



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 5978-5993

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Menggunakan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Konsep "Penjumlahan Bersusun" Kelas II SDN Mayangan IV

Tri Bagoes Pranoto Sanjoyo^{1✉}, Ribut Prastiwi Sriwijayanti², Ani Anjarwati³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan

Universitas Panca Marga

Email: 1tribagusbagus5@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Pendidikan ini sangat penting di dalam kehidupan manusia, sehingga tidak dapat dipisahkan dari kehidupan. Pembelajaran Matematika di sekolah dasar (SD) harus mendapat perhatian yang lebih dari semua pihak terutama pendidik sebagai pendidik, karena mata pelajaran di sekolah dasar ini merupakan konsep dasar yang menjadi landasan bagi jenjang sekolah selanjutnya. Tujuan dari pembelajaran puzzle melalui bgame based learning ini untuk meningkatkan pemahaman dari materi konsep penjumlahan pada pelajaran matematika. Serta untuk mengetahui keterlaksanaan pemahaman media pembelajaran puzzle melalui game based learning untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada konsep penjumlahan bersusun kelas II SDN Mayangan IV. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada konsep penjumlahan bersusun dengan menerapkan media pembelajaran Puzzle menggunakan Game Based Learning. Subyek peneltian ini ialah siswa kelas II SDN Mayangan IV yang berjumlah 14 orang, terdiri dari 10 cowok dan 4 siswa Perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dengan 2 siklus dan setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Kriteria Kelulusan Minium yang digunakan pada penelitian ini adalah 70. Hasil dari penelitian ini menunjukkan perubahan hasil belajar siswa yang meningkat. Pada pratindakan terdapat 4 siswa (28,58%) dari 14 siswa yang dikatakan tuntas dan 10 siswa (71,42%) dari 14 siswa masih belum tuntas dengan rata-rata klasikal yang didapat adalah 65,78%. Pada siklus I terjadi peningkatan yaitu terdapat 8 siswa (57%) dari 14 siswa yang tuntas dan 6 siswa (42%) dari 14 siswa yang tidak tuntas dengan rata-rata klasikal yang diperoleh adalah 70,85%. Pada siklus ini belum dikatakan tuntas karena berdasarkan KKM yang di tetapkan di SDN Mayangan 4 bahwa KKM 70 dan secara klasikal 80% siswa di kelas tersebut tuntas belajarnya. Pada siklus II juga mengalami peningkatan hasil belajar dimana terdapat 12 siswa (85.71%) yang tuntas dan terdapat 2

siswa (14,28%) yang belum tuntas dengan rata-rata klasikal 77,57. Menurut Daftar pemahaman Belajar Siswa per Siklus dengan nilai rata-rata 80 maka terdapat pengaruh yang cukup besar dengan penerapan media Puzzle menggunakan Game Based Learning untuk meningkatkan pemahaman siswa pada konsep "penjumlahan bersusun" kelas II SDN mayangan IV.

Kata Kunci: Pemahaman Konsep Siswa, *Game Based Learning*, *Puzzle*.

Abstract

Education is very important in human life, so it cannot be separated from life. Mathematics learning in elementary schools (SD) must receive more attention from all parties, especially educators as educators, because this subject in elementary schools is a basic concept that is the basis for the next level of schooling. The aim of learning puzzles through game-based learning is to increase understanding of the concept of addition in mathematics lessons. As well as to determine the implementation of understanding puzzle learning media through based learning games to improve students' conceptual understanding of the concept of compound addition for class II SDN Mayangan IV. This research is Classroom Action Research which aims to increase students' conceptual understanding of the concept of sequential addition by applying Puzzle learning media using Game Based Learning. The subjects of this research were 14 class II students at SDN Mayangan IV, consisting of 10 boys and 4 girls. This research was carried out in 2 cycles and each cycle consisted of 2 meetings. The Minimum Graduation Criteria used in this study is ≥ 70 . The results of this research show changes in student learning outcomes that have increased. In the pre-action, there were 4 students (28.58%) out of 14 students who were said to have completed it and 10 students (71.42%) out of 14 students who had not yet completed it with the classical average obtained being 65.78%. In cycle I there was an increase, namely there were 8 students (57%) out of 14 students who completed and 6 students (42%) out of 14 students who did not complete with the classical average obtained being 70.85%. This cycle cannot be said to be complete because based on the KKM set at SDN Mayangan 4, the KKM is 70 and classically 80% of students in that class have completed their studies. In cycle II there was also an increase in learning outcomes where there were 12 students (85.71%) who completed and there were 2 students (14.28%) who did not complete with a classical average of 77.57. According to the List of Student Learning Understanding per Cycle with an average score of 80, there is quite a big influence with the application of Puzzle media using Game Based Learning to increase students' understanding of the concept of "stacked addition" class II at SDN Mayangan IV.

