

Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pengurangan Siswa Kelas 1 SD Dengan Metode Bermain *Puzzle* Matematika di SDN 104202 Bandar Setia

Putri Wirdani^{*1}, Nur Wahyuni²

^{1,2} Universitas Battuta, Indonesia

wirdaniputri000@gmail.com¹, nurwahyuni.pancing@gmail.com²

Alamat: Jl. Sekip, Kec. Medan Petisah, Kota Medan, Sumatera Utara

Korespondensi penulis: wirdaniputri000@gmail.com*

Abstract. *This study aims to improve the mathematical subtraction calculation ability of class I-A students of SDN 104202 Bandar Setia through the puzzle playing method. The problem in this study is low mathematics learning outcomes. The method used in the study is Classroom Action Research (CAR) as many as 2 cycles. The subjects of this study were class 1-A students at elementary school SDN 104202 Bandar Setia Jl. Terusan Dusun V Bandar Khalipah, Percut Sei Tuan District, Deli Serdang Regency, 2024/2025 Academic Year, totaling 27 students consisting of 10 female students and 17 male students. Classroom Action Research (CAR) improves students' subtraction calculation ability by using the mathematical puzzle playing method of class 1 SDN 104202 Bandar Setia, it can be concluded as follows: "The application of the mathematical puzzle playing method in class 1-A SDN 104202 Bandar Setia which is proven by an increase in research results in each cycle. Assessment of achievement in mathematics learning subtraction in cycle I with an average of 69.25, percentage of completion 69%, and in cycle II began to show an increase with an average value of 90.74 percentage of completion 90%. The results also show that this classroom action research achieved the specified completion indicator, namely completion above 90% .*

Keywords: *improvement, learning outcomes, cooperative*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berhitung pengurangan matematika siswa kelas I-A SDN 104202 Bandar Setia melalui metode bermain puzzle. Permasalahan pada penelitian ini adalah hasil belajar matematika yang rendah. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 1-A di sekolah dasar SDN 104202 Bandar Setia jl. Terusan Dusun V Bandar Khalipah Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Tahun Ajaran 2024/2025, yang berjumlah 27 siswa yang terdiri dari 10 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) meningkatkan kemampuan berhitung pengurangan siswa dengan menggunakan metode bermain puzzle matematika kelas 1 SDN 104202 Bandar Setia, dapat disimpulkan sebagai berikut : "Penerapan metode bermain puzzle matematika di kelas 1-A SDN 104202 Bandar Setia yang terbukti adanya peningkatan hasil penelitian pada setiap siklusnya. Penilaian prestasi pada pembelajaran matematika pengurangan pada siklus I dengan rata-rata 69,25 , persentase ketuntasan 69%, dan pada siklus II mulai menunjukkan peningkatan dengan nilai rata-rata 90,74 persentase ketuntasan 90%. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas ini mencapai indikator ketuntasan yang ditentukan yaitu ketuntasan diatas 90%.

Kata kunci: Peningkatan, hasil belajar, kooperatif

1. LATAR BELAKANG

Judul "Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pengurangan Siswa Kelas 1 SD dengan Metode Bermain *Puzzle* Matematika" mencerminkan upaya untuk meningkatkan kemampuan berhitung matematika dasar siswa melalui metode yang menyenangkan. Metode bermain dapat meningkatkan berhitung pengurangan dan keterlibatan siswa, sedangkan puzzle merangsang pemikiran kritis dan kreativitas. Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep pengurangan dengan lebih baik, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan efektif.

Kemampuan berhitung adalah suatu kesanggupan atau keterampilan yang dimiliki seseorang dalam melakukan perhitungan dengan mengenal konsep dasar matematika. Ini melibatkan pemahaman tentang bilangan dan angka yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berhitung merupakan dasar dalam pembelajaran matematika dan kemampuan berhitung sangat penting karena dapat menumbuhkembangkan kemampuan kognitif anak.

Kemampuan berhitung meliputi berbagai aspek :

- a. Operasi matematika dasar, kemampuan untuk melakukan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.
- b. Pemahaman konsep bilangan, mengetahui konsep bilangan dan bagaimana mengaplikasikannya.
- c. Keterampilan mengurutkan, kemampuan mengurutkan bilangan atau membilang.
- d. Penerapan dalam kehidupan sehari-hari, menggunakan kemampuan berhitung dalam situasi sehari-hari.

