



Pengaruh Media *Puzzle* Pecahan terhadap Hasil Belajar pada Materi Pecahan Siswa Kelas III SDN Tirtayasa 1

<u>INFO PENULIS</u>	<u>INFO ARTIKEL</u>
Mar'ah Sholehah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Primagraha Sholehah.mar.ah08@gmail.com	ISSN: 2808-1307 Vol. 4, No. 3, Desember 2024 http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajsh
Sastra Wijaya Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Primagraha Sastrawijaya0306@gmail.com	
Anna Maria Oktaviani Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Primagraha annamariaoktaviani@gmail.com	

© 2024 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Sholehah, M., Wijaya, S., & Oktaviani, A. M. (2024). Pengaruh Media *Puzzle* Pecahan terhadap Hasil Belajar pada Materi Pecahan Siswa Kelas III SDN Tirtayasa 1. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 4 (3), 1495-1501.

Abstrak

Hasil belajar mencerminkan perubahan dalam aspek *psikomotorik* dan *kognitif* individu, mencakup kemampuan mengaplikasikan pengetahuan, pengembangan keterampilan, dan pemahaman mendalam terhadap subjek. Metode pengajaran tradisional seperti ceramah seringkali kurang efektif, terutama dalam mata pelajaran matematika. Penelitian ini dilakukan di SDN Tirtayasa 1, dengan hasil awal menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa masih rendah, terutama dalam pemahaman konsep pecahan. Metode penelitian yang digunakan yaitu *quasi experiment* dengan *non equivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu *purposive sampling* dengan jumlah masing-masing sampel 21 peserta didik kelas eksperimen dan kontrol. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda dengan teknik analisis data menggunakan bantuan *software IBM SPSS Statistic* versi 26. Hasil analisis data diperoleh dari uji hipotesis menggunakan uji *independent sample T-test* yang menunjukkan adanya penolakan H_0 dan penerimaan H_1 dengan nilai *Sig.* 2-tailed sebesar $0,000 < \alpha (0,05)$.

Kata Kunci: media *puzzle*, hasil belajar, pecahan, pembelajaran matematika, siswa kelas 3

Abstract

Learning outcomes reflect changes in the psychomotor and cognitive aspects of individuals, including the ability to apply knowledge, skill development, and in-depth understanding of the subject. Traditional teaching methods such as lectures are often less effective, especially in mathematics. This study was conducted at SDN Tirtayasa 1, with initial results showing that the average value of student learning outcomes was still low, especially in understanding the concept of fractions. The research method used was a quasi experiment with a non-equivalent control group design. The sampling technique in this study was purposive sampling with a sample size of 21 students in each experimental and control class. The instrument used was a multiple-choice test with data analysis techniques using IBM SPSS Statistic software version 26. The results of data analysis were obtained from hypothesis testing using the independent sample T-test which showed rejection of H_0 and acceptance of H_1 with a Sig. 2-tailed value of $0.000 < \alpha (0.05)$.

Keywords: *puzzle* media, learning outcomes, fractions, mathematics learning, grade 3 students.

A. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam memberikan kesempatan kepada setiap individu untuk mencapai masa depan yang lebih baik (Rahmawati et al., 2023). Selama proses pembelajaran, kita diberi peluang untuk mengeksplorasi potensi diri, meningkatkan kualitas hidup, dan beradaptasi dengan perkembangan zaman (Sukomardojo & Razali, 2023). Matematika dipandang sebagai disiplin ilmu yang bersifat universal dan menjadi fondasi bagi kemajuan di berbagai bidang ilmu pengetahuan dan teknologi modern (Juwanto et al., 2022).

Pecahan adalah bilangan rasional yang dapat dituliskan dalam bentuk a/b , di mana a merupakan pembilang dan b adalah penyebut. Proses pembelajaran yang melibatkan perubahan dalam aspek psikomotorik dan kognitif seseorang dikenal sebagai hasil belajar. Hasil belajar mencakup berbagai keterampilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, termasuk pemahaman yang mendalam tentang materi, kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari, serta peningkatan keterampilan yang relevan (Maula et al., 2023).

Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan sejauh mana siswa dapat memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari untuk menyelesaikan masalah dan menghadapi situasi (Margoyoso, 2024). Metode pendidikan yang hanya mengandalkan ceramah mungkin tidak efektif untuk semua siswa, terutama bagi mereka yang mempelajari mata pelajaran abstrak seperti matematika (Wahida, 2024). Oleh karena itu, diharapkan penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *puzzle* pecahan dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep pecahan. Peneliti melakukan observasi dan wawancara awal dengan guru kelas 3 di SDN Tirtayasa 1 pada tanggal 23 April 2024. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa masih memiliki nilai belajar rata-rata yang rendah, terutama dalam pemahaman matematika, khususnya pada konsep pecahan. Dari 42 siswa, hanya 17 siswa (39,53%) yang memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) sekolah yang ditetapkan sebesar 60, sementara 25 siswa lainnya, atau 60,47%, belum mencapai KKTP.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Agustin, 2020), berjudul "Penggunaan Alat Peraga *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Muhammadiyah Tulusrejo", ditemukan bahwa hanya 20% siswa mencapai hasil yang diinginkan. Alat peraga *puzzle* membantu siswa kelas II MI Muhammadiyah Tulusrejo belajar matematika. Hasil menunjukkan bahwa hanya 15% siswa yang belum memenuhi standar ketuntasan dan 85% siswa berhasil mencapai KKTP setelah siklus pembelajaran berakhir.

Penelitian yang dilakukan oleh (Izzatul jannah & Setyawan, 2022) dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Papan *Puzzle* Pecahan pada Siswa Sekolah Dasar" menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* pecahan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Pada siklus I, rata-rata nilai *pretest* siswa tercatat sebesar 45%, sedangkan nilai *posttest* mencapai 60%. Di siklus II, rata-rata nilai *pretest* meningkat menjadi 75% dan nilai *posttest* mencapai 93,75%. Berdasarkan hasil temuan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang menggunakan media *puzzle* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN Tirtayasa 1, dengan judul penelitian

“Pengaruh Media *Puzzle* Pecahan terhadap Hasil Belajar pada Materi Pecahan Siswa Kelas III SDN Tirtayasa 1”

B. Metodologi

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental* atau eksperimen semu, Dimana desainnya memiliki kelompok kontrol dan kelompok kontrol tidak dilakukan secara acak (Wahyuhandini et. al, 2023). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN Tirtayasa 1 kelas III tahun ajaran 2024 yang berjumlah 42 siswa. Adapun teknik pengambilan sampel menggunakan *Probability Sampling*. Artinya pengambilan sampel dalam penelitian ini tidak dipilih secara acak, karena ada suatu syarat yang harus dipenuhi sampel untuk dilakukannya penelitian, sehingga sampel yang diambil adalah siswa kelas III. Di antara teknik *non probability sampling*, peneliti memilih teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan metode penentuan sampel dengan pertimbangan khusus sehingga layak dijadikan sampel (Winanda, 2024). Adapun sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah siswa kelas III A sebagai kelas eksperimen, sedangkan siswa kelas III B sebagai kelas kontrol dengan masing-masing kelas terdiri dari 21 siswa. Alasan mengambil sampel siswa kelas III karena sudah memenuhi persyaratan teknik *purposive sampling* yaitu kurangnya hasil belajar pada materi pecahan.

Desain penelitian ini menggunakan *nonequivalent control group design*, yang serupa dengan *pretest-posttest control group design*. Namun, dalam desain ini, pemilihan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dilakukan secara acak (Wahyuhandini et. al, 2023). Penelitian ini melibatkan dua kelompok: satu kelompok yang menerima perlakuan (kelompok eksperimen) dan kelompok yang tidak diberi perlakuan (kelompok kontrol). Sebelum perlakuan, *pretest* dilaksanakan pada kedua kelompok untuk mengukur pengetahuan awal siswa mengenai materi pecahan sederhana. Selanjutnya, kedua kelompok diberikan perlakuan yang berbeda: kelompok eksperimen menggunakan media *puzzle* pecahan, sedangkan kelompok kontrol mengikuti metode pembelajaran *konvensional*. Setelah perlakuan, *posttest* dilakukan pada kedua kelompok untuk menilai hasil belajar siswa terkait materi pecahan di kelas III SDN Tirtayasa 1.

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Uji Normalitas

Berdasarkan perhitungan uji normalitas dengan bantuan *software IBM SPSS statistic* versi 26 terhadap data *posttest*, maka hasil uji normalitas data *posttest* secara umum dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Uji Normalitas Data *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Statistik	<i>Posttest</i>	
	Eksperimen	Kontrol
A	0,05	0,05
Sig	0,226	0,006
kesimpulan	Normal	Normal

Berdasarkan data tabel 1 menunjukkan bahwa hasil uji normalitas data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol diperoleh hasil dengan taraf signifikan (0,05) yang digunakan pada penelitian sebesar $0,226 > 0,05$ (kelas eksperimen) dan $0,006 > 0,05$ (kelas kontrol). Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Homogenitas

Berdasarkan perhitungan uji homogenitas dengan bantuan *software IBM SPSS statistic* versi 26 terhadap data *posttest*, maka hasil uji homogenitas data *posttest* secara umum dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Data Hasil Uji Homogenitas *Posttest* pada Kelas Eksperimen dan Kontrol

Stastistik	<i>Posttest</i>
α	0,05
Sig	0,464
kesimpulan	Homogen

Berdasarkan data tabel 2 menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dengan taraf signifikansi (0,05), diperoleh hasil sig (0,464) > α (0,05). Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data *posttest* kelas eksperimen dan kontrol berasal dari data varian sama atau homogen.

