

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PECAHAN
MELALUI MEDIA *PUZZLE* PADA SISWA KELAS III C MINU
WEDORO WARU SIDOARJO**

SKRIPSI

**OONITA SALSA BELLA
D77219054**



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JUNI 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Qonita Salsa Bella
NIM : D77219054
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa PTK yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa PTK ini hasil jiplakan, maka saya menerima segala sangsi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 08 Mei 2020

Saya membuat pernyataan,



Qonita Salsa Bella
NIM. D77219054

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh :

Nama : Qonita Salsa Bella

NIM : D77219054


Judul : PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI
PECAHAN MELALUI MEDIA PUZZLE PADA KELAS III C MINU
WEDORO WARU SIDOARJO


Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 16 Juni 2023

Pembimbing I

Pembimbing II


Sulthon Mas'ud, S.Ag, M.Pd.I
NIP.197309102007011017


Juhaeni, M.Pd.I
NIP.198607032018012002

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Qonita Salsa Bella ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.
Surabaya, 9 Juli 2023

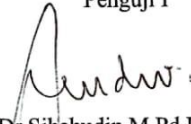
Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya




Dekan,

Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S. Ag., M. Pd.
NIP. 197407251998031001

Penguji I


Dr. Sihabudin, M. Pd. I. M. Pd.
NIP. 197702202005011003

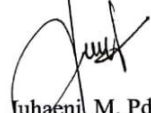
Penguji II


Nasrul Fuad Erfansyah, M. Pd. I
NIP. 198305282018011002

Penguji III


Sulthon Mas'ud, S. Ag. M. Pd. I
NIP. 197309102007011017

Penguji IV


Juhaeni, M. Pd. I.
NIP. 198607032018012002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Qonita Salsa Bella

NIM : D77219054

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Dasar

E-mail address : qonitasalsabella86@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

Yang berjudul :

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PECAHAN MELALUI
MEDIA PUZZLE PADA SISWA KELAS III C MINU WEDORO WARU SIDOARJO**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 09 Juli 2023

Penulis

Qonita Salsa Bella

ABSTRAK

Qonita Salsa Bella, 2023, Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Melalui Media *Puzzle* Pada Siswa Kelas III C MINU Wedoro Waru Sidoarjo. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I **Sulthon Mas'ud, S.Ag. M.Pd.I** pembimbing 2 **Juhaeni, M.Pd.I**.

Kata kunci : Peningkatan Hasil Belajar, Matematika, Media *Puzzle*.

Penelitian ini dilakukan karena rendahnya nilai belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi pecahan kelas III C MINU Wedoro Waru Sidoarjo. Hal ini diketahui dari hasil observasi sebelum penelitian dan wawancara terhadap guru dan siswa kelas III C serta hasil nilai harian. Penyebab terjadinya masalah yaitu guru dalam mengajar masih menggunakan cara konvensional sehingga membuat siswa merasa bosan, susah menerima materi serta menganggap pelajaran Matematika itu sulit. Dari 28 siswa, yang tidak tuntas 22 siswa dan yang tuntas 7 siswa. Diantaranya berhasil mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75. Maka dari itu dalam upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat dilakukan melalui penggunaan media *puzzle* dalam proses pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) Mengetahui penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar matematika materi *puzzle* pada kelas III C MINU Wedoro Waru Sidoarjo. 2) Mengetahui peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan melalui media *puzzle* Kelas III C MINU Wedoro Waru Sidoarjo.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin yang terdiri dari dua siklus dengan empat tahap yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, refleksi. Penelitian ini dilakukan pada kelas III C MINU Weodro Waru Sidoarjo dengan jumlah 28 siswa yang terdiri 12 laki-laki dan 16 perempuan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Peggunaann media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar Matematika materi pecahan sudah diterapkan dengan baik. Dapat dilihat dari perolehan nilai aktivitas guru pada siklus I yaitu 72,5 (cukup) meningkat menjadi 82,5 (baik) pada siklus II. Sedangkan pada aktivitas siswa juga mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 71,25 (cukup) menjadi meningkat 86,25 (sangat baik) pada siklus II. 2) Hasil belajar Matematika materi pecahan melalui media *puzzle* mengalami peningkatan. Dapat dilihat dari peningkatan presentase ketuntasan belajar siswa pada pra siklus 21,42 %(kurang), Siklus I 71,42%(Cukup), Siklus II 92,85% (sangat baik).

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN MOTTO | ii |
| LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI..... | iii |
| LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI..... | iv |
| ABSTRAK | v |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | viii |
| DAFTAR RUMUS | iix |
| DAFTAR TABEL..... | x |
| DAFTAR DIAGRAM..... | xi |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 2 |
| A. Latar Belakang | 2 |
| B. Rumusan Masalah | 7 |
| C. Tindakan yang Dipilih..... | 8 |
| D. Tujuan Penelitian..... | 8 |
| E. Lingkup Penelitian | 9 |
| F. Signifikasi Penelitian..... | 10 |
| | |
| BAB II KAJIAN TEORI..... | 11 |
| A. Hasil Belajar | 11 |
| 1. Pengertian Hasil Belajar | 11 |
| 2. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar | 13 |
| B. Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif | 15 |
| C. Pembelajaran Matematika | 16 |
| D. Materi Pecahan | 19 |
| 1. Pengertian Pecahan | 20 |
| 2. Cara penulisan bilangan pecahan | 21 |
| 3. Meyederhanakan bilangan pecahan | 22 |
| 4. Mengurutkan Bilangan Pecahan..... | 22 |
| 5. Macam-macam pecahan | 22 |
| E. Media Pembelajaran | 24 |
| F. Media Pembelajaran Puzzle | 25 |
| 1. Pengertian Media Puzzle | 25 |
| 2. Manfaat media puzzle | 26 |
| 3. Kelebihan dan kekurangan Media Puzzle | 27 |
| 4. Cara Pembuatan Puzzle..... | 28 |
| 5. Langkah Penerapan Media Puzzle | 29 |
| | |
| BAB III PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS | 32 |
| A. Metode Penelitian..... | 32 |

| | | |
|---|--|---------------|
| B. | Setting Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian | 33 |
| C. | Variabel yang diselidiki | 34 |
| D. | Rencana tindakan | Error! |
| | Bookmark not defined. | |
| 1. | Siklus I..... | Error! |
| | Bookmark not defined. | |
| 2. | Siklus II | 37 |
| E. | Data dan Teknik Pengumpulan Data..... | 41 |
| 1. | Data | 41 |
| 2. | Teknik Pengumpulan Data | 41 |
| F. | Teknik Analisis Data..... | 43 |
| G. | Indikator Kinerja | 45 |
| H. | Tim Peneliti dan Tugasnya..... | 45 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | | 47 |
| A. | Hasil Penelitian | 47 |
| 1. | Pra Siklus..... | 47 |
| 2. | Siklus I..... | 50 |
| 3. | Siklus II | 60 |
| B. | Pembahasan | 75 |
| 1. | Penerapan media puzzle yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan pada siswa kelas III-C MINU Wedoro Waru Sidoarjo..... | 75 |
| 2. | Peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan pada siswa kelas III-C MINU Wedoro Waru Sidoarjo dengan menggunakan media puzzle. | 79 |
| BAB V PENUTUP..... | | 85 |
| A. | Kesimpulan..... | 85 |
| B. | Saran..... | 86 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 87 |
| PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN | | Error! |
| Bookmark not defined. | | |
| RIWAYAT HIDUP..... | | 90 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN..... | | 91 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|-------------------------------|---------|
| Gambar 2.1 Media Puzzle | 25 |



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR RUMUS

| | Halaman |
|---|---------|
| Rumus 3.1 Menilai Pre test dan Post test..... | 43 |
| Rumus 3.2 Rata-rata Kelas..... | 44 |
| Rumus 3.3 Ketuntasan belajar..... | 44 |
| Rumus 3.4 Skor observasi guru dan siswa..... | 44 |



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 3.1 Kriteria Ketetapan Hasil Observasi..... | 45 |
| Tabel 4.1 Tabel Nilai Pra Siklus Siswa..... | 48 |
| Tabel 4.2 Lembar Observasi Aktivitas Guru | 53 |
| Tabel 4.3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa..... | 55 |
| Tabel 4.4 Hasil Penelitian Siklus I..... | 57 |
| Tabel 4.5 Lembar Observasi Aktivitas Guru II..... | 63 |
| Tabel 4.6 Lembar Observasi Aktivitas Siswa II | 66 |
| Tabel 4.7 Hasil Penelitian Siklus II..... | 68 |
| Tabel 4.8 Lampiran Hasil Ketuntasan Belajar | 71 |
| Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Penelitian Pra Siklus, | 74 |



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR DIAGRAM

| | Halaman |
|---|---------|
| Diagram 4.1 Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I dan II..... | 78 |
| Diagram 4.2 Peningkatan Hasil Nilai Rata-rata..... | 80 |
| Diagram 4.3 Peningkatan Hasil Ketuntasan Belajar | 81 |
| Diagram 4.4 Peningkatan Presentase Ketuntasan Siswa..... | 82 |



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|--|---------|
| Lampiran 1. Hasil Wawancara Guru..... | 91 |
| Lampiran 2. Hasil Wawancara Siswa | 93 |
| Lampiran 3. Media Puzzle | 95 |
| Lampiran 4. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar..... | 96 |
| Lampiran 5. Soal Tes Hasil Belajar Matematika Pecahan..... | 97 |
| Lampiran 6. Kunci Jawaban..... | 99 |
| Lampiran 7. RPP Siklus I..... | 100 |
| Lampiran 8. RPP Siklus II | 102 |
| Lampiran 9. Surat Izin Penelitian..... | 104 |
| Lampiran 10. Hasil Validasi Dosen Ahli Wawancara | 105 |
| Lampiran 11. Validasi Dosen Media | 107 |
| Lampiran 12. Lembar Validasi Dosen RPP | 109 |
| Lampiran 13. Lembar Validasi Dosen Observasi Aktivitas Guru | 111 |
| Lampiran 14. Lembar Validasi Dosen Observasi Aktivitas Siswa | 113 |
| Lampiran 15. Lembar Validasi Dosen Tes Hasil Belajar Siswa | 115 |
| Lampiran 16. Lembar Validasi Wawancara Guru | 117 |
| Lampiran 17. Lembar Validasi Guru Media Puzzle | 119 |
| Lampiran 18. Lembar Validasi Guru RPP | 121 |
| Lampiran 19. Lembar Validasi Guru Observasi Aktivitas Guru | 123 |
| Lampiran 20. Lembar Validasi Guru Observasi Aktivitas Siswa..... | 125 |
| Lampiran 21. Lembar Validasi Guru Tes Hasil Belajar Siswa..... | 127 |
| Lampiran 22. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I | 129 |
| Lampiran 22. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II..... | 133 |
| Lampiran 24. Surat Telah Melaksanakan Penelitian..... | 141 |
| Lampiran 25. Dokumentasi..... | 142 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang berhubungan dengan bentuk dan struktur abstrak, yang mana perlu adanya pemahaman konsep untuk menghubungkannya. Matematika sebagai ilmu dasar, di zaman ini telah berkembang pesat, baik dari segi materi maupun kegunaannya, sehingga dalam implementasi proses belajar mengajarnya di sekolah harus kita perhatikan perkembangannya. Pembelajaran matematika perlu dipelajari oleh siswa sebagai bekal kemampuan berpikir kritis, logis, sistematis, analitis, inovatif dan bekerjasama.¹

Para ahli pendidikan matematika berpendapat bahwa matematika adalah bidang yang membahas tentang pola atau urutan (pattern) dan tingkatan (order). Hal ini kembali menunjukkan bahwa guru matematika harus membantu siswa belajar berpikir tentang pola yang ada. Ada beberapa kategori pengertian matematika: 1) matematika dan ruang; (2) matematika sebagai ilmu kuantitatif; (3) matematika sebagai ilmu bilangan, ruang, besaran dan jangkauan; (4) matematika sebagai ilmu relasional; (5) Matematika sebagai ilmu bentuk-bentuk abstrak; (6) Matematika sebagai ilmu deduktif. Perbedaan pemahaman ini juga berimplikasi pada keahlian mata pelajaran matematika itu sendiri.²

¹ Vira Fransiska, "Development of Powerpoint Assisted Puzzle Media on Fraction Materials InSD" 02, No. 01 (2022), 1-7.

² Muhammad Daut Siagian, "Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika," MES:

Pembelajaran Matematika, Permendiknas No. 36 Tahun 2018 menyatakan bahwa siswa akan mampu: Memahami konsep matematika, menguraikan hubungannya, dan menggunakan konsep, dan menerapkan konsep atau algoritma secara fleksibel, akurat, efektif, dan akurat untuk menyelesaikan masalah. Menggunakan kesimpulan dari rumus dan properti, melakukan manipulasi matematika untuk menggeneralisasi, menyusun bukti atau menjelaskan ide dan pernyataan matematika. Menyelesaikan tugas yang meliputi kemampuan memahami masalah perancangan modul matematika, menyelesaikan model dan menginterpretasikan solusi yang diperoleh. Komunikasikan ide menggunakan simbol, tabel, grafik atau neraca untuk menjelaskan situasi atau masalah. Suatu sikap yang menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu rasa ingin tahu, minat dan minat dalam mempelajari matematika, serta tekad dan keyakinan dalam memecahkan masalah yang bersifat abstrak dengan simbol dan rumus.³

Disisi lain dengan belajar Matematika siswa dilatih untuk lebih teliti, tidak ceroboh, cermat dan terhindar dari cara berpikir induktif yakni menarik kesimpulan secara kebetulan. Matematika selalu berguna dalam setiap kegiatan kehidupan, dalam setiap bidang studipun membutuhkan matematika yang sesuai seperti untuk penyajian informasi, cara komunikasi yang singkat dan jelas, problem solving yang menantang dan pengembangan kreativitas.⁴

Journal of Mathematics Education and Science 2, no. 1 (2016), 58–67.

³ Veni Tri Kurnia, Aries Tika Damayani, dan Kiswoyo Kiswoyo, “Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2019), 192.

⁴ Hubungan Dukungan et al., “Jurnal Pendidikan dan Konseling” 4 (2022), 1707 – 15.

Dalam pembelajaran Matematika di kelas, salah satu upaya guru dalam menciptakan suasana aktif, efektif menyenangkan serta meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran yaitu melakukan pembelajaran sambil bermain. Pembelajaran Matematika sambil bermain tetap disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Dengan hal itu, dapat merangsang kemampuan berfikir dan kemampuan mengingat. Matematika adalah ilmu yang mempelajari struktur abstrak dan hubungannya. Pecahan adalah salah satu materi matematika yang sulit dipahami oleh siswa Sekolah Dasar.⁵

Hasil belajar merupakan pencapaian perubahan yang diperoleh siswa dari proses belajarnya yang mencakup tiga aspek yakni kognitif, afektif dan psikomotorik.⁶

Dalam proses pembelajaran, hasil belajar memiliki peran penting. Hal ini disebabkan hasil belajar digunakan sebagai tolak ukur dalam menentukan tingkat keberhasilan pada siswa dalam memahami materi yang telah dipelajari. Hasil dari proses belajar siswa diukur dengan melakukan evaluasi atau tes yang kemudian dinyatakan dalam bentuk nilai. Namun pada kenyataannya masih banyak siswa yang memiliki hasil belajar yang rendah terutama pada mata pelajaran matematika.⁷

Berdasarkan hasil observasi di MINU Wedoro Waru Sidoarjo, ditemukan bahwa kondisisiswa saat proses belajar mengajar Matematika adalah banyak

⁵ Kelas S D N Nglawak, "Global Journal Teaching Professional" 1 (2022), 24–29

⁶ Antonius Broto Wahyono, A Rasul, and Densemina Y Wabdaron, 'Efforts To Improve Mathematics Learning Outcomes On Fractional Material By Using A Jigsaw-Type Cooperative Learning Model Teacher ' s Mathematics Is Still the Main Role . This Event Caused Students to Become Passive and Junior High School . So It Causes Not All of Them to Be Able to Achieve theKKM (Minimum', 2.2 (2022), 1–1

⁷ Ari Irawan dan Chatarina Febriyanti, "Efektifitas Mathmagic Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6, no. 1 (2016), 85–92

siswa yang tidakaktif dan tidak memahami konsep pembelajaran Matematika. Hal ini bukan semata karena kurangnya tingkat pemahaman siswa, melainkan juga faktor kurangnya keterampilan guru saat mengalihkan materi kepada siswa, adanya proses belajar mengajar satu arah, dimana guru sebagai pusat pemberi informasi dan kurang interaktif kepada siswa. Oleh sebab itu, beberapa siswa mengalami kebingungan saat mengerjakan soal matematika dan mencapai hasil belajar yang rendah.

