentuk menjadi 10 kelompok dengan setiap kelompok beranggotakan 2 Dan ada 2 kelompok yang beranggotakan 4 siswa. Setiap kelompok dibagikan LKS oleh guru. Setiap kelompok mengerjakan LKS menggunakan media.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir pada pertemuan kedua ini sama juga dengan kegiatan akhir pada pertemuan pertama. Pada kegiatan akhir ini, siswa juga diberi soal evaluasi sebanyak 12 soal untuk dikerjakan. Setelah seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan, guru pun menutup pertemuan pada hari itu dengan mengucapkan salam.

Untuk menguji kemampuan dan keberanian siswa, guru memberikan kuis. Pada akhir tindakan siklus II ini dilakukan evaluasi belajar siswa untuk melihat tingkat pencapaian Prestasi belajar siswa. Hasil evaluasi Siklus II dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Perbandingan nilai pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:



Gambar 3. Grafik Perbandingan Prasiklus, Siklus I, Siklus II, Diagram Perbandingan Nilai Hasil Penelitian

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa, antara nilai siswa pada pra siklus yang belum dikenai tindakan dengan siklus I yang telah dikenai tindakan mengalami kenaikan. Nilai Presentase keberhasilan kelas pada saat pra siklus 37,50%, sedangkan pada saat siklus I mencapai 54,20% Selain itu juga, dari data di atas disimpulkan bahwa nilai siswa pada siklus II mengalami kenaikan bila dibandingkan dengan nilai siswa pada siklus I. Nilai Presentase Keberhasilan kelas pada siklus I yaitu 54,20%, sedangkan nilai presentase keberhasilan kelas pada siklus II yaitu 100%. Hasil penelitian pada siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian yaitu nilai rata-rata kelas minimal 70 pada rentang nilai 0-100. Pada siklus II, hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas II SDS Sunan Bonang telah mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 100%. Pencapaian ini tidak terlepas dari perbaikan yang dilakukan guru dan peneliti berdasarkan refleksi dari siklus I seperti, merancang **modul ajar yang lebih sistematis** dengan menyesuaikan tingkat kesulitan soal terhadap kemampuan siswa. Materi disusun secara bertahap mulai dari soal penjumlahan sederhana menuju penjumlahan yang lebih kompleks. Selain itu, **media puzzle dimodifikasi** dengan desain lebih menarik dan berwarna, sehingga siswa semakin termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Perencanaan yang lebih matang ini membuat kegiatan belajar berlangsung lebih terarah dan sesuai dengan indikator yang diharapkan. keberhasilan siklus II yang mencapai 100% ketuntasan belajar merupakan hasil dari sinergi antara perencanaan yang lebih baik, strategi pembelajaran yang tepat melalui media puzzle, peningkatan partisipasi siswa, motivasi yang tinggi, serta pengelolaan kelas yang efektif. Seluruh faktor tersebut saling mendukung sehingga siswa dapat memahami konsep penjumlahan dengan baik dan mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Dengan demikian, media puzzle terbukti sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas II SDS Sunan Bonang, serta mampu menjadikan pembelajaran lebih bermakna, menyenangkan, dan interaktif. Selain itu, tindakan yang dilakukan dalam proses pembelajarannya sudah terlihat adanya perbaikan. Sehingga tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

c. Hasil belajar Siklus II

Peneliti mengamati proses penelitian yang sedang berlangsung dengan menggunakan lembar observasi. Lembar observasi tersebut meliputi kegiatan guru dan kegiatan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Dari data penelitian siklus II, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penelitian sudah mengalami peningkatan.pada proses pembelajaran, guru memberikan apersepsi yang dapat memancing siswa untuk bertindak lebih aktif. Hal ini tidak lepas dari peran guru dalam menyampaikan materi, yaitu guru lebih menekankan pemahaman siswa terhadap materi dengan menggunakan pendekatan matematika realistik. Pada siklus II, guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan pendekatan



matematika realistik tidak lagi tergesa-gesa atau terlalu cepat. Sehingga siswa lebih memahami bagaimana cara menyelesaikan soal latihan pada LKS. Hal ini berdampak positif pada Prestasi belajar siswa yang mengalami peningkatan.

