

UPAYA MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI OPERASI HITUNG PECAHAN MELALUI MEDIA *PUZZLE* PECAHAN

Windy Wulansari ^{*1}, Poppy Anggraeni ², Nandang Kusnandar ^{*3}

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sebelas April Sumedang

Article Info

Article history:

Received Nov 01, 2023

Revised Nov 07, 2023

Accepted Nov 30, 2023

Keywords:

Media *Puzzle* Pecahan
Minat Belajar Siswa
Hasil Belajar Siswa

ABSTRAK

This research is motivated by the low interest and learning outcomes of fifth grade students at SDN Haurkuning in mathematics subject matter on fractional arithmetic operations. This is caused by the use of learning media that is not optimal, class management that is not conducive, and students who do not understand the material presented well. One effort that can be done is to apply interesting learning media. In this research, the media used is fractional puzzle media. The purpose of this study was to increase the interest and learning outcomes of fifth grade students at SDN Haurkuning on fractional arithmetic operations. The method used in this research is Classroom Action Research (PTK) which is carried out in two cycles. Each cycle consists of planning, action, observation, and reflection stages. The instruments used were observation sheets of action implementation, student interest questionnaire sheets, and student learning achievement test sheets. The subjects in this study were 20 students of class V at Haurkuning Elementary School. Based on the results of data analysis it is known that students look happy, pay attention when explaining material and fractional puzzle media, are interested, and are involved in the learning process, as well as satisfactory student learning test results. So that students' interest and learning outcomes can increase. In cycle I, the percentage of students' interest in learning was 86.75% with very high criteria and in cycle II students' interest in learning reached 96.75% with very high criteria. The student learning outcomes also experienced an increase as seen from the mastery of student learning in the initial data percentage of 30% of students who completed, cycle I reached 60% of students who completed, and cycle II reached 85% of students who completed. Thus, it can be concluded that fractional puzzle media can increase the interest and learning outcomes of fifth grade students at SDN Haurkuning in the material for arithmetic operations.



Copyright © 2023 Universitas Sebelas April.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Windy Wulansari,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD),
Universitas Sebelas April,
Jl. Angkrek Situ No. 19 Sumedang.
Email: windywulansari31@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu prioritas paling utama serta penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Menurut Husnah (Aliyyah, 2021: 6) bahwa, "Pendidikan adalah suatu kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan umum seseorang termasuk di dalam peningkatan penguasaan teori dan keterampilan, memutuskan dan

mencari solusi atas persoalan-persoalan yang menyangkut kegiatan di dalam mencapai tujuannya, baik itu persoalan dalam dunia pendidikan maupun kehidupan sehari-hari”.

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu proses siswa berinteraksi dengan guru atau dengan berbagai sumber belajar lainnya dalam lingkungan belajar di mana guru dan siswa saling berbagi informasi. Di dalam sebuah pembelajaran terdapat banyak mata pelajaran salah satunya pelajaran matematika. Pembelajaran matematika yang ideal dilaksanakan di sekolah dasar salah satunya yaitu harus bermakna. Seperti yang dikemukakan oleh Susanto (2019: 37) bahwa pembelajaran matematika di SD merupakan pembelajaran yang bermakna dengan pemberian contoh konkrit atau nyata dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Kemudian pembelajaran matematika harus bertahap seperti pemberian penjelasan mulai dari konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih sulit. Kemudian pemilihan media serta metode pembelajaran pun menjadi salah satu syarat agar pembelajaran matematika di SD dapat dilaksanakan dengan maksimal. Pembelajaran matematika juga harus bisa mengembangkan pola pikir siswa agar dapat berpikir secara kritis dalam menghadapi serta menyelesaikan permasalahan pada pembelajaran matematika.

Selain itu, seharusnya pembelajaran pada zaman sekarang mengacu pada pembelajaran abad 21 yang mengharuskan guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan teknologi dalam proses pembelajaran, serta memenuhi keterampilan-keterampilan pada pembelajaran abad 21. Seperti yang dikemukakan oleh Frasandy dan Septikasari (2018: 108) keterampilan pada abad-21 meliputi 4C (*Creativity, Critical Thinking, Collaborations, Communication*)”. Lebih jauh Anggraeni et al., (2022) menyatakan bahwa pembelajaran di sekolah dasar harus dapat menanamkan 6C (*Character, Critical thinking, Creativity, Citizenship, Collaboration, and Communication*) dan *ICT Literacy*. Pada pembelajaran abad 21 yang ideal untuk pelajaran matematika yaitu siswa dituntut untuk berpikir kritis serta dapat memecahkan suatu permasalahan dalam pembelajaran matematika.

