

Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Kelas 1B di SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya pada Materi Operasi Hitung Pengurangan menggunakan Media Puzzle Math

¹Dhiya Haniffasary, ²Meilantifa, ³Ida Nur Azizah,

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya ¹

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya ²

SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya ³

Email : ppg.dhiyahaniffasary99330@program.belajar.id

Abstract. *The low level of student activity in their numeracy skills is a problem in the Mathematics learning process. Research conducted at SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya showed the results that interactive media in learning was very influential in the students' learning process. The use of Puzzle Math interactive media aims to increase the activity of class 1 students who are in the transition phase from PAUD to play while playing. The data collection technique uses the Classroom Action Research (PTK) method which is carried out in 2 cycles, from the results of observations, written tests and student activity during the learning process.*

Keywords: *Active Learning, Puzzles, Mathematics*

Abstrak. Tingkat keaktifan peserta didik yang rendah dalam kemampuan berhitung menjadi permasalahan dalam proses belajar Matematika. Penelitian yang dilakukan pada SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya menunjukkan hasil bahwa media interaktif dalam pembelajaran sangat berpengaruh dalam proses belajar peserta didik. Penggunaan media interaktif *Puzzle Math* bertujuan agar meningkatkan keaktifan peserta didik kelas 1 yang berada pada fase peralihan dari PAUD untuk bermain sambil bermain. Teknik pengumpulan data menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 2 siklus, dari hasil observasi, tes tulis dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran.

Kata kunci: Keaktifan Belajar, Puzzle, Matematika

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan sangat erat dengan keberhasilan pengetahuan dan kemampuan peserta didik dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Di era digital ini, penggunaan teknologi menjadi pengaruh besar sebagai media pembelajaran bagi guru. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru menjadi alat penyampaian materi yang lebih menarik, inovatif dan kreatif. Sehingga peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan mudah dan menyenangkan. Penggunaan media interaktif juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses belajar yang lebih mengutamakan interaksi peserta didik dengan pembelajarannya. Peserta didik dituntut untuk menemukan hasil belajarnya sendiri melalui media interaktif. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif *Puzzle Math* dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam materi Operasi Hitung Pengurangan. Peserta didik dilatih untuk belajar memecahkan masalah pada pelajaran Matematika untuk mencocokkan kepingan gambar yang tersedia pada hasil pengurangan yang sudah dikerjakan. Penggunaan media interaktif *Puzzle Math* sangat cocok dengan peserta didik kelas 1 karena

mengharuskan konsentrasi yang tinggi, berpacu dengan waktu, visual yang menarik, dan ketepatan dalam berhitung serta daya ingat dalam menentukan hasilnya.

2. KAJIAN TEORITIS

1. Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar peserta didik merupakan sebuah proses pembelajaran yang penting bagi keberhasilan belajar dan kemampuan peserta didik. Keaktifan peserta didik dapat dilihat melalui beberapa aspek kognitif, afektif dan psikomotor selama di dalam kelas yang ditunjukkan pada kegiatan fisik, mental, intelektual dan emosional. Oleh karena itu, guru harus mampu memotivasi serta mendukung keaktifan peserta didik selama proses belajar guna mencapai tujuan belajar (Hamalik, 2009)

2. Puzzle Math

Puzzle Math merupakan potongan-potongan gambar yang berbentuk teka-teki agar dapat disusun menjadi kesatuan gambar utuh (Jamil, 2012). Puzzle Math ini memiliki tujuan untuk mengasah daya ingat peserta didik, melatih motorik tangan serta keseimbangan emosional peserta didik dalam waktu bersamaan saat menghitung operasi pengurangan. Media interaktif yang menjadi pendukung materi pembelajaran sehingga menumbuhkan semangat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Matematika.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian yang menggunakan metode PTK merupakan pengamatan langsung yang dilakukan guru sekaligus menjadi peneliti selama proses pembelajaran secara bersamaan. Penelitian dilakukan menggunakan 2 siklus, dimana setiap siklusnya memiliki tahapan perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Penelitian dilaksanakan di kelas 1B SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dalam pelaksanaan PPL II PPG Prajabatan Gelombang 1 tahun 2024. Subjek yang diamati oleh peneliti sebanyak 29 peserta didik, menggunakan media interaktif *Puzzle Math* pada mata pelajaran Matematika dengan materi operasi hitung pengurangan. Selain itu, peneliti juga menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, tes, tanya jawab dan dokumentasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama 2 siklus menunjukkan data bahwa hasil belajar dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran sudah meningkat. Pada siklus pertama diperoleh 16 peserta didik yang sudah mahir, dan 13 peserta didik yang belum

mahir dalam materi operasi hitung pengurangan. Hal ini disebabkan oleh rendahnya dalam memperhatikan penjelasan dari guru mengenai materi yang diajarkan, peserta didik tidak focus, serta mendapat gangguan dari teman yang lain karna berbicara sendiri. Melihat permasalahan yang terjadi pada peserta didik kelas 1B di SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya, peneliti menggunakan media interaktif *Puzzle Math* pada mata pelajaran Matematika mengenai materi Operasi Hitung Pengurangan sebagai bentuk evaluasi yang dilakukan pada siklus 2.

Hasil yang didapatkan pada siklus kedua menunjukkan seluruh peserta didik dapat aktif selama proses belajar, serta memperoleh data bahwa sebanyak 23 peserta didik sudah mahir dan 6 peserta didik belum mahir dalam operasi hitung pengurangan. Penelitian ini dikatakan mencapai target yang ditentukan, karena menunjukkan peningkatan dalam keaktifan serta hasil tes yang diberikan oleh guru. Sehingga, pembelajaran dengan menggunakan media interaktif *Puzzle Math* menjadi bentuk pendukung dan motivasi peserta dalam belajar serta meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan keaktifan terhadap hasil belajar peserta didik kelas 1B di SDN Jajar Tunggal III/452 Surabaya selama proses pembelajaran menggunakan media interaktif *Puzzle Math* dalam kemampuan berhitung. Hal ini dibuktikan pada hasil belajar di setiap siklusnya, yaitu diketahui pada tindakan siklus 1 memperoleh nilai rata-rata 70 dan siklus 2 memperoleh nilai sebesar 100 melalui pelaksanaan tes dan evaluasi. Penggunaan media interaktif *Puzzle Math* dalam operasi hitung memotivasi peserta didik dalam keaktifan peserta selama proses belajar dan penerapan media interaktif menjadi presentase ketuntasan berhitung pada mata pelajaran Matematika.

DAFTAR REFERENSI

- Harsiwi, U. B. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1105-1115.
- Hernita, F. C. (2016). Peningkatan Keaktifan dan Kemampuan Berhitung melalui Media Puzzle pada Anak.
- Jannah, I. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika melalui Media Papan Puzzle Pecahan pada Siswa Sekolah Dasar.
- Kasri. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar Matematika melalui Media Puzzle Siswa Kelas I SD. *Jurnal Pendidikan*, 320-326.
- Sudjana, N. (2013). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.

Suherman., S. N. (2023). Penggunaan Media Puzzle dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa pada Mata Pelajaran Matematika.

Suyadi. (2010). Panduan Penelitian Tindakan Kelas.