Tabel 4. Daftar Nilai Siklus 2

NO.	NAMA	KKM	SIKLUS 2	
			NILAI	KETERANGAN
1	Responden 1	70	70	Tuntas
2	Responden 2	70	100	Tuntas
3	Responden 3	70	97	Tuntas
4	Responden 4	70	100	Tuntas
5	Responden 5	70	89	Tuntas
6	Responden 6	70	97	Tuntas
7	Responden 7	70	81	Tuntas
8	Responden 8	70	97	Tuntas
9	Responden 9	70	100	Tuntas
10	Responden 10	70	100	Tuntas
11	Responden 11	70	100	Tuntas
12	Responden 12	70	95	Tuntas
13	Responden 13	70	95	Tuntas
14	Responden 14	70	83	Tuntas
15	Responden 15	70	100	Tuntas
16	Responden 16	70	95	Tuntas
17	Responden 17	70	97	Tuntas
18	Responden 18	70	83	Tuntas
19	Responden 19	70	81	Tuntas
20	Responden 20	70	85	Tuntas
21	Responden 21	70	100	Tuntas
22	Responden 22	70	93	Tuntas
23	Responden 23	70	95	Tuntas
24	Responden 24	70	72	Tuntas
KATEGORI KETUNTASAN				24
				100%

d. Refleksi

Pada pelaksanaan siklus II, tidak ditemukan kendala yang berarti pada proses pelaksanaannya. Oleh karena itu, bahwa siklus II merupakan perbaikan dari pelaksanaan pada siklus I. Selain itu juga adanya saran yang diberikan guru untuk perbaikan pelaksanaannya.

Perubahan pelaksanaan pada siklus II misalnya penambahan kegiatan pembelajaran, yaitu pemberian pertanyaan. Dengan adanya tambahan kegiatan tersebut, para siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran matematika. Hal ini berdampak pada pemahaman siswa dalam menyelesaikan soal latihan. Para siswa dapat memahami materi dan hasilnya dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas yang meningkat.

Pembahasan

Puzzle merupakan bentuk media permainan modern yang dimainkan dengan cara menyusun potongan gambar menjadi satu, sehingga sesuai gambar aslinya atau sesuai yang diinginkan. (fadillah, 2017). media puzzle adalah sebuah media yang berupa potongan – potongan gambar yang didalamnya memiliki kegiatan membongkar dan menyusun gambar – gambar tersebut.

Penelitian ini merupakan penelitian tentang penggunaan media puzzle untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika pada siswa kelas 2 Sds Sunan Bonang Tahun Ajaran 2024/2025.

Dari hasil ini, pada siklus I dapat diketahui bahwa siswa masih belum memahami pembelajaran.



Pada siklus I belum dapat dikatakan berhasil, hal ini disebabkan siswa pada siklus I masih mengalami komunikasi yang dilakukan juga kurang efektif sehingga siswa merasa bingung. Ini dapat dibuktikan dari kemampuan siswa yang hanya memperoleh nilai rata-rata 70,38 dan 11 siswa yang belum tuntas.

Penelitianpun dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II peningkatan kemajuan siswa sangat baik. Tidak hanya siswa yang mulai dapat memahami pembelajaran tetapi keaktifan siswa juga meningkat. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II ini mencapai 100 . Hal tersebut menunjukkan keberhasilan dalam siklus II. Siklus II ini dilaksanakan setelah adanya refleksi dan perencanaan ulang yang dilakukan peneliti, hasil yang didapat pada siklus II ini menunjukkan hasil yang optimal dari penelitian yang dilakukan. Dengan demikian model media puzzle dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan. Prestasi belajar siswa dengan pembelajaran matematika khususnya pada materi penjumlahan siswa kelas 2 mengalami peningkatan yang cukup baik, yaitu pada siklus 1 nilai presentase keberhasilan siswa mencapai 54,20% dan pada siklus 2 mengalami peningkatan menjadi 100% ini terbukti bahwa pembelajaran dengan pendekatan matematika.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle pada proses pembelajaran dengan materi operasi hitung penjumlahan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas 2 SDS Sunan Bonang. Penggunaan media puzzle dapat meningkatkan beberapa aspek kognitif dan kemampuan siswa, membantu siswa mengembangkan kemampuan memecahkan masalah dan berpikir kritis. Hal initerlihat dari hasil siklus 1 dan 2 siswa melaksanakan pembelajaran tentang operasi hitung bilangan penjumlahan dengan bantuan media puzzle terlihat dari aktivitas siswa dan guru pada aktivitas siklus 1 yaitu dengan nilai aktivitas siswa yaitu 67% dan nilai aktivitas guru 70 %. Siswa mengerjakan soal pada kertas dengan bantuan media puzzle sesuai langkah-langkah pada pembelajaran dengan menggunakan. Hal ini dapat dibuktikan pada saat observasi pembelajaran tentang materi operasi hitung penjumlahan, diperoleh nilai presentase keberhasilan kelas 37,5% . Pada siklus I diperoleh nilai presentase keberhasilan kelas 54,2 % dan siklus 2 diperoleh nilai presentase keberhasilan kelas 100% .