Namun fakta yang terjadi di lapangan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas V SD Negeri Haurkuning pada tanggal 27 Februari 2023, khususnya pada minat belajar dan hasil belajar siswa yang masih tergolong rendah atau belum optimal, hal ini disebabkan karena proses pembelajaran masih berpusat pada guru, kurangnya pengelolaan kelas sehingga mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa, kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran, serta siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi operasi hitung pecahan. Hal ini juga ditunjukkan dengan hasil observasi awal pada materi operasi hitung pecahan yaitu penjumlahan dan pengurangan pecahan yang diketahui masih sangat rendah di mana dari 20 orang siswa, 14 siswa (70%) mendapatkan nilai di bawah KKM dan sisanya 6 orang siswa (30%) mendapatkan nilai di atas KKM. Nilai yang didapat oleh siswa rata-rata belum mencapai KKM yaitu kisaran nilai 30 sampai 50, sedangkan KKM yang harus ditempuh adalah 66.

Minat merupakan faktor yang sangat penting dalam kegiatan belajar siswa. Hal ini sejalan seperti yang dikemukakan oleh Susanto (2019: 65) bahwa, “Minat belajar siswa adalah faktor yang menunjang tercapainya efektivitas proses belajar mengajar, yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang bersangkutan”. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang bisa dibuat atas kreativitas guru untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Ada beberapa manfaat dalam penggunaan media pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Sundayana (2016: 9) bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa untuk memenuhi fungsi minat belajar siswa, media pembelajaran dapat diimplementasikan dengan teknik hiburan (permainan). Media pembelajaran juga mempunyai manfaat salah satunya untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Sundayana, 2016: 12).

Salah satu media yang dapat digunakan dan memfasilitasi proses pembelajaran matematika yaitu media *puzzle* pecahan. Alwi dan Kudsiah (2020: 103) mengemukakan bahwa, “Media *puzzle* pecahan merupakan sebuah permainan yang bisa dilakukan berulang-ulang kali karena dapat dibongkar dan dipasang. Media *puzzle* pecahan ini dapat melatih siswa untuk terus mencoba menyelesaikan masalah berupa permainan yang dapat melatih daya ingat siswa.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Setyawan (2022) media *puzzle* pecahan ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa, terlihat dari data siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan. Selain itu penelitian Leufumonay (2022) pada penerapan model *Games Based Learning* dengan menggunakan Media *Puzzle* diketahui minat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap siklusnya.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, mengenai pentingnya minat dan hasil belajar siswa dan keberhasilan dari beberapa peneliti terdahulu dalam pengembangan media *puzzle* pecahan, maka fokus penelitian ini adalah untuk mengkaji lebih lanjut mengenai minat dan hasil belajar siswa kelas V pada materi operasi hitung pecahan dengan menggunakan media *puzzle* pecahan. Adapun judul dari penelitian ini adalah “Upaya Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Operasi Hitung Pecahan Melalui Media *Puzzle* Pecahan (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SDN Haurkuning Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2022/2023)”.

1.1. Minat dan Hasil Belajar Siswa

Astuti (2015: 70) mengemukakan bahwa, “Secara bahasa minat adalah usaha dan kemampuan untuk mempelajari dan mencari sesuatu”. Kemudian Susanto (2019: 23) berpendapat bahwa, “Secara istilah minat adalah keinginan, kesukaan dan kemauan terhadap sesuatu”. Milenia (2022: 39) berpendapat, “Minat adalah munculnya rasa senang dan ketertarikan dalam diri sendiri terhadap sesuatu yang ingin dilakukan untuk mencapai keinginan atau kebutuhan individu”. Lestari dan Mokhammad (2017: 93-94) mengemukakan bahwa, “Terdapat indikator dalam minat belajar antara lain: (1) perasaan senang, (2) ketertarikan untuk belajar, (3) menunjukkan perhatian saat belajar, (4) keterlibatan dalam belajar”. Sedangkan Darmadi (2017: 322) mengemukakan bahwa, “Indikator minat belajar meliputi: (1) adanya pemusatan perhatian, perasaan, dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan, (2) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, (3) adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapat hasil yang baik”.