Di MINU Wedoro Waru Sidoarjo Guru mengajar sebagai fasilitator dalam pembelajaran menggunakan media *puzzle*, sehingga anak-anak kurang menguasai matematika materi pecahan dalam pembelajaran matematika contohnya soal latihan yang berbasis pada kemampuan pemecahan masalah. Ketika guru tidak mampu memberikan suasana pembelajaran yang aktif, maka diperlukan suatu terobosan baru cara mengajar guru untuk meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran matematika.

Data hasil pretest Matematika materi pecahan dikelas III-C MINU Wedoro Waru Sidoarjo menunjukkan hasil rendah. Nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) hasil belajar pada mata pelajaran matematika adalah 76. Dari jumlah siswa total 26 siswa, 8 siswa berhasil mencapai KKM. Sedangkan 18 siswa belum bisa mencapai nilai KKM. Prosentase ketuntasan dari hasil belajar Matematika siswa adalah 34,5%. Sedangkan 65,5% siswa kelas III-C memiliki hasil belajar Matematika yang rendah dikarenakan belum mencapai nilai KKM. Dengan adanya permasalahan tersebut kesulitan belajar matematika akan dapat diselesaikan dengan cara memperbaharui cara mengajar guru

kepada siswanya. Salah satunya dengan menggunakan media melalui *puzzle*.⁸

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada penerima pesan atau kepada siswa. Lingkungan belajar yang baik menjamin interaksi antara guru dan siswa berjalan efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai. Peningkatan efisiensi dan efektivitas antara lain tergantung pada faktor pendukung, yaitu wilayah dan infrastruktur. Dengan kata lain, hubungan interaksi-komunikasi berjalan lancar dan membuahkan hasil yang maksimal. Ketika pembelajaran berlangsung dan menggunakan alat, alat tersebut disebut media.⁹

Media *Puzzle* adalah inovasi atau variasi dari media yang sudah ada. Itu adalah gambar yang dibagi menjadi bagian-bagian kecil yang dimaksudkan untuk melatih daya pikir, meningkatkan kesabaran, dan meningkatkan kemampuan berbagi. Dengan cara ini, siswa juga dapat dilatih untuk berpikir kritis dan aktif berpartisipasi dalam fakta di kelas.¹⁰

Metode penggunaan *puzzle* memiliki banyak keuntungan, seperti Bagaimana meningkatkan interaksi siswa selama pembelajaran, melatih kesabaran, melatih logika, melatih koordinasi tangan-mata, meningkatkan keterampilan sosial, meningkatkan keterampilan motorik halus dan kemampuan kognitif.¹¹

⁸ Fatkul Anam et al., "Learning Puzzle Model Contribution to Improve Math Subjects Learning Outcomes," *Journal of Physics: Conference Series* 1779, no. 1 (2021).

⁹ Agung Setyawan, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Papan Puzzle Pecahan Pada Siswa Sekolah Dasar" 1, no. 3 (2022), 165–72.

¹⁰ Yendri Wirda, *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*, (Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020).

¹¹ Hasriani, "Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V SDN 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone," *Riskesdas 20183* (2015), 1–12.

Penggunaan *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan, pengetahuan, dan jawaban siswa. Pembelajaran berbasis permainan merupakan metode yang baik dalam pembelajaran karena penyajian materi melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain serta bersifat kolaboratif sehingga meningkatkan respon belajar siswa. Dengan begitu, diharapkan penelitian ini dapat memberi efek positif. agar setiap individu dapat bertanggung jawab dan aktif saat proses belajar mengajar langsung. Dengan adanya permasalahan tersebut, perbaikan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan salah satu cara yaitu dengan menerapkan pembelajaran yang kreatif juga inovatif seperti menggunakan media pendukung saat pembelajaran.

Media pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika materi pecahan yaitu media permainan *puzzle*. Media *puzzle* mempunyai kelebihan diantaranya melatih psikomotorik, melatih daya ingat siswa, suasana kelas tercipta dengan gairah. Pemilihan media *puzzle* merupakan alternatif solusi peneliti karena beberapa siswa menggandrungi permainan tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Melalui Media *Puzzle* Pada Siswa Kelas III-C MINU Wedoro Waru Sidoarjo”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan pembelajaran Matematika menggunakan media *puzzle* dalam materi pecahan untuk peningkatan hasil belajar pada siswa

kelas III C di MINU Wedoro Waru Sidoarjo?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar Matematika materi pecahan melalui media *puzzle* pada siswa kelas III C di MINU Wedoro Waru Sidoarjo?

C. Tindakan yang Dipilih

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, tindakan yang dipilih peneliti untuk peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan pada siswa kelas III C di MINU Wedoro Waru Sidoarjo adalah menggunakan media *puzzle*. Media *puzzle* merupakan suatu gambar yang dibagi menjadi potongan- potongan gambar. Yang bertujuan untuk melatih konsentrasi ketelitian dan kesabaran, melatih koordinasi mata dan tangan. Dengan Adanya media pembelajaran, maka suasana belajar akan interaktif dan menyenangkan sehingga siswa tidak mudah jenuh dan bosan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang belajar siswa yang memuaskan.

D. Tujuan Penelitian

1. Adapun Tujuan Penelitian adalah untuk mengetahui penggunaan media *puzzle* dalam materi pecahan Matematika untuk peningkatan hasil belajar pada siswa kelas III C di MINU Wedoro Waru Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas III C terhadap mata pelajaran Matematika materi pecahan di MINU Wedoro Waru Sidoarjo melalui media *puzzle*.

E. Lingkup Penelitian

Adanya lingkup penelitian dibuat oleh peneliti agar tidak terjadi kesalahpahaman. Berikut lingkup penelitiannya sebagai berikut:

1. Tempat Penelitian di MINU Wedoro Waru Sidoarjo.
2. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III C di MINU Wedoro Waru Sidoarjo siswa laki-laki 11 dan siswi perempuan ada 15.
3. Materi dalam penelitian ini menggunakan media puzzle. Penelitian ini menggunakan mata pelajaran Matematika pada materi pecahan.
 - a. Kompetensi Dasar (KD)

Menggeneralisasi ide pecahan sebagai bagian dari keseluruhan menggunakan benda-benda konkret.
 - b. Indikator
 - 1) Mengidentifikasi pecahan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh dari benda konkret dengan tepat.
 - 2) Menentukan hasil pecahan penjumlahan dengan penyebutnya sama.
 - 3) Menyederhanakan materi pecahan.
 - 4) Menjelaskan arti pecahan sebagai suatu bagian dari kesatuan utuh.

F. Signifikasi Penelitian

1. Manfaat bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengalaman dalam memecahkan suatu permasalahan pembelajaran yang ada di kelas.

2. Manfaat bagi Siswa

Meningkatnya penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika, karena memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

3. Manfaat bagi Guru

Guru akan termotivasi untuk mengelola kelas dengan menyenangkan, hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Matematika.

4. Manfaat bagi Madrasah

Madrasah dapat menggunakan hasil penelitian sebagai dasar pertimbangan pelaksanaan proses pembelajaran, juga untuk proses pembelajaran para guru dalam memanfaatkan sarana dan prasarana menuju hasil belajar siswa yang baik.

5. Manfaat bagi Universitas

Hasil penelitian dapat digunakan universitas sebagai referensi pembelajaran, terlebih pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Ampel Surabaya

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa merupakan seringkali dianggap bahwa keberhasilan akademik tidak ditentukan oleh nilai siswa yang tertulis di raport atau di ijasah sebaliknya, keberhasilan bidang kognitif dapat diukur melalui hasil belajar siswa, yang diukur melalui aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung hasil belajar.¹²

Belajar merupakan proses di mana siswa atau individu memperoleh pemahaman atau pemahaman tentang materi atau informasi melalui pengalaman mental, fisik, dan sosial. Pada akhirnya, proses belajar menghasilkan perubahan perilaku yang dapat diamati.¹³

Hasil belajar siswa setelah proses pembelajaran matematika menunjukkan keberhasilan proses pembelajaran. Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah belajar.

Belajar matematika memerlukan kegiatan mental dan proses berpikir untuk membuat hubungan antara bagian-bagian informasi yang diperoleh sebagai pengertian. karena itu individu belajar memahami dan menguasai

¹² Tiofanny Napitupulu, "Hasil Belajar Matematika Studi Literatur Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt)," *Sepren* 2, no. 2 (2021): 38–49, <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i2.510>.

¹³ Abdul Muin & Rizki Mauliya Ulfah, "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Dengan Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Moodle [Improving Students' Mathematics Learning Outcomes by Learning Using the Moodle Application]," *Phytagoras* 7, no. 1 (2012): 73–82, <https://journal.uny.ac.id/index.php/pythagoras/article/view/2838/2358>.

hubungan. Dengan demikian, ia memiliki kemampuan untuk menunjukkan pemahaman dan penguasaan materi yang dipelajari ini dikenal sebagai hasil belajar. Hasil pembelajaran yang dihasilkan dari cara siswa bertindak, berpikir, sikap, atau perilaku saat menyelesaikan masalah.

Berdasarkan uraian di atas, Hasil belajar Matematika adalah suatu perubahan perilaku baru yang merupakan hasil pemberian pengalaman yang diterima siswa pada proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang dapat diukur keberhasilannya melalui tes tulis maupun lisan.

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang dimiliki seseorang setelah ia menerima pengalaman belajar. Sejalan dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono mengatakan bahwa: “Hasil belajar merupakan penelitian hasil dari suatu interaksi tindakan belajar yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor, angka ijazah, atau kemampuan meloncat setelah latihan”.¹⁴

Belajar adalah aktivitas mental/psikologis yang terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan dan menimbulkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Belajar adalah proses seorang siswa yang bertujuan untuk mencapai tujuan atau hasil belajar. Proses pembelajaran dapat mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada pembelajaran kognitif, prosesnya mengarah pada perubahan aspek

¹⁴ Henra Saputra Tanjung dan Siti Aminah Nababan, “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pokok Pecahan Di Kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang,” *Jurnal Bina Gogik* 3, no. 1 (2016), 35–42.

kemampuan berpikir (kognitif), pada pembelajaran afektif pada bagian keterampilan indrawi (afektif), sedangkan pada pembelajaran psikomotor, hasil belajar muncul dalam bentuk keterampilan (psikomotorik).

Dari sini dapat di simpulkan bahwa hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah menerima pelajaran atau pembelajaran dan memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Guru dapat mengetahui seberapa jauh kemajuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran melalui proses penilaian hasil belajar. Dengan data ini, guru juga dapat mengatur dan mendorong kegiatan tambahan bagi siswa, baik secara individu maupun di seluruh kelas.

2. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar sebagian besar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu: faktor dalam diri seseorang dan faktor luar (lingkungan sosial). Faktor-faktor ini termasuk :

a. Kecerdasan

Artinya, tingkat kecerdasan seorang siswa menentukan keberhasilannya dalam mencapai prestasi akademik, termasuk prestasi lainnya, bergantung pada jenis kecerdasan yang menonjol pada dirinya.

b. Bakat

Bakat didefinisikan sebagai kemampuan yang dibawa sejak lahir dan diwariskan oleh orang tuanya.

c. Minat dan perhatian

Minat adalah kecenderungan yang kuat terhadap sesuatu. Perhatian akurat dan penuh perhatian melihat dan mendengarkan, minat dan perhatian biasanya berhubungan erat. Minat dan perhatian yang besar terhadap materi berpengaruh positif terhadap pembelajaran.

d. Motif

Motif adalah dorongan yang membuat seseorang melakukan sesuatu. Motif selalu melatarbelakangi dan mempengaruhi usaha dan tindakan setiap orang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Ketika siswa memiliki motivasi yang baik dan kuat dalam belajar, maka akan meningkatkan usaha dan tindakan mereka untuk mencapai prestasi yang tinggi.

e. Cara belajar

Keberhasilan siswa juga dipengaruhi oleh cara mereka belajar. Metode pembelajaran yang efektif memungkinkan kinerja yang tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran yang tidak efektif. Cara belajar efektif:

- 1) Konsentrasi sebelum dan selama belajar.
- 2) Segera periksa bahan yang diterima.
- 3) Membaca dengan cermat dan baik materi yang akan dipelajari dan berusaha menguasainya dengan sebaik mungkin.
- 4) Cobalah untuk menjawab pertanyaan dan berlatih menyelesaikannya.

f. Lingkungan keluarga

Keluarga adalah salah satu cara terbesar dan paling positif untuk mempengaruhi kinerja siswa.

g. Madrasah

Madrasah merupakan lingkungan lain yang berperan besar dalam mempengaruhi kinerja siswa

Berdasarkan penelitian teoritis di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor internal (dari dalam diri siswa) dan faktor eksternal (dari luar siswa) mempengaruhi hasil belajar yang dicapai siswa. Secara eksternal, diri siswa termasuk cara mengajar guru untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa.

B. Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif

Indikator hasil belajar yakni:

1. Ranah kognitif : ranah yang berfokus pada pengetahuan akademik siswa, mengenai bagaimana siswa tersebut memahami pelajaran yang telah disampaikan.
2. Ranah afektif: ranah yang berhubungan dengan keyakinan, nilai, perilaku dan perubahan sikap.
3. Ranah Psikomotorik: ranah yang berkaitan dengan pengembangan diri dan keterampilan siswa pada tiap kinerja penguasaan keterampilan dan praktik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar

meliputi tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar ranah kognitif diungkapkan melalui keterampilan berpikir intelektual siswa, sedangkan hasil belajar ranah afektif dan psikomotorik terkait dengan sikap dan keterampilan siswa selama proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan Ranah Kognitif yaitu Taksonomi berasal dari dua kata Yunani, *tassein*, yang berarti mengklasifikasi, dan *nomos*, yang berarti aturan. Oleh karena itu, taksonomi berarti klasifikasi hierarki berdasarkan prinsip atau aturan dasar. Benjamin Samuel Bloom, seorang psikolog bidang pendidikan yang melakukan penelitian dan pengembangan tentang kemampuan berpikir dalam proses pembelajaran, kemudian menggunakan istilah ini.

C. Pembelajaran Matematika

Matematika adalah ilmu yang mempelajari struktur abstrak melalui penalaran dalam proposisi berbasis bukti dan aktivitas pencarian yang membutuhkan imajinasi, intuisi, dan kecerdikan seperti aktivitas pemecahan masalah dan alat komunikasi, pengetahuan angka dan perhitungan, serta hubungan antar benda.

Menurut Marshall Walker yang dikutip oleh Rostina Sundayana yaitu *“Mathematics maybe defined as the study of abstract structures and their interrelations.”* Matematika dapat didefinisikan sebagai studi tentang struktur-struktur abstrak dengan berbagai hubungannya. Konsep-konsep matematika dapat dipahami dengan mudah bila bersifat konkrit. Karenanya pengajaran

matematika harus dilakukan secara bertahap.

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa konsep-konsep matematika mudah dipahami jika dikaitkan dengan hal-hal praktis. Oleh karena itu, pembelajaran matematika harus dilakukan secara bertahap. Siswa harus diajarkan dengan langkah-langkah konkrit agar mereka dapat memahami dan berpikir tentang matematika.

Sebagaimana di atur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 37 (1) menyebutkan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah harus memuat: Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa, Matematika, IPA, IPS, Seni Budaya, Pendidikan Jasmani dan Pendidikan Jasmani, Keterampilan/Keprofesionalan dan Muatan Lokal (UU Sisdiknas, 2011: 29-30). Undang-undang tersebut juga menegaskan bahwa matematika adalah mata pelajaran wajib yang diajarkan dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Mata pelajaran yang diharapkan dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari bagi yang mempelajarinya.

Pembelajaran matematika merupakan proses belajar mengajar dengan segala interaksinya. Dalam Publikasi UUSPN No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 disebutkan: "Pembelajaran adalah suatu proses dimana siswa berinteraksi dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar". Slameto mengklaim bahwa belajar adalah proses di mana seseorang berusaha untuk berkreasi. mencapai perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman mereka sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Semakin tinggi tingkat pendidikan, semakin tinggi konten yang

disajikan. Seseorang harus memahami pola dan formula baru. Kecenderungan ini membuat matematika sedikit menakutkan bagi sebagian siswa. Siswa berpikir bahwa matematika itu sulit dan hanya orang jenius yang bisa menguasai matematika. Walaupun matematika khususnya matematika dasar dapat dikuasai oleh siapa saja karena matematika merupakan ilmu terapan. Penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari merupakan matematika dasar yang dapat dikuasai oleh siapa saja selama ia sendiri mengetahui, memahami, dan menerapkan konsep-konsep.

