

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DALAM OPERASI
BILANGAN BULAT MELALUI MEDIA PUZZLE PADA SISWA KELAS IV DI
UPTD SDN KOMPOL 3 GEGER BANGKALAN TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

Mochtar, S.Pd.SD

Guru UPTD SD Negeri Kompol 3 Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan

Nip : 19690105 199403 1 004

ABSTRAK

Kemampuan memecahkan soal matematika menjadi bekal bagi siswa untuk mengatasi masalah dalam menjalani kehidupan. Operasi bilangan bulat adalah salah satu pelajaran yang dibahas di Sekolah Dasar tepatnya pada kelas IV. Oleh karena itu materi ini merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Namun kenyataan dilapangan terjadi tidak sesuai harapan. Hal tersebut diketahui dari pengamatan peneliti tentang operasi bilangan bulat di kelas IV UPTD SDN Kompol 3 Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan masih menggunakan metode ceramah. Pembelajaran semacam ini belum tentu dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam memahami materi pelajaran, karena pembelajaran terkesan sangat monoton, membosankan dan sangat tidak menyenangkan. Hasil evaluasi ditemukan bahwa dari sejumlah 22 siswa, ternyata hanya ada 2 orang atau berkisar 10% yang mendapatkan nilai diatas KKM, sedangkan sisa 20 siswa atau 90% mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu kurang dari 65. Rendahnya kemampuan siswa dalam pelajaran matematika tentang operasi bilangan bulat ini merupakan masalah serius yang harus segera dipecahkan, karena akan memberi dampak buruk terhadap perkembangan hasil belajar siswa di kelas berikutnya. Berdasarkan hasil diatas, maka pembelajaran perlu diatasi dengan memperbaiki strategi pembelajaran. Upaya ini dilakukan dengan perbaikan melalui penggunaan media puzzle. Oleh karena itu penelitian ini berjudul "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dalam Operasi Bilangan Bulat Melalui Media Puzzle Pada Siswa Kelas IV UPTD SDN Kompol 3 Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan Tahun Pelajaran 2021/2022". Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada operasi bilangan bulat di kelas IV UPTD SDN Kompol 3 Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan melalui penggunaan media puzzle. Kemudian penelitian ini juga dapat mendiskripsikan pembelajaran yang menggunakan media Puzzle dalam materi operasi bilangan bulat. Adapun penelitian dilaksanakan dalam 3 siklus, dalam masing-masing siklus dilakukan satu kali pertemuan. Sedangkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada operasi bilangan bulat di kelas IV UPTD SDN Kompol 3 Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada setiap siklus, yaitu nilai rata-rata pada siklus I sebesar 66,36, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 75,45, selanjutnya meningkat lagi pada siklus III menjadi 86,13. Sedangkan secara klasikal juga mengalami peningkatan dari sebelum perbaikan berkisar 10% kemudian meningkat pada siklus I menjadi 46%, pada siklus II meningkat menjadi 90%, dan dalam siklus III meningkat lagi menjadi 100%. Media puzzle juga dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di UPTD SDN Kompol 3 Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan pada materi operasi bilangan bulat, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi kegiatan tanya jawab, mengerjakan soal ke depan kelas dan diskusi kelompok. Kata Kunci : Media Puzzle Positif negatif, Hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Media puzzle, hasil belajar, dan siswa kelas IV.

PENDAHULUAN

Belajar adalah kegiatan yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia. Kegiatan belajar adalah memenuhi kebutuhan hidup sekaligus mengembangkan kemampuan diri. Maka untuk mengembangkan potensi manusia dimulai dari hal-hal kecil, kemudian sedikit demi sedikit dilatih atau dibiasakan dan akhirnya dapat meningkatkan kemampuan melalui kegiatan belajar. Menurut Brunner (dalam Hudoyo, 1988:61) menuliskan bahwa anak-anak berkembang melalui 3 tahap perkembangan mental, diantaranya adalah Enactive. Pada tahap ini anak-anak dalam belajar menggunakan atau memanipulasi obyek-obyek secara langsung. Kemudian tahap kedua adalah Eiconic. Dalam tahap ini kegiatan anak mulai menyangkut mental yang merupakan gambaran dari obyek-obyek. Artinya dalam tahap ini anak sudah dapat memanipulasi dengan menggunakan gambaran dari obyek. Selanjutnya tahap ketiga adalah Symbolic. Pada tahap terakhir ini kegiatan anak memanipulasi simbol-simbol secara langsung dan tidak lagi ada kaitannya dengan obyek-obyek.

