

**MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATERI BANGUN DATAR
MELALUI MEDIA PUZZLE PADA SISWA KELAS II SDN TEGUHAN 02 KECAMATAN
JIWAN KABUPATEN MADIUN TAHUN PELAJARAN 2018-2019**

**YAYUK DWI RAHAYU, S.Pd.
SDN Teguhan 02 Kecamatan Jiwani Kabupaten Madiun**

Abstrak : Tujuan penelitian ini yaitu 1) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas II pada pelajaran Matematika materi Bangun Datar di SDN Teguhan 02. 2) Meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada pelajaran Matematika materi Bangun Datar di SDN Teguhan 02. 3) Meningkatkan performansi guru dalam mengajar Matematika kelas II materi Bangun Datar di SDN Teguhan 02. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas II SDN Teguhan 02 tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 21 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yang terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan pengamatan aktivitas belajar siswa serta performansi guru saat pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian siklus I menunjukkan rata-rata nilai hasil belajar siswa sebesar 78,6 dengan persentase tuntas belajar klasikal sebesar 81%, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran mencapai 67,9 dengan kriteria tinggi, dan performansi guru sebesar 85,42 dengan kategori A. Pada siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 85,8 dengan persentase tuntas belajar klasikal mencapai 100%, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sebesar 85,6 dengan kriteria sangat tinggi, dan nilai performansi guru mencapai 96,67 dengan kategori A. Hasil tersebut membuktikan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat diambil simpulan bahwa media *puzzle* terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa, serta performansi guru. Saran yang peneliti berikan berkaitan dengan hasil penelitian yaitu sebaiknya guru harus lebih kreatif dan variatif dalam menyajikan media *puzzle* bangun datar, sehingga siswa selalu merasa tertarik dan ingin tahu *puzzle* apakah yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Hasil Belajar, Bangun Datar, dan Media *Puzzle*

PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan penting dalam rangka memperbaiki kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan terus dilakukan di antaranya upaya inovasi di bidang pendidikan dan pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh tenaga pendidik adalah meningkatkan kualitas pembelajaran.

Mengingat peran pendidikan yang sangat kompleks, maka penyelenggaraan pendidikan pada setiap jenjangnya harus sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan demi tercapainya tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan harus

benar-benar terarah dan mencapai tujuan yang diinginkan sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Kurikulum ini disusun untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional dengan memperhatikan tahap perkembangan peserta didik dan kesesuaian dengan lingkungan, kebutuhan pembangunan nasional, perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), sesuai dengan jenis serta jenjang masing-masing satuan pendidikan.

Matematika sebagai mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa, tentu pembelajarannya juga harus mengarah kepada tujuan pendidikan nasional. Pemikiran kritis, sistematis, logis, dan kreatif merupakan cara berpikir yang dapat dikembangkan melalui

belajar matematika. Hal ini disebabkan karena Matematika memiliki struktur dan keterkaitan yang kuat dan jelas antar konsepnya, sehingga memungkinkan seseorang terampil berpikir rasional.

Pada kenyataannya, pelajaran Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, sehingga tidak disukai bahkan ditakuti oleh para siswa. Kondisi ini dikarenakan dalam pembelajarannya, siswa merasa sulit dalam memahami materi dan kurangnya penggunaan media pembelajarannya pada pelajaran Matematika, sehingga mengakibatkan siswa merasa bosan terhadap proses pembelajarannya. Akibatnya, siswa merasa kesulitan dalam memecahkan soal matematika yang disajikan guru.

Kondisi pembelajaran matematika yang kurang kondusif juga terjadi dalam pembelajaran matematika di kelas II SDN Teguhan 02. Berdasarkan pengamatan dilakukan oleh pengamat yang juga teman peneliti (selaku guru kelas II), diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran matematika materi Bangun Datar, masih menggunakan metode yang berpusat pada guru. Guru banyak menggunakan metode ceramah dan dril yang cenderung membosankan minat siswa.

Selain itu, kesulitan memahami materi dalam pembelajaran matematika, didukung oleh kurangnya media. Guru hanya menggambar bangun datar di papan tulis tanpa tersedianya benda konkret yang dapat diamati siswa. Oleh karena itu, siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran matematika. Hal tersebut terbukti dari perolehan nilai siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai KKM yang harus diperoleh siswa kelas II pada mata pelajaran Matematika yaitu 65. Dari 21 siswa, baru 2 siswa yang mendapat nilai minimal 65 atau sekitar 9,5%, sedangkan siswa yang mendapat nilai di bawah 65 sebanyak 19 siswa atau sekitar 90,5% pada materi Bangun Datar.