Dengan adanya Tindakan tersebut nilai presentase keberhasilannya dapat meningkat sampe rentang 0 – 100. Penelitian ini dihentikan karena indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sejak awal penelitian telah tercapai secara maksimal. Pada siklus II, seluruh siswa berhasil mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sehingga tingkat ketuntasan belajar mencapai 100%. Keberhasilan ini tidak terlepas dari berbagai perbaikan yang dilakukan pada refleksi siklus I, di antaranya adalah perencanaan pembelajaran yang lebih meningkat, penyampaian materi yang lebih sederhana dan mudah dipahami , penggunaan media puzzle yang lebih menarik, serta peningkatan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, kelas yang lebih efektif dan pemberian bimbingan individual kepada siswa yang semula mengalami kesulitan juga turut mendukung tercapainya hasil optimal tersebut. Dengan demikian, karena seluruh tujuan penelitian telah tercapai dan tidak ada lagi permasalahan berarti yang memerlukan tindakan lanjutan, maka pelaksanaan penelitian dihentikan pada siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, B. M., Murtiyasa, B., & Fuadi, D. (2021). Analysis of Islamic Value in Learning Mathematics Era 4.0. *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 10(1), 107–116. <https://doi.org/10.24235/eduma.v10i1.7890>.
- Aisha, Syafitri, Hermansyah, Amir, & Elvinawati, Elvinawati. (2019). Perbandingan hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tife Team Games Tournament (TGT) Dengan Media Ular Tangga dan Media Puzzle Di Kelas XI SMAN 01 Bengkulu Tengah. *Alotrop*, 3(2), 132–138.
- Anak Di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang.,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 3, no. 4 (2019): 808.
- Ayu Rosanti1*, Muhammad Tahir1 , Mohammad Archi Mauliyda1 1Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



FKIP Universitas Mataram, Indonesia

Azwar, Saifuddin. Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya. Liberty: Yogyakarta, 1988 .

Bahar, Bahar, & Risnawati, Risnawati. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle

Departemen Pendidikan Nasional (2003), UUD Sisdiknas No 20 Tahun 2003, (Jakarta: Sinar Grafika), hlm 1

file:///C:/Users/Hp/Downloads/_Analisis+Faktor+Yang+Mempengaruhi+Rendahnya+Hasil+Belajar+Siswa+Sekolah+Dasar+Dalam+Penyelesaian+Soal+Cerita+Matematika.pdf

<http://portaluniversitasquality.ac.id:55555/419/4/BAB%20II.pdf>

<https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/1092>

<https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/viewFile/17/13>

<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/18089>

<https://repo.undiksha.ac.id/2664/3/1611031107->

Inas Fauziah Farda¹, Nurrohmatul Amaliyah^{2,2} Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. HAMKA, Jakarta, Indonesia. Hl. (4 – 5)

jurnal Pendidikan Matematika, Volume 07, No. 01, Desember 2022-March 2023, pp. 751-765

Nisem, “Upaya Peningkatan Keterampilan Menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media Puzzle,” Jurnal Ilmiah WUNY Vol. 2, No. no. 1 (2020): 91, <https://doi.org/10.21831/jwuny.v2i1.30949>

Sendi Annisa Putri¹, Destiniar², Sunedi³ 1,2Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Palembang

Siti Kurniani Ningsih¹, Aam Amaliyah², Candra Puspita Rini³ 1,2,3 Universitas Muhammadiyah Tangerang, Kota Tangerang

Syisva Nurwita, “Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus

Tedy¹, Ruth Stevani², Rusdiana Tamara³, Yuliani⁴ 1,2,3,4Program Studi Pendidikan Agama Kristen, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Kristen, Institut Agama Kristen Negeri,Palangka Raya, Indonesia