

Peningkatan Hasil Belajar Pecahan Melalui Media Puzzle Pada Siswa Kelas IV

Agustina Fausta¹, Maria Helviana², Lukas Bera³

^{1,2,3}Universitas Nusa Nipa, Indonesia
agustinafausta062@gmail.com

Submit	Review	Publish
9 Desember 2025	19 Desember 2025	12 Januari 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pecahan melalui penggunaan media *puzzle* pecahan pada siswa kelas IVA SDI Maumere. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan desain Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan McTaggart. Kegiatan penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang mencakup tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas IV A SDI Maumere. Data diperoleh melalui tes hasil belajar serta lembar observasi sikap dan keterampilan siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata dan presentase ketuntasan belajar klasikal pada setiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media *puzzle* pecahan. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 63,32 pada pra siklus dengan ketuntasan klasikal 44%, menjadi 82,24 pada siklus I dengan ketuntasan 76%, dan meningkat kembali pada siklus II menjadi 91 dengan ketuntasan klasikal mencapai 92%. Peningkatan tidak hanya terlihat pada aspek kognitif, tetapi juga pada sikap dan keterampilan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menegaskan bahwa media *puzzle* pecahan dapat digunakan secara efektif untuk membantu siswa memahami konsep pecahan dan meningkatkan hasil belajar matematika pada jenjang sekolah dasar.

Kata kunci : hasil belajar, media puzzle pecahan, matematika

Abstract

This study aims to improve students' learning outcomes in mathematics, particularly on fraction material, through the use of fraction puzzle media among Grade IVA students at SDI Maumere. The research employed a descriptive quantitative approach using a Classroom Action Research design based on the Kemmis and McTaggart model. The study was conducted in two cycles, each consisting of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The research subjects were 25 Grade IVA students of SDI Maumere. Data were collected through learning achievement tests and observation sheets assessing students' attitudes and skills. Data analysis was carried out descriptively by calculating the mean scores and the percentage of classical learning mastery in each cycle. The results showed an improvement in students' learning outcomes after the implementation of the fraction puzzle media. The average score increased from 63.32 in the pre-cycle with 44% classical mastery to 82.24 in Cycle I with 76% mastery, and further increased to 91 in Cycle II with classical mastery reaching 92%. The improvement was observed not only in the cognitive aspect but also in students' attitudes and skills during the learning process. These findings confirm that fraction puzzle media can be effectively used to support students' understanding of fraction concepts and to enhance mathematics learning outcomes at the elementary school level.

Keywords: learning outcomes, fraction puzzle media, mathematics

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memegang peran strategis dalam membangun fondasi kemampuan berpikir peserta didik, khususnya dalam penguasaan literasi dan numerasi. Salah satu mata pelajaran yang berkontribusi besar terhadap pengembangan kemampuan berpikir logis dan sistematis adalah matematika. Melalui pembelajaran matematika, siswa dilatih untuk memahami

konsep, memecahkan masalah, serta mengembangkan penalaran sejak dini sebagai bekal menghadapi jenjang pendidikan berikutnya.

Namun demikian, karakteristik matematika yang bersifat abstrak kerap menjadi kendala bagi siswa sekolah dasar (Kasa et al., 2023). Objek kajian matematika yang tidak dapat diamati secara langsung sering menimbulkan kesulitan dalam memahami konsep, terutama apabila pembelajaran tidak disertai dengan pendekatan yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Kondisi ini berpotensi memunculkan miskonsepsi dan rendahnya penguasaan konsep dasar matematika, sebagaimana diungkapkan dalam berbagai kajian yang menekankan bahwa keabstrakan matematika merupakan salah satu penyebab utama kesulitan belajar siswa, (Fuandiah dalam Putri et., al (2024)). Kesulitan tersebut semakin terasa pada materi pecahan yang menuntut kemampuan representasi dan pemahaman hubungan bagian dengan keseluruhan. Materi pecahan tidak hanya membutuhkan kemampuan berhitung, tetapi juga pemahaman konseptual yang kuat agar siswa mampu membandingkan, menyederhanakan, dan mengaplikasikan pecahan dalam konteks sehari-hari. Apabila pembelajaran pecahan disampaikan secara simbolik dan berpusat pada guru, siswa cenderung menghafal prosedur tanpa memahami makna konsep yang dipelajari.

Sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, proses pembelajaran di sekolah dasar dituntut untuk lebih inovatif, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Menurut Putra dalam Sogen et al., (2023) keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh guru, siswa, dan lingkungan sekolah. Peningkatan kualitas Pendidikan tercermin dari meningkatnya hasil belajar. Suhaemi & Sulfemi dalam Puspita, (2024) mengatakan untuk menggapai tingkat keberhasilan belajar guru dan siswa harus melakukan pembelajaran dengan baik. Ketergapaian KKM ataupun keberhasilan dalam proses pembelajaran tergantung dari partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar dan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Pernyataan ini sejalan dengan temuan Marton et al., (2023) yang mengatakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran serta pendekatan yang kurang optimal oleh guru. Pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada penguasaan materi oleh guru, tetapi juga pada kemampuan guru dalam merancang pengalaman belajar yang bermakna. Oleh karena itu, keterlibatan aktif siswa, interaksi selama pembelajaran, serta penggunaan sarana pendukung yang tepat menjadi faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi kesulitan belajar matematika adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pernyataan Damian et al., (2025) yang mengatakan bahwa pembelajaran yang dirancang secara interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, serta membuat siswa lebih menikmati proses pembelajaran matematika. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang mampu mendukung pemahaman konsep secara lebih efektif dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Menurut Hasan et al. (2021), media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Menurut Hasan et al., Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang membantu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Kehadiran media yang tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan partisipasi siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan bermakna. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari upaya peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada materi yang bersifat abstrak.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media konkret dan manipulatif mampu membantu siswa sekolah dasar memahami konsep matematika dengan lebih baik. Media semacam ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui aktivitas langsung, seperti mengamati, menyusun, dan memanipulasi objek pembelajaran. Meskipun demikian, sebagian penelitian terdahulu masih berfokus pada pengukuran peningkatan hasil belajar secara umum, tanpa menempatkan media tersebut sebagai bagian dari proses reflektif dan perbaikan berkelanjutan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan awal di kelas IVA SDI Maumere, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada materi pecahan masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep dasar pecahan, yang tercermin dari rendahnya nilai evaluasi formatif. Kondisi ini dipengaruhi oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran, minimnya

variasi strategi pembelajaran, serta dominasi metode ceramah yang menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Situasi tersebut menunjukkan perlunya tindakan nyata untuk memperbaiki proses pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menjadi pendekatan yang relevan karena memungkinkan guru melakukan refleksi terhadap praktik pembelajaran, sekaligus menerapkan tindakan perbaikan berdasarkan permasalahan nyata di kelas. Melalui PTK, guru tidak hanya berfokus pada hasil akhir pembelajaran, tetapi juga pada proses bagaimana pembelajaran dapat ditingkatkan dari satu siklus ke siklus berikutnya. Dalam konteks perbaikan pembelajaran tersebut, media puzzle pecahan dipilih sebagai alternatif media pembelajaran. Wardani, (2023) mengatakan Media puzzle merupakan media konkret dan visual yang memungkinkan siswa belajar melalui aktivitas menyusun dan mencocokkan bagian-bagian pecahan. Berbeda dengan penelitian puzzle sebelumnya yang umumnya menekankan efektivitas media secara kuantitatif, penelitian ini memposisikan media puzzle pecahan sebagai tindakan pembelajaran dalam kerangka PTK untuk memperbaiki proses dan hasil belajar secara bertahap melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada cara media puzzle pecahan diintegrasikan sebagai tindakan pembelajaran dalam kerangka Penelitian Tindakan Kelas. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang umumnya menempatkan puzzle sebagai media untuk menguji efektivitas peningkatan hasil belajar semata, penelitian ini menekankan proses reflektif dan perbaikan berkelanjutan melalui siklus perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Media puzzle pecahan tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi sebagai sarana pedagogis untuk memperbaiki kualitas proses pembelajaran matematika secara sistematis.