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Zuraini (2016: 34) mengemukakan bahwa, faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor yang berasal dari diri sendiri (internal) dan faktor yang berasal dari luar dirinya sendiri (eksternal). Minat yang berasal dalam diri sendiri merupakan faktor yang timbul dalam dirinya sendiri yang meliputi kesehatan, mental, tingkat kecerdasan, minat dan sebagainya. Sedangkan minat yang berasal dari luar merupakan minat yang datang dari luar dirinya sendiri yang meliputi kebersihan, lingkungan keluarga, lingkungan dan kebiasaan atau adat istiadat.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian lebih, yang menyebabkan dipilihnya kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan yang akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Minat belajar pula dapat meningkatkan kebiasaan-kebiasaan yang dapat menumbuhkan semangat belajar dalam diri siswa. Kemudian dari beberapa indikator di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar adalah (1) adanya perasaan senang terhadap pembelajaran, (2) adanya pemusatan

perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran, (3) adanya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam sebuah pembelajaran yang dilakukan, pasti memiliki tujuan untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Nurrita (2018: 174) mengemukakan bahwa, “Secara sederhana hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan yang menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya”. Sedangkan Winkel (Nurrita, 2018: 175) mengemukakan bahwa, “Hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya”.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perolehan berupa nilai dari proses pembelajaran yang dilaksanakan atau dilakukan oleh siswa berupa penilaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada siswa dengan adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Susanto (2019: 5) mengemukakan bahwa, berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dibagi menjadi tiga macam, yaitu aspek kognitif (pemahaman konsep), aspek afektif (sikap siswa), dan aspek psikomotor (keterampilan proses). Dalam penelitian ini, hasil belajar yang diamati itu difokuskan pada ranah kognitif yang mencakup C4/menganalisis (*analyzing*) C5/Mengevaluasi (*evaluating*), C6/menciptakan (*creating*).

1.2. Media *Puzzle* Pecahan

Media *puzzle* pecahan merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran guna mempermudah siswa untuk memahami konsep materi terutama dalam materi pecahan. Kasri (Alfiani, 2023: 29) mengemukakan bahwa, kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Firdaus (2018: 245) mengemukakan bahwa, “Media *puzzle* pecahan merupakan benda-benda media yang dimanipulasi untuk membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak dari nilai suatu pecahan”.

Terdapat kelebihan dan kelemahan dalam media *puzzle* pecahan ini seperti yang dikemukakan oleh Mukaroma dan Agustin (2022: 1008) mengemukakan bahwa, terdapat kelebihan dalam penggunaan media *puzzle* pecahan, yaitu melatih konsentrasi, melatih ketelitian, meningkatkan semangat belajar siswa, melatih siswa untuk berpikir sistematis, melatih dan mengembangkan kapasitas mengamati dan melakukan percobaan, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah. Kelemahan dalam penggunaan media *puzzle* pecahan, yaitu menuntut kreativitas pengajar agar tidak membosankan, tidak dapat mengembangkan semua materi pelajaran, bagi anak yang kurang memahami materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

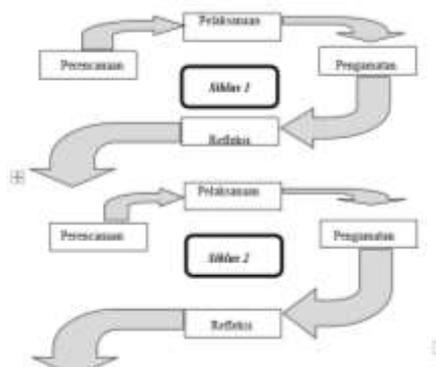
Penggunaan media *puzzle* pecahan ini dalam proses pembelajaran diharapkan agar siswa dapat lebih memahami materi yang akan disampaikan, sehingga dengan media ini proses pembelajaran akan menjadi lebih terarah guna mencapai tujuan yang diharapkan. Media *puzzle* pecahan ini sangat cocok untuk digunakan dalam mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan, karena jika dilihat dari alat, bahan dan bentuknya dapat memudahkan siswa untuk memanipulasinya.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Kurniawan (2017: 7) mengemukakan bahwa, “Penelitian tindakan kelas merupakan suatu jenis penelitian yang dilakukan oleh pendidik untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelasnya”. Sedangkan Susilo (2022: 2) mengemukakan bahwa, “Penelitian

Tindakan Kelas adalah penelitian reflektif yang dilaksanakan secara siklus (berdaur) oleh guru atau calon guru di dalam kelas”.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Haurkuning tahun pelajaran 2022/2023 dalam dua siklus. Dalam satu siklus terdiri dari satu pertemuan. Desain yang digunakan adalah model Kemmis dan Mc Taggart yang digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas (Gustaman, 2021: 27)

Adapun penjabarannya sebagai berikut.