Keywords: *Understand Of Students' Concepts*, *Game Based Learning*, *Puzzle*.

PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemunduran suatu negara sangat tergantung dalam kemajuan pendidikan. Melalui pendidikan, mereka dapat membangun potensi diri dan memperdalam pengetahuan, kemandirian, keterampilan, inovasi, dan akhlak mulia (Hidayat, 2012). Pendidikan harus dapat membawa perkembangan pada masyarakat yang dididiknya. Jika kita melihat Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 menerangkan bahwa pendidikan diselenggarakan secara sadar dan terarah untuk mewujudkan pembelajaran yang mengembangkan potensi peserta didik agar mempunyai kepribadian religius, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia dan keterampilan. Apa yang dibutuhkan oleh individu, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan dapat dijabarkan sebagai proses yang memberikan pengaruh peserta didik untuk menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, sehingga memberikan kemungkinan peserta untuk memperbaiki kekurangan peserta didik (Indy, 2019). Penyesuaian diri ini memberikan banyak keuntungan bagi kehidupan sosial (Fitri & Marjohan, 2016). Dengan undang-undang no. Pasal 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sengaja dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mewujudkan potensi aktifnya serta mengembangkan kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, budi pekerti, akal, budi pekerti dan diri yang baik, masyarakat, milik, bangsa dan negara.

Aktivitas pelaksanaan pendidikan formal, tercermin salah satunya dalam proses proses pembelajaran. Proses pembelajaran sebagai aktivitas pendidikan dalam bentuk yang paling sederhana selalu melibatkan siswa dan guru. Dalam proses pembelajaran kedua belah pihak akan saling berkomunikasi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Pengelolaan proses pembelajaran yang baik berarti seorang guru harus mampu menciptakan suatu proses pembelajaran yang menarik, kreatif, kondusif, serta menyenangkan seorang guru harus melaksanakan tugas profesional seorang guru yaitu menjadikan pelajaran yang sebelumnya tidak menarik menjadi menarik, yang dirasakan sulit menjadi mudah, yang tadinya tak berarti menjadi bermakna (Fauzi & Mustika, 2022).

Abad ke-21 juga dikenal sebagai masa pengetahuan (knowledge age), sehingga alternatif dalam upaya pemenuhan kebutuhan hidup berbagai konteks lebih mendominasi pada pengetahuan. Dalam pemenuhan kebutuhan bidang pendidikan berbasis pengetahuan (knowledge based education), pengembangan ekonomi berbasis pengetahuan (knowledge based economic), pengembangan dan pemberdayaan masyarakat berbasis pengetahuan (knowledge based social empowering), dan pengembangan dalam bidang industri pun berbasis pengetahuan (knowledge based

industry) (Et. a. Anjarwati, 2023). Sehingga sebagai individu memasuki abad 21 revolusi industri 5.0 harus sangat terampil dan sadar terhadap perkembangan teknologi. Terlebih pendidik, seorang pendidik harus sadar pada perkembangan teknologi di abad 21. Dengan dapat memanfaatkan teknologi sebagai sarana dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Menurut Anjarwati et al., (2023) Pendidik dituntut untuk memiliki 4 keterampilan di abad 21 yaitu 4C. Kompetensi 4C yaitu *creativity, critical thinking, collaboration, dan communication*. Keterampilan tersebut sebagai bekal pendidik dalam mengatasi dinamika Pendidikan yang terjadi di abad 21. Pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran mempunyai tanggung jawab profesional untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan pengajaran, bimbingan guna peranannya di masa mendatang. Pendidik perlu menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik agar terpenuhinya suatu kompetensi dan profesionalisme guru dalam kegiatan pembelajaran.