Untuk mengatasi masalah tersebut, alternatif yang dapat dipilih yaitu guru menggunakan media *puzzle* pada materi Bangun Datar. Dengan menggunakan media

puzzle, siswa dapat mengenal bangun datar-bangun datar dengan menyusun potongan-potongan bangun datar yang telah diacak oleh guru. Media *puzzle* akan memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru, seperti mengelompokkan bangun datar, menentukan sisi dan sudut bangun datar, serta menggambar bangun datar. Dengan demikian, siswa secara aktif terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media *puzzle* ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga hasil belajar akan meningkat. Bentuknya yang mengarah pada permainan, membuat siswa lebih tertarik dan terasa menyenangkan. Selain itu, pembelajaran akan lebih bermakna, karena siswa dituntut untuk menyusun sendiri potongan-potongan bangun datar menjadi bentuk bangun datar yang utuh dan baru.

Atas dasar latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "*Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Melalui Media Puzzle pada Siswa Kelas II SDN Teguhan 02 Kecamatan Jiwan Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2018-2019*".

Tujuan dalam penelitian ini yaitu : 1) Meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas II pada pelajaran Matematika materi Bangun Datar di SDN Teguhan 02. 2) Meningkatkan hasil belajar siswa kelas II pada pelajaran Matematika materi Bangun Datar di SDN Teguhan 02. 3) Meningkatkan performansi guru dalam mengajar Matematika kelas II materi Bangun Datar di SDN Teguhan 02.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi: **Siswa** : Meningkatnya aktivitas dan hasil belajar siswa kelas II SDN Teguhan 02. **Guru** : Guru dapat aktif dan kreatif mengembangkan pengetahuannya dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* dalam pembelajaran Matematika pada materi Bangun Datar.

KAJIAN PUSTAKA

Aktivitas Belajar

Dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam mencapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang dialami langsung oleh siswa dalam proses belajar. Menurut Gagne dalam Suprijono (2009: 2), belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Yusfy (2018), mengemukakan aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan belajar. Sementara menurut Erwin dalam Yusfy (2018) aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis.

Dari pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan seluruh kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan belajar atau keberhasilan belajar.

Aktivitas belajar siswa yang diamati dalam penelitian ini antara lain: 1) siswa terlibat dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, 2) siswa tekun dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru, 3) kerjasama siswa pada saat kerja kelompok, dan 4) keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan media *puzzle*.

Hasil Belajar

Seorang siswa dikatakan telah belajar, jika ada perubahan tingkah laku yang menetap dalam dirinya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perubahan tingkah laku pada siswa tersebut merupakan hasil dari belajar. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar (Anni dkk 2007: 5). Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar yang diperoleh siswa merupakan pedoman bagi guru untuk mengetahui sejauh mana siswa mengetahui dan menguasai materi yang diajarkan. Hal ini berarti hasil belajar tidak akan terlepas dari pembelajaran yang diberikan guru, namun untuk mengetahui hasil belajar diperlukan evaluasi. Dengan mengadakan evaluasi, guru akan mengetahui kebaikan dan kekurangan usaha sebagai pengajar yang dapat digunakan di masa yang akan datang, dengan

anggapan bahwa keberhasilan sekarang juga akan memberikan hasil yang baik bagi siswa-siswa di kemudian hari.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil usaha yang diperoleh siswa melalui belajar berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan diukur melalui tes hasil belajar berupa nilai belajar siswa. Dalam penelitian ini hasil belajar difokuskan pada kemampuan kognitif dengan pemberian tes formatif I untuk siklus I dan tes formatif II untuk siklus II. Sementara untuk kemampuan afektif dan psikomotor dapat diketahui dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa.

Performansi Guru

Fatchiyat (2019) menyatakan pengertian performansi guru yaitu penampilan guru pada saat proses pembelajaran di kelas. Sementara menurut Dahlan (2019), performansi guru adalah unjuk kerja guru secara keseluruhan dalam menjalankan tugas dan tanggung jawabnya sesuai standar dan kriteria tertentu. Menurut Sumarno (2019) performansi guru merupakan kemampuan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, yang dilihat dari penampilannya dalam melakukan proses belajar mengajar.