1. Perencanaan (*Planning*)

Dalam tahap perencanaan ini dilakukan pembuatan rencana apa yang akan dilaksanakan dan dikaji dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* pecahan pada pembelajaran matematika materi operasi hitung pecahan di kelas V. Adapun tahapan yang dilaksanakan dalam perencanaan ini sebagai berikut.

 - a. Peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disesuaikan dengan penggunaan media *puzzle* pecahan dan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD)
 - b. Peneliti menyiapkan media *puzzle* pecahan yang akan dipergunakan dalam proses pembelajaran.
 - c. Membuat sebuah peraturan dalam memainkan media *puzzle* pecahan sebagai panduan pada saat melakukan diskusi mengenai materi operasi hitung pecahan yaitu materi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan menggunakan media *puzzle* pecahan.
 - d. Membuat dan menyiapkan alat instrumen yang akan digunakan untuk pengumpulan data yang berupa lembar observasi, angket minat belajar siswa, lembar soal, kisi-kisi dan instrumen pendukung lainnya.
 - e. Mempelajari materi yang akan disampaikan yaitu materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.
2. Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini peneliti melaksanakan hal yang telah disiapkan pada saat tahap perencanaan. Pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan RPP yang telah dibuat dengan langkah-langkah pembelajaran media *puzzle* pecahan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD).
3. Pengamatan (*Observation*)

Pada tahap observasi ini dilakukan bersamaan dengan dilaksanakannya proses tindakan. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dari penerapan media *puzzle* pecahan, yaitu data berupa observasi keterlaksanaan tindakan penerapan media *puzzle* pecahan yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD), data minat belajar siswa yang didapat dari angket minat

belajar siswa dan data hasil belajar siswa yang didapat dari tes berbentuk soal pilihan ganda.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap refleksi sebagai tahap akhir dari sebuah siklus merupakan suatu bagian penting dalam memahami dan memberikan sebuah makna terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan. Kegiatan yang dilakukan pada tahap refleksi ini melakukan sebuah analisis serta evaluasi data yang diperoleh. Data yang telah dikumpulkan dalam observasi harus dianalisis atau diinterpretasikan (diberi makna) sehingga dapat diberikan tindakan untuk mencapai tujuan. Jika dari hasil analisis atau interpretasi tersebut belum mencapai tujuan, maka peneliti melakukan tindakan lanjut atau menyusun rencana tindakan berikutnya yang dirumuskan dalam suatu rencana (skenario) pembelajaran dengan berdasar pada analisis data dari proses dalam tindakan sebelumnya untuk memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilakukan dan untuk menyusun tindakan yang akan dilakukan selanjutnya.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Haurkuning yang berjumlah 20 orang siswa terdiri dari 7 orang siswa perempuan dan 13 orang siswa laki-laki.

Peneliti sebagai model yang mengajar melakukan penelitian berdasarkan perencanaan tindakan yang telah ditetapkan. Tindakan dalam penelitian ini adalah upaya meningkatkan minat dan hasil belajar matematika pada materi operasi hitung pecahan melalui media *puzzle* pecahan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. HASIL

Selama proses pembelajaran matematika materi operasi hitung pecahan dengan menggunakan media *puzzle* pecahan diperoleh hasil analisis sebagai berikut.

Tabel 1. Keterlaksanaan Tindakan Penerapan Media *Puzzle* Pecahan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Siklus	Kegiatan Pembelajaran	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
I	Pembuka	100%	100%
	Inti	100%	100%
	Penutup	83,33%	83,33%
II	Pembuka	100%	100%
	Inti	100%	100%
	Penutup	100%	100%

Dari tabel 1 diketahui bahwa persentase keterlaksanaan tindakan penerapan media *puzzle* pecahan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD mengalami peningkatan khususnya pada kegiatan penutup pada pembelajaran pada siklus I hanya 83,33% dan pada siklus II meningkat menjadi 100%.