Adapun menurut (Gunawan, 2011: 21) mengatakan bahwa "pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk perkembangan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara demokratis serta bertanggung jawab". Maka menurut (Dahar, 1998: 45) dalam berpikir, siswa dituntut menggunakan data prinsip dan logika untuk menentukan sebab dan akibat serta menarik kesimpulan. Oleh sebab itu, siswa dituntut menggunakan strategi kognitif tertentu yang tepat untuk menguji kehandalan gagasan pemecahan masalah.

Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah bilangan (Depdikbud, 1991: 637). Dan menurut pendapat (Amin Suyitno, 2004: 4) bahwa matematika adalah simbolis dan fungsinya untuk mengekspresikan hubungan kuantitatif serta keruangan yaitu menunjukkan kemampuan strategi dalam merumuskan, menafsirkan, menyelesaikan model matematika dalam pemecahan masalah, sedangkan fungsi teoritisnya untuk memudahkan berfikir.

Materi bilangan adalah materi pokok dalam pelajaran matematika. Bilangan bulat adalah semua bilangan yang tidak dalam bentuk pecahan atau desimal. Secara umum, bilangan ini terdiri dari tiga macam, yaitu bilangan bulat positif adalah bilangan dimulai dari angka satu dan seterusnya. Bilangan bulat negatif adalah bilangan dimulai dari angka negatif satu (-1) dan seterusnya. Bilangan bulat nol adalah bilangan hanya terdiri dari angka 0. Dari ketiga poin diatas, dapat disimpulkan bahwa bilangan bulat terdiri dari beberapa jenis bilangan, yaitu bilangan cacah, bilangan asli, bilangan prima, bilangan ganjil, dan bilangan genap. Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan suatu ilmu mempelajari jumlah yang diketahui melalui proses perhitungan dan pengukuran dan dinyatakan dengan angka-angka atau simbol-simbol.

Dalam proses belajar mengajar matematika, banyak sekali cara atau model yang dapat dilaksanakan oleh guru. Seperti apa dikatakan (Julianto, 2010) yang mendefinisikan bahwa model pembelajaran pada dasarnya suatu gambaran pembelajaran yang terencana dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru atau dapat diartikan sebagai bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran. Alat peraga merupakan media pengajaran dan mengandung atau membawakan ciri-ciri dari konsep

pelajaran. Dan menurut (Sugiarto, 1999:1) bahwa alat peraga matematika adalah seperangkat benda konkret yang dirancang, dibuat, dihimpun atau disusun secara sengaja digunakan untuk membantu menanamkan atau mengembangkan konsep atau prinsip dalam matematika. Hal tersebut berfungsi sebagai cara atau teknik untuk mengantar bahan ajar agar sampai kepada tujuan dan untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif serta memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Ini berarti belajar matematika membutuhkan pemahaman terhadap konsep dasar matematik secara benar.

Oleh karena itu menurut pendapat (Wina Sanjaya, 2009) mengatakan bahwa guru selaku pendidik harus mampu mengupayakan agar proses belajar mengajar mengalami kemajuan dan perubahan. Media pembelajaran merupakan salah satu upaya peningkatan interaksi belajar mengajar, sehingga materi yang sulit tersebut dapat dipahami secara langsung oleh siswa.

Media Puzzle adalah suatu gambar dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi (Rumakhit, 2017: 6). Kelebihan penggunaan media Puzzle adalah siswa lebih tertarik dan berpartisipasi selama pembelajaran. Menurut Al-Azizy dalam (Danang Sucahyo, 2013) media puzzle merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Pemilihan media puzzle selain menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa.