Dari ketiga pendapat yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa performansi guru merupakan suatu penampilan atau kemampuan guru dalam melaksanakan perannya pada proses pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu yang mengacu pada aturan dan acuan tertentu.

Dalam penelitian ini, standar penilaian performansi guru dinilai melalui penilaian terhadap rancangan RPP dengan Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) I dan pelaksanaan pembelajaran dengan Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG) II.

Matematika Sekolah Dasar

Matematika adalah sebuah ilmu pasti yang selama ini menjadi induk dari segala ilmu pengetahuan di dunia. Semua kemajuan zaman dan perkembangan kebudayaan dan peradaban manusia selalu tidak terlepas dari unsur matematika. Tanpa ada matematika, tentu saja peradaban manusia tidak akan pernah mencapai kemajuan seperti sekarang ini.

Sujono dalam Fathani (2009: 19) mengemukakan beberapa pengertian matematika. Di antaranya, matematika diartikan sebagai cabang ilmu pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis. Selain itu, matematika merupakan ilmu pengetahuan tentang penalaran yang logik dan masalah yang berhubungan dengan bilangan. Bahkan dia mengartikan matematika sebagai ilmu bantu dalam menginterpretasikan berbagai ide dan simpulan.

Berdasarkan definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang penalaran yang logik dan masalah yang berhubungan dengan bilangan yang dapat membantu dalam menginterpretasikan berbagai ide dan simpulan. Untuk itu, mata pelajaran matematika harus diberikan sejak dini khususnya pada siswa SD karena matematika merupakan suatu mata pelajaran yang sangat penting.

Materi Bangun Datar

Salah satu standar kompetensi dalam silabus mata pelajaran Matematika kelas II semester 2 yaitu mengenal unsur-unsur bangun datar sederhana, dengan kompetensi dasar, indikator, alokasi waktu, dan ringkasan materi sebagai berikut. 1) Mengelompokkan Bangun Datar yaitu mengelompokkan bangun datar menurut bentuknya dan menggunakan bangun datar menurut ukurannya. Alokasi waktu dalam membelajarkan materi ini sebanyak 2 jam pelajaran (jp). 2) Mengenal Sisi-sisi Bangun Datar yaitu menentukan unsur bangun datar yaitu titik sudut, garis, dan sisi. Alokasi waktu dalam membelajarkan materi ini sebanyak 2 jp. 3) Mengenal Sudut-sudut Bangun Datar yaitu menentukan unsur-unsur bangun datar yaitu sudut dan menggambar dan membuat bangun persegi, segitiga, segiempat, persegi panjang dengan menemukan sudut. Alokasi waktu dalam membelajarkan materi ini sebanyak 2 jp.

Media Pembelajaran

Menurut Indriana (2018: 13), media merupakan alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan dengan

penerima pesan. Daryanto (2010: 157), menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi. Briggs dalam Indriana (2018: 14), berpendapat bahwa media merupakan alat untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar terjadi proses belajar.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. Dengan adanya media, siswa akan terbantu untuk belajar dengan lebih baik, serta terangsang untuk memahami subjek yang tengah diajarkan dalam bentuk komunikasi penyampaian pesan yang lebih efektif dan efisien.

Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Daryanto (2010: 5), antara lain: 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik. 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera. 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar. 4) Memungkinkan siswa belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya. 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Media Puzzle Bangun Datar

Puzzle merupakan bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan ingatan siswa lebih mendalam dikarenakan munculnya motivasi untuk senantiasa mencoba memecahkan masalah, namun tetap menyenangkan sebab bisa diulang-ulang. Tantangan dalam permainan ini akan selalu memberikan efek ketagihan untuk selalu mencoba, mencoba dan terus mencoba hingga berhasil. Biasanya, siswa akan sangat senang untuk menyusun dan mencocokkan bentuk gambar dari *puzzle* tersebut.