Adapun hasil analisis dari minat belajar siswa pada pembelajaran matematika materi operasi hitung pecahan dengan menggunakan media *puzzle* pecahan sebagai berikut.

Tabel 2. Minat Belajar Siswa Siklus I dan II

Indikator	Siklus I	Siklus II
Perasaan Senang	93%	99%
Perhatian Terhadap Pembelajaran	85%	95%
Ketertarikan Belajar	93%	97%
Keterlibatan Dalam Belajar	76%	95%
Jumlah Keseluruhan	86,75%	96,75%

Dari tabel 2 diketahui minat belajar siswa dari setiap indikator mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Maka dari itu, persentase keseluruhan minat belajar siswa pada siklus I sebesar 86,75% dengan kriteria sangat tinggi. Pada siklus II persentase keseluruhan minat belajar siswa meningkat menjadi 96,75% dengan kriteria sangat tinggi.

Adapun hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi operasi hitung pecahan dengan menggunakan media *puzzle* pecahan yaitu sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Data Awal, Siklus I dan Siklus II

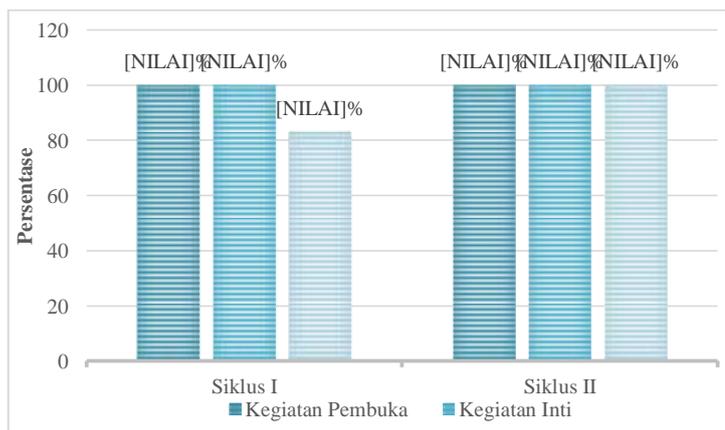
Data Awal	Siklus I	Siklus II	Ketuntasan
30 %	60 %	85 %	Tuntas
70 %	40 %	15 %	Belum Tuntas
Sangat Kurang	Cukup	Sangat Baik	Kriteria

Berdasarkan tabel 3 diketahui persentase ketuntasan belajar siswa dari data awal 30% dengan kriteria sangat kurang. Pada siklus I persentase meningkat menjadi 60% dengan kriteria cukup. Pada siklus II persentase meningkat menjadi 85% dengan kriteria sangat baik.

3.2. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data yang dipaparkan di atas, diketahui bahwa media *puzzle* pecahan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika pada materi operasi hitung pecahan di kelas V SDN Haurkuning, penjabarannya sebagai berikut.

a. Minat Belajar Siswa



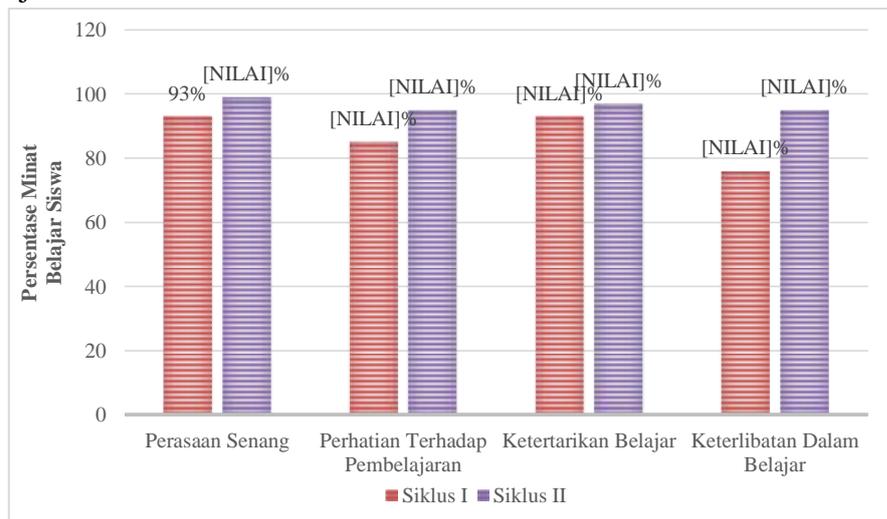
Gambar 2. Rekapitulasi Persentase Keterlaksanaan Tindakan Penerapan Media *Puzzle* Pecahan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa keterlaksanaan tindakan penerapan media *puzzle* pecahan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada materi operasi hitung pecahan mengalami peningkatan pada aktivitas guru dan siswa