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis (*independent sample T-test*) dengan bantuan *software IBM SPSS statistic* versi 26 terhadap data *posttest*, maka hasil uji hipotesis (*independent sample T-test*) data *posttest* secara umum dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Data Hasil uji *Independent Sample T-test Posttest* Kelas Eksperimen dan Kontrol

Statistik	<i>Posttest</i>
α	0,05
Sig	0,000
Kesimpulan	Ho ditolak, H1 diterima

Hasil data pada tabel 3 menunjukkan bahwa hasil *posttest* kedua kelompok diperoleh nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak artinya terdapat perbedaan yang signifikan dari hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol. Artinya, berdasarkan hasil uji hipotesis (*independent sample T-test*) kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *puzzle* pecahan terhadap hasil belajar pada materi pecahan siswa kelas III SDN Tirtayasa 1 pada kelas eksperimen.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data mengenai pengaruh media *puzzle* pecahan terhadap hasil belajar pada materi pecahan siswa kelas III SDN Tirtayasa 1. Pada penelitian ini, kelas eksperimen diberi perlakuan media *puzzle* pecahan sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan model pembelajaran *konvensional*, yaitu model pembelajaran yang umum dilakukan di sekolah dengan cara guru menjelaskan materi dan siswa mendengarkan. Dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat sampel terhadap data pretest dan uji prasyarat analisis terhadap data *posttest*.

Adapun untuk menganalisis berpengaruh atau tidaknya media *puzzle* pecahan terhadap hasil belajar pada materi pecahan siswa kelas III, maka diperlukanlah uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan pada data *pretest* dan *posttest*. Uji hipotesis yang digunakan peneliti yaitu uji statistik deskriptif dengan uji *independent sample T-test*. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa hasil *pretest* kedua kelompok diperoleh nilai signifikan $0,099 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, artinya tidak terdapat perbedaan hasil belajar pada materi pecahan.. Sehingga kedua kelas cocok untuk dijadikan sampel dalam penelitian.

Hasil uji hipotesis data *posttest* diperoleh nilai signifikan $0,000 < 0,05$ hal tersebut menunjukkan adanya penolakan H_0 . Artinya terdapat perbedaan hasil belajar pada materi pecahan, yang diberikan perlakuan yang berbeda. Hal tersebut relevan dengan hasil penelitian (Putri et al., 2022) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar pada kelas eksperimen dan kontrol. Dengan begitu, dapat dikatakan bahwa media *puzzle* pecahan berpengaruh terhadap hasil belajar pada materi pecahan pada siswa kelas III SDN Tirtayasa 1. Terdapat perbedaan persentase rata-rata indikator hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen yaitu sebesar 82% dengan kategori baik, sedangkan untuk kelas kontrol sebesar 69% dengan kategori cukup. Persentase yang diperoleh kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol, sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan media *puzzle* pecahan lebih efektif dari pada pembelajaran *konvensional*.

Adapun kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dibuat berdasarkan tahapan penggunaan media *puzzle* pecahan. Tahapan penggunaan media *puzzle* pecahan dari Guru

memaparkan materi pecahan, Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok belajar, Guru menjelaskan penggunaan media *puzzle* pecahan, Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kemudian guru membagikan LKPD dan membimbing peserta didik dalam mengerjakan LKPD, berkelompok secara bergantian maju ke depan kelas dan menyusun *puzzle* sesuai dengan arahan guru.