Selain itu, penelitian ini secara spesifik mengkaji peningkatan hasil belajar pecahan pada konteks nyata kelas IVA SDI Maumere, yang memiliki karakteristik keterbatasan media dan dominasi pembelajaran berpusat pada guru. Dengan mengaitkan penggunaan media puzzle pecahan dan PTK, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi praktis bagi guru sekolah dasar dalam merancang pembelajaran matematika yang kontekstual, berpusat pada siswa, dan berorientasi pada perbaikan berkelanjutan sesuai dengan tuntutan publikasi ilmiah pada jurnal pendidikan dasar.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan dengan desain Penelitian Tindakan Kelas yang mengacu pada model Kemmis dan McTaggart. Penelitian Tindakan Kelas dipilih untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran secara sistematis serta meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan melalui penggunaan media *puzzle* pecahan. Penelitian ini berlangsung dalam dua siklus, dan setiap siklus meliputi terdiri atas empat tahapan yaitu: (1) tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa modul ajar yang mengintegrasikan penggunaan media *puzzle* pecahan, menyiapkan media pendukung, serta menyusun instrument penilaian hasil belajar dan lembar observasi aktivitas siswa; (2) tahap pelaksanaan tindakan, yaitu kegiatan pembelajaran yang diterapkan dengan memanfaatkan media *puzzle* pecahan untuk memperkuat pemahaman siswa melalui aktivitas menyusun dan mencocokkan pecahan dalam kelompok; (3) tahap observasi, yaitu kegiatan pemantauan terhadap aktivitas siswa selama proses pembelajaran serta efektivitas penerapan media *puzzle* pecahan; dan (4) tahap refleksi, yaitu analisis terhadap hasil observasi dan evaluasi guna mengidentifikasi kekurangan pada siklus I yang selanjutnya dijadikan acuan dalam perbaikan tindakan pada siklus II. Media pembelajaran yang digunakan pada kedua siklus tetap sama, yaitu media puzzle pecahan. Tahapan pada siklus II dilakukan dengan perbaikan dari hasil refleksi siklus I, seperti peningkatan pengelolaan kelas, penguatan instruksi, dan optimalisasi penggunaan media puzzle pecahan agar lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Adapun pendekatan kuantitatif digunakan untuk menggambarkan dan menjelaskan kondisi yang diteliti berdasarkan data angka. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengukuran, perhitungan, dan penyajian data menggunakan statistik deskriptif, seperti rata-rata dan persentase ketuntasan belajar.

Penelitian dilaksanakan di kelas IVA SDI Maumere pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IVA yang berjumlah 25 orang. Pemilihan subjek dilakukan secara menyeluruh karena seluruh populasi kelas dijadikan sebagai subjek

penelitian untuk memperoleh gambaran peningkatan hasil belajar secara komprehensif. Instrumen penelitian terdiri atas instrumen tes dan non-tes. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda dan uraian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif siswa pada materi pecahan. Tes diberikan pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media puzzle pecahan.

Instrumen non-tes berupa lembar observasi sikap dan keterampilan siswa yang digunakan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi sikap mencakup indikator: (1) keaktifan mengikuti pembelajaran, (2) perhatian terhadap penjelasan guru, (3) kerja sama dalam kelompok, (4) keberanian bertanya dan menyampaikan pendapat, serta (5) tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas. Sementara itu, observasi keterampilan meliputi indikator: (1) kemampuan menggunakan media puzzle pecahan, (2) ketepatan menyusun dan mencocokkan bagian pecahan, (3) keterampilan bekerja sama dalam kelompok, dan (4) kemampuan menjelaskan hasil kerja. Indikator-indikator tersebut disusun dalam bentuk kisi-kisi observasi yang mengacu pada tujuan pembelajaran dan karakteristik materi pecahan.