Salah satu cara yang efektif untuk melatih dan meningkatkan kemampuan berhitung siswa adalah dengan menerapkan metode bermain puzzle matematika. Dengan menerapkan metode ini, siswa dapat melihat kemampuan dalam berhitung sambil bermain agar pembelajaran tidak monoton dan membosankan, guru menyiapkan media yang menarik agar siswa merasa tertarik dengan pembelajaran matematika.

Bermain puzzle dapat membantu siswa dalam mengatasi masalah dalam pembelajaran matematika. Berikut beberapa argument yang mendukung hal ini :

- 1) Melatih kemampuan Logis dan Analitis: Puzzle memerlukan anak untuk berpikir logis dan analitis dalam memecahkan masalah. Mereka harus mengidentifikasi pola, membandingkan bentuk, dan menghubungkan potongan puzzle untuk menciptakan gambar yang utuh. Hal ini melatih kemampuan otak untuk memecahkan masalah sederhana dan kompleks.
- 2) Meningkatkan kemampuan Problem-Solving: Aktivitas puzzle membuat anak berlatih problem-solving secara langsung. Mereka harus mencoba berbagai kombinasi potongan puzzle untuk mencapai solusi yang tepat, yang secara efektif meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.
- 3) Merangsang kemampuan kognitif: Puzzle berbasis IT maupun tradisional sama-sama merangsang perkembangan kognitif anak. Mereka belajar menghubungkan lambang bilangan dengan angka, mengidentifikasi angka, dan menghitung jumlah potongan

puzzle. Hal ini memperkuat kemampuan kognitif anak dalam melakukan pemecahan masalah.

- 4) Melatih motorik halus: Bermain puzzle juga melibatkan gerakan motorik halus, seperti meletakkan potongan puzzle ke tempat yang benar. Hal ini membantu meningkatkan koordinasi tangan dan mata, yang penting bagi kemampuan problem-solving.

Dengan demikian, bermain puzzle bukan hanya sebagai hobi tetapi juga sebagai alat edukatif yang efektif dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa dalam mengatasi masalah.

Bermain puzzle dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa aktivitas ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berhitung tetapi juga membantu siswa mengenali pola dan simbol bilangan. Sekitar 90% siswa melaporkan peningkatan kemampuan dalam mengidentifikasi pola setelah bermain puzzle. Selain itu, pengalaman bermain puzzle membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar matematika, karena mereka melihat sisi menarik dari subjek tersebut. Puzzle juga melatih kemampuan problem-solving dan logika, yang esensial dalam pembelajaran matematika.

Bermain puzzle dapat membantu siswa menerapkan konsep pengurangan matematika dalam situasi nyata dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Melalui permainan seperti puzzle, siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep pengurangan matematika, mengidentifikasi pola, dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Aktivitas ini tidak hanya membuat belajar matematika lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk melihat aplikasi praktis dari konsep yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, puzzle berfungsi sebagai alat efektif untuk meningkatkan berhitung pengurangan terhadap matematika.

Dengan demikian, metode ini dipilih guna meningkatkan kemampuan berhitung pengurangan matematika yang memiliki beberapa keunggulan. Berikut beberapa alasan mengapa metode ini dipilih :

1. Meningkatkan Konsentrasi dan Fokus Siswa.
2. Pembelajaran yang Menyenangkan.
3. Pengembangan Keterampilan Kognitif.
4. Mendorong Kerjasama dan Sosialisasi.
5. Peningkatan Kemampuan Berhitung.

Permasalahan yang dihadapi siswa kelas 1 SD dalam memahami pembelajaran berhitung pengurangan matematika sering disebabkan oleh beberapa faktor :

- a. Kurangnya pemahaman konsep dasar, Siswa mungkin belum sepenuhnya memahami konsep angka dan nilai tempat yang penting untuk melakukan pengurangan.
- b. Metode pengajaran yang tidak sesuai, Metode yang digunakan guru mungkin tidak menarik atau kurang interaktif, sehingga siswa sulit terlibat dan sulit memahami konsep pengurangan matematika.
- c. Keterbatasan pengalaman praktis, Tanpa latihan yang cukup dan aplikasi nyata, siswa kesulitan mengaitkan teori dengan praktik.