Kurikulum Merdeka Belajar hadir sebagai jawaban atas ketatnya persaingan sumber daya manusia secara global di abad ke-21. Anjarwati (2023) menyatakan bahwa terdapat tiga kompetensi besar di abad ke-21, yaitu kompetensi berpikir, bertindak dan hidup di dunia. Kompetensi berpikir meliputi berpikir kritis, berpikir kreatif, dan pemecahan masalah. Kompetensi bertindak meliputi komunikasi, kolaborasi, literasi digital dan literasi teknologi. Sedangkan kompetensi hidup di dunia meliputi inisiatif, mengarahkan diri, pemahaman global serta tanggung jawab sosial. Kompetensi inilah yang mestinya diterapkan dalam pembelajaran abad ke-21 dikarenakan pada era ini akan memerlukan orang-orang yang inovatif serta kreatif untuk dapat beradaptasi dengan cepat. Hal inilah yang menjadi perhatian penting bagi pemerintah Republik Indonesia untuk dapat sesegera mungkin menyediakan sarana serta prasarana yang memadai dalam menghadapi perkembangan global, terutama era *society 5.0*.

Matematika juga sebagai sebuah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk pengepresian hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan Fungsi terioritisnya adalah untuk memberikan kemudahan dalam berfikir. Dalam buku *Guidelines for Teaching Mathematics*, Johnson dan Rising mengatakan Matematika merupakan suatu cara pandang, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis. Matematika ini bahasa yang menggunakan istilah untuk didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa simbol mengenai ide Matematika. Dalam pembelajaran Matematika ini seorang pendidik tidak bisa asal dalam memilih model, strategi

dan pendekatan pada peserta didik. Karena Matematika ini sangat menguras pemikiran dalam menyelesaikan setiap soal-soal.

Tercapainya suatu tujuan pembelajaran, tidak terlepas dari media pembelajaran (Magdalena et al., 2021). Media pembelajaran diperlukan dalam berbagai bidang pembelajaran. Dalam matematika seorang pendidik tidak bisa jika hanya mengadakan metode diskusi (Rahmi & Samsudi, 2020), ceramah dan tanya jawab jika tidak dilakukan operasi hitung secara langsung oleh peserta didik. Artinya disini dalam melakukan operasi hitung, peserta didik memerlukan suatu media yang dapat mempermudah dalam pembelajaran. Media Puzzle melalui Game Based Learning dapat membantu pendidik dalam melaksanakan pembelajaran agar peserta didik lebih dulu terbawa pada suasana pembelajaran yang asik dan menyenangkan (Rifai & Prihatnani, 2020). Media puzzle termasuk media visual karena menggunakan indera penglihatan (Suryani, 2023). Media puzzle merupakan salah satu media permainan yang dapat digunakan pada pembelajaran pada materi bangun ruang karena puzzle bersifat edukatif bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan kognitif, motorik halus, sosial dan melatih kesabaran.

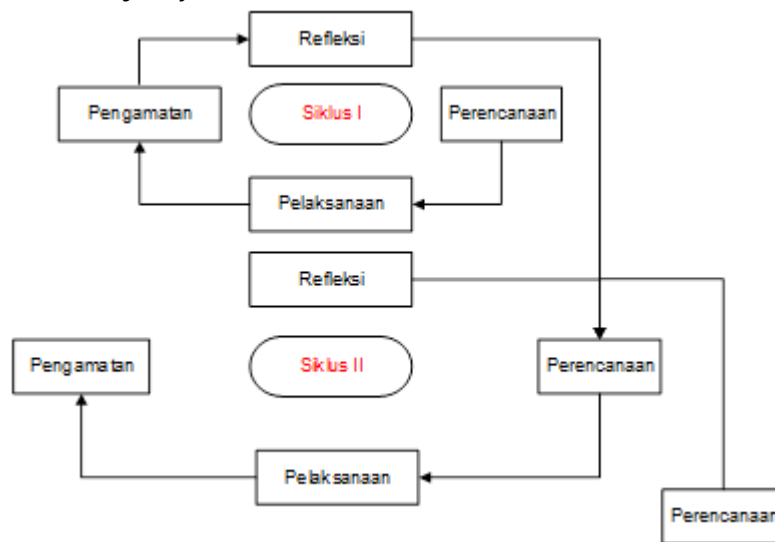
Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SDN Mayangan IV, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran pada pelajaran matematika, khususnya di kelas II, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dengan sedikit tanya jawab. Metode ceramah ditandai dengan pembelajaran berpusat pada pendidik, sehingga proses pembelajaran lebih menekankan pada penguasaan konsep secara langsung melalui penjelasan. Sehingga dalam pembelajaran matematika, peserta didik menjadi pasif karena terbatas pada menghafalkan konsep-konsep atau langkah-langkah untuk memecahkan suatu masalah. Akibatnya peserta didik merasa kebingungan dalam memecahkan permasalahan yang lebih kompleks. Contohnya pada materi penjumlahan bersusun peserta didik sudah mampu menghafal bagian-bagian atau konsep-konsep dalam mengerjakan operasi hitung penjumlahan bersusun, akan tetapi peserta didik belum mampu dalam menyelesaikan persoalan dalam operasi hitung penjumlahan bersusun dengan cara yang baik dan benar. Artinya pendidik minim dalam membangun pengetahuan konsep dalam matematika ini.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas atau lebih dikenal dengan Classroom Action Research. Penelitian tindakan kelas adalah bagaimana seorang dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri (Aftika, 2020).

Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah. Maksudnya adalah dengan PTK ini diharapkan dapat meningkatkan atau memperbaiki kualitas aspek pembelajaran sehingga kompetensi yang diharapkan menjadi target pembelajaran dapat tercapai secara maksimal sesuai dengan harapan yang dimaksud oleh guru.

Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) versi Kemmis dan Mc Taggart dapat diuraikan sebagai berikut: Prosedur Penelitian Tindakan Kelas dibagi menjadi empat tahap kegiatan dalam satu siklus. Tahap pertama adalah perencanaan, tahap kedua adalah implementasi, tahap ketiga adalah observasi, dan tahap keempat adalah refleksi. Keempat tahapan ini akan dijelaskan secara rinci dalam pembahasan tentang prosedur penelitian. Tahapan ini merupakan komponen yang membentuk siklus dengan aktivitas yang berjalan secara berurutan. Pengertian operasional dari siklus di sini mencakup tahapan mulai dari perancangan hingga refleksi atau evaluasi. Siklus ini umumnya terbagi menjadi dua tahap, yaitu pra-siklus atau siklus I, dan siklus II. Setelah satu siklus selesai, langkah atau implementasi tindakan selanjutnya akan beralih ke siklus kedua.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas, Model spiral Kemmis-Mc. Taggart.

Adapun Data observasi yang diperoleh untuk merefleksikan siklus yang telah dilakukan dan diolah secara deskriptif. Analisis data observasi yang menggunakan skala penilaian. Observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri Mayangan 4 untuk mengetahui pemahaman konsep belajar siswa. Berikut ini kategori dan hasil dari observasi oleh penelitian di SD Negeri Mayangan 4 sebagai berikut :

Tabel Kategori Penilaian pemahaman konsep belajar (Observasi)

No	Kriteria	Skor
1	5	Memuaskan
2	4	Baik
3	3	Cukup
4	2	Kurang
5	1	Sangat kurang

Adapun cara mengukur Persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P : Angka Persentase

F : Frekuensi yang sedang dicari persentase

N : Jumlah frekuensi banyak individu

Setiap siswa dikatakan telah lulus jika telah tuntas 80% siswa dalam mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM)

Untuk Tahapan penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

A. Pra siklus

Sebelum memulai prasiklus penelitian ini, terlebih dahulu meminta izin kepada kepala sekolah SDN Mayangan 4 Kota Probolinggo dan guru kelas II untuk dapat mengadakan penelitian tindakan kelas. Kemudian pada tahap prasiklus dilakukan beberapa tindakan awal untuk dapat mengetahui kondisi belajar siswa sebelum pelaksanaan tindakan dan mengumpulkan data yang akan dibutuhkan dalam penelitian. Kegiatan awal dilakukan dengan menentukan lokasi penelitian. Setelah itu, melakukan wawancara dengan guru kelas mengenai permasalahan atau kesulitan yang dihadapi selama proses pembelajaran matematika berlangsung serta dilanjut dengan melakukan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti dengan pengamatan untuk mengetahui metode pembelajaran yang sering digunakan guru dalam mengajar.

Kemudian mengadakan diskusi dengan guru kelas mengenai permasalahan yang akan dijadikan fokus penelitian tindakan kelas.