pada kegiatan penutup pembelajaran. hal tersebut terjadi karena guru dan siswa tidak lupa membahas dan juga menyimpulkan proses dan hasil belajar dari bermain *puzzle* pecahan.

Dengan demikian, keterlaksanaan tindakan penerapan media *puzzle* pecahan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat mencapai target yang sudah ditentukan yaitu 100% untuk kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup pembelajaran.

b. Minat Belajar Siswa



Gambar 3. Rekapitulasi Persentase Minat Belajar Siswa

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa minat belajar siswa kelas V SDN Haurkuning dengan menggunakan media *puzzle* pecahan pada materi operasi hitung pecahan mengalami peningkatan. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Antoro (2023); Indriani (2023); Fransiska (2021) bahwa, penggunaan *puzzle* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Adapun untuk lebih jelas dalam peningkatan pada setiap indikator minat belajar dengan menggunakan media *puzzle* seperti berikut ini.

Peningkatan minat belajar siswa pada indikator perasaan senang menggunakan media *puzzle* pecahan terlihat bahwa hampir seluruh siswa bersemangat serta tidak bosan dalam mengikuti proses kegiatan belajar. Hal ini seperti yang di kemukakan oleh Rohani (2019: 19-21) bahwa, “Manfaat media pembelajaran akan membuat kegiatan pembelajaran tidak membosankan dan dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dalam memahami materi pembelajaran”. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Solehah (2022: 232) bahwa media *puzzle* pecahan dapat meningkatkan perasaan senang ketika proses pembelajaran berlangsung kemudian materi yang dipelajari mudah untuk dipahami.

Peningkatan minat belajar siswa pada indikator perhatian terhadap pembelajaran menggunakan media *puzzle* pecahan terlihat dari siswa yang berkonsentrasi dan memperhatikan ketika guru sedang menjelaskan materi serta memperhatikan temannya ketika sedang bermain *puzzle* pecahan. Seperti yang dikemukakan oleh Livie dan Lentz (Sundayana, 2016: 9) bahwa, “Fungsi media pembelajaran adalah menarik dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan”. Hal ini juga berkaitan seperti yang dikemukakan oleh Putri (2021: 3539) bahwa, “Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa mengikuti proses pembelajaran secara fokus”.

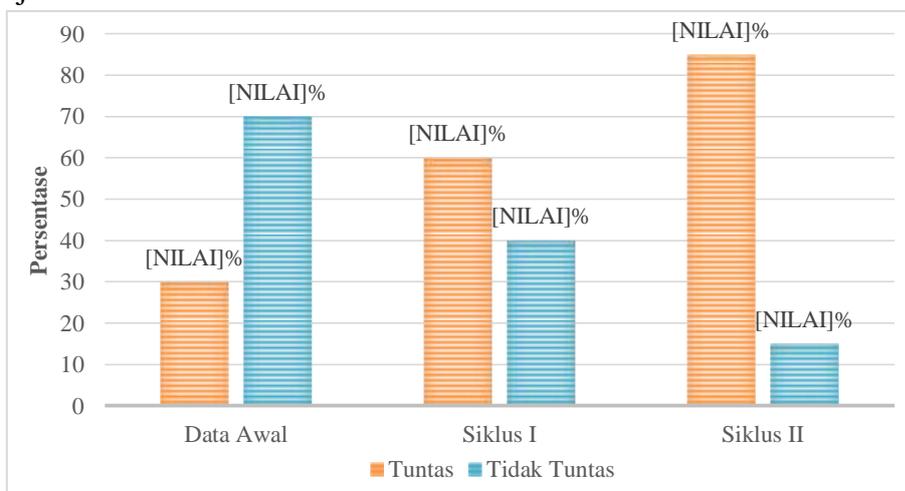
Peningkatan minat belajar siswa pada indikator ketertarikan belajar menggunakan media *puzzle* pecahan terlihat dari ketertarikan siswa pada saat guru menjelaskan dan siswa mencoba penggunaan media *puzzle* pecahan dalam proses pembelajarannya serta