Media *puzzle* bangun datar yang akan peneliti rencanakan yaitu *puzzle* berbentuk potongan-potongan bangun datar yang dapat disusun untuk dibentuk menjadi suatu bangun datar yang baru dan utuh. Dalam penelitian ini media *puzzle* yang digunakan terbuat dari

styrofoam yang dipotong-potong menjadi *puzzle* bangun datar.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Siklus I terdiri dari 3 kali pertemuan, dengan 2 pertemuan untuk pembelajaran masing-masing 2 jp dan 1 pertemuan untuk tes formatif selama 1 jp. Selanjutnya siklus II terdiri dari 2 kali pertemuan, dengan pertemuan pertama pembelajaran selama 2 jp, dan pertemuan kedua selama 3 jp, dengan rincian 2 jp untuk pembelajaran dan 1 jp berikutnya digunakan untuk tes formatif. Setiap siklus melalui 4 tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi seperti yang dijelaskan Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2008: 17-21)

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas II SD Negeri Teguhan 02 tahun ajaran 2018/2019 yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Teguhan 02 yang terletak di jalan Raya Barat Ds.Teguhan Kec.Jiwani Kab.Madiun. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama 6 bulan, yaitu mulai bulan Februari sampai bulan Juli tahun 2019.

Data dan Teknik Pengumpulan Data

Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu:

- 1) **Siswa :** Data yang akan diambil dari siswa berupa data aktivitas dan hasil belajar.
- 2) **Guru (Peneliti).** Data yang akan diambil dari guru yaitu data performansi guru yang meliputi penyusunan RPP dan pelaksanaan pembelajaran melalui pengamatan selama pelaksanaan pembelajaran, dengan menggunakan APKG, baik APKG I untuk menilai RPP maupun APKG II untuk menilai pelaksanaan pembelajaran.
- 3) **Dokumen.** Data dokumen yang dipakai dalam penelitian ini yaitu data siswa kelas II SD Negeri Teguhan 02 tahun ajaran 2010/2018 dengan jumlah 21 siswa,

mencakup data nilai siswa kelas 2 ada pada lampiran 1.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik:

- 1) **Tes.** Tes akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan, baik pada akhir siklus I dan siklus II. Jenis tes yang digunakan yaitu tes tertulis.
- 2) **Non Tes.** Selain teknik tes, dalam pengumpulan data juga dilakukan melalui teknik non tes, yaitu teknik observasi dan dokumentasi.
- 3) **Observasi.** Observasi digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas belajar siswa dan performansi guru.
- 4) **Dokumentasi**

Dokumentasi digunakan sebagai bukti pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian. Dokumentasi ini berupa daftar nama siswa kelas II, daftar nilai siswa kelas II, foto-foto serta video aktivitas dalam pembelajaran di kelas II SD Negeri Teguhan 02.

Teknik Analisis Data

1) Data Aktivitas Belajar Siswa

Untuk mengetahui seberapa besar keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran Matematika, analisis ini dilakukan berdasarkan data hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa. Adapun penghitungan prosentase keaktifan pembelajaran siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sebagai berikut: $P_{AS} = \frac{S_k}{\Sigma n \times \Sigma m} \times 100\%$

Keterangan:

P_{AS} = Prosentase aktivitas siswa , S_k = Skor keseluruhan yang diperoleh Σn = Jumlah siswa, Σm = jumlah skor maksimum (Yonny dkk 2019: 175-6)

2) Data hasil belajar

Rumus yang digunakan untuk mengolah data hasil belajar, yaitu:

- a) Untuk menentukan nilai akhir hasil belajar yang diperoleh masing-masing siswa, digunakan rumus:

$$N_A = \frac{S_p}{S_m} \times 100$$

Keterangan :

N_A = Nilai akhir , S_p = Skor perolehan , S_m = Skor maksimal , (BSNP 2007: 25)

- b) Rumus untuk menentukan nilai rata-rata kelas, yaitu:

$$N_R = \frac{\sum NA}{SN}$$

Keterangan:

NR = Nilai Rata-rata , NA = Nilai Akhir , , SN = Jumlah Siswa, (Poerwanti dkk 2008: 6-25)

- c) Rumus untuk menentukan tingkat tuntas belajar klasikal, yaitu:

$$P = \frac{\sum T}{\sum N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Ketuntasan belajar klasikal , $\sum T$ = Jumlah siswa yang tuntas belajar , $\sum N$ = Jumlah siswa , (Aqib dkk 2010: 41)

3) Data Hasil Performansi Guru

Untuk mengetahui skor perolehan dari hasil observasi performansi guru yaitu sebagai berikut:

$$N_A = \frac{1(N_1) + 2(N_2)}{3}$$

Keterangan:

