

**PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* DALAM PENINGKATAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR SECARA
DARING**

(Penelitian Tindakan Kelas di SDN 3 Margawati Kecamatan Garut Kota Kelas V
pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan dengan Penyebut Berbeda)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Sumi Rahmawati

1706235

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2021**

Sumi Rahmawati, 2021

***PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* DALAM PENINGKATAN HASILBELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR
SECARA DARING***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
SUMI RAHMAWATI
PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* DALAM PENINGKATAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR SECARA
DARING

disahkan dan disetujui dosen pembimbing:

Pembimbing I



Dra. Hj. Komariah, M.Pd.
NIP. 196104051986032001

Mengetahui,
Ketua Program Studi S1-PGSD



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.
NIP. 197001172008122001

**PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* DALAM PENINGKATAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR SECARA
DARING**

(Penelitian Tindakan Kelas di SDN 3 Margawati Kecamatan Garut Kota Kelas V
pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan dengan Penyebut Berbeda)

Oleh
Sumi Rahmawati

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Sumi Rahmawati 2021
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2021

Hak cipta dilindungi undang – undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan dicetak ulang
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin peneliti

PENGUNAAN MEDIA *PUZZLE* DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR SECARA DARING

(Penelitian Tindakan Kelas di SDN 3 Margawati Kecamatan Garut Kota Kelas V pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan dengan Penyebut Berbeda)

Sumi Rahmawati

1706235

Abstrak

Latar belakang penelitian ini ialah kurangnya penggunaan media digital pada pembelajaran matematika secara daring yang hanya memanfaatkan video dan gambar. Hal tersebut tidak menutup kemungkinan membuat pembelajaran matematika kurang menarik dan siswa tidak terlibat langsung dalam pembelajaran. Data tersebut didapat berdasarkan temuan lapangan melalui observasi dan wawancara tidak terstruktur dengan guru. Berdasarkan hal ini maka tujuan penelitian ialah untuk mengetahui, menganalisa dan mendeskripsikan langkah-langkah penelitian pada pembelajaran matematika secara daring dengan penggunaan puzzle serta hasil belajar siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda melalui media puzzle dan respon siswa terhadap penggunaan media puzzle. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan desain penelitian Kemmic dan Mc Taggart berlangsung 2 siklus. Setiap siklus dilakukan tiga tindakan yang 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 kenaikan rata-rata hasil belajar kelas V SDN 3 Margawati. Berdasarkan pengumpulan data diperoleh bahwa pada siklus I tindakan 1 rata-rata hasil belajar siswakesel V adalah 69,3 meningkat pada tindakan 2 menjadi 71,8 (peningkatan sebesar 2,5). Selanjutnya kembali meningkat pada tindakan 3 menjadi 74,6 (peningkatan sebesar 2,8). Adapun pada siklus II tindakan 1 rata-rata hasil belajar siswa adalah 77,5 mengalami peningkatan pada tindakan 2 menjadi 78,5 (peningkatan sebesar 1) dan meningkat kembali pada tindakan 3 menjadi 80,9 (peningkatan sebesar 2,4). Respon siswa terhadap penggunaan media puzzle juga menunjukkan respon yang baik, yaitu sebesar 75 % pada siklus I dan seiring perbaikan menjadi 81,25% pada siklus II memberikan respon setuju terhadap pernyataan penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle dapat dijadikan salah satu media untuk membantu hasil belajar siswa meningkat.

Kata Kunci :Media Puzzle, Pecahan, Hasil belajar matematika

THE USE OF PUZZLE MEDIA IN IMPROVING THE LEARNING MATHEMATICS OUTCOMES OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS BY ONLINE LEARNING

(Class Action Research at SDN 3 Margawati, Garut City V On The Subject of
Summation and Subtraction Of Two Fractions With The Different Denominator)

Sumi Rahmawati

1706235

Abstract

The background of this research is the lack of to use digital learning media in mathematics learning conditions that only utilize videos and pictures. This does not rule out the possibility of making mathematics learning less interesting and students are not directly involved in learning. The data was obtained based on field findings through observation and unstructured interviews with teachers. Therefore, the purpose of this research is to find out, analyze and describe the steps of research using puzzles and to improve student learning on the addition and subtraction of two materials through puzzle media and responses to the use of puzzle media. The research method used is classroom action research with the research design of Kemmic and Mc Taggart lasting 2 cycles. Each cycle carried out three actions which include: planning, action, observation and reflection. Data was collected through observation and tests. The results showed the success of puzzle media in improving learning outcomes. This is evidenced by the increase in the average grade V learning outcomes at SDN 3 Margawati. Based on data collection, it was obtained that in the first cycle of action 1 the average learning outcome of class V students was 69.3 increasing in action 2 to 71.8 (an increase of 2.5). Then it increased again in action 3 to 74.6 (an increase of 2.8). In this second cycle of action 1, the average student learning outcomes were 77.5, which increased in action 2 to 78.5 (an increase of 1) and increased again in action 3 to 80.9 (an increase of 2.4). Students' responses to the media use puzzle also showed a good response, namely 75% in the first cycle and along with improvements to 81.25% in the second cycle, they gave an agree response to the statement of using media to improve student learning outcomes. So it can be concluded that the use of puzzle mwdia can be used as a medium to help student learning outcomes increase.