Langkah selanjutnya berdasarkan wawasan tersebut adalah meningkatkan pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika di kelas sebaiknya tidak hanya berupa 3 rumus yang harus dihafal. Rumus matematika yang dihafalkan tanpa memahami konsep dan manfaatnya kehilangan maknanya dan cepat hilang dari ingatan. Sebaliknya, inti pembelajaran adalah menemukan makna dan memahami konsep dari hal-hal yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan komunikasi yang baik agar mata pelajaran khususnya matematika dapat diterima atau dipahami. Komunikasi tidak terbatas pada bagaimana guru mengajarkan matematika kepada siswa, tetapi juga berusaha agar siswa dapat mengkomunikasikan tentang matematika dalam bahasa yang mereka pahami.

Media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran matematika karena banyak materi yang tidak dapat disampaikan hanya secara verbal oleh guru. Dengan menggunakan media, siswa akan lebih tertarik dengan pelajaran karena mereka dapat melihat langsung apa yang dipelajari. Dengan demikian,

media pembelajaran dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna bagi siswa serta meningkatkan daya serap siswa dalam pelajaran. Ini berarti hasil belajarnya lebih baik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dan matematika adalah pembelajaran yang terencana dan terprogram, di mana guru matematika berperan serta dengan membuat RPP, melaksanakan rencana pembelajaran (kegiatan), mengevaluasi pembelajaran dan merefleksi pembelajaran serta memperoleh pengetahuan. Peserta didik dibimbing oleh kurikulum dan segala isinya, termasuk proses interaksi dan komunikasi, dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir dan bernalar, kemampuan pemecahan masalah, kemampuan kreatif, dan kemampuan menyampaikan ide atau informasi.

Berikut dari judul saya “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Melalui Media *Puzzle* Pada Siswa Kelas III MINU Wedoro Waru Sidoarjo”.

D. Materi Pecahan

Pembelajaran Matematika adalah proses belajar mengajar yang terencana dan terprogram di mana guru matematika berperan serta dengan membuat RPP, melaksanakan rencana (kegiatan) pembelajaran, menilai dan merefleksi pembelajaran, serta melibatkan siswa dalam semua proses interaksi dan komunikasi sesuai dengan kurikulum. Tujuannya untuk melatih cara berpikir dan penalaran untuk menarik kesimpulan, mengembangkan aktivitas kreatif,

mengembangkan pemecahan masalah dan kemampuan mengkomunikasikan informasi atau gagasan.

Matematika adalah ilmu yang diperoleh melalui penalaran yang logis, dengan menggunakan istilah-istilah yang tepat, jelas, dan terdefinisi dengan baik yang diwakili oleh tanda atau simbol yang memiliki arti dan dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah bilangan. Matematika adalah pola yang tumbuh dan berkembang dalam kehidupan, timbul dari proses berpikir yang menciptakan pola keteraturan dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur-unsur yang tidak terdefinisi, melalui aksioma atau postulat, hingga postulat. Selain itu, matematika menyediakan bahasa, proses, dan teori yang memberi bentuk dan kekuatan pada sains.¹⁵

Salah satu mata pelajaran matematika utama yang dipelajari siswa di Sekolah Dasar (SD/MI) adalah matematika pecahan. Fokus pembahasan materinya adalah konsep dan operasi hitung dasar, seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian, baik untuk pecahan biasa, desimal, maupun persen. Pembelajaran tentang materi bilangan pecahan menunjukkan beberapa kelemahan, termasuk materi, metodologi, dan media.

1. Pengertian Pecahan

Dalam sejarah, arti pecahan tidak diketahui. Pecahan sebagai lambang bilangan mungkin sudah Anda kenal karena berkaitan dengan pemikiran tentang pengukuran. Padahal, jauh sebelum konsep bilangan

¹⁵ Linda Indiyarti Putri, Nurwidiyanto Nurwidiyanto, dan Alfiana Rohmah, "The Development Of Fraction Textbook With The Ethnomathematics Approach For Third Grade Student Of Madrasah Ibtidaiyah," *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 12, no. 2 (2021), 165–82.

bulat, orang sudah membutuhkan pecahan.¹⁶

Pecahan merupakan salah satu materi matematika yang di ajarkan di Kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Pecahan merupakan topik yang penting bagi siswa sebagai dasar pembelajaran aljabar dan lain-lain, namun pada kenyataannya masih banyak yang belum memahaminya. Oleh karena itu, sangat penting bagi setiap guru matematika untuk mengetahui bagaimana mengajarkan konsep pecahan dengan baik, mengajarkan pecahan sebagai hal yang menarik dengan menunjukkan contoh-contoh konkrit, serta memiliki kesungguhan untuk membantu siswa memahami konsep dan aplikasi pecahan untuk memahami secara mendalam.¹⁷ Agar siswa Madrasah Ibtidaiyah benar-benar memahami konsep pecahan, mereka harus dapat melihat pecahan dalam berbagai bentuk.

Bilangan pecahan atau rasional adalah bilangan yang dapat dinyatakan sebagai suatu pembagian dari dua bilangan bulat.¹⁸ Dari sini dapat di simpulkan bahwa pecahan adalah bilangan yang terdiri dari dua bilangan, yaitu pembilang dan penyebut.

2. Cara penulisan bilangan pecahan

Cara penulisan bilangan pecahan dapat dipecah menjadi tiga konsep dasar. yang pertama, antara lain, bahwa pecahan dapat dipahami dengan

¹⁶ Ni Nengah Sekar Wangi, I Gusti Ngurah Japa, dan Ndara Tanggu Renda, "Mengenal Pecahan Dengan Modul Matematika," *Journal for Lesson and Learning Studies* 4, no. 2 (2021), 246–54.

¹⁷ Sukajati, *Pembelajaran Operasi Penjumlahan Pecahan Di SD Menggunakan Berbagai Media*, Untung Trisna Swaji, (yogyakarta, 2008).

¹⁸ Tim Smart Nusantara, *Pocket Book SD Matematika Dan IPA*, (Jakarta, 2019).

pengertian (konsep bagian-keseluruhan) bagian dari keseluruhan, bentuk dari bilangan pecahan a , b adalah angka penyebut, posisi di bawah menunjukkan jumlah b bagian yang sama dari keseluruhan, dan a adalah pembilang di atas, yang menunjukkan jumlah bagian yang dirujuk.¹⁹

3. Menyederhanakan bilangan pecahan

Menyederhanakan pecahan adalah suatu bilangan pecahan menjadi bilangan yang paling sederhana. Caranya dengan dengan pembilang dan penyebut dengan bilangan yang sama hingga keduanya tidak memiliki faktor sekutu.

4. Mengurutkan Bilangan Pecahan

- a. Menggunakan garis bilangan untuk mengetahui posisi pecahan-pecahannya.
- b. Membandingkan pembilang pada pecahannya.
- c. Membandingkan pembilang bulatnya.

5. Macam-macam pecahan

- a. Pecahan Biasa

Pecahan biasa dapat di artikan dengan tiga cara, yaitu pecahan sebagai bagian yang sama besarnya dengan keseluruhan atau keseluruhan, pecahan sebagai bagian dari kelompok dengan jumlah anggota yang

¹⁹ Sumadi, Sri Yuniati, *Mata Pelajaran Matematika Pembelajaran Pecahan*, ed. (Jakarta, 2019).

sama, dan pecahan sebagai pembanding.

Contoh: $\frac{2}{3}$

b. Pecahan Campuran

Pecahan campuran adalah pecahan yang pembilangnya lebih besar dari penyebutnya, atau pecahan yang nilainya lebih besar dari satu Pecahan Desimal. Pecahan desimal adalah pecahan dengan penyebut khusus, yaitupuluhan, ratusan, ribuan, dst.

Contoh : **0,3 , 0,25**

c. Pecahan Persen

Persen berarti seperseratus, jadi pecahan biasa dengan penyebut seperseratus dapat disebut sebagai persen. Prosentase diberikan “%”.¹⁹

Contoh : **30% = $\frac{30}{100}$**

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

E. Media Pembelajaran

Selama proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru bertindak sebagai pengirim dan siswa bertindak sebagai penerima. Apabila kedua proses berjalan lancar, guru dapat menyampaikan informasi kepada siswa dan siswa juga dapat menyerapnya. Untuk komunikasi yang efektif, informan dan penerima membutuhkan alat komunikasi atau media.²⁰

Lingkungan belajar dapat di definisikan sebagai apa pun yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara pemberi informasi, yaitu guru, dan penerima informasi, yaitu siswa. Tujuan dari lingkungan belajar adalah untuk meningkatkan keinginan dan kemampuan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan menyeluruh. itu masuk akal. Dengan kata lain, ada lima elemen yang terkait dengan media pembelajaran. Pertama, mereka berfungsi sebagai penghubung antara materi atau pesan selama proses pembelajaran. Kedua, mereka berfungsi sebagai sumber pembelajaran. Ketiga, mereka berfungsi sebagai cara untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Terakhir, mereka berfungsi sebagai cara yang efektif untuk mencapai hasil belajar yang konsisten dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan. Kelima komponen ini bekerja sama dengan baik dan berdampak pada hasil belajar yang sesuai dengan tujuan.²¹

Media dalam pembelajaran matematika di maksudkan sebagai segala sesuatu yang bisa di gunakan sebagai perantara dalam menyampaikan ide-ide

²⁰ Scolastika Mariani, "Pengajaran Konsep Pecahan Dan Kabataku Pecahan Di Sekolah Dasar," *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 1, no. 2 (2010), 119–29.

²¹ Meilida Eka Sari dkk, *Matematika Dasar*, ed. Tri Putri Wahyuni Mila Sari, 2022.

atau konsep-konsep matematika. Media tersebut bisa berupa benda konkret sesuai yang sedang dipelajari, ataupun tampilan yang menampilkan benda tersebut.

Berikut dari judul saya “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Melalui Media *Puzzle* Pada Siswa Kelas III MINU Wedoro Waru Sidoarjo”.

F. Media Pembelajaran *Puzzle*



Gambar 2.1 Media *Puzzle*

1. Pengertian Media *Puzzle*

Media *puzzle* ini adalah media pembelajaran edukatif yang terdiri dari potongan yang homogen atau acak yang mengandung gambar atau lukisan letak area atau komponen yang ada di dalamnya. Gambar dapat

dipecah menjadi bagian yang digabungkan.²²

Media pembelajaran yang penulis maksud dalam karya ini adalah media pembelajaran, alat yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran agar pesan yang disampaikan tepat sasaran bagi siswa.

2. Manfaat media *puzzle*

Manfaatnya meningkatkan saling pengertian dan simpati di dalam kelas, menimbulkan perubahan perilaku siswa yang signifikan, mengungkapkan hubungan antar mata pelajaran, menambah kesegaran dan keragaman pengalaman belajar siswa, menjadikan hasil belajar berkaitan dengan keterampilan siswa, dan siswa terdorong untuk menggunakannya. dengan tepat. Mempelajari isi pembelajaran melalui imajinasi dan partisipasi aktif, mengarah pada hasil belajar, memberikan umpan balik yang diperlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak yang telah mereka pelajari, melengkapi pengalaman yang kaya dengan pengalaman itu, konsep bermakna dapat dikembangkan, memperluas pandangan dan pengalaman siswa yang melibatkan tidak pembelajaran verbal dan membuat generalisasi yang sesuai, dan keyakinan bahwa siswa membutuhkan keteraturan dan kejernihan pemikiran untuk membangun struktur konseptual dan sistem ide yang bermakna.²³

Dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa manfaat media

²² Itah Sensualita dkk, *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru TK Dan SD Melalui Penelitian Tindakan Kelas*, (Kota Mungkid, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah, 2022

²³ A Arofah, "Pengaruh Media Puzzle Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sdn 01 Bedagas ...", *Seminar Nasional Hima Dan Prodi Pgsd 2018*, 1670–80.

pengajaran secara umum dapat di artikan antara lain sebagai mengubah perilaku mengajar siswa agar lebih diingat dalam benak siswa.

Dari sudut pandang pendidikan, bahan media sebagai sumber belajar merupakan bagian dari sistem pendidikan bersama dengan pesan, orang, latar belakang teknologi dan perangkatnya. Penggunaan media puzzle sebagai subjek (kognitif) ilmu dan pengetahuan, konsep atau fakta memiliki beberapa tujuan.²⁴ Ranah kognitif berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau memori, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Dua aspek pertama disebut sebagai Kognitif Tingkat Rendah dan empat aspek berikutnya adalah Afektif, Kognitif dan Psikomotor. Ada banyak jenis hasil belajar kognitif.²⁵

Dari penjelasan di atas dapat di artikan bahwa setiap pemahaman yang berkaitan dengan hasil belajar intelektual dapat menghasilkan belajar yang sangat baik, karena memiliki enam ciri belajar yang penting.

3. Kelebihan dan kekurangan Media *Puzzle*

Guru harus mampu meminimalisir kekurangan lingkungan belajar yang di gunakan berdasarkan aspek-aspek yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Meskipun tidak ada yang sempurna, namun guru

²⁴ S Rahayu dan I Ladamay, "The Impact of Electronic Puzzle on Two-Dimensional Shapes Grouping Lesson," *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* 1098, no. 3 (2021),032108.

²⁵ G A Mevyanti and M T Y Suhanadji, "Effect of Learning Model Based Instruction Assisted by Crozzword Puzzle Media on Activities and Learning Results Social Studies of Elementary School...," *Ijisrt.Com* 5, no. 11 (2020).

semaksimal mungkin menggunakan media yang paling efektif untuk digunakan. Sama halnya dengan media *puzzle* yang akan digunakan, disesuaikan dengan kondisi siswa serta materi pembelajaran yang terkait.²⁶

Ide dasar di balik media ini adalah peneliti melihat anak-anak bermain *puzzle* dan melihat kardus bekas di sekitar. Adapun juga kelebihan dan kekurangan pada *puzzle* sebagai berikut.

a. Kelebihan *puzzle* yaitu:

- 1) gambar dan foto dapat menghilangkan verbalisme
- 2) gambar dan foto dapat mengatasi batasan ruang dan waktu
- 3) gambar dan foto merupakan media yang mudah diperoleh

b. Kelemahan *puzzle* yaitu:

- 1) Foto dan gambar merupakan alat visual yang hanya mengontrol indera penglihatan, sehingga tidak dapat memberikan informasi detail tentang apapun dan hanya dapat digunakan oleh orang yang memiliki penglihatan normal dan sehat.
- 2) Tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan pada media ini.
- 3) Proses yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang melibatkan gerak tertentu yang kurang afektif di presentasikan dengan gambar dan foto.

4. Cara Pembuatan *Puzzle*

Guru menyuruh Siswa mengumpulkan dan menggunakan barang

²⁶ Nisem Nisem, "Upaya Peningkatan Keterampilan Menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media Puzzle," *Jurnal Ilmiah WUNY* 2, no. 1 (2020): 88–100.

bekas dan bahan lainnya untuk membuat teka-teki. Langkah pembuatannya adalah:

- a. Siapkan Alat dan Bahan yang diperlukan. Alat yang diperlukan adalah gunting, pensil, penggaris, pena, *origami*, *double tip* dll. Bahan yang diperlukan kardus bekas, kertas asturo, karton, *steyrofoom* dll. Kita membuat pola di kardus sesuai dengan ukuran diperlukan, Setelah itu kita bagi pola beberapa bagian yang diperlukan.
- b. Kita membuat pola di kardus sesuai dengan ukuran diperlukan, Setelah itu kita bagi pola beberapa bagian yang diperlukan. Potong kardus dengan sesuai ukuran yang sudah ditentukan.
- c. Setelah itu siapkan *origami* lalu tempelkan dengan sesuai ukuran kardus yang kita tentukan.
- d. Setelah itu siapkan *origami* lalu tempelkan dengan sesuai ukuran kardus yang kita tentukan.
- e. Setelah itu siapkan kardus/*steryfoom* yang untuk dibuat *puzzle* pecahan lalu tempelkan kertas warna ke kardus/*steryfoom*.
- f. Setelah itu potong *puzzle* kardus *steryfoom* sesuai dengan ukuran yang diperlukan.
- g. Lalu masukkan potongan kardus yang sudah di potong di *puzzle* kardus/*steryfoom*.