N_A = nilai akhir , N_1 = nilai rerata kompetensi pedagogik , N_2 = nilai rerata kompetensi profesional , (Pedoman PPL UNNES 2018: 12)

HASIL PENELITIAN DAN

PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pada bagian ini akan dideskripsikan data yang diperoleh peneliti saat pelaksanaan siklus I yang dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 25 April 2019 dengan alokasi waktu 2 jp dalam waktu 2 x 35 menit. Sementara pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 27 April 2019 dengan alokasi waktu 2 jp. Pertemuan ketiga dilakukan tes formatif siklus I dengan alokasi waktu 35 menit pada hari Senin tanggal 29 April 2019. Deskripsi data pelaksanaan siklus I meliputi (1) paparan hasil belajar,(2) deskripsi data hasil observasi proses pembelajaran, (3) refleksi, dan (4) revisi.

a. Data Hasil Belajar

Data hasil belajar siswa dari pelaksanaan tindakan siklus I diperoleh melalui tes formatif I yang diberikan pada akhir pertemuan siklus I, yaitu pada tanggal 29 April

2019. Berikut merupakan tabel nilai hasil tes formatif siswa pada siklus I.

Tabel 4.1. Data Nilai Hasil Tes Formatif Siklus I

	Nilai	Ketuntasan
Jumlah Nilai	1.650	
Rata-rata	78,6	
Nilai Terendah	50	
Nilai Tertinggi	100	
Jml. Tuntas		17 (81%)
Jml. Blm. Tuntas		4 (19%)

Tabel 4.1 menunjukkan bahwa pada siklus I, perolehan nilai hasil tes formatif siswa telah mencapai rata-rata sebesar 78,6 dan ketuntasan belajar klasikal sebesar 81%. Dilihat dari besarnya persentase ketuntasan belajar klasikal dan rata-rata nilai yang diperoleh, pembelajaran pada siklus I dapat dikatakan berhasil karena telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu rata-rata nilai sekurang-kurangnya 65 dan persentase ketuntasan belajar klasikal sekurang-kurangnya 75%.

b. Deskripsi Data Hasil Observasi Proses Pembelajaran

1) Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Berikut ini merupakan tabel hasil observasi aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada siklus I.

Tabel 4.2. Rangkuman Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No.	Aspek yang Diamati	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Rata-rata	Kriteria
		Skor	%	Skor	%		
1	Keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas	44	52,4	59	70,2	61,3	Tinggi
2	Ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru	51	60,7	64	76,2	68,5	Tinggi
3	Kerja sama siswa pada saat kerja kelompok	63	75,0	61	72,6	73,8	Tinggi
4	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan media <i>puzzle</i>	56	66,7	58	69,0	67,9	Tinggi
Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa Siklus I (%)						67,9	Tinggi

Berdasarkan tabel 4.2, dapat diketahui bahwa perolehan rata-rata persentase aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran siklus I dengan menggunakan media *puzzle* bangun datar, sebesar 67,9% dengan tingkat kriteria tinggi. Sementara dalam indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, aktivitas

belajar siswa dinyatakan berhasil jika perolehan hasil tiap aspek sekurang-kurangnya 75%. Dengan demikian, pembelajaran Matematika materi Bangun Datar menggunakan media *puzzle* belum dinyatakan berhasil, karena masih di bawah indikator keberhasilan.

2) Data Hasil Observasi Performansi Guru

Berikut merupakan tabel rekap data hasil observasi terhadap performansi guru selama siklus I.

Tabel 4.3. Rangkuman Data Hasil Observasi Performansi Guru Siklus I.

No.	Komponen Kegiatan Guru	Nilai		
		Pert. 1	Pert. 2	Rata-rata
1	Penguasaan materi	4	4	4
2	Kemampuan membuka pembelajaran	3	3	3
3	Kemampuan bertanya	4	4	4
4	Kemampuan mengadakan variasi pembelajaran	4	4	4
5	Kejelasan dan penyajian materi	2	3	2,5
6	Kemampuan mengelola kelas	2	3	2,5
7	Kemampuan menutup pembelajaran	3	3	3
8	Ketepatan antara waktu dan materi pelajaran	4	4	4
Jumlah		26	28	27
Rata-rata		3,25	3,5	3,375
Nilai		81,25	87,5	84,375
Nilai Akhir				85,42
Kategori				A

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa nilai akhir performansi guru pada siklus

I sebesar 85,42 dengan kategori A. Hal tersebut menunjukkan bahwa perolehan nilai akhir performansi guru pada siklus I telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu nilai minimal 71 dengan kategori B.