ketertarikan siswa dalam mengerjakan soal LKPD yang berkaitan dengan media *puzzle* pecahan juga dalam pengerjaan soal evaluasi. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sadiman (Wahyuningtyas dan Ladamay, 2016: 52) bahwa, “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, minat, dan ketertarikan siswa”. Hal ini sejalan seperti yang dikemukakan oleh Solehah (2022: 233) “Media pembelajaran adalah segala hal yang dapat menarik perhatian siswa yang dapat mengembangkan rasa ingin tahu pada diri seseorang”.

Peningkatan minat belajar siswa pada indikator keterlibatan dalam belajar dengan menggunakan media *puzzle* pecahan terlihat dari seluruh siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pecahan serta pada saat pengerjaan soal evaluasi seluruh siswa mengerjakan dengan sungguh-sungguh. Hal tersebut sesuai dengan pemaparan dari Livie dan Lentz (Sundayana, 2016: 9) bahwa, “Media pembelajaran adalah wahana fisik yang mengandung materi pelajaran di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Suryanti (2022: 23) bahwa, “Media *puzzle* pecahan merupakan suatu media pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam menemukan dan membangun pengetahuan sehingga mampu meningkatkan hasil pembelajaran”.

Dengan demikian, hipotesis tindakan yang menyatakan “Media *puzzle* pecahan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN Haurkuning Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2022/2023 pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung pecahan” diterima.

c. Hasil Belajar Siswa



Gambar 4

Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa pada Tingkatan Ranah Kognitif

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa persentase hasil belajar siswa pada tingkatan ranah kognitif C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), C6 (menciptakan) mulai dari data awal, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan. Penggunaan media *puzzle* pecahan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis (C4), hal ini terlihat ketika siswa bermain dengan menggunakan media *puzzle* pecahan diberikan kesempatan untuk menganalisis sebuah permasalahan mengenai materi pecahan yang nantinya hasil dari analisis tersebut akan dibuktikan dengan penggunaan media *puzzle* pecahan. Hal ini dapat dilihat dari data awal, siklus I hingga siklus II mengalami peningkatan. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Livie dan Lentz (Sundayana, 2016: 10) bahwa, “Fungsi afektif media pembelajaran yaitu membantu siswa dalam mengamati serta menganalisis sebuah teks, gambar agar mampu berpikir secara lebih luas”. Sejalan dengan yang

dikemukakan oleh Dani (2021: 222) bahwa, “*Puzzle* pecahan adalah salah satu media visual yang mengacu pada permainan yang disajikan sebagai salah satu permainan edukatif”.

Selain itu, penggunaan media *puzzle* pecahan yang berkaitan dengan kemampuan mengevaluasi (C5) terlihat ketika proses pembelajaran siswa diberikan soal yang berkaitan dengan hal tersebut yang dihubungkan dengan penggunaan media *puzzle* pecahan. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Livie dan Lentz (Sundayana, 2016: 9) “Fungsi kognitif media pembelajaran yaitu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami informasi yang terkandung dalam media pembelajaran tersebut”. Hal ini juga sejalan dengan Rohani (2019; 19-21) bahwa “Salah satu manfaat media pembelajaran adalah untuk memudahkan belajar siswa dalam memahami materi dan memudahkan bagi guru dalam menyampaikan materi melalui komunikasi verbal”.

Media *puzzle* pecahan juga mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam tingkatan kognitif menciptakan (C6). Di dalam soal LKPD dan evaluasi terdapat beberapa soal yang berkaitan dengan tingkatan kognitif menciptakan (C6) yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari agar siswa mudah untuk menciptakan jawaban dari soal ke dalam media *puzzle* yang digunakan. Hal ini sejalan dengan Livie dan Lentz (Sundayana, 2016: 9) bahwa “Media pembelajaran adalah wahana fisik yang mengandung materi pelajaran di lingkungan siswa yang dapat merangsang pikiran siswa dalam proses pembelajaran”. hal tersebut sama seperti yang dikemukakan oleh Susanto (2019: 8) yaitu “Pemahaman konsep adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, menciptakan, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru”.