Menurut Jerome Brunner (dalam Hudoyo, 1988:56) bahwa belajar matematika adalah belajar tentang konsep dari struktur matematika yang terdapat dalam materi. Kemampuan memecahkan soal matematika menjadi bekal bagi siswa untuk mengatasi masalah dalam menjalani kehidupan. Operasi bilangan bulat adalah salah satu pelajaran yang dibahas di Sekolah Dasar tepatnya pada kelas IV. Oleh karena itu materi ini merupakan kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa.

Namun kenyataan dilapangan terjadi tidak sesuai harapan. Hal tersebut diketahui dari pengamatan peneliti tentang operasi bilangan bulat di kelas IV UPTD SDN Kumpul 3 Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan masih menggunakan metode ceramah. Pembelajaran semacam ini belum tentu dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam memahami materi pelajaran, karena pembelajaran terkesan sangat monoton, membosankan dan sangat tidak menyenangkan. Oleh karena itu hasil evaluasi ditemukan bahwa dari sejumlah 22 siswa, ternyata hanya ada 2 orang atau berkisar 10% yang mendapatkan nilai diatas KKM, sedangkan sisa 20 siswa atau 90% mendapatkan nilai di bawah KKM yaitu kurang dari 65. Rendahnya kemampuan siswa dalam pelajaran matematika tentang operasi bilangan bulat ini merupakan masalah serius yang harus segera dipecahkan, karena akan memberi dampak buruk terhadap perkembangan hasil belajar siswa di kelas berikutnya.

Berpikir dapat terjadi karena ada suatu masalah yang harus dipecahkan, oleh karena berpikir itu selalu berubah sejalan dengan informasi yang diterima apalagi pada masa sekarang yang teknologi semakin canggih. Maka dalam menyikapi perkembangan teknologi ini menurut (Sri Lestari, 2013) untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Oleh karena itu permasalahan yang terjadi pada kelas IV UPTD SDN Kumpul 3 Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan harus diatasi agar harapan pendidikan tercapai.

Berdasarkan hasil pengamatan diatas, maka peneliti perlu mengatasi masalah dengan memperbaiki strategi pembelajaran. Upaya ini dilakukan dengan perbaikan melalui penggunaan alat peraga puzzle. Juga siswa dapat belajar secara kelompok kemudian diberi tugas sebagaimana mestinya, maka menurut (Sri Utami, 2013) dengan memberikan tugas

kepada siswa dapat dilakukan secara individu maupun secara bertingkat atau kelompok sehingga siswa tidak merasa canggung dalam berinteraksi dengan teman dan guru. Oleh karena itu penelitian ini berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dalam Operasi Bilangan Bulat Melalui Media Puzzle Pada Siswa Kelas IV UPTD SDN Kopol 3 Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan Tahun Pelajaran 2021/2022”.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada operasi bilangan bulat di kelas IV UPTD SDN Kopol 3 Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan melalui penggunaan media puzzle. Kemudian penelitian ini juga dapat mendeskripsikan pembelajaran yang menggunakan media Puzzle dalam materi operasi bilangan bulat.

METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian

Setiap penelitian memiliki metode untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Kemudian penelitian tindakan kelas ini direncanakan berlangsung tiga siklus, karena peneliti memperkirakan pada akhir siklus ketiga semuanya akan tuntas. Keyakinan ini muncul karena peneliti mengenal betul bahwa siswa kelas IV UPTD SDN Kopol 3 Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan sangat bersemangat dan mau diajak maju. Oleh karena itu peneliti meyakini bahwa upaya perbaikan pembelajaran dengan penggunaan alat peraga puzzle akan berhasil.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2021, bertempat di UPTD SDN Kopol 3 Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan. Siswa yang menjadi subjek penelitian adalah warga belajar kelas IV dengan 22 orang jumlah siswa terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 12 perempuan.