Untuk membantu siswa kelas 1 SD memahami konsep pengurangan matematika, beberapa langkah efektif dapat diterapkan yaitu, Gunakan Media Konkrit : Alat bantu seperti lidi, kelereng, atau sempoa dapat membantu siswa memahami konsep pengurangan secara visual dan praktis. Salah satu media yang dipilih dan diterapkan adalah metode bermain puzzle matematika. Media dan metode ini berguna, membantu dan mudah dipahami oleh siswa yang baru memasuki pembelajaran berhitung pengurangan. Media ini juga berguna untuk melatih motorik dan pengetahuan tentang berhitung pengurangan serta mempermudah siswa dalam memahami konsep pembelajaran dari pengurangan matematika, media ini dipilih agar siswa mampu memahami dan dapat meningkatkan berhitung pengurangan serta minat siswa dalam belajar pengurangan matematika.

Sebelumnya guru kelas 1 SD menggunakan metode demonstrasi dalam pengajaran berhitung pengurangan matematika. Metode ini melibatkan penggunaan alat peraga untuk memperagakan konsep pengurangan secara visual, sehingga siswa dapat lebih memahami prosesnya. Selain itu, media pembelajaran seperti sempoa atau benda konkrit lainnya seperti batu, daun, dan barang-barang yang ada disekitarnya juga sering digunakan untuk membantu siswa mengaitkan angka dengan situasi nyata. Metode ini digunakan oleh guru kurang efektif dalam menerapkan pembelajaran berhitung pengurangan tersebut. Seharusnya, guru menggunakan media yang aktif dan kreatif agar pembelajaran tersebut berjalan dengan maksimal, serta siswa tersebut mudah memahami dan mengerti tentang konsep pembelajaran berhitung pengurangan matematika. Dengan menggunakan metode bermain puzzle matematika ini diharapkan dapat meningkatkan berhitung pengurangan dan pemahaman terhadap pembelajaran matematika.

2. KAJIAN TEORITIS

Menurut teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky, pembelajaran yang efektif terjadi Ketika siswa aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Bermain matematika

memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan kolaborasi dengan teman-temannya, yang dapat memperkuat pemahaman konsep matematika.

Menurut (Hidayati, 2021) kemampuan berhitung dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu, faktor internal dan eksternal dari anak. Faktor eksternal yang mempengaruhi rendahnya kemampuan berhitung anak misalnya proses pembelajaran yang monoton, pembelajaran yang kurang menyenangkan, penggunaan media pembelajaran yang tidak menarik sehingga membuat anak merasa jenuh dan tidak bersemangat. Jadi, kemampuan berhitung tiap individu tidaklah sama. Beberapa faktor seperti lingkungan, proses belajar mengajar yang terkesan monoton, dapat menjadi penyebab kurangnya kemampuan berhitung siswa. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan siswa memiliki peningkatan dalam kemampuan berhitungnya.

Menurut (Jalinus, 2020) media pembelajaran memiliki manfaat untuk menarik perhatian siswa sehingga dapat menciptakan motivasi belajar, tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila isi bahan pengajaran yang disampaikan didukung dengan media yang digunakan dengan jelas, penggunaan media pembelajaran bukan hanya didasarkan pada komunikasi verbal, siswa lebih aktif, terlibat langsung, mendemonstrasikan, memerankan dan mengamati sehingga metode mengajar yang digunakan lebih bervariasi dan anak tidak merasa jenuh.

Selanjutnya (Azhar Arsyad, 2022) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Puzzle berasal dari Bahasa Inggris yang berarti bongkar pasang, media puzzle adalah media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang. Selain itu, puzzle merupakan media permainan anak yang menarik dan menyenangkan akan meningkatkan kemampuan berhitung anak (Mahardhika et al., 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain puzzle matematika dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Salah satu penelitian oleh Nurhayati (2020) menyatakan bahwa permainan matematika dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar matematika. Hal ini juga didukung oleh penelitian oleh Sari (2021) yang menemukan bahwa siswa yang belajar matematika melalui permainan menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar secara konvensional. Praktikalitas media puzzle

menurut (Meta-analisis, 2022) menunjukkan bahwa media puzzle sangat praktis dan efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran.

Permainan puzzle kemampuan berhitung anak bisa tercapai misalnya mengklarifikasi benda berdasarkan warna atau bentuk atau ukuran, mengklarifikasikan benda kedalam kelompok yang sama atau kelompok yang berpasangan dengan dua variasi dan kemampuan berfikir untuk memecahkan permasalahan yang sederhana (Hidayati, 2021).