Keywords: Media Puzzle, Fractions, Mathematics learning outcomes.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMAKASIH	ii
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang penelitian.....	1
1.2 Rumusan masalah	3
1.3 Tujuan penelitian	4
1.4 Manfaat penelitian	4
1.5 Struktur organisasi skripsi	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Kajian Pustaka	6
2.1.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.2 Media Puzzle	7
2.1.3 Teori yang mendukung pembelajaran matematika menggunakan media puzzle.....	8
2.1.4 Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	11
2.1.5 Hasil Belajar	15
2.1.6 Penelitian yang relevan	15
2.2 Kerangka Berpikir	16
BAB III. METODE PENELITIAN	18
3.1 Desain Penelitian	18
3.2 Populasi dan sampel penelitian.....	21
3.3 Instrumen penelitian	21
3.4 Prosedur penelitian	22

3.5 Analisis data.....	25
BAB IV. TEMUAN DAN PEMBAHASAN	26
4.1 Temuan penelitian	26
4.1.1 Hasil Siklus I.....	26
4.1.2 Hasil Siklus II	41
4.1.3 Respon Siswa Terhadap Pembelajaran yang Menggunakan Media Puzzle	56
4.2 Pembahasan	57
BAB V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	61
5.1 Simpulan	61
5.2 Implikasi.....	62
5.3 Rekomendasi	62
DAFTAR PUSTAKA	100

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Nilai Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Siklus I Tindakan 1	30
Tabel 4.2. Nilai Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Siklus I Tindakan 2	35
Tabel 4.3. Nilai Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Siklus I Tindakan 3	40
Tabel 4.4. Nilai Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Siklus II Tindakan 1	45
Tabel 4.5. Nilai Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Siklus II Tindakan 2	63
Tabel 4.6. Nilai Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Siklus II Tindakan 3	68

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1. Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Siklus I	72
Grafik 4.2 Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Siklus II.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Ilustrasi Media Puzzle	8
--	---

Gambar 2.2. Kerangka Berpikir	17
Gambar 3.1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart.....	19

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A Instrumen Penelitian.....	64
A.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	64
A.2 Lembar Kerja Peserta didik.....	72
A.3 Lembar Tes.....	75
A.,4 Lembar Observasi	77
A.5 Angket Siswa.....	84
A.6 Catatan Lapangan.....	89
A.7 Dokumentasi.....	91
LAMPIRAN B Surat-Surat.....	94
B.1 Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing	94
B.2 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	95
B.3 Buku Bimbingan.....	97

DAFTAR PUSTAKA

- Aryanti (2020). *Inovasi Pembelajaran Matematika di SD (Problem based learning berbasis scaffolding pemodelan dan komunikasi matematis)*. Yogyakarta: deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Atiaturrehmaniah, et. all. (2017). *Pengembangan Pendidikan Matematika SD*. Nusa Tenggara Barat: Universitas Hamzanwadi Press.
- Dewi, W.A.F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar. *Jurnal ilmu pendidikan* vol 2 no 1 hlm 56-61 tersedia online
<https://www.edukatif.org//index.php/edukatif/article/view/89>.
- Jalinus, N., Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Jannah, R. (2020). *Generasi Hebat Generasi Matematika : Strategi Pembelajaran Matematika pada Sekolah Dasar*. Pekalongan: PT NEM.
- Kemendikbud. (2020). *Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid*. Jakarta: Kemendikbud
- Khosim, N. (2017). *Model-model Pembelajaran*.: Suryamedia Publishing.
- Maliani, E. (2015). *Penerapan Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan*. *Elementary School Journal PGSD FIP Unimed*. [online] diakses melalui <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/1286>
- Malawi, I. et. all. (2019). *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Terpadu*. Magetan: CV AE Media Grafika.
- Nisa 'Enha, H. (2015). *Pengembangan Media Puzzle pada Konsep Pengukuran Bangun Datar Terhadap Pemahaman Siswa Kelas iv MI Al Mufidah Wongsorejo Banyuwangi*. Skripsi. Malang: Universitas Islam Negeri. [online] diakses melalui <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://etheses.uin-malang.ac.id/3113/1/11140002.pdf>.

- Nisem (2020), *Upaya Peningkatan Keterampilan Menghitung Pecahan Menggunakan Media Puzzle*. Jurnal ilmiah WUNY vol 2 no.1.[online] diakses melalui <https://journal.uny.ac.id/index.php/wuny/article/view/30949>.
- Purnomosidi,et.all.(2018).*Senang Belajar Matematika SD/MI Kelas V*.Jakarta:Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rahman, T.(2018).*Aplikasi Model-model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas*.Semarang:CV. Pilar Nusantara.
- Ruqoyyah,S.(2021).*Buku Ajar Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.Cirebon:CV Edutrimedia Indonesia.
- Rusman.(2017).*Belajar dan Pembelajaran Berorientasi Stanmdar Proses Pendidikan*.Jakarta:Prenamedia Group.
- Sanjaya, W.(2009).*Metode Penelitian Tindakan Kelas*.Bandung:Kencana.
- Sidik, G.S., dan Agus A.W.(2019).*Kesulitan Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar Pada Operasi Hitung Bilangan Bulat*.Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran 4(1), 461-470.[online] diakses melalui <https://journal.umtas.ac.id/index.php/naturalistic/article/view/633>.
- Sumardjan.(2017).*Desain Pembelajaran MTK SD Menyenangkan*.Semarang:Formaci Press.
- Sundayana,R. (2018).*Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*.Bandung:Alfabeta.
- Undang-Undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Windayana, H.(2014).*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif, Kreatif, dan Edukatif Untuk Anak Usia Dini*.Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini.[online] diakses melalui <https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10492>.
- Yayuk, E.(2019).*Pembelajaran Matematika SD*.Malang:UMM Press.