Tahapan pertama pada proses pembelajaran ini yaitu guru memaparkan materi pecahan. Dalam tahapan ini, siswa diberikan sebuah pertanyaan untuk memancing siswa untuk aktif, setelah itu guru memberikan penjelasan mengenai materi pecahan. Kegiatan tersebut dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1 Pemaparan materi

Tahapan kedua yaitu membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, selama proses pembelajaran berlangsung siswa berinteraksi dengan anggota kelompok serta saling bertukar pikiran untuk menyelesaikan masalah yang terdapat dalam lembar kerja peserta didik (LKPD) tersebut dan guru mengawasi dan membimbing kegiatan selama diskusi kelompok. Kegiatan dapat dilihat pada Gambar 2



Gambar 2 membagi siswa menjadi beberapa kelompok

Tahapan ketiga yaitu Guru menjelaskan penggunaan media *puzzle* pecahan, guru menjelaskan cara penggunaan media *puzzle* pecahan dan peserta didik menyimak penjelasan guru. Kegiatan dapat dilihat pada Gambar 3



Gambar 3 Penjelasan penggunaan *puzzle* pecahan

Tahapan keempat yaitu Guru meminta peserta didik secara berkelompok bergantian maju ke depan kelas dan menyusun *puzzle* sesuai dengan arahan guru.



Gambar 4 Perkelompok menyusun media *puzzle* pecahan

Berdasarkan penjelasan di atas, tahapan dalam media *puzzle* pecahan yang diterapkan di kelas eksperimen dapat membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar pada materi

pecahan. Hasil belajar meningkat karena terlebih dahulu disajikan sebuah pertanyaan, lalu diminta untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah. Dengan demikian, media *puzzle* pecahan merupakan salah satu media pembelajaran yang menghasilkan pembelajaran bermakna dikarenakan pada setiap tahapannya siswa terlibat aktif. Selama pembelajaran berlangsung siswa diminta untuk aktif. Selain itu, siswa juga diawasi dibimbing agar diskusi dapat berjalan dengan baik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, telah diperoleh hasil uji hipotesis berbantuan *software* SPSS versi 26 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) $< \alpha$ ($0,000 < 0,005$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal tersebut menandakan adanya perbedaan rata-rata *posttest* yang signifikan antara kelas eksperimen dan kontrol. Perbedaan rata-rata nilai *posttest* yang diperoleh kelas eksperimen sebesar 90% (Baik) dan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 82% (baik). Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *puzzle* pecahan terhadap hasil belajar pada materi pecahan siswa kelas III SDN Tirtayasa 1.

E. Ucapan Terima Kasih

Saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih kepada dosen pembimbing 1 sastra wijaya dan dosen pembimbing 2 anna maria oktaviani yang telah memberikan arahan dan bimbingan yang sangat berharga. Terimakasih juga saya sampaikan kepada pak fauzi fadliansyah yang sudah membantu proses pembuatan jurnal ini, terima kasih juga untuk teman-teman seperjuangan. Tak lupa, saya juga mengucapkan terima kasih kepada keluarga yang selalu memberikan dukungan dan selalu memberikan doa.

F. Referensi

- Agustin, A. (2020). Penggunaan Alat Peraga Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Muhammadiyah Tulusrejo. *Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (Pgmi) Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (Iain) Metro*, 1–211.
- Izzatul jannah, & Setyawan, A. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Media Papan Puzzle Pecahan Pada Siswa Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(3), 165–172. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i3.457>
- Juwanto, E., Ramadhani, E., & Ali Fakhrudin, A. F. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbasis Open Ended Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa dalam Memecahkan Masalah Pelajaran Matematika. *Indonesian Research Journal On Education*, 3(1), 181–187. <https://doi.org/10.31004/irje.v3i1.90>
- Margoyoso, N. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Siswa di MTS Ma'arif Balong Ponorogo*. 4, 66–71.
- Maula, S. M., Acesta, A., Nugraha, F. F., Guru, P., Dasar, S., Kuningan, U., Cut, J., Dhien, N., & Cijoho, N. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino terhadap Hasil Belajar Siswa*. 8(36), 89–99.
- Putri, sendi annisa, Destiniar, & Sunaedi. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 100 Palembang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1707–1715.
- Rahmawati, Misdalina, & Irawan. (2023). *Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas III SD Negeri 5 Rambutan*. 06(01), 7136–7142.
- Sukomardojo, T., & Razali, G. (2023). *Menyiapkan Siswa untuk Karir Masa Depan Melalui Pendidikan Berbasis Teknologi: Meninjau Peran Penting Kecerdasan Buatan*. 05(04), 14141–14155.
- Wahida, N. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas V Pada Materi Lingkaran Kelas VIII*. 16(02), 139–148. <https://doi.org/10.33752/cartesian.v3i02.6057>

- Wahyuhandini et. al. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Kognitif Matematik Peserta Didik Kelas V A di SDN Cigabus. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1(April), 3072–3078.
- Winanda, Z. K. M. M. (2024). Pengaruh Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, dan Kepercayaan terhadap Minat Menggunakan Fintech Peer To Peer Lending Syariah (Studi Kasus pada UMKM Kota Banda Aceh). *Ayan*, 15(1), 37–48.