4. KESIMPULAN

Media *puzzle* pecahan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika pada materi operasi hitung pecahan siswa kelas V SDN Haurkuning Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2022/2023. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil data peningkatan pada minat belajar siswa secara keseluruhan pada siklus I 86,75% meningkat menjadi 96,75% pada siklus II dengan kriteria sangat tinggi. Adapun data peningkatan minat belajar siswa tersebut dibuktikan dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa pada data awal mencapai 30% dengan kriteria sangat kurang, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 60% dengan kriteria cukup. Lalu pada siklus II kembali meningkat menjadi 85% dengan kriteria sangat baik.

REFERENSI

- Alfiani, Y. (2023). Peningkatan pemahaman konsep matematis pada materi pecahan dengan menggunakan model Course Review Horay (CRH) berbantuan media puzzle pada siswa kelas IV SD. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 27-32.
- Aliyyah, R. (2021). *Perkembangan dan Karakteristik Pendidikan Siswa Sekolah Dasar*. Bogor: Univeritas Djuanda.
- Alwi, M., & Kudsiyah, M. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE PECAHAN MATEMATIKA MATERI PENJUMLAHAN PECAHAN UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Elementary*, 3(2), 102-106.
- Anggraeni, P., Sunendar, D., Maftuh, B., Sopandi, W., & Puspita, R. D. (2022). Why 6 Cs ? The Urgency of Learning at Elementary School. *International Conference on Educational Development and Quality Assurance (ICED-QA 4)*, 650, 35–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/assehr.k.220303.008>

- Antoro, B., Amelia, M. M., Hakim, L., & Rozi, F. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Puzzle untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 064024 Medan. *Madaniya*, 4(1), 399-404.
- Astuti, S. (2015). Pengaruh Kemampuan Awal dan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Formatif*, 5(1), 68-75.
- Dani, d. (2021). Pengembangan Media Puzzle Pecahan pada Pembelajaran Perkalian dan Pembagian Bilangan Pecahan Matematika di Kelas V Sekolah Dasar. *CONSILIUM: Journal Education and Counseling*, 219-255.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Firdaus, A. (2018). Pendekatan Matematika Realistik dengan Bantuan Puzzle Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *SCHOLARIA Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(3), 243-252.
- Fransiska, V. (2021). Pengembangan Media Puzzle Berbantuan Powerpoint Pada Materi Pecahan Di SD. *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 38-43.
- Frasandy, R. N., & Septikasari, R. (2018). KETERAMPILAN 4C ABAD 21 DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN DASAR. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 112-122.
- Gustaman, A. A. (2021). Penggunaan Media Foto dan Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Peninggalan Sejarah dan Tokoh Sejarah Islam di Indonesia. *Jurnal Sinau*, 7(2), 22-39.
- Indriani, D. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Inovatif Di Kelas IV Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan. In *SEMINAR NASIONAL LPPM UMMAT*(2), 1133-1139.
- Kurniawan, N. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Sleman: CV BUDI UTAMA.
- Leufumonay, S. (2022). *Penerapan Model Games Based Learning dengan Menggunakan Media Puzzle dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Materi Pecahan*. Doctoral dissertation IAIN Ambon: tidak diterbitkan.
- Lestari, E. K., & Mokhammad, Y. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Milenia, P. F., Sutiarti, U., & Rini, W. (2022). ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA MIND MAP PADA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG SECARA DARING DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS X BAHASA SMAN 1 BATU. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*, 8(1), 37-44.
- Mukaroma, R., & Agustin, I. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA BOARD BOW PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SLOW LEARNER. *Prosiding SNasPPM*, 7(1), 1007-1011.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-187.
- Putri, P. H., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538-3543.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. Tesis pada FITK UINSU: tidak diterbitkan.
- Setyawan, A. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Papan Puzzle Pecahan Pada Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(3), 165-172.
- Sundayana, R. (2016). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susilo, H, d. (2022). *PENELITIAN TINDAKAN KELAS (Sebagai sarana pengembangan keprofesionalan guru dan calon guru)*. Jawa Timur: Bayumedia Publishing .

- Solehah, N. N. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 20 Ampenan pada Masa Pandemi Covid-19 Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 229 – 235.
- Wahyuningtyas, T. D., & Ladamay, I. (2016). Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian Bilangan Bulat Menggunakan Media Wayangmatika. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 51-60.
- Zuraini , & Al Fuad, Z. (2016). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT BELAJAR SISWA KELAS I SDN 7 KUTE PANANG. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 42-54.