3. METODE PENELITIAN

Dalam dunia pendidikan, Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian yang selalu digunakan oleh guru untuk menyelesaikan sebuah permasalahan yang ia temukan di dalam kelas. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian berupa tindakan yang berkaitan dengan teknik ataupun strategi belajar mengajar di dalam kelas. Dalam proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebanyak 2 siklus yang terdiri dari 2 pertemuan setiap persiklusnya. Tahapan-tahapan ini selalu berkaitan dengan metode bermain puzzle pengurangan dan indikator ketercapaian hasil belajar. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa.

Dalam pendidikan formal di sekolah, guru memikirkan bagaimana pembelajaran berhitung diminati oleh peserta didik, oleh sebab itu guru menggunakan berbagai macam cara yang menarik agar peserta didik di sekolah menyukai dan memiliki keterampilan berhitung, mulai dari menggunakan cara tradisional maupun modern. Guru yang memiliki kreativitas akan mengemas pembelajaran berhitung secara menarik dengan menggunakan metode permainan, hal ini dianggap dapat memotivasi peserta didik dalam pembelajaran berhitung dan membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran tersebut. Menurut Mursid, 2020, definisi dari bermain adalah aktivitas seseorang yang dapat memberikan kepuasan, kesenangan yang dilakukan untuk kegiatan itu sendiri di mana cara bermainlah yang dapat memberikan kepuasan tersebut daripada hasil dari bermain. Pengertian bermain menurut para ahli psikologi dan ahli pendidikan adalah suatu kegiatan atau aktivitas anak yang dapat mencerdaskan seluruh potensi yang dimiliki anak, dan merupakan cerminan pertumbuhan anak (Mursid, 2020).

Oleh karena itu, pada pembelajaran matematika perlu dirancang agar lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Salah satu cara menciptakan pembelajaran tersebut adalah dengan menyajikan masalah-masalah yang kontekstual dan realistik, artinya masalah yang sudah dikenal dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika salah satu caranya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran dengan konsep penyajian dalam bentuk permainan/*game*. Hal tersebut dilakukan

karena sebagian besar siswa lupa belajar disebabkan terlalu asyik menikmati permainan *game* mereka. Tetapi apabila *game* dibuat untuk sarana pembelajaran, maka *game* dapat menjadi salah satu cara untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Permainan puzzle adalah aktivitas yang melibatkan pemecahan masalah dan penggunaan logika untuk mencapai tujuan tertentu. Puzzle sering kali berupa gambar atau bentuk yang harus disusun. Maka dari itu, metode bermain puzzle ini dipilih guna meningkatkan berhitung pengurangan matematika pada siswa kelas 1 SD.

Hal yang mendasari peneliti menggunakan media puzzle adalah media tersebut dapat dipahami dan dilaksanakan dalam penerapan pembelajaran berhitung pengurangan matematika yang konkret dan jelas. Oleh karena itu Judul penelitian ini adalah “Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pengurangan melalui Metode Permainan Puzzle pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar”. Oleh karena itu perlu dikembangkan alat ukur untuk mengetahui kemampuan berhitung dengan valid dan reliabel serta melakukan analisis apa yang perlu dikembangkan dalam meningkatkan keterampilan berhitung pada anak Sekolah Dasar kelas satu.

Adapun proses tahapan penelitian yang dilakukan sebagai berikut (Rustiyarso & Wijaya, 2020):

a. Perencanaan tindakan

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi siswa mengenai apa yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran serta menyiapkan seluruh perangkat ajar seperti modul ajar, media ajar, lembar evaluasi, dan lembar observasi yang akan digunakan.