5. Langkah Penerapan Media *Puzzle*

Berikut merupakan langkah pembelajaran yang harus dilakukan oleh

guru:

- a) Guru mempersiapkan gambar-gambar *puzzle* sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b) Guru dapat menempelkan gambar *puzzle* di papan tulis
- c) Guru memberi petunjuk kepada peserta didik untuk menganalisis gambar *puzzle*.
- d) Guru beri kesempatan agar siswa dapat menelaah gambar *puzzle* agar siswa dapat memahami secara detail
- e) Guru juga dapat memberikan deskripsi umum yang jelas mengenai gambar *puzzle* tersebut.
- f) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kelompok. Masing-masing kelompok beranggotakan 5-6 orang.
- g) Guru memberikan sebuah soal pada gambar *puzzle*.
- h) Guru menyuruh siswa untuk menjawab soal pada gambar *puzzle* dengan cara mencari jawaban pada *puzzle* tersebut.
- i) Guru menyuruh siswa berdiskusi tentang analisis gambar *puzzle* yang sudah mereka lakukan.
- j) Guru memberi kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi gambar *puzzle* yang sudah mereka lakukan.
- k) Setelah peserta didik mempresentasikan hasil diskusi yang mereka lakukan, guru memahami tentang hasil diskusi yang mereka lakukan
- l) Setelah itu guru memberikan penjelasan tentang materi sesuai dengan

- tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- m) Guru dan peserta didik memberikan kesimpulan secara bersama-sama yang ingin dicapai.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB III

PROSEDUR PENELITIAN TINDAKAN KELAS

A. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) karena implikasi penelitian ini dalam membantu guru mengidentifikasi masalah yang muncul di dalam kelas. Informasi ini sangat membantu dalam membuat keputusan tentang pendekatan yang tepat selama proses pembelajaran untuk meningkatkan profesionalisme guru, kinerja siswa, kelas dan kualitas sekolah secara keseluruhan. Ini adalah penelitian tindakan di kelas, karena penelitian ini membantu guru mengidentifikasi masalah di kelas mereka. Informasi ini sangat membantu dalam membuat keputusan tentang pendekatan yang tepat selama proses pembelajaran untuk meningkatkan profesionalisme guru, kinerja siswa, kelas dan kualitas sekolah secara keseluruhan.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan pendekatan kolaboratif dimana guru sebagai mitra penelitian. Masing-masing berfokus pada berbagai aspek penelitian tindakan kelas, berdasarkan keahliannya, dengan guru sebagai praktisi pembelajaran dan peneliti sebagai perancang dan pengamat kritis.

Dalam pelaksanaannya penelitian tindakan kelas ini menggunakan model Kurt Lewin pada penelitian ini karena model Kurt Lewin digunakan sebagai acuan atau dasar dari adanya model penelitian tindakan kelas yang lain. Selain itu, Sistem refleksi itu sendiri yang diawali dengan perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), refleksi (*reflection*), dan

restrukturisasi, merupakan dasar untuk pemecahan masalah.²⁷

B. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Subjek Penelitian

Setting penelitian ini meliputi tempat penelitian, waktu penelitian dan siklus PTK sebagai berikut:

1. Tempat penelitian Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di MINU Wedoro Waru Sidoarjo. Beralamatkan Jl. Kolonel Sugiono No. 59 RT02 RW 03 Wedoro Waru Sidoarjo.

2. Waktu Penelitian Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

3. Siklus PTK

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan mengikuti prosedur pada setiap siklusnya melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan juga refleksi. Dari kedua siklus tersebut dapat diamati dan diketahui adanya peningkatan hasil belajar matematika pada materi potongan *puzzle*.

4. Subjek penelitian

Sebagai subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III C tahun pelajaran 2022/2023 di MINU Wedoro Waru Sidoarjo yang berjumlah 28 orang, 12 laki-laki dan 16 perempuan.

²⁷ Ismail dan Wkke Suardi, *Metode Penelitan Sosial, Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), (2019), 951–952.

C. Variabel yang diselidiki

Variabel yang diselidiki Variabel penelitian yang dijadikan titik pusat untuk menjawab permasalahan yang dihadapi yaitu:

1. Variabel input : Siswa kelas III C
2. Variabel proses : Media pembelajaran *puzzle*
3. Variabel output : Peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan

D. Rencana tindakan

Rancangan penelitian untuk kelompok ini dilakukan selama beberapa siklus. Dengan anotasi: Jika siklus pertama dilalui sesuai dengan kriteria yang diinginkan maka dilakukan siklus kedua untuk penguatan selanjutnya, namun jika siklus pertama tidak lulus maka dilakukan siklus kedua dengan penyederhanaan materi. Detail prosedur implementasi desain penelitian tindakan kelas untuk setiap siklus dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Siklus I

- a. Tahap Perencanaan (*Planning*) Berikut merupakan kegiatan yang peneliti lakukan diantaranya:
 - 1) Merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mempertimbangkan KI/KD, indikator, tujuan, materi, metode, alat, bahan dan sumber pembelajaran, serta menilai pembelajaran.
 - 2) Menyiapkan alat penelitian dan yang membuat adalah peneliti seperti lembar kerja, lembar observasi siswa dan guru, lembar penilaian, catatan lapangan, dan tes pembelajaran atau kuis yang

akan digunakan saat melakukan penelitian.

b. Tahap Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini, kegiatan yang peneliti lakukan diantaranya:

1) Kegiatan Pembuka

- a) Guru melakukan pembukaan dengan salam kepada peserta didik dan mengkondisikan peserta didik agar siap untuk belajar.
- b) Guru memimpin doa kepada peserta didik.
- c) Guru melakukan absensi dengan siswa.
- d) Guru memotivasi peserta didik untuk semangat dan mengikuti pembelajaran
- e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran siswa dapat memahami konsep pecahan, siswa dapat menuliskan pecahan yang ditunjukkan oleh benda konkret, siswa dapat melakukan penjumlahan pecahan, siswa dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan pecahan dan peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa kegiatan belajar yang akan dilakukan hari ini.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru mempersiapkan gambar-gambar *puzzle* sesuai dengan pembelajaran.
- b) Guru dapat menempelkan gambar *puzzle* di papan tulis
- c) Guru memberi petunjuk kepada peserta didik untuk

menguraikan gambar *puzzle*.

- d) Guru memberi kesempatan agar siswa dapat menelaah gambar *puzzle* agar siswa dapat memahami secara detail
- e) Guru juga dapat memberikan deskripsi umum yang jelas mengenai gambar *puzzle* tersebut.
- f) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kelompok. Masing-masing kelompok beranggotakan 5-6 orang.
- g) Guru memberikan sebuah soal pada gambar *puzzle*.
- h) Guru menyuruh siswa untuk menjawab soal pada gambar *puzzle* dengan cara mencari jawaban pada *puzzle* tersebut.
- i) Guru menyuruh siswa berdiskusi tentang analisis gambar *puzzle* yang sudah mereka lakukan.
- j) Guru memberi kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi gambar *puzzle* yang sudah mereka lakukan.
- k) Setelah peserta didik mempresentasikan hasil diskusi yang mereka lakukan, guru memahami tentang hasil diskusi yang mereka lakukan
- l) Setelah itu guru memberikan penjelasan tentang materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- m) Guru dan peserta didik memberikan kesimpulan secara bersama-sama yang ingin dicapai.

3) Kegiatan Penutup

- a) Guru dan peserta didik memberikan kesimpulan secara bersama-sama yang ingin dicapai.
- b) Guru memberikan refleksi kepada peserta didik.
- c) Guru memberikan Soal.
- d) Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama sebelum mengakhiri pembelajaran dan salam.

c. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap ini, peneliti akan mengamati aktivitas guru selama proses pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan peneliti yaitu:

- 1) Guru mengamati siswa belajar tentang pecahan menurut indeks yang diberikan.
- 2) Guru mengamati keberhasilan atau kegagalan penerapan teka-teki komunikasi oleh peneliti.

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Refleksi merupakan kegiatan menganalisis semua data atau informasi yang dikumpulkan dari penelitian tindakan yang dilaksanakan, sehingga dapat diketahui berhasil atau tidaknya tindakan yang telah dilaksanakan dengan tujuan yang diharapkan.

2. Siklus II

1. Tahap Perencanaan (*planning*)

Pada tahap ini, kegiatan yang peneliti lakukan diantaranya:

- 1) Tindak lanjuti kekurangan atau kesalahan yang terjadi pada siklus I.
 - 2) Merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang memperhatikan KI/KD, indikator, tujuan, materi, metode, alat, bahan dan sumber pembelajaran, serta mengevaluasi pembelajaran berdasarkan yang tercermin pada siklus I.
 - 3) Menyiapkan alat penelitian seperti LKS, observasi siswa dan guru, lembar penilaian, catatan lapangan, dan tes pembelajaran atau kuis yang akan digunakan saat melakukan penelitian.
2. Tahap Pelaksanaan
- 1) Kegiatan Pembuka
 - a) Guru melakukan pembukaan dengan salam kepada peserta didik dan mengkondisikan peserta didik agar siap untuk belajar.
 - b) Guru memimpin doa kepada peserta didik
 - c) Guru melakukan absensi dengan siswa
 - d) Guru memotivasi peserta didik untuk semangat dan mengikuti pembelajaran
 - e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan peserta didik menyimak penjelasan guru tentang apa kegiatan belajar yang akan dilakukan hari ini.
 - 2) Kegiatan Inti
 - a) Guru mempersiapkan gambar-gambar *puzzle* sesuai dengan

tujuan pembelajaran.

- b) Guru dapat menempelkan gambar *puzzle* di papan tulis
- c) Guru memberi petunjuk kepada peserta didik untuk menganalisis gambar *puzzle*.
- d) Guru beri kesempatan agar siswa dapat menelaah gambar *puzzle* agar siswa dapat memahami secara detail
- e) Guru juga dapat memberikan deskripsi umum yang jelas mengenai gambar *puzzle* tersebut.
- f) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kelompok. Masing-masing kelompok beranggotakan 5-6 orang.
- g) Guru memberikan sebuah soal pada gambar *puzzle*.
- h) Guru menyuruh siswa untuk menjawab soal pada gambar *puzzle* dengan cara mencari jawaban pada *puzzle* tersebut.
- i) Guru menyuruh siswa berdiskusi tentang analisis gambar *puzzle* yang sudah mereka lakukan.
- j) Guru memberi kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi gambar *puzzle* yang sudah mereka lakukan.
- k) Setelah peserta didik mempresentasikan hasil diskusi yang mereka lakukan, guru memahami tentang hasil diskusi yang mereka lakukan
- l) Setelah itu guru memberikan penjelasan tentang materi

sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

m) Guru dan peserta didik memberikan kesimpulan secara bersama-sama yang ingin dicapai.

3) Kegiatan Penutup

a) Guru dan peserta didik memberikan kesimpulan secara bersama-sama yang ingin dicapai.

b) Guru memberikan refleksi kepada peserta didik.

c) Guru memberikan Soal

d) Guru mengajak peserta didik untuk berdoa bersama sebelum mengakhiri pembelajaran dan salam.

3. Tahap Pengamatan (Observing)

Pada fase ini, peneliti memantau aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan yang dilakukan peneliti yaitu:

1) Guru mengamati pemahaman siswa terhadap materi pecahan dengan menggunakan indikator yang telah ditentukan.

2) Guru mengamati berhasil tidaknya peneliti menggunakan media *puzzle*.

4. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini, peneliti bersama guru menganalisis hasil observasi.

Setelah itu peneliti merangkum hasil observasi dan menarik kesimpulan tentang pelaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan media *puzzle* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi pecahan setelah rangkaian kegiatan dari pra siklus I

sampai siklus II selesai.

E. Data dan Teknik Pengumpulan Data

1. Data

Terdapat dua jenis data yang dilakukan oleh peneliti, yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

1. Data Kuantitatif : Informasi tentang hasil belajar siswa yaitu hasil tes atau penilaian digunakan untuk menentukan hasil belajar siswa sebagai ukuran kemampuan belajar siswa dan ketuntasan penguasaan materi pecahan.
2. Data Kualitatif : Informasi observasi/pengamatan kinerja guru dan siswa. Masukkan hasil tersebut pada lembar observasi berupa checklist.

2. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Sebelum melakukan prosedur, peneliti terlebih dahulu mengamati aktivitas guru dan siswa dalam mengumpulkan informasi tentang siswa, termasuk hasil belajar siswa khususnya pada matematika pecahan. Observasi dalam PTK adalah kegiatan pengumpulan data yang berupa proses perubahan kinerja Proses Belajar Mengajar. Teknik ini digunakan untuk mengamati gejala dan kondisi dunianya siswa dalam proses pembelajaran guru dengan siswa. Observasi

dapat berupa aktivitas dan interaksi antara siswa selama proses pembelajaran atau selama proses ketika siswa berdiskusi dan mengemukakan pendapatnya dengan anggota kelompoknya.

2. Tes

Tes hasil belajar ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas III yang menggunakan materi pecahan dengan media *puzzle*. Tes juga merupakan bagian dari hasil belajar siswa. Tes yang dimaksud adalah tes pengetahuan awal, yang akan digunakan untuk mengetahui penguasaan konsep subjek sebelum melakukan tindakan. Selain itu tes pengetahuan masuk merupakan tolok ukur tambahan untuk mengklasifikasikan siswa ke dalam kelompok belajar, nilai tes masuk ini juga menjadi titik awal untuk menentukan skor perkembangan pribadi siswa yang lahir. Selain tes awal, juga dilakukan tes akhir tindakan yang hasilnya akan membantu menentukan seberapa baik siswa kelas III belajar pada materi assisted breakdown.

3. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan langsung. Metode ini memberikan informasi atau hasil tentang pembelajaran matematika di kelas III C Minu Wedoro dan mengetahui kesulitan apa saja yang dihadapi guru selama proses pembelajaran.

4. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan mengumpulkan data

berupa foto rapot dll. pada setiap siklusnya yang ada diproses pembelajaran kelas III-C di MINU Wedoro dengan menggunakan media puzzle yang bertujuan sebagai penunjang hasil penelitian.

F. Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui keefektifan metode dalam pembelajaran, maka perlu dilakukan analisis data. Analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif yaitu mendeskripsikan hasil observasi dan evaluasi siswa pada setiap akhir siklus dengan membandingkan hasil belajar yang dicapai pada setiap siklus. Analisis tingkat keberhasilan atau prosentase keberhasilan siswa setelah pembelajaran untuk setiap siklus dilakukan dengan penilaian berupa soal-soal ulangan pada setiap akhir siklus atau pada akhir masa pembelajaran. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu:

1. Untuk Menilai Pre Tes Pretest dan Post Tes

Adapun untuk menghitung nilai pre tes digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Skor maksimal}}$$

Rumus 3.1 Menilai Pre test dan Post test

2. Untuk Mengetahui Rata-Rata Kelas

Peneliti menjumlahkan nilai siswa yang dibagi dengan jumlah siswadi kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata tes formatif dapat dirumuskan:

$$X = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Rumus 3.2 Rata-rata Kelas

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah semua nilai

$\sum N$ = Jumlah siswa

3. Untuk Ketuntasan Belajar

Apapun untuk mengitung presentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Rumus 3.3 Ketuntasan belajar

Keterangan:

P = Tingkat keberhasilan

4. Observasi Guru dan Siswa

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Rumus 3.4 Skor observasi guru dan siswa

Keterangan:

P = Skor Observasi

F = Skor yang diperoleh

N = Skor Maksimal

Hasil yang diperoleh diklasifikan dalam bentuk penskoran nilai dengan menggunakan kriteria tingkat keberhasilan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Kriteria Ketetapan Hasil Observasi

| Skor Perolehan | Predikat | Nilai Huruf |
|----------------|-------------|-------------|
| 80 – 100 | Sangat baik | A |
| 76 – 85 | Baik | B |
| 60 – 75 | Cukup | C |
| 55 – 59 | Kurang | D |

G. Indikator Kinerja

Dalam PTK ini indikator kinerja yang muncul di samping siswa adalah guru, karena guru adalah fasilitator yang sangat berpengaruh terhadap kinerja siswa²⁶. Hasil penelitian tindakan kelas ini tercapai sesuai dengan harapan biladalam penelitian ini:

1. Penguasaan materi pecahan kelas III Minu Wedoro akhir penelitian ini minimal KKM pengetahuan 75. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila persentase ketuntasan belajarsiswa kelas III C MINU Wedoro mencapai 80%.
2. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila hasil observasi aktivitas guru dan peserta didik mencapai nilai akhir $\geq 80\%$.

H. Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian tindakan kelas ini bersifat kolaboratif dengan guru kelas III C Minu Wedoro. Berikut Rincian tugasnya:

1. Guru Kolaborator

Nama : Lilik Maftuchah, M. Pd. I

Jabatan : Guru Matematika Kelas III

Tugas :

1. Bertanggung jawab atas semua jenis kegiatan pembelajaran

2. Mengamati dan Mengevaluasi proses pelaksanaan tindakan.
3. Melakukan diskusi dengan peneliti dalam kegiatan refleksi

2. Peneliti

Nama : Qonita Salsa Bella

Jabatan : Mahasiswa PGMI UIN Sunan Ampel Surabaya

Tugas :

1. Bertanggung jawab atas semua jenis kegiatan pembelajaran
2. Menyusun perencanaan tindakan
3. Sebagai pelaksana tindakan
4. Mengamati dan mengevaluasi proses pelaksanaan tindakan
5. Melakukan diskusi dengan guru kolaborator dalam kegiatan refleksi.
6. Mengumpulkan dan menganalisis data
7. Menyusun laporan hasil penelitian.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas (PTK), yang dihasilkan menggunakan model Kurt Lewin, terdiri dari dua siklus, masing-masing dengan empat tahapan: rencana, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Studi ini mengamati bagaimana siswa di Kelas III C di Minu Wedoro menggunakan *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika Materi Pecahan.

Data hasil penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, tes yang dilakukan sesudah siklus, dan dokumentasi. Mengenai perolehan data dari peningkatan hasil belajar matematika ini diperoleh dari hasil tes yang dilaksanakan dalam dua siklus, sedangkan perolehan data dari penggunaan media pembelajaran Media *puzzle* diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk penyajian dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II. Berikut adalah penyajian data pada setiap tahap yang dilakukan oleh peneliti.

1. Pra Siklus

Pada kegiatan pra siklus dilaksanakan peneliti pada hari Jumat Tanggal 19 Mei 2023 di MINU Wedoro Waru Sidoarjo. Pada kegiatan ini peneliti meminta izin dengan pihak kepala madrasah untuk melaksanakan penelitian di madrasah. Dilanjutkan dengan pengumpulan data awal untuk mengetahui kendala yang di jumpai siswa kelas III-C saat pelajaran matematika materi Pecahan. Pengumpulan data awal menggunakan

wawancara dengan Ibu Lilik Maftuchah, S.Pd. selaku guru matematika di kelas III-C.

Dalam wawancara dengan guru kelas, peneliti menemukan bahwa rata-rata siswa kurang memahami materi Pecahan. Hanya sebagian kecil siswa yang mampu memberikan jawaban yang benar. Selain itu, guru mengatakan bahwa beberapa siswa bosan dan berbicara dengan teman sekelasnya selama pembelajaran. Ketika ditanya, beberapa siswa mengatakan bahwa mereka tidak menyukai matematika karena tidak mudah untuk dipahami. Persepsi siswa yang demikian akan berdampak pada berapa lama waktu yang mereka habiskan untuk belajar matematika. Hal ini dapat menurunkan hasil belajar siswa. Peneliti kemudian meminta hasil pecahan kelas III-C dari MINU Wedoro Waru Sidoarjo. Berikut ini nilai siswa kelas III-C.

Tabel 4.1 Tabel Nilai Pra Siklus Siswa

| No. | Nama Siswa | KKM | Nilai | Ket. |
|-----|------------|-----|-------|--------------|
| 1. | A.A.H.R | 75 | 45 | Tidak Tuntas |
| 2. | A.R.U | 75 | 50 | Tidak Tuntas |
| 3. | D.D.J | 75 | 50 | Tidak Tuntas |
| 4. | D.C.M | 75 | 60 | Tidak Tuntas |
| 5. | F.N.I | 75 | 70 | Tidak Tuntas |
| 6. | F.N.G.P | 75 | 80 | Tuntas |
| 7. | H.A.N | 75 | 65 | Tidak Tuntas |
| 8. | J.Q.A | 75 | 70 | Tidak Tuntas |
| 9. | K.A.N.F | 75 | 75 | Tuntas |
| 10. | M.S.A.A | 75 | 75 | Tuntas |
| 11. | M.F.U.S | 75 | 80 | Tuntas |
| 12. | M.T.A | 75 | 60 | Tidak Tuntas |
| 13. | M.A.H | 75 | 55 | Tidak Tuntas |
| 14. | M.F.A | 75 | 75 | Tuntas |
| 15. | M.K.A | 75 | 70 | Tidak Tuntas |
| 16. | M.Q.A.S | 75 | 50 | Tidak Tuntas |

| | | | | |
|-----|---------|----|----|--------------|
| 17. | M.R | 75 | 60 | Tidak Tuntas |
| 18. | M.Y.A | 75 | 65 | Tidak Tuntas |
| 19. | N.K.R | 75 | 50 | Tidak Tuntas |
| 20. | N.M.F | 75 | 70 | Tidak Tuntas |
| 21. | N.A | 75 | 70 | Tidak Tuntas |
| 22. | P.S.A | 75 | 70 | Tidak Tuntas |
| 23. | R.S.W | 75 | 75 | Tuntas |
| 24. | R.N.A | 75 | 60 | Tidak Tuntas |
| 25. | R.A | 75 | 65 | Tidak Tuntas |
| 26. | S.S.P | 75 | 35 | Tidak Tuntas |
| 27. | Z.V.A | 75 | 45 | Tidak Tuntas |
| 28. | H.R.A.A | 75 | 40 | Tidak Tuntas |

Berdasarkan rumus 3.3 Untuk menentukan nilai ketuntasan hasil belajar adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{6}{28} \times 100\%$$

$$P = 21,42\%$$

Untuk menghitung rata-rata nilai prasiklus siswa secara keseluruhan, maka digunakan rumus 3.2 sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum x}{\sum n}$$

$$M = \frac{1740}{28}$$

$$M = 62,14$$

Berdasarkan tabel 4.1 terlihat bahwa nilai rata-rata kelas mencapai 71,60. Siswa yang belum mencapai KKM ada 22 siswa dan yang telah mencapai KKM ada 6 siswa. Sedangkan untuk ketuntasan hasil belajar

pada prasiklus adalah 21,42% (tergolong dalam kategori kurang). Dari data hasil pra siklus dapat disimpulkan bahwa hasil belajar materi pecahan belum mencapai hasil yang maksimal. Dengan hasil tersebut, dapat dijadikan pertimbangan dalam melaksanakan siklus I.

2. Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan, kegiatan dimulai dengan menyiapkan dan menyusun perangkat pembelajaran, termasuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), lembar tes individu, dan kisi-kisi soal. Selanjutnya, penulis juga membuat lembar observasi kegiatan guru dan siswa yang akan digunakan selama pembelajaran. Setelah semua perangkat disusun, mereka selanjutnya divalidasikan kepada dosen yang berpengalaman sebagai validator untuk koreksi dan perbaikan apabila diperlukan. Perencanaan dilanjutkan dengan membuat bentuk teka-teki. Peneliti menggunakan akrilik sebagai bentuk teka-teki. Selanjutnya, penulis bekerja sama dengan guru mata pelajaran yang relevan untuk membawa perangkat pembelajaran, lembar observasi, lembar wawancara, dan media lain yang telah di siapkan untuk pelaksanaan penelitian di masa mendatang.

b. Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan pada hari Senin tanggal 22 Mei 2023, dengan estimasi waktu 60 menit dimulai pada jam pembelajaran ke 9 dan 10 pukul 12.30 – 13.15 WIB di kelas III-C MINU Wedoro Waru Sidoarjo dengan siswa sebanyak 28 orang yaitu 12 siswa laki – laki dan 16 siswa perempuan. Disini peneliti bertindak sebagai pelaksana sedangkan guru kelas bertindak sebagai observer. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat yaitu sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal pembelajaran selama 10 menit, guru mengucapkan salam, dan menanyakan kabar siswa. Siswa menjawab dengan lantang dan kompak. Karena pelajaran sudah dimulai, guru meminta siswa mengucapkan basmallah bersama-sama sebelum kelas dimulai. Selanjutnya, guru memeriksa kehadiran siswa. Untuk membuat siswa semakin tertarik untuk belajar, guru memberikan ice breaking. Setelah ice breaking, guru mengajukan pertanyaan tentang materi yang telah dipelajari sebelumnya dan mengaitkannya dengan materi pecahan. Materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran disampaikan oleh guru.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti yang dilakukan pada pembelajaran tatap muka

terbatas ini mendapat jatah alokasi waktu selama 40 menit. Kegiatan ini mengawali dengan menunjukkan media puzzle pecahan. Setelah guru menunjukkan bentuk realistik pada siswa, lalu guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai hal yang mereka kurang pahami dari penjelasan sebelumnya. Setelah sesi tanya jawab berakhir guru melanjutkan pada kegiatan *progressive mathematization* merupakan kegiatan penunjukkan sebuah permasalahan kontekstual untuk memudahkan siswa dalam memahami sebuah materi. Pada kegiatan ini guru meminta siswa untuk menempelkan angka pecahan di media puzzle. Setelah siswa mencoba kedepan guru meminta siswa untuk duduk seperti semula, lalu guru membagikan soal pretes. Setelah itu guru menyuruh siswa untuk mengerjakan soal pretes tersebut. Setelah selesai mengerjakan soal pretes guru mengambil hasil mereka mengerjakan lembar tes secara individu.

3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup ini ini peneliti melaksanakan tindakan selama 10 menit. Guru bersama siswa melakukan tahap didactical phenomenology merupakan tahap siswa mampu mengetahui konsep-konsep matematika. Tahap ini diawali dengan mengevaluasi materi hari ini, guru menanyakan hal apa saja yang sudah di pelajari hari ini serta bagaimana rumus pecahan. Siswa

mampu menjawab dengan lantang dan kompak. Selanjutnya guru memberi motivasi pada siswa agar makin giat belajar, guru meminta siswa untuk merapikan bangkunya lalu membaca doa pulang secara bersama-sama.

c. Observasi

Pada tahap ini, guru matematika berperan sebagai observer dengan mengacu pada lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang telah disusun peneliti dan divalidasi oleh dosen ahli dan guru.

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Berikut merupakan hasil observasi aktivitas guru pada siklus I yang diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Lembar Observasi Aktivitas Guru

| Aspek yang Diamati | Skor | | | |
|--|------|---|---|---|
| | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Guru mengucapkan salam | √ | | | |
| Guru menyapa dan menanyakan kabar siswa | | √ | | |
| Guru menyuruh siswa untuk merapikan duduk terlebih dahulu agar siswa aktif dalam pembelajaran. | | | √ | |
| Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama | √ | | | |
| Guru mengisi lembar presensi siswa | √ | | | |
| Guru melakukan apersepsi | | | √ | |
| Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | | | √ | |
| Guru mengajak siswa untuk ice breaking | | √ | | |
| Guru mempersiapkan gambar- gambar puzzle sesuai dengan tujuan pembelajaran | | √ | | |
| Guru dapat menempelkan gambar puzzle | √ | | | |
| Guru memberi petunjuk kepada peserta didik untuk menganalisis gambar puzzle | | √ | | |

| | | | | |
|--|---|---|---|-----------|
| Guru memberikan kesempatan agar siswa dapat menelaah gambar puzzle agar siswa dapat memahami secara detail. | | | √ | |
| Guru juga dapat memberikan deskripsi umum yang jelas mengenai gambar puzzle tersebut. | √ | | | |
| Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kelompok. Masing-masing kelompok beranggotakan 5-6 orang | | | √ | |
| Guru memberikan soal pada gambar puzzle di papan tulis. | √ | | | |
| Guru menyuruh siswa untuk menjawab soal pada gambar puzzle dengan cara mencari jawaban pada puzzle tersebut dengan cara potongan puzzle | √ | | | |
| Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi gambar puzzle yang sudah mereka lakukan. | | √ | | |
| Setelah peserta didik mempresentasikan hasil diskusi yang mereka lakukan dan guru memahami tentang hasil diskusi yang mereka lakukan guru memberikan penjelasan tentang materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. | | | √ | |
| Setelah itu guru memberikan penjelasan tentang materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. | | √ | | |
| Guru dan peserta didik memberikan kesimpulan secara bersama-sama yang ingin dicapai. | | √ | | |
| Jumlah Skor Penilaian | | | | 58 |

Dari tabel 4.2 hasil observasi guru Siklus I diatas, terdapat 20 aspek penilaian dengan skor maksimal 80. Hasil penilaian observer yaitu 3 aspek dengan skor 4 dan 7 aspek dengan skor 3 dan 7 aspek dan dengan 2 skor dan 6 aspek. Jumlah yang diperoleh adalah 58. Untuk menghitung nilai hasil observasi dapat dihitung dengan menggunakan rumus 3.4 berikut ini.

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

$$P = \frac{58}{80} \times 100$$

$$P = 72,5$$

Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh hasil observasi guru pada siklus I yaitu 72,5 yang termasuk dalam kualifikasi cukup. Maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus I belum mencapai hasil yang maksimal dan belum memenuhi indikator kinerja yang telah ditentukan yaitu 75. Dengan ini, perlu adanya pelaksanaan tindakan guna perbaikan pada siklus berikutnya.

2) Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Tabel 4.3 Lembar Observasi Aktivitas Siswa

| Aspek yang Diamati | Skor | | | |
|---|------|---|---|---|
| | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Kegiatan Pembuka | | | | |
| Siswa menjawab salam | √ | | | |
| Siswa menjawab kabar | √ | | | |
| Siswa berdoa bersama | √ | | | |
| Siswa memperhatikan guru ketika mengisi lembar presensi | √ | | | |
| Siswa mendengarkan guru saat apersepsi | | √ | | |
| Siswa mendengarkan guru saat menyampaikan tujuan pembelajaran | | √ | | |
| Siswa mengikuti ice breaking | | √ | | |
| Siswa menyiapkan duduk yang rapi agar pembelajaran berjalan dengan rapi. | | √ | | |
| Kegiatan Inti | | | | |
| Siswa berkumpul dengan kelompoknya | | | √ | |
| Siswa memperhatikan dan mendengarkan ketika guru menyampaikan materi pecahan. | | | √ | |
| Siswa belajar pecahan dengan menggunakan media puzzle terlebih dahulu | | √ | | |

| | | | | |
|---|-----------|---|---|--|
| Siswa menghitung soal yang terdapat dalam kotak puzzle secara bergantian dengan anggota kelompoknya | | √ | | |
| Siswa mengumpulkan hasil perhitungan. | | | √ | |
| Kegiatan Penutup | | | | |
| Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. | | | √ | |
| Siswa memperhatikan dan mendengarkan penguatan materi | | | √ | |
| Siswa memperhatikan dan mendengarkan refleksi serta motivasi dari guru | √ | | | |
| Siswa mengerjakan evaluasi dari guru | | | √ | |
| Siswa memberikan kesimpulan yang ingin mereka capai | | | √ | |
| Siswa berdoa bersama | | | √ | |
| Siswa menjawab salam | | √ | | |
| Jumlah skor perolehan | 57 | | | |

Dari tabel 4.2 di atas masih ada yang kurang terutama di skor 2 disitu ada guru menyuruh siswa untuk merapikan terlebih dahulu agar siswa aktif dalam pembelajaran, guru melakukan apersepsi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran, guru memberikan kesempatan agar siswa dapat menelaah gambar *puzzle* agar siswa dapat memahami secara detail, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kelompok, setelah itu peserta didik mempresentasikan hasil diskusi dan memahami hasil diskusi itu semua mendapatkan nilai 2 skor. Dikarenakan jam pelajaran kurang. Dan anak-anak juga tidak kondusif tidak ada *ice breaking* atau semacam game agar tidak bosan. Dari tabel 4.3 hasil observasi aktifitas siswa siklus I diatas terdapat 20 aspek penilaian dengan skor maksimal 80. Hasil penilaian observer yaitu 5 aspek dengan 4 skor, 7 aspek dengan 3 skor dan 8 aspek

dengan 2 skor. Jumlah skor yang diperoleh adalah 57. Untuk menghitung nilai observasi dapat dihitung dengan menggunakan rumus 3.4 berikut ini

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

$$P = \frac{57}{80} \times 100$$

$$P = 71,25$$

Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai hasil observasi siswa pada siklus I yaitu 71,25 yang termasuk dalam kualifikasi cukup. Maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus I belum mencapai hasil yang maksimal dan belum memenuhi indikator kinerja yang telah ditentukan yaitu 75. Maka dari itu, perlu adanya pelaksanaan tindakan guna perbaikan pada siklus berikutnya. Hasil Belajar Siswa Matematika Materi Pecahan. Setelah melaksanakan pembelajaran, guru memberikan soal pretes dengan tujuan mengetahui tingkat kemampuan siswa dalam pemahaman materi pecahan. Berikut hasil penilaiannya.