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui validasi instrumen dan teknik triangulasi. Validitas isi instrumen tes dan lembar observasi dilakukan melalui expert judgment, yaitu dengan meminta masukan dari guru kelas dan dosen pembimbing untuk memastikan kesesuaian indikator, butir soal, dan lembar observasi dengan tujuan pembelajaran. Keandalan data diperkuat melalui triangulasi teknik, dengan membandingkan data hasil tes dan data hasil observasi. Selain itu, dilakukan diskusi sejawat dengan guru pendamping pada tahap refleksi untuk membahas hasil observasi dan tindakan pembelajaran, sehingga subjektivitas penilaian dapat diminimalkan.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif deskriptif. Data hasil belajar dianalisis dengan menghitung nilai rata-rata dan persentase ketuntasan belajar klasikal pada setiap siklus. Kriteria ketuntasan belajar klasikal mengacu pada Suharsimi dan Jabar, dengan kategori sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Hasil analisis tersebut kemudian dideskripsikan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media puzzle pecahan pada setiap siklus tindakan.

HASIL

Hasil penelitian diperoleh dari analisis data tes hasil belajar serta lembar observasi sikap dan keterampilan siswa pada tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II. Penyajian hasil difokuskan pada perubahan capaian belajar siswa setelah penerapan media puzzle pecahan sebagai tindakan pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas. Data hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan bertahap pada setiap siklus, baik pada ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Perbandingan hasil pada setiap siklus disajikan pada tabel sebagai berikut:

Hasil Tes

Hasil pengukurani menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata antara siklus I dan siklus II. Perbandingan hasil tes dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Tes

No	Komponen	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Rata-rata	63,32	82,24	91
2.	Jumlah Siswa Tuntas	11	19	23
3.	Jumlah Siswa Tidak Tuntas	14	6	2
4.	Jumlah Siswa	25	25	25
5	Ketuntasan Klasikal (%)	44%	76%	92%

Berdasarkan data hasil tes pada tabel 2, terjadi peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan belajar klasikal dari pra siklus ke siklus I dan siklus II. Pada tahap pra siklus, nilai rata-rata siswa sebesar 63,32 dengan ketuntasan klasikal 44%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami konsep pecahan secara memadai. Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran sebelumnya belum mampu mengkonkretkan konsep pecahan yang bersifat abstrak. Pada siklus I, setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media puzzle pecahan, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 82,24 dengan ketuntasan klasikal sebesar 76%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle mulai membantu siswa memahami konsep

pecahan melalui aktivitas menyusun dan mencocokkan bagian-bagian pecahan secara visual. Namun demikian, ketuntasan klasikal belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, sehingga diperlukan perbaikan tindakan pada siklus berikutnya. Selanjutnya pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 91 dengan ketuntasan klasikal mencapai 92%. Capaian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan yang signifikan pada siklus II mengindikasikan bahwa perbaikan strategi pembelajaran dan optimalisasi penggunaan media puzzle pecahan berdampak positif terhadap pemahaman konseptual siswa.

Hasil Observasi

Perkembangan keaktifan siswa pada setiap siklus dapat diamati melalui hasil observasi pada Tabel 2 dan Tabel 3.

Tabel 2. Hasil Observasi Sikap

Komponen	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-Rata	70,98	82,96	89,30
Siswa Aktif	15	21	23
Siswa Pasif	10	4	2
Ketuntasan Klasikal (%)	60%	84%	92%
Jumlah Siswa	25	25	25