Secara rinci jadwal kegiatan sebagai berikut :

Tabel 2.1 Jadwal Pelaksanaan Perbaikan Pembelajaran

No	Siklus	Hari / Tanggal	Waktu	Fokus Perbaikan
1	I	Senin 23 Agustus 2021	07.15-07.50	Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV tentang operasi bilangan bulat di UPTD SDN Kopol 3 Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan.
2	II	Kamis 26 Agustus 2021	07.15-07.50	Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV tentang operasi bilangan bulat di UPTD SDN Kopol 3 Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan.
3	III	Senin 30 Agustus 2021	07.15-07.50	Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV tentang operasi bilangan bulat di UPTD SDN Kopol 3 Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dalam perbaikan pembelajaran dilakukan sesuai dengan alur penelitian tindakan kelas, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pelaksanaan pembelajaran akan dilaksanakan dalam 3 siklus, dalam masing-masing siklus dilakukan satu kali pertemuan.

Perencanaan

Studi awal terhadap kendala diperoleh gambaran tentang media pembelajaran. Maka disusun rencana tindakan yaitu membuat media puzzle, menyusun indikator keberhasilan, menyusun rencana tindakan perbaikan yang terdiri dari tiga siklus, menyusun lembar observasi yang digunakan supervisor untuk mengamati proses pembelajaran.

Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan sesuai dengan rencana tindakan yang telah disusun peneliti bersama supervisor. Kegiatan awal adalah mengkondisikan kelas, melakukan tanya jawab tentang operasi bilangan bulat, menyampaikan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti adalah membentuk kelompok, membagikan media puzzle, memberi petunjuk, memberi lembar kerja, siswa melakukan operasi bilangan bulat, pendampingan, perwakilan kelompok maju ke depan kelas, menjelaskan cara operasi bilangan bulat, memberi penguatan, siswa mengerjakan soal, dan terakhir evaluasi. Adapun kegiatan akhir tindakan adalah bertanya jawab tentang pembelajaran yang telah dilakukan, memberikan pekerjaan rumah, memotivasi siswa dan menutup pelajaran.

Pengumpulan data

Pengumpulan data bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Adapun metode yang digunakan untuk menjangkau data pelaksanaan adalah observasi, sedangkan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam operasi bilangan bulat digunakan metode tes. Peneliti dan supervisor melakukan analisis, interpretasi dan mengevaluasi informasi yang diperoleh dari kegiatan observasi. Dari hasil evaluasi tindakan, peneliti kemudian dapat menjelaskan tingkat keberhasilan perbaikan berupa skor kemampuan siswa dalam operasi bilangan bulat. Sedangkan indikator yang hendak dicapai adalah 95% dari keseluruhan jumlah siswa harus tuntas belajar.

HASIL PENELITIAN**Siklus I**

Adapun hasil penelitian tentang kemampuan siswa dalam operasi bilangan bulat melalui penggunaan media puzzle pada siklus I ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Hasil Evaluasi Siswa Siklus I

No	Nama	Jumlah Skor	Ket.
1	Umar Faruk	60	tidak tuntas
2	Aflatul Jannah	70	tuntas
3	Sufriadi	60	tidak tuntas
4	Lailatul Komariya	80	tuntas
5	Aulia Kamila Putri	60	tidak tuntas
6	Nur Faizah	80	tuntas
7	Lailiyatul Fadilah	60	tidak tuntas
8	Riski Mubarak	75	tuntas
9	Khotibatun Nabila	75	tuntas
10	Sumilah	85	tuntas
11	Afifullah	55	tidak tuntas
12	Semy Ardianto	55	tidak tuntas
13	Wahyu Dwi Putri	80	tuntas
14	Ibnu Kamil Mubarak	60	tidak tuntas
15	Velisa Dwi Pratiwi	55	tidak tuntas

16	Aira Fahira	55	tidak tuntas
17	Zumrotul Hasanah	70	tuntas
18	Farohah Oliv	55	tidak tuntas
19	Faiz Amrullah	60	tidak tuntas
20	Abdus Somat	75	tuntas
21	Anas Surohman	75	tuntas
22	Alifia Ramadani	60	tidak tuntas
Rata-Rata		66,36	

Dari data tabel diatas dapat didiskripsikan bahwa nilai yang diperoleh siswa berkisar antara 55 sampai dengan 85. Siswa yang mendapatkan nilai 55 sebanyak 5 orang, siswa yang mendapat nilai 60 sebanyak 7 orang, siswa yang mendapat nilai 70 sebanyak 2 orang, siswa yang mendapat nilai 75 sebanyak 4 orang, siswa yang nilainya 80 sebanyak 3 orang, dan siswa yang mendapat nilai 85 sejumlah 1. Kemudian nilai rata-rata hasil evaluasi belajar siklus I yaitu 66,36.