Refleksi

Berdasarkan perolehan nilai hasil tes formatif yang telah dicapai siswa, dapat dikatakan bahwa pembelajaran pada siklus I telah berhasil, karena telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu rata-rata nilai sekurang-kurangnya 65 dan prosentase ketuntasan belajar klasikal sekurang-kurangnya 75%. Hal ini terlihat pada prosentase tuntas belajar klasikal yang diperoleh telah mencapai 81% dengan jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 ada 17 dan 4 siswa memperoleh nilai ≤ 65 .

Dalam indikator keberhasilan, aktivitas belajar siswa dinyatakan berhasil jika sekurang-kurangnya 75% siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Sementara perolehan rata-rata prosentase aktivitas belajar siswa pada siklus I hanya mencapai 67,9%. Dengan demikian, hasil aktivitas belajar siswa selama siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Pada performansi guru, berdasarkan hasil observasi yang diperoleh sebesar 85,42 dengan kategori A, dapat dinyatakan bahwa guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media *puzzle* bangun datar, berhasil karena telah mencapai indikator yang ditetapkan yaitu nilai minimal 71 dengan kategori B. Namun sebenarnya, peneliti merasa masih kurang maksimal dengan pembelajaran yang telah dilakukan.

Revisi

Berdasarkan hasil refleksi di atas, perlu ada perbaikan pada siklus II agar aktivitas dan hasil belajar siswa, serta performansi guru dapat meningkat sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

Deskripsi Data Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pada bagian ini akan dideskripsikan data yang diperoleh peneliti saat pelaksanaan siklus II yang dilakukan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 16 Mei 2019 dengan alokasi waktu 2 jp dan setiap jp 35 menit.

Sementara pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 18 Mei 2019 dengan alokasi waktu 2 jp dan 1 jp untuk tes formatif siklus II selama 35 menit. Adapun hasil yang diperoleh dari pelaksanaan tindakan siklus II yaitu sebagai berikut:

1. Data Hasil Belajar

Berikut merupakan tabel nilai hasil tes formatif siswa pada siklus II.

Tabel 4.4. Data Nilai Hasil Tes Formatif Siklus II

Nama	Nilai	Ketuntasan
Jumlah	1.801	
Rata-rata	85,8	
Nilai Terendah	70	
Nilai Tertinggi	100	
Jml. Tuntas		21 (100%)
Jml. Blm. Tuntas		0 (0%)

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa hasil tes formatif siswa pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Sebenarnya pada siklus I, hasil tes formatif yang diperoleh siswa sudah mengalami ketuntasan, baik dalam rata-rata nilai maupun prosentase tuntas belajar klasikal. Pada siklus II, rata-rata nilai yang diperoleh meningkat dari 78,6 menjadi 85,8 dan prosentase tuntas belajar klasikal dari 81% menjadi 100%. semua siswa memperoleh nilai ≥ 65 .

4.1.2.2 Deskripsi Data Hasil Observasi Proses Pembelajaran

Hasil pengamatan proses pembelajaran siklus II meliputi data hasil observasi aktivitas belajar siswa dan performansi guru. Pembahasan selengkapnya sebagai berikut.

4.1.2.2.1 Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Berikut ini merupakan hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* pada siklus II.

Tabel 4.5. Rangkuman Data Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No.	Aspek yang Diamati	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Rata-rata	Kriteria
		Skor	%	Skor	%		
1	Keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas	61	72,6	67	79,8	76,2	Sangat Tinggi
2	Ketekunan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru	64	76,2	76	90,5	83,3	Sangat Tinggi
3	Kerja sama siswa pada saat kerja kelompok	77	91,7	79	94,0	92,9	Sangat Tinggi
4	Keterlibatan siswa dalam pembelajaran menggunakan media <i>puzzle</i>	73	86,9	78	92,9	89,9	Sangat Tinggi
Rata-rata Aktivitas Belajar Siswa Siklus I (%)						85,6	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 4.5 dapat diketahui bahwa keempat aspek yang diamati dari seluruh rangkaian aktivitas belajar siswa selama mengikuti pembelajaran dengan media pembelajaran *puzzle*, di setiap pertemuannya mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terbukti dari perolehan rata-rata prosentase aktivitas belajar siswa siklus I sebesar 67,9% menjadi 85,6% pada siklus II. Hasil tersebut telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75% siswa aktif dalam proses pembelajaran. Meningkatnya aktivitas belajar siswa di setiap pertemuan dikarenakan siswa sudah lebih memahami pembelajaran menggunakan media *puzzle*, sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Data Hasil Observasi Performansi Guru