Tabel 4.4 Hasil Penelitian Siklus I

| No. | Nama Siswa | KKM | Nilai | Ket. |
|-----|------------|-----|-------|--------------|
| 1. | A.A.H.R | 75 | 75 | Tuntas |
| 2. | A.R.U | 75 | 75 | Tuntas |
| 3. | D.D.J | 75 | 80 | Tuntas |
| 4. | D.C.M | 75 | 75 | Tuntas |
| 5. | F.N.I | 75 | 75 | Tuntas |
| 6. | F.N.G.P | 75 | 85 | Tuntas |
| 7. | H.A.N | 75 | 70 | Tidak Tuntas |
| 8. | J.Q.A | 75 | 75 | Tuntas |
| 9. | K.A.N.F | 75 | 80 | Tuntas |

| | | | | |
|-----|---------|----|----|--------------|
| 10. | M.S.A.A | 75 | 80 | Tuntas |
| 11. | M.F.U.S | 75 | 85 | Tuntas |
| 12. | M.T.A | 75 | 70 | Tidak Tuntas |
| 13. | M.A.H | 75 | 75 | Tuntas |
| 14. | M.F.A | 75 | 80 | Tuntas |
| 15. | M.K.A | 75 | 75 | Tuntas |
| 16. | M.Q.A.S | 75 | 70 | Tidak Tuntas |
| 17. | M.R | 75 | 70 | Tidak Tuntas |
| 18. | M.Y.A | 75 | 75 | Tuntas |
| 19. | N.K.R | 75 | 70 | Tidak Tuntas |
| 20. | N.M.F | 75 | 80 | Tuntas |
| 21. | N.A | 75 | 80 | Tuntas |
| 22. | P.S.A | 75 | 80 | Tuntas |
| 23. | R.S.W | 75 | 80 | Tuntas |
| 24. | R.N.A | 75 | 70 | Tidak Tuntas |
| 25. | R.A | 75 | 70 | Tidak Tuntas |
| 26. | S.S.P | 75 | 70 | Tidak Tuntas |
| 27. | Z.V.A | 75 | 75 | Tuntas |
| 28. | H.R.A.A | 75 | 75 | Tuntas |

Dari hasil tes tersebut diperoleh hasil bahwa 20 Siswa dikatakan tuntas dan 8 siswa dikatakan belum tuntas dengan nilai rata-rata kelas 71,42 dan prosentase kelas mencapai 75.71 %. Berikut ini adalah hasil belajar siswa pada siklus I. Berdasarkan 3.3 rumus untuk menentukan nilai ketuntasan hasil belajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{20}{28} \times 100\%$$

$$P = 71,42\%$$

Untuk menghitung rata-rata nilai siklus I siswa secara keseluruhan, maka digunakan rumus 3.2 sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum x}{\sum n}$$

$$M = \frac{2120}{28}$$

$$M = 75,71$$

Jadi dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam materi pecahan di siklus I ini ada peningkatan. Pada nilai rata-rata kelas dalam pra siklus memperoleh nilai 62,14 meningkat menjadi 75,71. Karena di dalam nilai ini banyak siswa yang nilainya belum mencapai KKM. Dan materi pecahan di MINU Wedoro Waru Sidoarjo belum mencapai hasil yang maksimal dan belum memenuhi indikator kinerja pada penelitian ini sehingga perlu adanya tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi, pembelajaran sudah dilakukan dengan baik dan mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) namun belum maksimal dan belum mencapai indikator kinerja yang ditentukan. Pada siklus I masih banyak kekurangan saat pelaksanaan tindakan. Maka dari itu, peneliti berdiskusi dengan guru kolaborator mengenai kekurangan dan perbaikannya. Berikut kekurangan yang muncul saat pembelajaran, antara lain:

- 1) Ukuran media terlalu kecil.
- 2) Siswa tidak kondusif saat pembelajaran.
- 3) Siswa kurang memperhatikan penjelasan guru.
- 4) Siswa tidak mengumpulkan tugas karena waktunya sudah habis.

Adapun upaya perbaikan untuk menangani kekurangan di atas, antara lain:

- 1) Menggunakan media dengan ukuran besar, agar lebih menarik dan mudah untuk digunakan saat pembelajaran.
- 2) Mengatur strategi dengan cara meminta siswa untuk bermain secara bergantian agar tidak menimbulkan kegaduhan.
- 3) Sebelum memberikan penjelasan kepada siswa, diberikan ice breaking atau dengan mengajak tepuk diam agar semua dapat fokus memperhatikan. Kemudian, guru mengumumkan kepada siswa akan ada reward diakhir pembelajaran untuk individu.
- 4) Masuk ruangan tepat waktu, agar tidak kehabisan waktu saat mengajar.

3. Siklus II

Pada dasarnya, penelitian siklus II tidak jauh berbeda dengan siklus I, karena terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tujuan penelitian siklus II ini adalah untuk memperbaiki hasil siklus I, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar materi pecahan dengan menggunakan berbagai media. Pemaparan untuk masing-masing langkah adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan (*Planning*)

Tahap pelaksanaan siklus I tidak jauh berbeda dari tahap perencanaan siklus II. Sebagai contoh, peneliti mempersiapkan:

- 1) Berdasarkan hasil refleksi dan hambatan yang ditemukan di siklus I, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) untuk siklus II.
 - 2) Meningkatkan kemampuan untuk menyusun kata saat menyampaikan materi di depan kelas.
 - 3) Menyiapkan lembar kerja siswa yang akan dikerjakan lembar kerja siswa yang akan dikerjakan secara individu.
- b. Tindakan (*Acting*)

Tahap pelaksanaan tindakan siklus II ini dilaksanakan pada hari Senin tanggal 29 Mei 2023 dengan estimasi waktu 60 menit pada jam pelajaran ke 6 dan jam ke 7 dimulai pukul 10.20 -11.20 WIB di kelas III-C MINU wedoro Waru Sidoarjo dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang dimana 12 sebagai siswa sedangkan 16 sebagai siswi. Disini peneliti bertindak sebagai pelaksana sedangkan guru kelas bertindak sebagai observer seperti pada saat siklus I. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat sebagai berikut:

1) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal pembelajaran yang mempunyai waktu 10 menit, guru mengawali kegiatan dengan mengucapkan salam, sapa serta menanyakan kabar kemudian di jawab oleh peserta didik dengan lantang serta kompak. Karena sudah memasuki pembelajaran ke 5 guru meminta siswa mengucap basmallah

secara bersama-sama sebelum memulai pembelajaran. Kegiatan selanjutnya yaitu guru memeriksa kehadiran siswa. Guru memberikan *ice breaking* kepada siswa agar mereka semakin antusias dalam menerima materi yang akan dipelajari. Selesai *ice breaking* guru melakukan apersepsi berupa pertanyaan-pertanyaan materi yang sebelumnya di pelajari lalu di kaitkan dengan materi pecahan. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran pada hari ini.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti yang dilakukan pada pembelajaran tatap muka terbatas ini mendapat jatah alokasi waktu selama 40 menit. Kegiatan ini Di awali dengan menunjukkan akrilik. Penunjukkan akrilik ini menggunakan sebuah kaca yang dibentuk puzzle. Setelah guru menunjukkan bentuk *puzzle* pada siswa, lalu guru memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya mengenai hal yang mereka kurang pahami dari penjelasan sebelumnya. Setelah sesi tanya jawab berakhir guru melanjutkan pada kegiatan *progressive mathematization* merupakan kegiatan penunjukkan sebuah permasalahan kontekstual untuk memudahkan siswa dalam memahami sebuah materi. Pada kegiatan ini siswa diminta oleh guru untuk menempelkan angka pecahan di media *puzzle*.

3) Kegiatan penutup

Peneliti melakukan tindakan selama sepuluh menit pada kegiatan

penutup ini. Pada tahap di *dactical phenomenology*, guru dan siswa bekerja sama untuk mempelajari konsep matematika. Dimulai dengan evaluasi materi hari ini, guru bertanya apa yang telah di pelajari dan bagaimana rumus pecahan digunakan. Siswa memiliki kemampuan untuk menjawab dengan lantang dan halus. Guru kemudian meminta siswa membersihkan bangkunya dan membaca doa pulang secara bersama-sama untuk mendorong mereka untuk berusaha lebih keras untuk belajar.

c. Observasi

Kegiatan observasi siklus II sama dengan kegiatan observasi siklus I, di mana hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan terhadap aktivitas guru ditunjukkan sebagai berikut: Tabel berikut menunjukkan penelitian tentang aktivitas guru selama siklus II.

1) Hasil Observasi Aktivitas Guru

Berikut merupakan hasil observasi aktivitas guru pada siklus II yang diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 4.5 Lembar Observasi Aktivitas Guru II

| Aspek yang Diamati | Skor | | | |
|--|------|---|---|---|
| | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Guru mengucapkan salam | √ | | | |
| Guru menyapa dan menanyakan kabar siswa | | √ | | |
| Guru menyuruh siswa untuk merapikan duduk terlebih dahulu agar siswa aktif dalam pembelajaran. | √ | | | |
| Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama | √ | | | |
| Guru mengisi lembar presensi siswa | √ | | | |
| Guru melakukan apersepsi | √ | | | |

| | | | | |
|--|---|---|-----------|--|
| Guru menyampaikan tujuan pembelajaran | √ | | | |
| Guru mengajak siswa untuk ice breaking | √ | | | |
| Guru mempersiapkan gambar- gambar puzzle sesuai dengan tujuan pembelajaran | √ | | | |
| Guru dapat menempelkan gambar puzzle | √ | | | |
| Guru memberi petunjuk kepada peserta didik untuk menganalisis gambar puzzle | | √ | | |
| Guru memberikan kesempatan agar siswa dapat menelaah gambar puzzle agar siswa dapat memahami secara detail. | | √ | | |
| Guru juga dapat memberikan deskripsi umum yang jelas mengenai gambar puzzle tersebut. | √ | | | |
| Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat kelompok. Masing-masing kelompok beranggotakan 5-6 orang | | | √ | |
| Guru memberikan soal pada gambar puzzle di papan tulis. | √ | | | |
| Guru menyuruh siswa untuk menjawab soal pada gambar puzzle dengan cara mencari jawaban pada puzzle tersebut dengan cara potongan puzzle | √ | | | |
| Guru memberikan kesempatan kepada masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi gambar puzzle yang sudah mereka lakukan. | | | √ | |
| Setelah peserta didik mempresentasikan hasil diskusi yang mereka lakukan dan guru memahami tentang hasil diskusi yang mereka lakukan guru memberikan penjelasan tentang materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. | | √ | | |
| Setelah itu guru memberikan penjelasan tentang materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. | | √ | | |
| Guru dan peserta didik memberikan kesimpulan secara bersama-sama yang ingin dicapai. | | √ | | |
| Jumlah Skor Penilaian | | | 66 | |

Dari tabel hasil observasi aktivitas guru Siklus II di atas, terdapat 20 aspek penilaian dengan skor maksimal 80. Hasil penilaian

observer yaitu 12 aspek dengan skor 4, 6 aspek dengan skor 3 dan 2 aspek dengan skor 2. Jumlah skor yang diperoleh adalah 66. Untuk menghitung nilai hasil observasi dapat dihitung dengan menggunakan rumus 3.4 berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

$$P = \frac{66}{80} \times 100$$

$$P = 82,5$$

Dari hasil perhitungan tersebut, diperoleh nilai hasil observasi guru pada siklus II yaitu 82,5 yang termasuk dalam kualifikasi sangat baik dan telah memenuhi indikator kinerja yang ditentukan yaitu 76. Maka dapat disimpulkan bahwa pada siklus II dinyatakan berhasil.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

Tabel 4.6 Lembar Observasi Aktivitas Siswa II

| Aspek yang diamati | Skor | | | |
|---|-----------|---|---|---|
| | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Kegiatan Pembuka | | | | |
| Siswa menjawab salam | √ | | | |
| Siswa menjawab kabar | √ | | | |
| Siswa berdoa bersama | √ | | | |
| Siswa memperhatikan guru ketika mengisi lembar presensi | √ | | | |
| Siswa mendengarkan guru saat apersepsi | √ | | | |
| Siswa mendengarkan guru saat menyampaikan tujuan pembelajaran | √ | | | |
| Siswa mengikuti ice breaking | √ | | | |
| Siswa menyiapkan duduk yang rapi agar pembelajaran berjalan dengan rapi. | √ | | | |
| Kegiatan Inti | | | | |
| Siswa berkumpul dengan kelompoknya | | √ | | |
| Siswa memperhatikan dan mendengarkan ketika guru menyampaikan materi pecahan. | √ | | | |
| Siswa belajar pecahan dengan menggunakan media puzzle terlebih dahulu | √ | | | |
| Siswa menghitung soal yang terdapat dalam kotak puzzle secara bergantian dengan anggota kelompoknya | | √ | | |
| Siswa mengumpulkan hasil perhitungan. | | √ | | |
| Kegiatan Penutup | | | | |
| Siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. | √ | | | |
| Siswa memperhatikan dan mendengarkan penguatan materi | √ | | | |
| Siswa memperhatikan dan mendengarkan refleksi serta motivasi dari guru | √ | | | |
| Siswa mengerjakan evaluasi dari guru | √ | | | |
| Siswa memberikan kesimpulan yang ingin mereka capai | √ | | | |
| Siswa berdoa bersama | √ | | | |
| Siswa menjawab salam | √ | | | |
| Jumlah skor perolehan | 77 | | | |

Dari tabel 4.3 di atas masih ada kekurangan pada guru memberikan kesempatan kepada kelompok masing-masing aspek ini tidak dijalankan dikarenakan waktu menunjukkan hampir habis. Dan ada juga anak yang kemampuan yang sedikit. Dari

tabel 4.3 hasil observasi aktivitas siswa siklus II di atas, terdapat 20 aspek penilaian dengan skor maksimal 80. Hasil penilaian observer yaitu 17 aspek dengan skor 4 dan 3 aspek dengan skor 3. Jumlah yang diperoleh adalah 77. Untuk menghitung nilai hasil observer dapat dihitung dengan menggunakan rumus 3.4 berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

$$P = \frac{77}{80} \times 100$$

$$P = 86,25$$

Hasil nilai observasi guru dan siswa yang tertinggi pada siklus II, sedangkan hasil nilai observasi guru dan siswa yang terendah pada siklus I. Nilai observasi guru pada siklus I mendapatkan nilai 72,5 dan adanya peningkatan mendapatkan nilai 82,5 pada siklus II. Sedangkan di observasi siswa pada siklus I mempunyai hasil 71,25 dan adanya peningkatan mendapatkan nilai 86,25 pada siklus II.

Pada tahap ini, peneliti dan guru mendiskusikan hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus I yang masih terdapat kekurangan diantaranya, ukuran media yang digunakan terlalu kecil, siswa tidak kondusif, dan siswa kurang memperhatikan guru. Maka dari itu, upaya perbaikan yang dilakukan yaitu dengan membuat media *puzzle* dengan ukuran yang sedang, mengatur strategi dengan cara meminta siswa menggunakan media secara bergantian dan memberikan reward kepada siswa yang

mempunyai nilai tinggi, semangat belajar dan memperhatikan penjelasan guru mengenai materi pecahan. Pada tahap refleksi siklus II, peneliti dan guru melakukan perbandingan hasil dari kegiatan siklus I dan II yang telah dilakukan. Hasil yang diperoleh yaitu seluruh komponen mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan perbaikan.

2) Hasil belajar siswa matematika materi pecahan.