b. Pelaksanaan tindakan

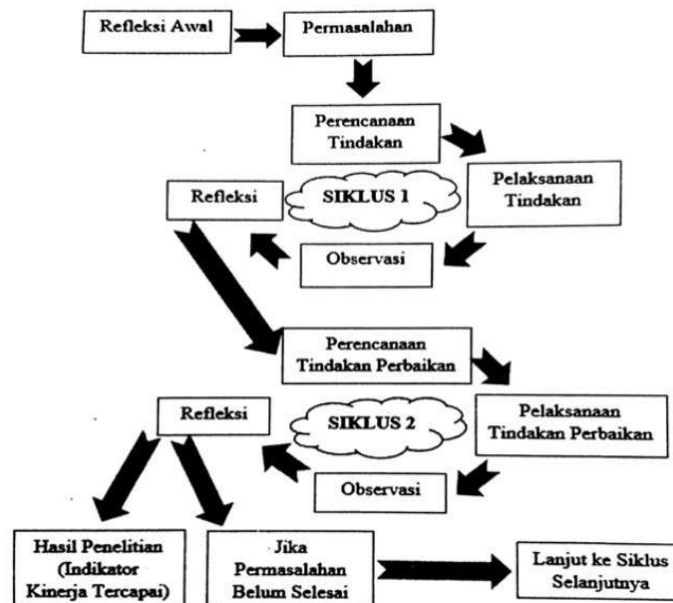
Pada tahap ini adalah pelaksanaan semua persiapan yang telah disiapkan pada tahap sebelumnya. yaitu pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan sebanyak dua siklus dengan 2 pertemuan persiklusnya.

c. Pengamatan (observasi)

Tahap pengamatan ini dilakukan bertujuan untuk melihat apakah proses pembelajaran mengalami perkembangan dan sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti atau tidak. Dengan demikian, guru kelas dan peneliti menjadi observer dalam proses pembelajaran.

d. Refleksi

Refleksi pada pembelajaran bertujuan untuk melihat dan menyimpulkan hasil dari proses pembelajaran yang telah dilakukan sehingga kekurangan-kekurangan yang ditemukan dapat diperbaiki pada siklus berikutnya agar siklus berikutnya memberikan hasil yang lebih baik.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Sumber: Rustiyarso dan wijaya (2020)

Syarat untuk mempermudah pengumpulan dan analisis data adalah pengkodean (coding). Variabel yang dipakai dalam pemberian kode dan menghasilkan informasi yang dibutuhkan dalam menghitung tingkat praktikalitas media pembelajaran puzzle adalah nama peneliti dan tahun penelitian, judul penelitian, persentase rata-rata praktikalitas guru dan peserta didik, kemudian menghitung persentase rata-rata akhir praktikalitas menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase} = \frac{x}{y}$$

Keterangan:

X = jumlah persentase yang diperoleh

Y = banyak data

Hasil yang diperoleh akan dianalisis menggunakan kualitatif deskripsi yang diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa dan guru serta dianalisis menggunakan kuantitatif sederhana yang diperoleh dari tes hasil belajar dengan rumus rata-rata dan persentase. Hasil perhitungan persentase ketuntasan yang diperoleh dikualifikasikan berdasarkan tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa

<u>Interval Nilai</u>	<u>Kategori</u>	<u>Kategori</u>
90-100	A	Sangat Baik
80-89	B	Baik
70-79	C	Cukup
0-69	D	Perlu Bimbingan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pembahasan berdasarkan hasil penelitian dilapangan sebanyak 2 siklus dengan menggunakan metode bermain puzzle pengurangan yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, adapun hasil dan pembahasan yang tertuang adalah sebagai berikut:

Siklus I

Pada tahap perencanaan peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar, media pembelajaran, lembar observasi dan lembar penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Proses pembelajaran dilakukan pada hari Kamis, tanggal 21 November 2024 di kelas I-A SDN 104202 Bandar Setia dengan materi pembelajaran yang disampaikan adalah pengurangan, Berhitung, dan bermain puzzle.

**Gambar 2.** Proses pembelajaran pada siklus I

Pada siklus I siswa diberikan lembar evaluasi berupa tes tertulis pengurangan sebanyak 10 soal, soal yang diberikan sesuai dengan indikator-indikator yang ingin dicapai pada penelitian. Adapun hasil proses pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada diagram sebagai berikut:

Mata Pelajaran : Matematika

Kelas / SMT : I / I

Materi : Pengurangan

Tabel 2. Daftar nilai siswa siklus I

No.	Nama	Nilai Siklus I	Ketuntasan Belajar	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	Al Adli Firmansyah	50		√
2	Alecya Putri	50		√
3	Alifa Naufalin	60		√
4	Alif Al-Hafidzi	70	√	
5	Chandra Buana Asry	60		√
6	Dimas Adji Pramuja	50		√
7	Edi Purnomo	80	√	
8	Fatih Alfikri Simbolon	70	√	
9	Feri Ardiansyah Ramadani	60		√
10	Hafidz Maulana M	80	√	
11	Haikal Arrazi	90	√	
12	Hania Syaaira	80	√	
13	Ifra Mikaila	100	√	
14	Irza Rizky Ramadhansyah	90	√	
15	Kanaya Azzahra Lubis	80	√	
16	Khaira Putri Laila	60		√
17	Khairil Ikhwan	50		√
18	Khalif Raffasa	70	√	
19	MHD. Ridwan	60		√
20	Muhammad Azam Albukhori	50		√
21	M. Fariz Anugrah Pohan	80	√	
22	Pricilla Nur Alika	70	√	
23	Nabila Khairani	70	√	
24	Revan Mulya Alfatih Sembiring	70	√	
25	Salsabila Syahira	70	√	
26	Uwais Alqorni	70	√	
27	Zaskia Jahra Ufaira	80	√	
Nilai Rata-Rata		69.25925926	Cukup	

Jumlah : 1870

Rata-rata : 69.25

Daya serap : 69%



Gambar 3. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I

Berdasarkan gambar 3 dan tabel 1.1 dapat dilihat hasil belajar siswa yang diperoleh dari hasil tes pada siklus I disimpulkan bahwa nilai rata-rata yang peroleh sebesar 69.25 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 17 orang dan yang belum tuntas sebanyak 10 orang. Hasil yang telah didapatkan belum mencapai target ketuntasan. Pada siklus I ini belum cukup membuktikan bahwasanya nilai siswa tersebut belum meningkat dikarenakan metode tersebut belum diterapkan. Oleh karena itu, pada pembelajaran matematika perlu dirancang agar lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Salah satu cara menciptakan pembelajaran tersebut adalah dengan menyajikan masalah-masalah yang kontekstual dan realistik, artinya masalah yang sudah dikenal dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika salah satu caranya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran dengan konsep penyajian dalam bentuk permainan/*game*. Hal tersebut dilakukan karena sebagian besar siswa lupa belajar disebabkan terlalu asyik menikmati permainan *game* mereka. Tetapi apabila *game* dibuat untuk sarana pembelajaran, maka *game* dapat menjadi salah satu cara untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Pencapaian hasil belajar merupakan nilai yang sangat menentukan prestasi bagi anak di sekolah (Na'im & Ahsani, 2021). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain puzzle matematika dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika. Salah satu penelitian oleh Nurhayati (2020) menyatakan bahwa permainan matematika dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar matematika. Hal ini juga didukung oleh penelitian oleh Sari (2021) yang menemukan bahwa siswa yang belajar matematika melalui permainan menunjukkan hasil yang

lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belajar secara konvensional. Praktikalitas media puzzle menurut (Meta-analisis, 2022) menunjukkan bahwa media puzzle sangat praktis dan efektif dalam membantu siswa memahami materi pelajaran dan sejalan dengan Penggunaan media pembelajaran puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Yunita & Supriatna, 2021).

Siklus II

Pada tahap ini peneliti melakukan hal yang sama pada siklus sebelumnya hanya saja kekurangan-kekurangan yang terdapat di siklus sebelumnya diperbaiki di siklus II ini yaitu seperti siswa yang kurang efektif dan masih kurang kondusif sehingga kekurangan ini membuat proses pembelajaran kurang efektif. Keterampilan dalam mengelola kelas yang harus dimiliki guru dimaknai sebagai usaha yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar tercapai kondisi yang optimal sehingga dapat terlaksanakan kegiatan belajar seperti yang diharapkan. Dalam hal ini yang dapat dilakukan guru adalah memberikan materi dan merencanakan kegiatan pembelajaran dengan berbagai macam metode, strategi pengajaran yang hendak diberikan kepada peserta didik agar kondisi kelas aktif dan tertib. Pendidik wajib menguasai pengelolaan kelas dikarenakan itu sangat membantu pendidik dalam menertibkan kelas dan peserta didik tersebut (Wahyuni, 2022c).

Hal ini diperoleh berdasarkan hasil observasi peneliti bersama guru kelas. Dengan demikian, peneliti mencoba melakukan perbaikan dengan membuat kelompok, yang setiap 1 kelompok terdiri dari 4 atau 5 orang.