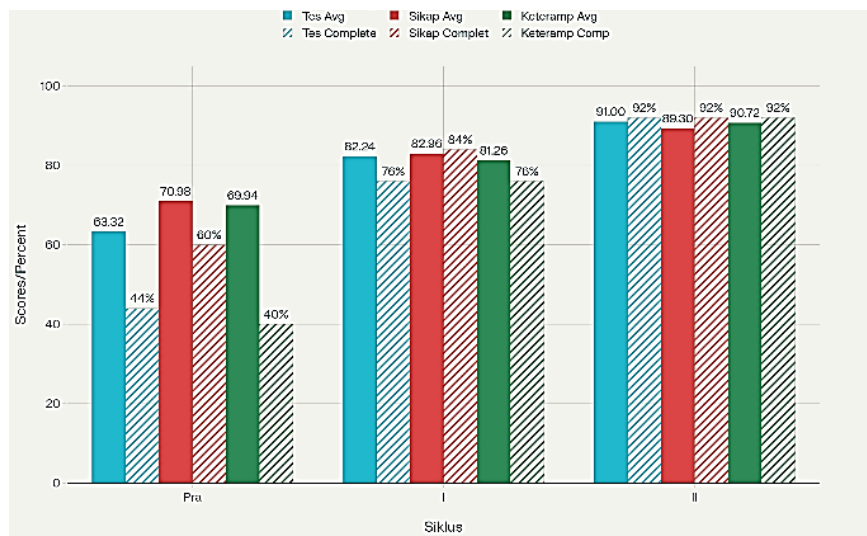
Hasil observasi sikap siswa pada tabel 2, menunjukkan peningkatan yang konsisten. Pada pra siklus, ketuntasan sikap siswa 60% berada pada kategori cukup, yang mencerminkan rendahnya keaktifan dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Pada siklus I, terjadi peningkatan menjadi 84% menunjukkan keaktifan siswa yang ditandai dengan meningkatnya keterlibatan dalam diskusi kelompok dan keberanian menyampaikan pendapat. Peningkatan tersebut semakin optimal pada siklus II yaitu 92% berada pada kategori sangat baik, di mana siswa menunjukkan sikap aktif, kerja sama yang baik, serta tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* pecahan mampu mendorong terbentuknya sikap positif siswa terhadap pembelajaran matematika, khususnya dalam aspek partisipasi aktif dan kemampuan bekerja sama.

Tabel 3. Hasil Observasi Keterampilan

Komponen	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-Rata	69,94	81,26	90,72
Ketuntasan Klasikal (%)	40%	76%	92%
Jumlah Siswa	25	25	25

Dari aspek keterampilan pada tabel 3, hasil observasi menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menggunakan media puzzle pecahan meningkat dari pra siklus hingga siklus II. Pada pra-siklus, ketuntasan klasikal keterampilan siswa masih tergolong rendah, yaitu 40%. Pada siklus I, keterampilan siswa menunjukkan peningkatan dengan ketuntasan klasikal mencapai 76%, yang termasuk kategori baik, menandakan bahwa siswa mulai menyesuaikan diri dalam menggunakan media *puzzle* pecahan. Pada siklus II, ketuntasan keterampilan semakin meningkat hingga mencapai 92% dengan kategori sangat baik. Pada siklus I, siswa mulai mampu menyusun puzzle dengan bantuan guru, sedangkan pada siklus II siswa sudah mampu menggunakan media puzzle secara mandiri dan menjelaskan hasil kerjanya dengan lebih percaya diri. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga melatih keterampilan manipulatif dan komunikasi siswa.

Grafik 1 menunjukkan rekapitulasi hasil belajar dan hasil observasi memperlihatkan pola peningkatan yang konsisten pada setiap siklus. Tren kenaikan yang tampak pada grafik menunjukkan bahwa penerapan media puzzle pecahan sebagai tindakan pembelajaran berdampak positif terhadap kualitas proses dan hasil belajar siswa secara keseluruhan.



Gambar 1. Grafik Rekap hasil belajar dan hasil observasi

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media puzzle pecahan terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SDI Maumere secara bertahap melalui proses Penelitian Tindakan Kelas. Peningkatan tersebut tidak hanya terlihat dari aspek kognitif, tetapi juga pada sikap dan keterampilan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media puzzle pecahan berperan sebagai sarana pedagogis yang efektif dalam mengkonkretkan konsep pecahan yang bersifat abstrak.