Adapun nilai hasil peningkatan belajar siswa pada materi pecahan ini dapat dilihat dari dalam tabel berikut ini:

Tabel 4.7 Hasil Penelitian Siklus II

| No. | Nama Siswa | KKM | Nilai | Ket. |
|-----|------------|-----|-------|--------|
| 1. | A.A.H.R | 75 | 80 | Tuntas |
| 2. | A.R.U | 75 | 80 | Tuntas |
| 3. | D.D.J | 75 | 85 | Tuntas |
| 4. | D.C.M | 75 | 80 | Tuntas |
| 5. | F.N.I | 75 | 80 | Tuntas |
| 6. | F.N.G.P | 75 | 90 | Tuntas |
| 7. | H.A.N | 75 | 75 | Tuntas |
| 8. | J.Q.A | 75 | 80 | Tuntas |
| 9. | K.A.N.F | 75 | 85 | Tuntas |
| 10. | M.S.A.A | 75 | 85 | Tuntas |
| 11. | M.F.U.S | 75 | 90 | Tuntas |
| 12. | M.T.A | 75 | 100 | Tuntas |
| 13. | M.A.H | 75 | 80 | Tuntas |
| 14. | M.F.A | 75 | 85 | Tuntas |
| 15. | M.K.A | 75 | 85 | Tuntas |
| 16. | M.Q.A.S | 75 | 80 | Tuntas |
| 17. | M.R | 75 | 80 | Tuntas |
| 18. | M.Y.A | 75 | 80 | Tuntas |
| 19. | N.K.R | 75 | 75 | Tuntas |
| 20. | N.M.F | 75 | 85 | Tuntas |
| 21. | N.A | 75 | 85 | Tuntas |
| 22. | P.S.A | 75 | 80 | Tuntas |
| 23. | R.S.W | 75 | 85 | Tuntas |
| 24. | R.N.A | 75 | 75 | Tuntas |

| | | | | |
|-----|---------|----|----|--------|
| 25. | R.A | 75 | 75 | Tuntas |
| 26. | S.S.P | 75 | 75 | Tuntas |
| 27. | Z.V.A | 75 | 80 | Tuntas |
| 28. | H.R.A.A | 75 | 85 | Tuntas |

Berdasarkan rumus 3.3 untuk menentukan nilai ketuntasan hasil belajar adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas belajar}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{26}{28} \times 100\%$$

$$P = 92,85\%$$

Untuk menghitung rata-rata nilai 3.2 siklus II siswa secara keseluruhan, maka digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum N} \times 100$$

$$P = \frac{2270}{28}$$

$$P = 81,07$$

Jadi dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam materi pecahan mengalami peningkatan. Pada nilai rata-rata kelas dalam pra siklus memperoleh nilai 62,14 meningkat menjadi 75,71. Begitu juga dengan hasil prosentase ketuntasan kelas yang mengalami peningkatan sebesar 81,07% Dari yang sebelumnya 21,42% naik menjadi 81,07%.

bahwa peningkatan hasil nilai rata-rata pada siklus I dan siklus II mengalami sebuah peningkatan. Hal ini dibuktikan pada siklus I

yaitu nilai hasil rata-rata 75,71 dengan kategori baik, pada siklus II mencapai hasil 81,07 dengan kategori sangat baik.

Pada tahap siklus I memperoleh prosentase ketuntasan sebesar 71,42%. Sedangkan pada tahap siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh hasil prosentase ketuntasan sebesar 92,85%..

Dengan adanya paparan di atas, dapat dikatakan bahwa pelaksanaan tindakan kelas siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dari data awal yang diperoleh ke siklus I hingga siklus II. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas telah memenuhi kriteria pada indikator kinerja yaitu ≥ 75 dimana pada siklus II ini mendapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 83,17.

Begitu juga dengan prosentase ketuntasan kelas yang juga memenuhi kriteria indikator yaitu $\geq 75\%$ dimana pada siklus II ini prosentase yang didapat sebesar 81,05%. Agar siswa lebih

kondusif dibandingkan dengan siklus I guru melakukan ice

breaking kembali, untuk menyegarkan para peserta didik dan

guru meminta siswa untuk duduk seperti awal mula lalu meminta

mereka mengerjakan lembar tes secara individu. Dari hasil tes

diperoleh hasil bahwa 28 siswa dikatakan tuntas dan 2 siswa

dikatakan belum tuntas dengan nilai rata-rata pemahaman kelas

92,85 % dan prosentase kelas mencapai 81,07% . Berikut ini

adalah hasil belajar siswa pada siklus II.

Tabel 4.8 Lampiran Hasil Ketuntasan Belajar

| No. | Nama Siswa | Siklus I | Siklus II | Keterangan |
|------------|-------------------|-----------------|------------------|-------------------|
| 1. | A.A.H.R | 75 | 80 | Meningkat |
| 2. | A.R.U | 75 | 80 | Meningkat |
| 3. | D.D.J | 80 | 85 | Meningkat |
| 4. | D.C.M | 75 | 80 | Meningkat |
| 5. | F.N.I | 75 | 80 | Meningkat |
| 6. | F.N.G.P | 85 | 90 | Meningkat |
| 7. | H.A.N | 70 | 75 | Meningkat |
| 8. | J.Q.A | 75 | 80 | Meningkat |
| 9. | K.A.N.F | 80 | 85 | Meningkat |
| 10. | M.S.A.A | 80 | 85 | Meningkat |
| 11. | M.F.U.S | 85 | 90 | Meningkat |
| 12. | M.T.A | 70 | 100 | Meningkat |
| 13. | M.A.H | 75 | 80 | Meningkat |
| 14. | M.F.A | 80 | 85 | Meningkat |
| 15. | M.K.A | 75 | 85 | Meningkat |
| 16. | M.Q.A.S | 70 | 80 | Meningkat |
| 17. | M.R | 70 | 80 | Meningkat |
| 18. | M.Y.A | 75 | 80 | Meningkat |
| 19. | N.K.R | 70 | 75 | Meningkat |
| 20. | N.M.F | 80 | 85 | Meningkat |
| 21. | N.A | 80 | 85 | Meningkat |
| 22. | P.S.A | 80 | 85 | Meningkat |
| 23. | R.S.W | 80 | 85 | Meningkat |
| 24. | R.N.A | 70 | 75 | Meningkat |
| 25. | R.A | 70 | 75 | Meningkat |
| 26. | S.S.P | 70 | 75 | Meningkat |
| 27. | Z.V.A | 75 | 80 | Meningkat |
| 28. | H.R.A.A | 75 | 85 | Meningkat |

UIN
S U R A B A Y A

Dari tabel 4.7 dapat diketahui hasil perbandingan dari siklus I dan siklus II. Dari hasil tersebut, 28 siswa mengalami peningkatan mencapai nilai KKM. Pada tahap siklus I memperoleh prosentase ketuntasan sebesar 71,42%. Sedangkan pada tahap siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh hasil prosentase ketuntasan sebesar 92,85%.

Pada siklus I mendapatkan nilai hasil 75,71 dengan kategori cukup. sedangkan pada siklus II mendapatkan nilai hasil 81,07 dengan kategori baik.

Berdasarkan hasil kegiatan siklus I dan II diperoleh data peningkatan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas. Hasil pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan pada kondisi awal sebelum dilakukan penelitian. Pada siklus I, banyak siswa yang tuntas yaitu 20 siswa dan 8 siswa tidak tuntas. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan banyak siswa yang tuntas 28 siswa. Bahwa hasil ketuntasan belajar pada siklus I siswa yang tidak tuntas sejumlah 8 orang dan yang tuntas sejumlah 20 orang, sedangkan di siklus II yang tuntas sejumlah 28 orang.

Kegiatan pada siklus II mengalami peningkatan dibuktikan dengan adanya hasil ketuntasan siswa. Hal tersebut juga didukung oleh hasil wawancara peneliti pada guru dan siswa pasca siklus. Ibu Lilik Maftuchah, M.Pd.I. mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* merupakan ide kreatif dalam

mengajar. Pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jenuh. Selain itu, siswa berinisial MYA mengatakan bahwa ia senang belajar dengan menggunakan media *puzzle*. Ia merasa terbantu dalam belajar pecahan. Ia juga tidak merasa jenuh saat belajar pecahan. Pada siklus II, peneliti dan guru melakukan perbandingan hasil yang diperoleh pada siklus I dan II baik dari hasil observasi guru dan siswa, rata-rata hasil tes siswa dan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa. Hasil peningkatan seluruh komponen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Penelitian Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

| No. | Hasil Penelitian | Pra Siklus | Siklus I | Siklus II | Peningkatan Dari Pra Siklus |
|-----|-----------------------|------------|----------|-----------|-----------------------------|
| 1. | Hasil observasi guru | - | 72,5 | 82,5 | 10 |
| 2. | Hasil observasi siswa | - | 71,25 | 86,25 | 15,03 |
| 3. | Nilai rata-rata | 62,14 | 75,71 | 81,07 | 18,93 |
| 4. | Prosentase ketuntasan | 21,42% | 71,42% | 92,85% | 67,85% |

Pada tabel 4.9 di atas menunjukkan hasil rekapitulasi penelitian pra siklus, siklus I dan siklus II. Menunjukkan bahwa hasil observasi guru pada pra siklus I tidak ada hasil, hasil observasi siswa juga tidak ada, di hasil rata-rata mendapatkan hasil 62,14, sedangkan prosentase ketuntasan mendapatkan hasil 21,42% terdapat pada hasil pra siklus. Siklus I hasil observasi guru mendapatkan 72,5, hasil observasi siswa 71,25, di hasil rata-rata 75,71, sedangkan prosentase ketuntasan 71,42% terdapat hasil siklus I. Siklus II pada hasil observasi guru

mendapatkan hasil 82,5, pada hasil observasi siswa mendapatkan hasil 86,25 pada nilai rata-rata mendapatkan hasil 81.07, sedangkan pada prosentase ketuntasan mendapatkan hasil 92,85% hasil pada siklus II. Dalam pra siklus, siklus I dan siklus II mendapatkan peningkatan hasil yang baik.

Pada tahap ini, peneliti melakukan diskusi dengan guru matematika kelas IV-B MINU Wedoro Waru Sidoarjo. Dari hasil diskusi, peneliti dan guru sepakat untuk tidak melanjutkan penelitian siklus berikutnya karena hasil dari siklus II sudah memenuhi indikator kinerja yang ditentukan.

d. Refleksi

Dalam tahap ini peneliti berkolaborasi dengan guru untuk menganalisis hasil penelitian siklus II. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan perbaikan dengan pada pembelajaran siklus II melalui media *puzzle* pada siswa kelas III C. Beberapa kendala yang dialami pada siklus pertama telah berhasil diselesaikan dalam siklus kedua ini. Semua indikator kinerja tercapai dengan baik. Adapun hasil perolehan nilai sebagai berikut:

- 1) Hasil yang diperoleh pada observasi aktivitas guru pada siklus II ini adalah 82,5 dengan kualifikasi sangat baik.
- 2) Hasil yang diperoleh pada observasi siswa pada siklus II ini adalah 86,25 dengan kualifikasi sangat baik.

- 3) Nilai rata-rata hasil belajar matematika kelas III C MINU Wedoro mencapai hasil 92,85 dengan kualifikasi sangat baik.
- 4) Hasil rata-rata hasil belajar pada matematika kelas III C MINU Wedoro mencapai hasil rata-rata 81,07.

B. Pembahasan

Pada tahap ini merupakan hasil analisis data hasil penelitian yang telah diperoleh dari kegiatan siklus I dan II. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan dengan menggunakan media permainan *puzzle* pada siswa kelas III-C MNU Wedoro. Hasil analisis data penelitian dijabarkan sebagai berikut.

1. Penerapan media *puzzle* yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan pada siswa kelas III-C MINU Wedoro Waru Sidoarjo.

Penerapan media *puzzle* dalam upaya meningkatkan hasil belajar Matematika materi Pecahan terlihat setelah adanya perbaikan disetiap siklusnya. Terlihat perbedaan hasil observasi guru dan siswa pada penggunaan media *puzzle* siklus I dan Siklus II. Pada tahap ini penerapan siklus I, peneliti mendiskusikan rencana tindakan yang akan dilakukan dengan Ibu Lilik Mafthuchah, S.Pd selaku guru matematika kelas III-C MINU Wedoro. Setelah berdiskusi, peneliti membuat instrumen pengumpulan data dan perangkat pembelajaran yang akan digunakan pada siklus I yang kemudian divalidasi oleh dosen ahli dan guru matematika.

Pada tahap penerapan siklus II, peneliti mendiskusikan rencana tindakan perbaikan dari siklus I. Peneliti membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II dan membuat media puzzle berukuran sedang.

Pada siklus I, pembelajaran dilaksanakan pada hari Senin tanggal 22 Mei 2023 pada jam pelajaran ke 9 dan 10 pukul 12.30 – 13.15. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat yang terdiri dari tiga kegiatan yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pembuka, guru memulai dengan mengucapkan salam, menyapa dan menanyakan kabar siswa, berdoa, mengisi lembar presensi, melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan mengajak siswa untuk ice breaking agar lebih semangat dalam belajar. Pada kegiatan inti, guru memberi penjelasan kepada siswa materi pecahan, guru menunjukkan media *puzzle* dan meletakkan di atas meja. Guru memberikan penjelasan cara belajar pecahan dengan menggunakan media *puzzle* tersebut. Kemudian, mengajak siswa menggunakan media *puzzle* untuk belajar secara bergantian. Pada kegiatan penutup, guru mengajak siswa untuk menyimpulkan bersama hasil pembelajaran. Kemudian memberikan penguatan kepada siswa. Guru memberikan evaluasi berupa tes pada siswa dan meminta siswa untuk mengerjakannya. Setelah itu, guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih semangat dalam belajar pecahan. Guru mengajak siswa berdoa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan

salam.

Pada siklus II, pembelajaran dilaksanakan pada hari Senin tanggal 29 Mei 2023 pada jam pelajaran ke 6 dan 7 pukul 10.20 – 11.20. Pembelajaran dilaksanakan sama halnya dengan siklus I dan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat namun diberi tindakan perbaikan dari siklus I. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II, guru menggunakan media *puzzle* dengan ukuran sedang yang diletakkan di lantai agar semua siswa dapat menjangkau dan menggunakan media dengan baik dari sebelumnya. Guru meminta siswa menggunakan media tersebut secara bergantian agar pembelajaran lebih kondusif. Di akhir pembelajaran, guru memberikan reward berupa snack kepada siswa. Pada tahap ini, guru berperan sebagai observer guna menilai pembelajaran yang telah dilakukan peneliti dengan mengacu pada lembar observasi aktivitas guru dan siswa yang telah divalidasi oleh dosen ahli dan guru. Dari kedua siklus yang telah dilakukan memperoleh hasil yang berbeda. Nilai hasil observasi guru pada siklus I sebesar dan nilai hasil observasi siswa pada siklus I sebesar . Keduanya masuk dalam kualifikasi cukup dan belum memenuhi indikator yang telah ditentukan. Pembelajaran pada siklus I sudah dilaksanakan dengan baik dan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat peneliti dan divalidasi oleh dosen ahli dan guru. Namun, pada pembelajaran siklus I masih terdapat beberapa aspek yang kurang maksimal sehingga dilakukan perbaikan pada siklus II.

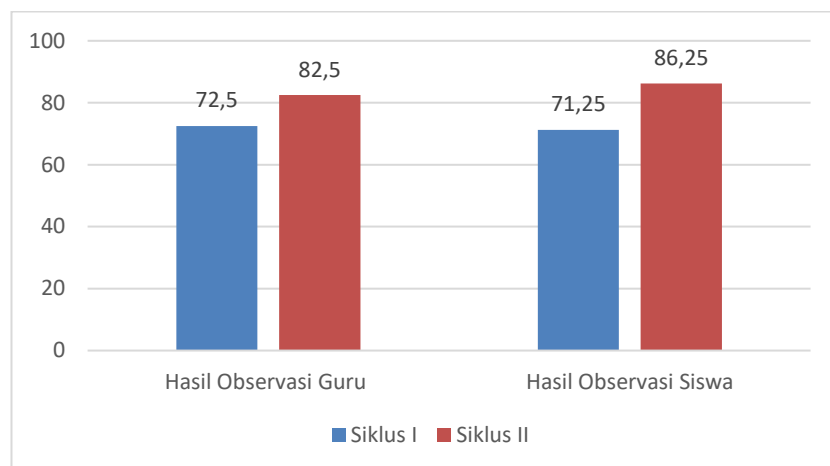


Diagram 4.1 Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I dan II

Pada diagram 4.1 di atas terlihat bahwa hasil observasi guru dan siswa siklus I dan II. Hasil nilai observasi guru dan siswa yang tertinggi pada siklus II, sedangkan hasil nilai observasi guru dan siswa yang terendah pada siklus I. Nilai observasi guru pada siklus I mendapatkan nilai 72,5 dan adanya peningkatan mendapatkan nilai 82,5 pada siklus II. Sedangkan di observasi siswa pada siklus I mempunyai hasil 71,25 dan adanya peningkatan mendapatkan nilai 86,25 pada siklus II.