B. Siklus I

Adapun langkah-langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan peneliti pada siklus 1 adalah sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini segala sesuatu yang akan digunakan dalam penelitian pembelajaran matematika sudah disiapkan. Selama proses pembelajaran berlangsung peran sebagai guru dalam melaksanakan pembelajaran matematika dilakukan oleh yang melakukan penelitian.

Persiapan yang dilakukan dalam kegiatan peneliti sebagai berikut:

- a. Menyusun (Modul Ajar) penjumlahan bersusun matematika kelas II untuk kompetensi dasar
- b. Membuat instrumen penelitian berupa instrumen pengumpulan data, yang terdiri dari lembar observasi terhadap siswa maupun guru dan lembar tes untuk siswa.
- c. Menyiapkan media pembelajaran sesuai dengan penerapan yang akan dilakukan.
- d. Menyiapkan LKPD untuk siswa.

2. Tahap Penerapan

Sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang disusun, kegiatan guru pada siklus 1 dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Kegiatan Pendahuluan
 - 1) Membuka pembelajaran dengan salam
 - 2) Memberikan apresiasi kepada siswa untuk mengulas kembali pembelajaran yang sebelumnya dan memberikan suatu motivasi untuk semangat siswa.
 - 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran
- b. Kegiatan Inti
 - 1) Guru memberikan sebuah amplop yang berisi potongan Puzzle, lalu siswa menyusunnya sehingga menjadi penjumlahan yang benar.
 - 2) Guru menjelaskan aturan cara menggunakan sebuah media untuk memperbaiki proses pembelajaran dan memberikan LKPD Pada siswa.
 - 3) Lalu, lalu siswa menyusunnya sehingga menjadi penjumlahan yang benar. Sebagai peningkatan pemahaman pada siswa. Siswa perlu mengerjakan soal yang telah tertulis pada LKPD.
 - 4) Lalu lembar LKPD tersebut diberikan kepada guru kelas
 - 5) Siswa dan guru membahas tugas tersebut untuk lebih memahami materi yang telah dikerjakan
- c. Penutup
 - 1) Membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran yang telah

diperoleh.

- 2) Memberikan siswa melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan.
- 3) Memberikan tindak lanjut.
- 4) Pengamatan

Kegiatan pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. pengamatan dalam penelitian ini adalah guru kelas dan siswa kelas II SDN Mayangan 4 Kota Probolinggo. Untuk dapat mengetahui pemahaman pengetahuan siswa dalam pembelajaran Matematika.

3. Refleksi

Tahap refleksi dilakukan untuk mengkaji kembali hasil belajar siswa setelah tindakan siklus 1, kemudian dianalisis untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan pada siklus 1. Refleksi dilakukan bersama peneliti dan guru kelas. melalui tindakan penerapan yang telah dilakukan. Peneliti mengevaluasi rencana yang telah disusun dan menyempurnakan kembali tindakan berikutnya.

C. Siklus II

Tahapan-tahapan yang dilakukan pada siklus 2 sama dengan tahapan pada siklus 1, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tahapan perencanaan pada siklus 2 didasarkan pada hasil refleksi dari siklus 1. Pada tahapan tindakan, tetap menggunakan metode Game Based Learning. Untuk tahap observasi dan refleksi, peneliti tetap berkolaborasi dengan guru. Apa bila hasil yang didapat pada siklus 1 telah mencapai nilai KKM, maka pelaksanaan siklus 2 merupakan penguatan atau pemantapan dari siklus 1. Namun, apabila siklus 1 belum mencapai nilai KKM atau kriteria keberhasilan, maka pelaksanaan siklus 2 merupakan upaya perbaikan terhadap kekurangan-kekurangan pada siklus sebelumnya supaya mencapai hasil yang lebih baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Paparan Data

Hasil penelitian berupa tes dan non tes. Data hasil tes merupakan data hasil pratindakan dan evaluasi akhir pada setiap siklus. Sedangkan data hasil tes merupakan data hasil tes berupa lembar hasil wawancara, lembar penerapan media pembelajaran Puzzle menggunakan Game Based Learning dan lembar catatan lapangan. Rangkaian kegiatan tiap siklus dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari perencanaan pelaksanaan, pengamatan, dan

refleksi. Hasil penelitian dipaparkan pada uraian berikut ini. pada konsep penjumlahan bersusun dengan menerapkan media pembelajaran puzzle menggunakan game based Learning. Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SD Mayangan 4 yang beralamat di jalan Ikan Belanak No. 60 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang masing masing siklus dilaksanakan dua kali pertemuan. Subyek penelitian ini ialah siswa kelas II yang berjumlah 14 orang, terdiri dari 10 cowok dan 4 siswa Perempuan.