Data pada setiap siklus memperlihatkan adanya peningkatan yang konsisten setelah penerapan media *Puzzle* Pecahan. Pada tahap pra siklus, rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan minim penggunaan media konkret. Siswa cenderung menghafal prosedur tanpa memahami hubungan bagian dan keseluruhan pada konsep pecahan. Kondisi ini memperkuat pandangan bahwa materi pecahan membutuhkan pendekatan pembelajaran yang bersifat visual dan manipulatif agar sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Rendahnya capaian belajar ini sejalan dengan Putri et al. (2024) yang menegaskan bahwa karakter abstrak materi matematika terutama pecahan sering memicu miskonsepsi apabila tidak didukung oleh media konkret. Dengan demikian, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu menghadirkan representasi nyata dari konsep pecahan agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Penerapan media puzzle pecahan pada siklus I mulai menunjukkan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Aktivitas menyusun dan mencocokkan bagian pecahan membantu siswa membangun representasi visual terhadap konsep pecahan. Hasil tersebut sesuai dengan pendapat Nisem (2020) yang mengemukakan bahwa media *puzzle* mampu memfasilitasi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui kegiatan belajar yang mengandalkan visualisasi dan manipulasi langsung. Namun, hasil siklus I juga menunjukkan bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan bekerja sama dan membutuhkan arahan guru secara intensif. Refleksi guru pada siklus I menunjukkan bahwa instruksi penggunaan media belum sepenuhnya dipahami siswa dan pengelolaan waktu diskusi kelompok masih perlu diperbaiki.

Berdasarkan refleksi tersebut, perbaikan strategi dilakukan pada siklus II dengan memperjelas langkah-langkah penggunaan media puzzle, memberikan contoh lebih konkret, serta meningkatkan pendampingan guru selama diskusi kelompok. Perubahan strategi ini berdampak pada meningkatnya keterlibatan siswa dan pemahaman konsep pecahan secara lebih merata. Hal ini menjelaskan mengapa peningkatan hasil belajar pada siklus II lebih signifikan dibandingkan siklus I. Upaya Perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada Siklus II berdampak pada peningkatan hasil belajar yang lebih optimal, yang tergolong kategori sangat baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Puzzle* Pecahan, disertai dengan pengelolaan kelas yang lebih efektif dan instruksi yang jelas, mampu meningkatkan pemahaman konseptual siswa secara merata. Hal ini sejalan dengan pernyataan Wardani (2023) yang

menegaskan bahwa pemanfaatan media *puzzle* pada materi pecahan mampu memperkuat pemahaman konsep siswa, karena media ini mendorong keterlibatan aktif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Secara pedagogis, media *puzzle* pecahan efektif karena memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Proses menyusun *puzzle* membantu siswa mengaitkan konsep abstrak dengan representasi konkret, sehingga memperkuat pemahaman konseptual. Selain itu, aktivitas kelompok dalam penggunaan *puzzle* mendorong interaksi sosial, diskusi, dan kolaborasi, yang berkontribusi terhadap peningkatan sikap dan keterampilan siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui aktivitas aktif dan pengalaman belajar yang bermakna. Media *puzzle* pecahan memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi, mencoba, dan merefleksikan konsep pecahan, sehingga pembelajaran tidak lagi bersifat pasif. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar yang terjadi merupakan konsekuensi logis dari perubahan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan berpusat pada siswa.