Observasi yang kedua yaitu observasi terhadap performansi guru. Berikut merupakan rekap data hasil observasi terhadap performansi guru selama siklus II.

Tabel 4.6. Rangkuman Data Hasil Observasi Performansi Guru Siklus II

No.	Komponen Guru	Kegiatan	Nilai		
			Pert. 1	Pert. 2	Rata-rata
1	Penguasaan materi		4	4	4
2	Kemampuan membuka pembelajaran		3	3	3
3	Kemampuan bertanya		4	4	4
4	Kemampuan mengadakan variasi pembelajaran		4	4	4
5	Kejelasan dan penyajian materi		3	4	3,5
6	Kemampuan mengelola kelas		3	3	3
7	Kemampuan menutup pembelajaran		3	4	3,5
8	Ketepatan antara waktu		4	4	4

dan materi pelajaran			
Jumlah	28	30	29
Rata-rata	3,5	3,75	3,625
Nilai	87,5	93,75	90,63
Nilai Akhir			91,67
Kategori			A

Tabel 4.6 menunjukkan bahwa nilai akhir performansi guru pada siklus II mengalami peningkatan, peningkatan yang diperoleh pada hasil siklus I sebesar 85,42 dengan kategori A menjadi 91,67 dengan kategori A pada siklus II.

Refleksi

Berdasarkan perbaikan tindakan yang telah dilakukan guru pada siklus II, dapat diketahui bahwa aktivitas dan hasil belajar siswa serta performansi guru selama pembelajaran, mengalami peningkatan. Hal ini terlihat pada siklus I rata-rata nilai hasil belajar yang diperoleh siswa sebesar 78,6 meningkat pada siklus II menjadi 85,8. Sementara prosentase tuntas belajar klasikal pada siklus I mencapai 81% dan pada siklus II meningkat menjadi 100. Begitu juga dengan aktivitas belajar siswa yang mengalami peningkatan dari 67,9% dengan kriteria tinggi pada siklus I, menjadi 85,6% dengan kriteria sangat tinggi di siklus II. Hal serupa juga terjadi pada perolehan nilai performansi guru yang meningkat dari siklus I sebesar 85,42 dengan kategori AB menjadi 91,67 dengan kategori A pada siklus II. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media *puzzle* bangun datar berhasil dalam meningkatkan hasil dan aktivitas belajar siswa serta performansi guru, karena telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Pembahasan

Pada pembahasan ini akan dijelaskan tentang pemaknaan temuan penelitian dan implikasi hasil penelitian. Uraian selengkapnya sebagai berikut.

Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II menggunakan media *puzzle* bangun datar, terbukti bahwa penelitian sudah sesuai dengan apa yang diharapkan peneliti, sehingga penelitian ini dikatakan berhasil. Keberhasilan tersebut dilihat dari tercapainya seluruh indikator keberhasilan yang telah ditetapkan

peneliti baik dari hasil dan aktivitas belajar siswa, maupun performansi guru.

Penggunaan media *puzzle* bangun datar ternyata dari awal sudah dapat terbukti untuk meningkatkan hasil belajar siswa sejak pertemuan pertama siklus I. Siswa tertarik dengan pembelajaran menggunakan media *puzzle* bangun datar. Ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menggunakan media *puzzle* bangun datar, menjadikan siswa termotivasi untuk mempelajari sesuatu. Adanya motivasi yang tinggi dalam mempelajari sesuatu, akan berpengaruh terhadap perolehan hasil belajar siswa yang tinggi pula.

Saat pelaksanaan pembelajaran Matematika menggunakan media *puzzle* pada materi Bangun Datar, siswa sangat tertarik dan termotivasi untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* bangun datar agar menjadi bentuk bangun datar yang baru dan utuh. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Adenan, bahwa *puzzle* dan games merupakan suatu materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat, karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat dilakukan secara umum dengan berhasil (Syukron 2018).