Siklus II

Adapun hasil penelitian tentang kemampuan siswa dalam operasi bilangan bulat melalui penggunaan media puzzle pada siklus II ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.2 Hasil Evaluasi Siswa Siklus II

No	Nama	Jumlah Skor	Ket.
1	Umar Faruk	70	Tuntas
2	Aflatul Jannah	75	Tuntas
3	Sufriadi	70	Tuntas
4	Lailatul Komariya	85	tuntas
5	Aulia Kamila Putri	70	tuntas
6	Nur Faizah	85	tuntas
7	Lailiyatul Fadilah	75	tuntas
8	Riski Mubarak	75	tuntas
9	Khotibatun Nabila	75	tuntas
10	Sumilah	90	tuntas
11	Afifullah	60	tidak tuntas
12	Semy Ardianto	60	tidak tuntas
13	Wahyu Dwi Putri	85	tuntas
14	Ibnu Kamil Mubarak	80	tuntas
15	Velisa Dwi Pratiwi	75	tuntas
16	Aira Fahira	75	tuntas
17	Zumrotul Hasanah	80	tuntas
18	Farohah Oliv	60	tidak tuntas
19	Faiz Amrullah	75	tuntas
20	Abdus Somat	85	tuntas
21	Anas Surohman	80	tuntas

22	Alifia Ramadani	75	tuntas
Rata-Rata		75,45	

Dari data tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai yang diperoleh siswa sudah mengalami peningkatan dibanding dengan siklus I, adapun rentang nilai yang diperoleh siswa antara 60 sampai dengan 90. Siswa yang mendapatkan nilai 60 sebanyak 3 orang, yang mendapat nilai 70 sebanyak 3 orang, siswa yang mendapat nilai 75 sebanyak 8 orang, siswa yang mendapatkan nilai 80 sebanyak 3 orang, siswa yang mendapat nilai 85 sebanyak 4 orang, dan siswa yang mendapat 90 sejumlah 1 orang.

Siklus III

Sedangkan hasil penelitian tentang kemampuan siswa dalam operasi bilangan bulat melalui penggunaan media puzzle pada siklus III ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 3.3 Hasil Evaluasi Siswa Siklus III

No	Nama	Jumlah Skor	Ket.
1	Umar Faruk	75	Tuntas
2	Aflatul Jannah	80	Tuntas
3	Sufriadi	90	Tuntas
4	Lailatul Komariya	90	tuntas
5	Aulia Kamila Putri	85	tuntas
6	Nur Faizah	95	tuntas
7	Lailiyatul Fadilah	85	tuntas
8	Riski Mubarak	95	tuntas
9	Khotibatun Nabila	80	tuntas
10	Sumilah	95	tuntas
11	Afifullah	75	tuntas
12	Semy Ardianto	70	tuntas
13	Wahyu Dwi Putri	90	tuntas
14	Ibnu Kamil Mubarak	90	tuntas
15	Velisa Dwi Pratiwi	85	tuntas
16	Aira Fahira	85	tuntas
17	Zumrotul Hasanah	90	tuntas
18	Farohah Oliv	75	tuntas
19	Faiz Amrullah	85	tuntas
20	Abdus Somat	90	tuntas
21	Anas Surohman	95	tuntas
22	Alifia Ramadani	95	tuntas
Rata-Rata		86,13	

Dari data tabel diatas dapat diketahui nilai yang diperoleh siswa sudah mengalami peningkatan dibanding dengan siklus II, nilai yang diperoleh siswa antara 70 sampai