Secara keseluruhan, perbedaan hasil antara siklus I dan siklus II menegaskan pentingnya refleksi guru dalam PTK. Peningkatan hasil belajar tidak hanya disebabkan oleh penggunaan media *puzzle* semata, tetapi juga oleh perbaikan berkelanjutan dalam strategi pembelajaran, pengelolaan kelas, dan kualitas interaksi antara guru dan siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan penggunaan media *puzzle* pecahan pada pembelajaran matematika materi pecahan kelas IVA SDI Maumere mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara nyata. Peningkatan tersebut terjadi secara bertahap dari pra siklus ke siklus I dan mencapai hasil optimal pada siklus II, yang ditunjukkan oleh meningkatnya nilai rata-rata dan ketuntasan belajar klasikal siswa. Peningkatan hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan media *puzzle* pecahan sebagai alat bantu visual, tetapi juga oleh perbaikan strategi pembelajaran yang dilakukan secara reflektif pada setiap siklus. Optimalisasi instruksi, pengelolaan kelompok, serta pendampingan guru selama proses pembelajaran terbukti berkontribusi terhadap meningkatnya pemahaman konseptual siswa terhadap materi pecahan.

Selain meningkatkan hasil belajar, penerapan media *puzzle* pecahan juga memberikan dampak positif terhadap sikap dan keterampilan siswa. Keaktifan, kerja sama, serta keterampilan siswa dalam menggunakan media pembelajaran meningkat seiring dengan perbaikan tindakan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar merupakan hasil dari interaksi antara media pembelajaran, strategi pedagogis, dan keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, media *puzzle* pecahan tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pedagogis dalam kerangka Penelitian Tindakan Kelas untuk memperbaiki kualitas proses dan hasil pembelajaran matematika secara berkelanjutan.

SARAN

Berdasarkan simpulan penelitian, guru disarankan untuk menerapkan media *puzzle* pecahan secara terencana dan berkelanjutan sebagai bagian dari strategi pembelajaran matematika, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti pecahan. Penerapan media ini sebaiknya perlu dibarengi dengan pengelolaan kelas yang efektif serta pemberian pendampingan yang proporsional agar seluruh siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, indikator keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat dan kemampuan menjelaskan hasil kerja kelompok memperoleh persentase terendah dibandingkan indikator sikap dan keterampilan lainnya. Oleh karena itu, aspek tersebut perlu mendapat perhatian khusus dalam pembelajaran selanjutnya. Guru disarankan untuk meningkatkan strategi pembelajaran yang secara khusus menstimulasi keberanian siswa dalam berkomunikasi matematis.

Bagi pihak sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar dalam mendukung pengembangan dan pemanfaatan media *puzzle* sebagai media pembelajaran konkret untuk meningkatkan capaian belajar siswa. Selanjutnya, peneliti lain disarankan untuk mengeksplorasi penggunaan media *puzzle* pecahan pada materi atau tingkat kelas lain guna memperluas bukti empiris mengenai efektivitas media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Selain itu, perlunya dukungan berkelanjutan terhadap pengembangan keterampilan komunikasi dan