Selama pembelajaran menggunakan media *puzzle* di setiap pertemuan siklus I dan II, guru selalu memberikan bentuk *puzzle* yang berbeda agar siswa tidak merasa bosan dan menimbulkan rasa ingin tahu siswa tentang *puzzle* apa yang akan digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, *puzzle* yang digunakan sebagai media tidak hanya satu warna melainkan berwarna-warni dan berukuran besar sehingga dapat menarik perhatian siswa. Namun, guru masih belum maksimal dalam pengondisian kelas, karena kelas II tergolong kelas rendah, di mana para siswanya masih sangat aktif dalam bergerak dan bermain, sehingga terkadang masih dibantu oleh guru mitra.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dikemukakan, peneliti mengambil simpulan bahwa penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran Matematika materi Bangun Datar di kelas II SDN Teguhan 02 terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil

belajar siswa serta performansi guru. Berikut ringkasan hasil penelitian yang meliputi aktivitas belajar, hasil belajar dan performansi guru.

(1) Penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran Matematika materi Bangun Datar di kelas II SDN Teguhan 02 dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Terbukti dari perolehan rata-rata aktivitas belajar siswa selama proses pembelajaran dari 67,9% dengan kriteria tinggi pada siklus I menjadi 85,6% dengan kriteria sangat tinggi pada siklus II.

(2) Penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran Matematika materi Bangun Datar di kelas II SDN Teguhan 02 dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut terbukti dari perolehan nilai hasil belajar siswa sebesar 78,6 pada siklus I menjadi 85,8 pada siklus II dan prosentase tuntas belajar klasikal dari 81% pada siklus I menjadi 100% pada siklus II.

(3) Penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran Matematika materi Bangun Datar

di kelas II SDN Teguhan 02 dapat meningkatkan performansi guru. Pada siklus I guru memperoleh nilai rata-rata mencapai 85,42 pada siklus II meningkat menjadi 96,67 dengan kategori A. Peningkatan tersebut juga seiring dengan peningkatan kreativitas guru dalam menyajikan media *puzzle* bangun datar.

Saran

Saran yang peneliti berikan berkaitan dengan hasil penelitian yaitu sebagai berikut.

(1) Bagi guru, penggunaan *puzzle* bangun datar dapat dijadikan sebagai alternatif media dalam pembelajaran Matematika materi

(2) Sebaiknya kepala sekolah memotivasi guru-guru untuk berkreasi dalam pembelajaran. Salah satu kreasi pembelajaran tersebut dengan menggunakan *puzzle* sebagai media dalam pembelajaran karena melalui penggunaan media *puzzle*, dapat meningkatkan performansi guru sehingga meningkat pula kualitas akademik sekolah tersebut

DAFTAR PUSTAKA

- Akhsin, Nur dan Heny Kusumawanti. 2006. Matematika untuk Kelas II SD/MI. Klaten: Cempaka Putih.
- Anni, Tri Catharina, dkk. 2007. Psikologi Belajar. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Arikunto, Suharsimi, Suhardjono, dan Supardi. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aqib, Zainal, dkk. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya.
- Demirbilek, Muhammet. 2010. Investigating Attitudes of Adult Educators Towards Educational Mobile Media and Games in Eight European Countries. Journal of Information Technology Education. 9: p235.
- Dahlan, Herdiansyah. 2019. Pengertian Kinerja Guru. Online. Available at <http://hendriansdiamond.blogspot.com/2012/01/pengertian-kinerja-guru.html>. (accessed 28/02/2019)
- Fathani, Abdul Halim. 2009. Matematika Hakikat dan Logika. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Heruman. 2008. Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Indriana, Dina. 2011. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Jogjakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI).
- Suharjana, Agus. 2008. Pengenalan Bangun Datar dan Sifat-Sifatnya di SD. Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidikan dan Tenaga Kependidikan Matematika.
- Suprijono, Agus. 2009. Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Svastiningrum, B. Sekarjati. 2011. 101 Permainan Edukatif Terbaik Untuk Anak Ayo bermain!.Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Yusfy. 2018. Pengertian Aktivitas Belajar. Online. Available at <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2241185-pengertian-aktivitasbelajar/>. (accessed 24/02/2019)