Pada tahap ini, peneliti dan guru mendiskusikan hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus I yang masih terdapat kekurangan diantaranya, ukuran media yang digunakan terlalu kecil, siswa tidak kondusif, dan siswa kurang memperhatikan guru. Maka dari itu, upaya perbaikan yang dilakukan yaitu dengan membuat media *puzzle* dengan ukuran yang sedang, mengatur strategi dengan cara meminta siswa menggunakan media secara bergantian dan memberikan reward kepada siswa yang mempunyai nilai tinggi, semangat belajar dan memperhatikan penjelasan guru mengenai materi pecahan. Pada tahap refleksi siklus II, peneliti dan

guru melakukan perbandingan hasil dari kegiatan siklus I dan II yang telah dilakukan. Hasil yang diperoleh yaitu seluruh komponen mengalami peningkatan setelah dilakukan tindakan perbaikan.

Pada siklus II dilakukan perbaikan dari siklus I dan memperoleh peningkatan dengan nilai hasil observasi guru sebesar 92,8 dan nilai hasil observasi siswa sebesar 86,25. Hasil keduanya masuk dalam kualifikasi sangat baik dan telah mencapai indikator yang telah ditentukan.

Dari kedua siklus yang telah dilakukan, memiliki perbedaan yakni pada media yang digunakan. Media yang digunakan pada siklus I yakni media *puzzle* berukuran kecil. Sedangkan pada siklus II menggunakan media *puzzle* berukuran sedang (100 x 140 cm). Selain itu, tindakan yang dilakukan pada setiap siklus berbeda. Pada siklus I dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah disusun. Sedangkan pada siklus II dilaksanakan sama halnya pada siklus I namun diberi tindakan perbaikan dari siklus I. Tindakan perbaikan yang dilakukan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dapat diterapkan pada pembelajaran matematika materi pecahan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

- 2. Peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan pada siswa kelas III-C MINU Wedoro Waru Sidoarjo dengan menggunakan media *puzzle*.**

Berdasarkan hasil penelitian, nilai pra siklus siswa kelas III-C MINU Wedoro pada pelajaran matematika materi pecahan belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75. Dari 28 siswa, hasil nilai pra siklus hanya 7 siswa yang tuntas sedangkan 21 lainnya tidak tuntas karena belum mencapai KKM. Namun, terdapat peningkatan pada kegiatan siklus I dan II. Berikut merupakan rekapitulasi nilai pra siklus, siklus I dan siklus II siswa. Setelah melaksanakan kegiatan siklus I dan II diperoleh peningkatan. Peningkatan dapat dilihat dari perbandingan hasil kedua siklus tersebut.

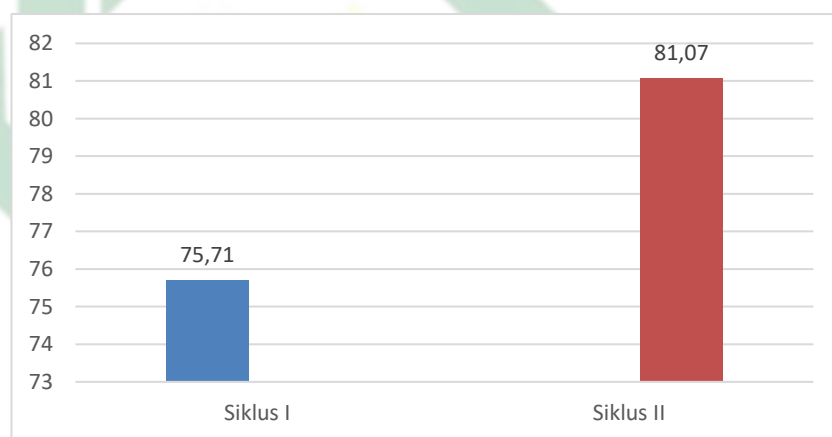


Diagram 4.2 Peningkatan Hasil Nilai Rata-rata

Pada diagram 4.2 di atas terlihat bahwa peningkatan hasil nilai rata-rata pada siklus I dan siklus II mengalami sebuah peningkatan. Hal ini dibuktikan pada siklus I yaitu nilai hasil rata-rata 75,71 dengan kategori baik, pada siklus II mencapai hasil 81,07 dengan kategori sangat baik.

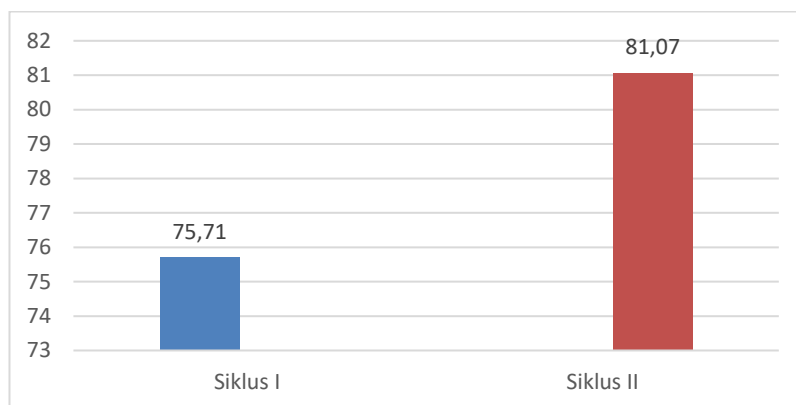


Diagram 4.3 Peningkatan Hasil Ketuntasan Belajar

Dari diagram 4.3 dapat diketahui bahwa presentase ketuntasan hasil belajar. Pada siklus I mendapatkan nilai hasil 75,71 dengan ketegori cukup. sedangkan pada siklus II mendapatkan nilai hasil 81,07 dengan kategori baik.

Berdasarkan hasil kegiatan siklus I dan II diperoleh data peningkatan jumlah siswa yang tuntas dan tidak tuntas. Hasil pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan pada kondisi awal sebelum dilakukan penelitian. Pada siklus I, banyak siswa yang tuntas yaitu 20 siswa dan 8 siswa tidak tuntas. Pada siklus II mengalami peningkatan dengan banyak siswa yang tuntas 28 siswa.



Diagram 4.4 Peningkatan Prosentase Ketuntasan Siswa

Pada diagram 4.4 di atas pada prosentase ketuntasan siswa . dapat diketahui bahwa hasil ketuntasan belajar pada siklus I siswa yang tidak tuntas sejumlah 8 orang dan yang tuntas sejumlah 20 orang, sedangkan di siklus II yang tuntas sejumlah 28 orang.

Kegiatan pada siklus II mengalami peningkatan dibuktikan dengan adanya hasil ketuntasan siswa. Hal tersebut juga didukung oleh hasil wawancara peneliti pada guru dan siswa pasca siklus. Ibu Lilik Maftuchah, M.Pd.I, mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* merupakan ide kreatif dalam mengajar. Pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jenuh. Selain itu, siswa berinisial MYA mengatakan bahwa ia senang belajar dengan menggunakan media *puzzle*. Ia merasa terbantu dalam belajar pecahan. Ia juga tidak merasa jenuh saat belajar pecahan. Pada siklus II, peneliti dan

guru melakukan perbandingan hasil yang diperoleh pada siklus I dan II baik dari hasil observasi guru dan siswa, rata-rata hasil tes siswa dan prosentase ketuntasan hasil belajar siswa. Hasil peningkatan seluruh komponen dapat dilihat pada tabel berikut.

Pada tahap siklus I memperoleh prosentase ketuntasan sebesar 71,42%. Sedangkan pada tahap siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh hasil prosentase ketuntasan sebesar 92,85%.. bahwa pelaksanaan tindakan kelas siklus II mengalami peningkatan jika dibandingkan dari data awal yang diperoleh ke siklus I hingga siklus II. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas telah memenuhi kriteria pada indikator kinerja yaitu ≥ 75 dimana pada siklus II ini mendapatkan nilai rata-rata kelas sebesar 83,17.

Begitu juga dengan prosentase ketuntasan kelas yang juga memenuhi kriteria indikator yaitu $\geq 75\%$ dimana pada siklus II ini prosentase yang didapat sebesar 81,05%. Agar siswa lebih kondusif dibandingkan dengan siklus I guru melakukan ice breaking kembali, untuk menyegarkan para peserta didik dan guru meminta siswa untuk duduk seperti awal mula lalu meminta mereka mengerjakan lembar tes secara individu. Dari hasil tes diperoleh hasil bahwa 28 siswa dikatakan tuntas dan 2 siswa dikatakan belum tuntas dengan nilai rata-rata pemahaman kelas 92,85 % dan prosentase kelas mencapai 81,07% . Berikut ini adalah hasil belajar siswa pada siklus II.

Dapat diketahui hasil perbandingan dari siklus I dan siklus II. Dari

hasil tersebut, 28 siswa mengalami peningkatan mencapai nilai KKM. Pada tahap siklus I memperoleh rata-rata sebesar 75,71 dan pada siklus II mengalami peningkatan dengan memperoleh rata-rata sebesar 81,07. Kegiatan pada siklus II mengalami peningkatan dibuktikan dengan adanya hasil ketuntasan siswa. Hal tersebut juga didukung oleh hasil wawancara peneliti pada guru dan siswa pasca siklus. Ibu Lilik Maftuchah, M.Pd.I, mengatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* merupakan ide kreatif dalam mengajar. Pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jenuh. Selain itu, siswa berinisial MYA mengatakan bahwa ia senang belajar dengan menggunakan media *puzzle*. Ia merasa terbantu dalam belajar pecahan. Ia juga tidak merasa jenuh saat belajar pecahan.

Berdasarkan uraian hasil di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan pada siswa kelas III-C MINU Wedoro Waru Sidoarjo.

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di kelas III-C MINU Wedoro Waru Sidoarjo dengan menggunakan media *puzzle* yang telah dilakukan oleh peneliti melalui dua siklus pada mata pelajaran Matematika materi pecahan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penerapan pembelajaran Matematika dengan media *puzzle* di kelas III-C MINU Wedoro Waru Sidoarjo dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti membuat instrumen dan perangkat pembelajaran. Pada tahap pelaksanaan, dilakukan dalam tiga kegiatan yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap observasi siklus I, diperoleh nilai hasil observasi guru sebesar 72,5 dan nilai hasil observasi siswa sebesar 71,25 yang masuk dalam kualifikasi cukup dan belum memenuhi indikator yang telah ditentukan. Pada siklus II dilakukan perbaikan dari siklus I dan memperoleh peningkatan dengan nilai hasil observasi guru sebesar 82,5 dan nilai hasil observasi siswa sebesar 86,25 yang masuk dalam kualifikasi sangat baik dan telah mencapai indikator yang telah ditentukan.
2. Hasil belajar siswa kelas III C pada mata pelajaran Matematika di MINU Wedoro Waru Sidoarjo telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dapat dilihat dari hasil prosentase ketuntasan siswa. Pada tahap

pra

siklus diperoleh prosentase ketuntasan sebesar 21,42(Kurang). Pada tahap siklus I memperoleh prosentase ketuntasan sebesar 71,42%(Cukup) dan mengalami peningkatan dengan ketuntasan sebesar 92,85% (Baik) pada siklus I

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat dikatakan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan. Oleh karena itu, peneliti memberikan saran sebagai berikut.

1. Guru

- a. Mengondisikan siswa sebelum belajar menggunakan media *puzzle* agar tidak menimbulkan kegaduhan.
- b. Memotivasi siswa yang belum bisa belajar berhitung pecahan.
- c. Mengevaluasi kekurangan dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*.

2. Siswa

Diharapkan untuk aktif bertanya kepada guru jika masih belum dapat memahami bagaimana cara menghitung pecahan.

3. Pembaca

Diharapkan untuk pembaca mengembangkan media. contoh media salah satunya yaitu alat peraga sederhana agar pembelajaran dapat dilakukan dengan luas sehingga tercipta guru-guru yang profesional.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, Fatkul, Rofidatul Hasanah, Mega Firdaus, Agung Purnomo, dan Masyitah Noviyanti. "Learning Puzzle Model Contribution to Improve Math Subjects Learning Outcomes." *Journal of Physics: Conference Series* 1779, no. 1 (2021).
- Arofah, A. "Pengaruh Media Puzzle Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sdn 01 Bedagas" *Seminar Nasional Hima Dan Prodi Pgsd*, 2018, 1670–80.
- Dukungan, Hubungan, Keluarga Terhadap, Motivasi Pasien, and Pasca Stroke. "Jurnal Pendidikan Dan Konseling" 4 (2022), 1707–15.
- Fransiska, Vira. "Development Of Powerpoint Assisted Puzzle Media On Fraction Materials In SD" 02, no. 01 (2022), 1–7.
- Hasriani. "Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas V Sdn 72 Lamurukung Kecamatan Tellu Siattinge Kabupaten Bone." *Riskesdas 2018* 3 (2015), 1–12.
- Irawan, Ari, dan Chatarina Febriyanti. "Efektifitas Mathmagic Dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika." *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 6, no. 1 (2016), 85–92.
- Itah Sensualita, dkk. *Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru TK Dan SD Melalui Penelitian Tindakan Kelas*. Kota Mungkid, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah, 2021.
- Kurnia, Veni Tri, Aries Tika Damayani, dan Kiswoyo Kiswoyo. "Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 2 (2019), 192.
- Mariani, Scolastika. "Pengajaran Konsep Pecahan Dan Kabataku Pecahan Di Sekolah Dasar." *Kreano: Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 1, no. 2 (2010), 119–29.
- Meilida Eka Sari dkk. *Matematika Dasar.*, 2022.
- Mevyanti, G A, dan M T Y Suhanadji. "Effect of Learning Model Based Instruction Assisted by Crozzword Puzzle Media on Activities and Learning Results Social Studies of Elementary School" *Ijisrt.Com* 5, no. 11 (2020).
- Mu'alimin, dan Rahmat Arofah Cahyadi Hari. "Penelitian Tindakan Kelas Teori Dan Praktek." *Ganding* 44, no. 8 (2014), 1–87.
- Nglawak, Kelas S D N. "Global Journal Teaching Professional" 1 (2022), 24–29.
- Nisem, Nisem. "Upaya Ppeningkatan Keterampilan Menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media Puzzle." *Jurnal Ilmiah WUNY* 2, no. 1 (2020), 88–100

- Putri, Linda Indiyarti, Nurwidiyanto Nurwidiyanto, dan Alfiana Rohmah. "The Development Of Fraction Textbook With The Ethnomathematics Approach For Third Grade Student Of Madrasah Ibtidaiyah." *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 12, no. 2 (2021), 165–82.
- Rahayu, S, dan I Ladamay. "The Impact of Electronic Puzzle on Two-Dimensional Shapes Grouping Lesson." *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* 1098, no. 3 (2021), 032108.
- Setyawan, Agung. "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Papan Puzzle Pecahan Pada Siswa Sekolah Dasar" 1, no. 3 (2022), 165–72.
- Siagian, Muhammad Daut. "Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika." *MES: Journal of Matematics Education and Science* 2, no. 1 (2016), 58–67.
- Sukajati, *Pembelajaran Operasi Penjumlahan Pecahan Di SD Menggunakan Berbagai Media*. Yogyakarta, 2008.
- Sumadi, Sri Yuniati, *Mata Pelajaran Matematika Pembelajaran Pecahan*, Jakarta, 2019.
- Tanjung, Henra Saputra, dan Siti Aminah Nababan. "Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pokok Pecahan Di Kelas III SD Negeri 200407 Hutapadang." *Jurnal Bina Gogik* 3, no. 1 (2016), 35–42.
- Buku . *Pocket Book SD Matematika Dan IPA*. Edited by Wisnu Purno Aji. Jakarta, 2019.
- Wahyono, Antonius Broto, A Rasul, dan Densemina Y Wabdaron. "Efforts To Improve Mathematics Learning Outcomes On Fractional Material By Using AJigsaw-Type Cooperative Learning Model Teacher ' s Mathematics Is Still theMain Role . This Event Caused Students to Become Passive and Junior High School . So It Causes N" 2, no. 2 (2022), 1–13.
- Wangi, Ni Nengah Sekar, I Gusti Ngurah Japa, dan Ndara Tanggu Renda. "Mengenal Pecahan Dengan Modul Matematika." *Journal for Lesson and Learning Studies* 4, no. 2 (2021), 246–54.
- Wekke Suardi, Ismail dkk. *Metode Penelitian Sosial. Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952, 2019.
- Yendri Wirda, dkk. *Faktor-Faktor Determinan Hasil Belajar Siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020.