presentasi siswa dalam pembelajaran matematika. Penyediaan ruang belajar yang mendorong diskusi, presentasi, dan refleksi dapat membantu meningkatkan aspek yang masih berada pada persentase capaian terendah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing atas arahan, bimbingan, dan masukan yang diberikan selama proses penyusunan dan pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Kepala Sekolah SD Maumere atas izin, dukungan, dan fasilitas yang memadai sehingga penelitian dapat berjalan dengan lancar. Penulis juga berterima kasih kepada guru pendamping, guru kelas IVA, serta seluruh siswa kelas IVA SDI Maumere atas partisipasi dan kerja sama yang aktif selama penelitian berlangsung. Selain itu, penulis menghargai kontribusi semua pihak yang telah membantu terselesaikannya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alif Khasanah, H. M., & Hamna. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Menggunakan Media Puzzle Berbasis Small Group Learning di SDN 5 Tambun. *Jurnal Inovasi Global*. 2(7):788-794. <https://doi.org/10.58344/jig.v2i7.120>
- Alif, R., & Kurniawan, D. (2022). Media konkret dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*. 6(2), 105-112
- Annisa Solehah & Soviyah. (2024). Meningkatkan Kemampuan Membandingkan Pecahan dengan Pendekatan Realistik Berbantu "Puzzle 3D Object" di Kelas IIIB SD Muhammadiyah Noyokerten Yogyakarta Tahun Pelajaran 2023/2024. *Pubmedia Jurnal PTK Indonesia*. 1(3), 13. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i3.371>
- Fauziah, S., Darmi, M., & Widiawati, H. (2023). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV sekolah dasar. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 17(2), 145-154. <https://doi.org/10.572349/cendikia.v2i10.2983>
- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayah, M. W. N. (2025). Penggunaan media puzzle berdasarkan pendekatan PMRI dalam pembelajaran perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli di SD N 3 Bugel. *Ain Journal*. 6(1), 55-64 <https://doi.org/10.54371/ainj.v6i1.795>
- Isnaini, G. L. (2025). Pengembangan media pembelajaran puzzle pecahan untuk pengaruh terhadap kemampuan belajar anak kesulitan belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Citeureup 03. *Jurnal Pendidikan Dasar Unpas*, 10(02), 281-291.
- Kane Niri, D., Maria Herliyani Dua Bunga, & Maria Helvina. (2025). PENGARUH PENERAPAN MODEL RELAY STICK BERBANTUAN MEDIA TABEL PINTAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IVB SDI MADAWAT. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(01), 123 -136. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i01.5371>
- Kasa, R. Y., Puang, M. E., & Bunga, M. H. D. (2023). Peningkatan hasil belajar matematika menggunakan media kartu pecahan pada siswa sekolah dasar. *Journal Nagalalang Primary Education*, 5(2), 59-62.
- Lubis, L. A., Aina, T., & Wandini, R. R. (2023). Penggunaan media puzzle pecahan dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 210-217. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v4i3.1397>
- Marton, M., Yufrinalis, M., & Bera, L. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Media Papan Musi Pada Siswa Kelas V SDK Waiara. 05(03), 6664-6671. [10.31004/joe.v5i3.1446](https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1446)
- Nisem. (2020). Upaya peningkatan keterampilan menghitung pecahan senilai menggunakan media puzzle. 2(1) 88-100. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v2i1.30949>
- Pasinggi, Y. S. (2025). Penggunaan media puzzle untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa mengenai materi pecahan senilai kelas V UPTD SD Negeri 42 Parepare. *Jurnal Dikdas Matappa*. <https://doi.org/10.31100/dikdasmatappa.v8i03.4224>
- Puspita, A. D. (2024). PENGGUNAAN MODEL PBL BERBANTUAN MEDIA STICK BOARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II SD. *Journal on Education*, 6(2), 14949-14956.

- Putra, R., & Sari, P. (2022). Pengaruh penggunaan media konkret terhadap keterampilan matematika siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 45–52.
- Putri, J. H., Diva, D. F., Dalimunthe, N. F., & Prasiska, M. (2024). Miskonsepsi dalam Pembelajaran Matematika: Sebuah Tinjauan Literatur terhadap Penelitian-Penelitian Terbaru. 4, 580–589. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i3.749>
- Rahmawati, L., & Hidayat, A. (2023). Pembelajaran matematika berbasis media manipulatif di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika SD*. 7(1), 45-56.
- Suhaemi, M. E., & Sulfemi, W. B. (2019). Pengaruh model pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 1–9.
- Sogen, D. E., Lawotan, Y., & Hero, H. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas II SD Inpres Belang. 05(03), 6492–6499. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1436>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Ulusna, M., Putri, S. D., & Zakirman, Z. (2020). Permainan Ludo untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 4(2), 130. <https://doi.org/10.23887/ijee.v4i2.23050>
- Wardani, S. W. (2023). Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap pemahaman konsep pecahan siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 1–10.
- Windsari, W., Anggraeni, P., & Kusnandar, N. (2025). Upaya meningkatkan minat dan hasil belajar matematika pada materi pecahan melalui media puzzle. *Sebelas April Elementary Education*, 6(1), 77–86.
- Wisesa, H., & Madiun, U. P. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Pecahan Kelas 2 SDN Pangongangan. 3(1), 443–449.