dengan 95. Siswa yang mendapatkan nilai 70 sebanyak 1 orang, siswa yang mendapat nilai 75 sebanyak 3 orang, siswa yang mendapatkan nilai 80 sebanyak 2 orang, siswa yang mendapat nilai 85 sebanyak 5 orang, siswa yang mendapat 90 sejumlah 6 orang, siswa yang mendapat 95 sejumlah 5 orang.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengamatan menunjukkan bahwa secara umum pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilaksanakan telah sesuai perencanaan. Peneliti melaksanakan kegiatan meliputi apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran, membentuk kelompok, menggunakan media puzzle, membahas materi pelajaran, memberi penguatan, memberi soal, evaluasi dan mengadakan refleksi. Sedangkan pada setiap kelompok telah aktif dalam melakukan pembelajaran walaupun ada beberapa siswa yang masih ragu untuk merevisi hasil kerja teman. Namun ada beberapa hal kurang diperhatikan yaitu pengelolaan waktu dan pemberian motivasi serta pendampingan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menggunakan media puzzle. Kemudian dalam mengerjakan soal kelompok siswa masih kurang maksimal.

Siklus I

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dalam siklus I terdapat beberapa kegiatan yaitu melaksanakan perbaikan melalui media puzzle, membahas materi pelajaran, melakukan tanya jawab, memberi penguatan dan memberikan evaluasi siswa. Namun ada beberapa hal yang perlu mendapat perbaikan, yaitu pemberian motivasi siswa secara individu maupun kelompok kurang maksimal, pengelolaan waktu belum dapat dilakukan secara efisien, evaluasi dalam proses kurang banyak dilakukan serta pembahasan soal evaluasi, namun secara keseluruhan kegiatan yang dilakukan telah baik. Hal ini ditunjukkan dengan aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas, mempresentasikan hasil pekerjaan ke depan kelas dan aktif dalam melakukan tanya jawab.

Evaluasi ditemukan hasil belajar bervariasi. Artinya siswa mendapat nilai di atas KKM sebanyak 10 siswa atau 46%, sedangkan siswa mendapat nilai kurang dari KKM sebanyak 12 siswa atau 54% dengan nilai rata-rata sebesar 68,36. Hasil ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa dalam pelajaran matematika tentang operasi bilangan bulat mulai berkembang dibanding sebelum penggunaan media puzzle yang hanya sebesar 10% siswa mencapai KKM. Hasil pada siklus I ini dapat dikatakan berhasil karena nilai belajar siswa meningkat, namun belum sesuai dengan harapan yaitu sebesar 85% hasil belajar memenuhi KKM. Maka perlu perbaikan karena masih jauh dari target yang hendak dicapai. Oleh karena itu berbagai kekurangan dan kelemahan pada siklus I akan diadakan perbaikan untuk dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Pada siklus II peneliti melakukan perbaikan mengacu terhadap kelemahan yang muncul dalam siklus I. Hasil kegiatan selama proses belajar mengajar pada siklus II ini cukup berhasil meskipun ada beberapa aspek yang belum sempurna. Hal tersebut dibuktikan dengan persentase pelaksanaan masing-masing aspek dalam pembelajaran lebih baik dari sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan perhatian siswa saat mengikuti pelajaran mulai meningkat. Hal ini ditunjukkan dengan kekurangan pada siklus-siklus sebelumnya sudah mengalami peningkatan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil siklus II yaitu siswa yang mendapat nilai di atas KKM sebanyak 19 orang atau 90%, sedangkan siswa yang mendapat nilai kurang dari KKM hanya sebanyak 3 orang atau 10% dengan nilai rata-rata

sebesar 75,45. Hasil ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa dalam pelajaran matematika tentang operasi bilangan bulat terbalik dari sebelumnya. Karena sebelumnya 10% siswa mendapat nilai KKM, namun pada siklus II ini terbalik menjadi 90% siswa mendapat nilai diatas KKM. Hasil pada siklus II ini dapat dikatakan berhasil karena telah hasil belajar siswa meningkat pesat. Namun walaupun nilai belajar siswa sejumlah 90% siswa sudah memenuhi KKM akan tetapi masih perlu perbaikan karena hasil tersebut belum mencapai target yang diharapkan, yaitu 95%. Oleh karena itu pembelajaran dilanjutkan ke siklus selanjutnya.