Gambar 4. Proses Pembelajaran Siklus II

Pesersentase ketuntasan belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan pada siklus sebelumnya. Perolehan hasil belajar siklus II dapat dilihat pada diagram berikut:

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas / SMT : I / I
Materi : Pengurangan

Tabel 3. Daftar nilai siswa siklus II

No.	Nama	siklus II	Ketuntasan Belajar	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	Al Adli Firmansyah	70	√	
2	Alecya Putri	90	√	
3	Alifa Naufalin	80	√	
4	Alif Al-Hafidzi	100	√	
5	Chandra Buana Asry	90	√	
6	Dimas Adji Pramuja	50		√
7	Edi Purnomo	100	√	
8	Fatih Alfikri Simbolon	80	√	
9	Feri Ardiansyah Ramadani	80	√	
10	Hafidz Maulana M	100	√	
11	Haikal Arrazi	100	√	
12	Hania Syaaira	100	√	
13	Ifra Mikaila	100	√	
14	Irza Rizky Ramadhansyah	100	√	
15	Kanaya Azzahra Lubis	100	√	
16	Khaira Putri Laila	90	√	
17	Khairil Ikhwan	70	√	
18	Khalif Raffasa	100	√	
19	MHD. Ridwan	80	√	
20	Muhammad Azam Albukhori	80	√	
21	M. Fariz Anugrah Pohan	100	√	
22	Pricilla Nur Alika	90	√	
23	Nabila Khairani	100	√	
24	Revan Mulya Alfatih Sembiring	100	√	
25	Salsabila Syahira	100	√	
26	Uwais Alqorni	100	√	
27	Zaskia Jahra Ufaira	100	√	
Nilai Rata-Rata		90.74074074	Sangat Baik	

Jumlah : 2450

Rata-rata : 90,74

Daya Serap : 90%



Gambar 5. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan gambar 5 dan tabel 1.3, siklus II memperoleh nilai rata-rata 90,74. Jumlah siswa yang tuntas sebanyak 26 siswa yang tuntas dan 1 orang yang tidak tuntas. Dan persentase ketuntasan 90,74 %. Berdasarkan hasil belajar dan hasil observasi yang diperoleh membuktikan bahwa metode bermain puzzle lebih efektif jika dilakukan berkelompok dengan jumlah 4 orang atau lebih karena dapat dilihat siswa lebih terbantu dan memudahkan bekerjasama dalam berhitung soal-soal pengurangan yang ada di lembar kerja kelompok puzzle pengurangan. Hasil belajar yang diperoleh di siklus II sudah melebihi target yang ingin dicapai.

Ariyanti (2022) mengemukakan bahwa peningkatan hasil belajar siswa juga terjadi karena adanya perubahan tingkah laku pada siswa. Hal ini sesuai dan dapat dilihat dari siswa yang awalnya kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran menjadi semangat mengikuti pembelajaran setelah diterapkannya metode bermain puzzle ini sehingga hasil yang diperoleh pada siklus II ini meningkat hingga mencapai 90,74%. Selanjutnya (Azhar Arsyad, 2022) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar. Penggunaan media puzzle akan melatih anak untuk dapat melatih daya ingat, belajar sambil bermain (Asri Devi, 2020).

Bermain puzzle dapat membantu siswa dalam mengatasi masalah. Berikut beberapa argumen yang mendukung hal ini:

- a. Melatih Kemampuan Logis dan Analitis: Puzzle memerlukan anak untuk berpikir logis dan analitis dalam memecahkan masalah. Mereka harus mengidentifikasi pola, membandingkan bentuk, dan menghubungkan potongan puzzle untuk menciptakan

gambar yang utuh. Hal ini melatih kemampuan otak untuk memecahkan masalah sederhana dan kompleks.

- b. Meningkatkan Kemampuan Problem-Solving: Aktivitas puzzle membuat anak berlatih problem-solving secara langsung. Mereka harus mencoba berbagai kombinasi potongan puzzle untuk mencapai solusi yang tepat, yang secara efektif meningkatkan kemampuan mereka dalam memecahkan masalah.
- c. Merangsang Keterampilan Kognitif: Puzzle berbasis IT maupun tradisional sama-sama merangsang perkembangan kognitif anak. Mereka belajar menghubungkan lambang bilangan dengan angka, mengidentifikasi angka, dan menghitung jumlah potongan puzzle. Hal ini memperkuat kemampuan kognitif anak dalam melakukan pemecahan masalah.
- d. Melatih Motorik Halus: Bermain puzzle juga melibatkan gerakan motorik halus, seperti meletakkan potongan puzzle ke tempat yang benar. Hal ini membantu meningkatkan koordinasi tangan dan mata, yang penting bagi kemampuan problem-solving.