2. Deskripsi Data Pratindakan

Data pratindakan merupakan hasil pengamatan kondisi kelas II SD Mayangan 4 sebelum dilakukan tindakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran puzzle menggunakan game based learning. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas II SD Mayangan 4 semester II tahun pelajaran 2024 pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan bersusun, terlihat bahwa kompetensi siswa tergolong kurang sekali. Hal ini bisa dilihat dari nilai evaluasi pada materi penjumlahan bersusun dimana 6 siswa kelas II memperoleh nilai dibawah kriteria Kelulusan Minimum (KKM=70). Diperoleh data hasil pembelajaran sebelum dilakukannya tindakan adalah sebagai berikut.

Tabel Pemahaman Konsep Awal Pada Siswa Konsep Penjumlahan Bersusun Kognitif
Pratindakan

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AG	70,83	Tuntas
2	AB	58,33	Tidak tuntas
3	FA	45,83	Tidak tuntas
4	IA	70,83	Tuntas
5	IM	79,16	Tuntas
6	MH	79,16	Tuntas
7	MH	87,5	Tuntas
8	MI	50	Tidak tuntas
9	MS	50	Tidak tuntas
10	NM	70,83	Tuntas
11	ND	79,16	Tuntas
12	ND	54,16	Tidak tuntas
13	NH	25	Tidak tuntas
14	RA	70,83	Tuntas
Jumlah		891,62	

Rata-rata	63,68
-----------	-------

Sumber : SDN Mayangan 4 (2024)

$$\begin{aligned}
 \text{Rata - rata} &= \frac{F}{N} \\
 \text{Rata - rata} &= \frac{891,62}{14} \\
 \text{Rata - rata} &= 63,68
 \end{aligned}$$

Berdasarkan Tabel 4.1 di atas dapat dilihat bahwa terdapat 8 siswa yang dikatakan tuntas karena mendapat nilai di atas 70, sedangkan 6 siswa masih belum tuntas dalam pembelajaran. Adapun nilai tertinggi siswa sebesar 80, dan nilai rata rata klasikal ialah 63,68. Oleh karena itu dapat di simpulkan bahwa pemahaman belajar siswa untuk tes awal belum tercapai. Maka untuk itu pada siklus 1 guru harus mempersiapkan RPP, LKPD, instrument tes, lembar observasi guru dan aktivitas siswa. Penerapan media pembelajaran puzzle menggunakan game based Learning di terapkan pada pejumlahan bersusun. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan meliputi, menyusun RPP, menyiapkan lembar observasi tentang aktivitas siswa dalam pembelajaran. Berikut uraian kegiatan dalam tahap siklus tindakan.

3. Observasi pemahaman Siswa Siklus I

Pada tahap ini adalah kegiatan mengamati aktivitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung, dari awal sampai akhir untuk sertiap pertemuan. Hasil pengamatan pemahaman belajar dalam aktivitas siswa pada RPP I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Lembar Observasi hasil pemahaman belajar dalam Kegiatan Pembelajaran Siklus I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AG	83,33	Tuntas
2	AB	62,5	Tidak tuntas
3	FA	54,16	Tidak tuntas
4	IA	87,5	Tuntas
5	IM	87,5	Tuntas
6	MH	87,5	Tuntas
7	MH	95,83	Tuntas
8	MI	62,5	Tidak tuntas
9	MS	58,33	Tidak tuntas
10	NM	79,16	Tuntas
11	ND	83,33	Tuntas

12	ND	70,83	Tuntas
13	NH	33,33	Tidak tuntas
14	RA	70,83	Tuntas
Jumlah		1.016,63	
Rata-rata		72,61	

Sumber : SDN Mayangan 4 (2024)

$$\text{Rata - rata} = \frac{F}{N}$$

$$\text{Rata - rata} = \frac{1016,63}{14}$$

$$\text{Rata - rata} = 72,61$$

Berdasarkan Tabel 4.2 dapat dilihat bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran melalui media pembelajaran puzzle menggunakan game based learning pada siklus I memperoleh hasil kurang, yaitu diantaranya masih kurang mengerti bagaimana cara pengerjaan media pembelajaran puzzle dan pengerjaan LKPD yang benar dan juga cara persentase siswa yang tidak sesuai dengan arahan guru. Rata-rata pemahaman dalam kegiatan pembelajaran siswa pada siklus I ini memperoleh hasil 72, 61 yang termasuk dalam kategori kurang.

4. Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Tahap ini adalah kegiatan mengamati aktivitas siswa pada saat pembelajaran dari awal sampai akhir untuk sertiap pertemuan. Hasil pengamatan aktivitas siswa pada RPP II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel Lembar Observasi hasil pemahaman belajar dalam Kegiatan Pembelajaran Siklus II

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	AG	91,66	Tuntas
2	AB	79,16	Tuntas
3	FA	66,66	Tidak tuntas
4	IA	91,66	Tuntas
5	IM	95,83	Tuntas
6	MH	95,83	Tuntas
7	MH	100	Tuntas
8	MI	83,33	Tuntas
9	MS	75	Tuntas
10	NM	91,66	Tuntas

11	ND	91,66	Tuntas
12	ND	83,33	Tuntas
13	NH	37,5	Tidak tuntas
14	RA	83,33	Tuntas
Jumlah		1.166,61	Baik
Presentase		83,32	

Sumber : SDN Mayangan 4 (2024)

$$\begin{aligned}
 \text{Rata - rata} &= \frac{F}{N} \\
 \text{Rata - rata} &= \frac{1.166,61}{14} \\
 \text{Rata - rata} &= 83,32
 \end{aligned}$$

Berdasarkan table di atas, terlihat jelas aktivitas siswa pada pembelajaran penjumlahan bersusun melalui media pembelajaran puzzle pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus sebelumnya yang masih termasuk dalam kategori kurang yaitu dengan nilai persentase 72,61 menjadi meningkat pada siklus II yaitu dengan rata-rata 83,32 yang termasuk kedalam kategori baik.

5. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari tanggal 16 November sampai tanggal 24 Januari 2024, dengan melakukan penelitian terhadap kegiatan belajar mengajar dengan memberikan soal tes LKPD dan tes akhir yang berjumlah sepuluh soal disiklus I dan II pada siswa kelas VI SDN Mayangan 4. Proses belajar dilakukan selama empat kali pertemuan dalam 2 minggu.

1. Penerapan media puzzle menggunakan game based learning

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap penerapan media puzzle menggunakan game based learning melalui aktivitas siswa selama proses pembelajaran mengalami peningkatan. Pada siklus I aktifitas siswa masih kurang aktif yaitu pada pengerjaan LKPD serta masih kurang berani mempresentasikan hasil kerja kelompoknya sendiri, akan tetapi aktivitas siswa mengalami perubahan pada siklus II telah aktif dalam kerja kelompok serta telah berani mempresentasikan kerja kelompoknya. Pada proses pembelajaran guru memberikan LKPD kepada siswa.

Peningkatan aktivitas siswa dalam pemahaman belajar dari siklus I dan II di sebabkan oleh adanya penggunaan media media puzzle menggunakan game based

learning, sebagaimana yang dikemukakan oleh kurnia (2019) dan prawismo (2022) bahwa dengan menggunakan media puzzle menggunakan game based learning siswa sebagian besar aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Peningkatan pemahaman Belajar Siswa dalam keterlaksanaan penelitian

Untuk melihat peningkatan pemahaman belajar siswa dengan menggunakan media puzzle menggunakan game based learning pada pembelajaran penjumlahan bersusun. Maka peneliti mengadakan tes pada awal pertemuan yaitu tes awal (pre-test), mengadakan tes siklus pada setiap akhir pertemuan yaitu (tes siklus) dan pada hari terakhir mengadakan tes akhir (post-test).