Siklus III

Proses perbaikan pembelajaran pada siklus III adalah untuk sebagai penguatan dari siklus II. Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada siklus ini berjalan lancar. Persentase pelaksanaan pada masing-masing aspek sangat baik. hal tersebut dibuktikan dengan hasil nilai yang diperoleh siswa, yaitu nilai diperoleh diantara 70 sampai dengan 95, itupun siswa yang mendapatkan nilai 70 hanya 1 orang, dan siswa yang mendapat nilai 75 hanya ada 3 orang, yang lain semuanya mendapat nilai diatas 80.

Hasil belajar pada siklus III ini semakin meningkat yaitu 100% siswa mendapat nilai diatas KKM. Hasil ini sesuai dengan kriteria yang ditetapkan pada bab sebelumnya bahwa pembelajaran dikatakan berhasil apabila nilai siswa diatas KKM mencapai 100%. Dengan hasil ini bahwa kegiatan telah tuntas karena perolehan nilai siswa keseluruhan terpenuhi. Maka berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar matematika dalam operasi bilangan bulat, oleh karena itu penelitian tindakan kelas ini dianggap selesai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebagaimana telah diuraikan diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada operasi bilangan bulat di kelas IV UPTD SDN Kopol 3 Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada setiap siklus, yaitu nilai rata-rata pada siklus I sebesar 66,36, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 75,45, selanjutnya meningkat lagi pada siklus III menjadi 86,13. Sedangkan secara klasikal juga mengalami peningkatan dari sebelum perbaikan berkisar 10% kemudian meningkat pada siklus I menjadi 46%, selanjutnya pada siklus II meningkat menjadi 90%, dan dalam siklus III meningkat lagi menjadi 100%.

Media puzzle juga dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di UPTD SDN Kopol 3 Kecamatan Geger Kabupaten Bangkalan pada materi operasi bilangan bulat, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi kegiatan tanya jawab, mengerjakan soal ke depan kelas dan diskusi kelompok.

Saran

Berdasar pada kesimpulan diatas, dapat diberikan saran bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran matematika telah berhasil meningkatkan kemampuan siswa, oleh karena itu pemanfaatan media ini dapat digunakan dalam kegiatan proses belajar siswa. Guru hendaknya menerapkan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga pada pokok bahasan lain dengan memperhatikan karakter materi dan alat peraga untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahar, Ratna. 1996. *Teori-teori belajar*. Jakarta: Erlangga.
- Danang Suchyo. 2012. Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *JPGSD Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013*, 0-216. Diakses 23 September 2018.
- Depdikbud. 1991. *Petunjuk Pengajaran Berhitung Kelas IV*. Jakarta: Depdikbud
- Djoko Iswadi. 2003. *Kemampuan Guru Matematika, Calon Guru Matematika, dan Siswa dalam Mata Pelajaran Matematika*. Disertasi IKIP Bandung. Tidak Diterbitkan.
- Gunawan, Rudy. 2011. *Pendidikan IPS*. Bandung: Alfabeta
- Hudoyo, H. 1988. *Pengembangan Kurikulum Matematika dan Pelaksanaannya di Depan kelas*. Surabaya. Usaha Nasional.
- Rumakhit, Nur. 2010. Pengembangan Media Puzzle untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan. *Jurnal Simki-pedagogia*, vol 01 (2) : 6.
- Sri Lestari. 2013. Peningkatan Prestasi Belajar Matematika tentang Perkalian Melalui Batang Napier pada Siswa Kelas III SDN Kembangbilo I Kecamatan Tuban Kabupaten Tuban Tahun Pelajaran 2013/2014. PTK Tidak Diterbitkan. Tuban: SDN Kembangbilo I.
- Sri Utami. 2013. Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Konsep Bangun Datar Melalui Model Realistic Mathematics Education Pada Siswa Kelas III SDN Tanen Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung Tahun 2013. PTK Tidak Diterbitkan. Tulungagung: SDN Tanen.
- Sugiarto dan Isti. 1999. Implementasi dan Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD Bercirikan Pendayagunaan Alat Peraga di Kabupaten Semarang. (Penelitian Dosen Muda Tahap II). Semarang : IKIP Semarang.
- Suyitno, Amin. 1997. *Dasar-Dasar Proses Pembelajaran*, Semarang : UNNES.
- Wina, Sanjaya. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Prenada Media Group.