Berdasarkan hasil pada siklus I, dan siklus II menunjukkan bahwa metode bermain puzzle pengurangan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perkembangan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah menerapkan metode bermain puzzle, tidak hanya dapat dilakukan berkelompok 4 orang melainkan dapat 5 orang jauh lebih efektif dan membuat proses pembelajaran lebih baik. Kemampuan guru dalam menerapkan metode bermain puzzle ini juga mempengaruhi keberhasilan dan peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran. Siswa terlihat semangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, belajar dengan bersaing akan menimbulkan upaya belajar yang sungguh sungguh. Melalui penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan metode bermain puzzle memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik (Raharjo & Kristin, 2020).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan paparan dan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain puzzle dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika siswa kelas I-A SDN 104202 Bandar Setia. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa yang meningkat yang terbukti adanya peningkatan hasil penelitian pada setiap siklusnya. Penilaian prestasi pada pembelajaran matematika pengurangan pada siklus I dengan rata-rata 69,25 , persentase ketuntasan 69%, dan terlihat perubahan peningkatan pada siklus II mulai menunjukkan perubahan dengan nilai rata-rata 90,74 persentase ketuntasan 90%. Hasil tersebut

juga menunjukkan bahwa penelitian tindakan kelas ini mencapai indikator ketuntasan yang ditentukan yaitu ketuntasan diatas 90%”.

Dengan penggunaan media dan metode ini, diharapkan guru mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak merasa jenuh saat pembelajaran matematika berlangsung. Dengan adanya metode bermain puzzle ini guru dan siswa mampu menerapkan dan melihat hasil nilai yang meningkat.

DAFTAR REFERENSI

- Anggreani, C. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan berhitung dengan menggunakan metode bermain melalui media ikan di akuarium pada anak kelompok b
- Armand, F. (2003). Social Marketing Models for Product-Based Reproductive Health Programs: A Comparative Analysis. *Occasional Paper Series*. Washington, DC. Retrieved from www.cmsproject.com.
- Asri Devi, N. M. I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(3), 416. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i3.28331>
- Hamid Bahri (2022). <https://www.academia.edu/127366056/> Tujuan-permainan-puzzle
- Hamid Bahri (2022). <https://www.academia.edu/127366056/> Tujuan-permainan-puzzle
- Hermawan, D. P., Herumurti, D., & Kuswardayan, I. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG Dan Puzzle RPG Sebagai Sarana Belajar Matematika. *Journal Ilmiah Teknologi Informasi*, 195–2.
- Hidayati, E. W. (2022). Penggunaan media puzzle konstruksi terhadap hasil belajar kognitif siswa SD. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (Ijies)*, 1(1), 61–88. <https://doi.org/10.33367/ijies.v1i1.519>
- Inayah, C., Ahsani, E. L. F., Mastura, E., Ni'mah, L. S., & Amalia, V. (2021). Pengaruh Sarana dan Prasarana dalam Menunjang Prestasi Belajar Siswa SD di Sekolah Indonesia Den Haag. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 8(1), 52–63. <https://doi.org/10.36835/modeling.v8i1.686>
- LPPSP. (2016). *Statistik Indonesia 2016*. Badan Pusat Statistik, 676. Jakarta. Diakses dari <https://www.LPPSP.go.id/index.php/publikasi/326>.
- Panzilion (2022). Puzzle sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan motoric
- Raharjo, W. T., & Kristin, F. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Menggunakan Metode Bermain Puzzle Pada Kelas 4 Sd. *Satya Widya*, 35(2), 168–175. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2019.v35.i2.p168-175>
- Rustiyarso, & Wijaya, T. (2020). Panduan dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas (Utami (ed.); 1st ed.). Noktah.

Siti Nurhayati & Khamim Zarkashi Putro, 2022.
Permainan.memiliki.tujuan.penting.dalam.perkembangan.anak.

Wahyuni, N. (2022c). Mengembangkan Keterampilan Dasar Mengajar Guru pada Sekolah Dasar di Kelas Rendah. Jurnal Guru Kita PGSD, 6(4), 430-439.
<https://doi.org/10.24114/jgk.v6i4.37125>