

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PECAHAN SENILAI MELALUI PUZZLE

**(Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SDN Buah Gede
Serang Tahun Ajaran 2016/2017)**

Siti Riyanti

Program Studi SI PGSD

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang

Email: sitiriyanti1305625@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang penelitian ini ialah rendahnya hasil belajar siswa pada materi pecahan khususnya pecahan senilai. Hal tersebut didapat berdasarkan temuan lapangan melalui observasi dan wawancara tidak terstruktur serta melalui hasil pre tes siswa pada kegiatan pra siklus 11 April 2017 di kelas IV SDN Buah Gede. Presentase ketuntasan KKM-nya hanya mencapai 2,78%, angka tersebut menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum tuntas KKM yang telah ditentukan yaitu 65. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui, menganalisa dan mendeskripsikan langkah-langkah penggunaan *puzzle* dan peningkatan hasil belajar siswa pada materi pecahan senilai melalui media *puzzle*. Kajian teori menurut Dame (2014, hlm. 242) *puzzle* merupakan sebuah permainan guna menyatukan pecahan bagian guna membentuk gambar maupun tulisan tertentu. *Puzzle* dapat digunakan dalam mengajarkan perbandingan dua pecahan kepada siswa. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini ialah pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas. Desain penelitian yang digunakan ialah desain spiral penelitian tindakan Bachman dan berlangsung sebanyak 2 siklus. Setiap siklus meliputi: perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan keberhasilan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut dibuktikan dengan presentase kelulusan yang kian meningkat setelah dilakukan pemberian tindakan. Pada pra siklus presentase kelulusannya hanya mencapai 2,78%, lalu meningkat pada siklus I menjadi 58,33% dan kemudian meningkat pesat pada siklus II menjadi 88,89%. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan jika diterapkan media *puzzle*, maka hasil belajar siswa pada materi pecahan senilai di kelas IV SDN Buah Gede Serang Tahun Ajaran 2016/2017 akan meningkat. Artinya hipotesis tindakan dapat diterima. Hasil dari keberhasilan penelitian tindakan ini ialah melalui penerapan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan senilai selain itu, juga dapat dijadikan sebagai referensi guna penelitian selanjutnya atau guna pengembangan penelitian terkait.

Kata Kunci: Media *Puzzle*, Pecahan Senilai, Hasil Belajar.

INCREASING STUDENT LEARNING RESULTS ON MATERIALS OF SOLID WATER THROUGH PUZZLE

**(Classroom Action Research in Class IV SDN Buah Gede
Serang Academic Year 2016/2017)**

Siti Riyanti

Program Studi SI PGSD

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang

Email: sitiriyanti1305625@gmail.com

ABSTRACT

The background of this study is the low student learning outcomes on the fractional materials, especially fractions worth. It was obtained based on field findings through observation and unstructured interviews and through the results of pre-test students on pre-cycle activities April 11, 2017 in class IV SDN Buah Gede. The percentage of mastery of KKM was only 2.78%, the number indicates that there are still many students who have not finished the predetermined KKM that is 65. The purpose of this study is to know, analyze and describe the steps of the use of puzzles and improving student learning outcomes on Worth of fractional material through puzzle media. The study of theory according to Dame (2014, p.224) is a puzzle game to unify pieces of part to form a particular image or writing. Puzzles can be used in teaching two student fractions. The approach used in this research is qualitative approach with classroom action research method. The research design used is the spiral design of Bachman action research and lasted as much as 2 cycles. Each cycle includes: planning, action, observation and reflection. Data collection is done through observation and test. The results show the success of puzzle media in improving learning outcomes. This is evidenced by the increasing percentage of graduation after giving the action. At the pre-cycle percentage of graduation only reached 2.78%, then increased in cycle I to 58.33% and then increased rapidly in the second cycle to 88.89%. Based on these data, it can be concluded if the puzzle media is applied, then the result of student learning on the fractional material worth in grade IV SDN Buah Gede Serang Academic Year 2016/2017 will increase. This means the action hypothesis is acceptable. The result of successful research of this action is through the application of puzzle media can improve student learning outcomes on the material fractions of value other than that, can also be used as a reference for further research or for the development of related research.

Keywords: Puzzle Media, Fractional Worth, Learning Outcomes.