Tes yang diberikan bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman belajar dan kemampuan siswa dalam memahami materi. Sebagaimana yang dikatakan oleh kurnia (2019) dan prawismo (2022) bahwa dengan menggunakan media puzzle menggunakan game based learning siswa secara otomatis memberikan semangat kepada siswa sehingga siswa tertarik menerima pembelajaran dan bekerja sama di dalam kelas dan sebagian besar aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media puzzle menggunakan game based learning ini juga dapat membuat pelajaran dan presentasi lebih spontan, kreatif, dan menyenangkan baik bagi guru maupun bagi siswa, mudah di pahami dan mudah di ingat sehingga siswa cenderung mendapat nilai yang baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil penelitian mengenai penerapan media pembelajaran media puzzle menggunakan game based learning untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada konsep "penjumlahan bersusun" kelas II sdn mayangan IV, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini menggunakan desain siklus PTK Model Kemmis S dan Mc. Taggart Model untuk menerapkan media Puzzle menggunakan Game Based Learning. Dalam desain PTK Terdapat 4 Tahap yaitu: Perencanaan Tindakan, Tindakan, Observasi, dan Refleksi.
2. Bersumber dari rumusan masalah yang melatarbelakangi dan hasil penelitian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh dalam penerapan media puzzle menggunakan game based learning terhadap pemahaman belajar siswa kelas IV SD Negeri Mayangan 4. Dampak tersebut ditunjukkan dengan adanya perbedaan perolehan nilai dari siklus 1 dan siklus 2. Rata-rata nilai posttest untuk Siklus 1 adalah 72,61 dan untuk siklus 2 adalah 83,32. Menurut Daftar pemahaman Belajar Siswa per Siklus dengan nilai rata-rata 80 maka terdapat pengaruh yang cukup besar dengan penerapan media

puzzle menggunakan game based learning untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa pada konsep “penjumlahan bersusun” kelas II SDN mayangan IV.

DAFTAR PUSTAKA

- Aftika, S. N. (2020). Penerapan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Pada Pembelajaran Tematik Keals I SDN Ragunan 012 (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Anjarwati, A., Matsusitha, D., Farihah, F. N., Hanafi, K. D., Fitriyah, L., & Maryam, S. (2023). Penerapan Direct Instruction Model Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SDN Mangunharjo 12 Melalui Media Puzzle. *Jurnal Sains Riset*, 13(1), 229–236.
- Anjarwati, Et. a. (2023). Meningkatkan Sikap Ilmiah Siswa Abad 21 Melalui Kegiatan Eksperimen pada Materi Fotosintesis. *Journal on Education*, 05(02), 4030–4040.
- Fauzi, Saski Anggreta, & Mustika, Dea. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4(14), 2492–2500.
- Fitri, Egy Novita, & Marjohan. (2016). Manfaat Layanan Konseling Kelompok Dalam Menyelesaikan Masalah Pribadi Siswa. *Jurnal Educatio*, 2(2), 19–23.
- Hidayat, Asep Saepul. (2012). Manajemen Sekolah Berbasis Karakter. *Asian Journal of Innovation and Entrepreneurship (AJIE)*, 1(01), 8–22. Retrieved from <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/2580>
- Indy, Ryan. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumulung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*, 12(4), 1–18.
- Kurnia, Veni Tri. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Berbantu Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 192–201.
- Magdalena, Ina, Fatakhatus Shodikoh, Alif, Pebrianti, Anis Rachma, Jannah, Azzahra Wardatul, Susilawati, Iis, & Tangerang, Universitas Muhammadiyah. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312 – 325. Retrieved from <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Prawismo, Sang Aji, Sajida, Aprelita Hana, Habibah, Putri Junaina Miratul, Zainuddin, M., & Mas'ula, Siti. (2022). Pengembangan Media Puzzle dalam Pembelajaran Materi Pecahan bagi Siswa Kelas Rendah SD Negeri Jatinom 03. Caruban: *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(2), 102. <https://doi.org/10.33603/caruban.v5i2.6846>
- Rahmi, Mayangsari Nikmatur, & Samsudi, M. Agu. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran

Berbasis Teknologi sesuai dengan karakteristik Gaya Belajar. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 4(2), 355–363. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.439>

Rifai, Mas'ud, & Prihatnani, Erlina. (2020). Pengembangan Media Puzzle Untuk Pembuktian Teorema Pythagoras. Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 8(1), 43. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i1.953>

Suryani, Dian Dwi. (2023). PENGARUH MODEL PBL MENGGUNAKAN LKPD BERBANTUAN MEDIA PUZZLE PECAHAN TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS IIA Dian. Jurnal Ilmiah PGSD, 09.