



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 5 Tahun 2024 Page 3256-3267

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

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

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Puzzle* pada Materi Pecahan Kelas V SD Negeri 060909 Medan Denai

Thera Maora Manik^{1✉}, Mutia Febriyana²
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Email: theramaoramanik14@email.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini disusun dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan media puzzle pada peserta didik di kelas rendah SD Negeri 060909 Medan Denai, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Hasil belajar adalah Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Media pembelajaran adalah adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Model Based Learning adalah model pembelajaran yang dikembangkan untuk membantu guru mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah pada siswa selama mereka mempelajari materi pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas (PTK), dimana guru dan beserta peneliti adalah pelaksana pembelajaran dan pengamat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik tes, obeservasi, dan dokumentasi. Prosedur penelitian ini dilaksanakan sebanyak II siklus, langkah-langkah setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Hasil penelitian didalam penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan ketuntasan menulis permulaan dengan menggunakan media gambar sebanyak 25% antara Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I hasil yang diperoleh adalah 58,3% dan pada Siklus II diperoleh hasil peningkatan sebesar 83,3%. Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting didalam proses pembelajaran, hal ini akan membuat pembelajaran lebih berkesan, menarik dan bermakna.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Model Problem Based Learning, Media Puzzle*

Abstract

This study was conducted with the aim of improving learning outcomes by using puzzle media for students in the lower grades of Elementary School 060909 Medan Denai, Medan City, North Sumatra Province. Learning outcomes are certain competencies or abilities achieved by students after participating in the teaching and learning process and include cognitive, affective, and psychomotor skills. Learning media are tools that can help the teaching and learning process so that the meaning of the message conveyed becomes clearer and educational or learning objectives can be achieved effectively and efficiently. Model Based Learning is a learning model developed to help teachers develop thinking skills and problem-solving skills in students while they study learning materials. This type of research is Classroom Action Research (CAR), where teachers and researchers are the implementers of learning and observers. Data collection techniques used in this study are Test, Observation, and Documentation Techniques. This research procedure was carried out in 2 cycles, the steps of each cycle consist of 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The results of the research in this study indicate that there is an increase in the completeness of initial writing using picture media by 25% between Cycle I and Cycle II. In Cycle I the results obtained were 58.3% and in Cycle II the results obtained increased by 83.3%. The use of learning media is very important in the learning process, this will make learning more memorable, interesting and meaningful.

Keywords: *Learning Outcomes, Problem Based Learning Model, Puzzle Media*

PENDAHULUAN

Menurut Betty & Syafriani (2018, h.8) bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan dengan sadar, terencana, dan sistematis untuk meningkatkan wawasan, pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui aktivitas atau pembiasaan. Dalam proses pembelajaran, guru memegang peran utama sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan jalannya pembelajaran, sementara peserta didik menjadi objek pembelajaran yang aktif berpartisipasi dalam proses tersebut. Proses pembelajaran ini harus didesain sedemikian rupa agar dapat memenuhi tujuan pendidikan yang komprehensif, yakni tidak hanya mentransfer pengetahuan tetapi juga membentuk sikap dan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan kehidupan. Agar proses pembelajaran berhasil perlu didukung dengan keterampilan berbahasa. Menurut Setyawan (2016, h. 92). Hasil pembelajaran dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik merupakan bukti seberapa jauh siswa menguasai materi yang diajarkan. Dalam model Problem Based Learning (PBL), siswa diajak untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dengan memecahkan masalah nyata atau situasi yang relevan dengan

kehidupan mereka. Ini memberikan banyak keuntungan seperti keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, pemecahan masalah, motivasi dan keterlibatan. Model PBL sangat bermanfaat karena selain meningkatkan pemahaman konsep, ia juga mengasah keterampilan sosial siswa melalui kerja kelompok dan diskusi. Siswa lebih termotivasi karena merasa lebih terlibat dalam proses belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi, tetapi sebagai bagian aktif yang mencari solusi. Peningkatan rasa percaya diri dan keterampilan komunikasi juga menjadi dampak positif dari penggunaan model ini, karena siswa terlibat langsung dalam diskusi dan presentasi hasil pemecahan masalah mereka. Namun, tantangan dalam menerapkan PBL di kelas adalah memastikan bahwa semua siswa terlibat secara merata dalam diskusi dan pemecahan masalah, serta menyediakan masalah yang sesuai dengan kemampuan dan minat siswa agar mereka tetap termotivasi. Selain itu, penting bagi guru untuk memfasilitasi proses refleksi dan memberikan umpan balik yang konstruktif agar siswa dapat terus meningkatkan diri.

Puzzle sebagai alat bantu dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat, terutama dalam konteks materi matematika seperti pecahan. Berikut beberapa alasan mengapa puzzle efektif dalam mendukung proses pembelajaran; Visualisasi Konsep, Interaktif dan menarik, Pengembangan Keterampilan, Peningkatan Keterampilan Kognitif.

Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 060909 Medan Denai, khususnya dalam materi pecahan sederhana, pendekatan yang dapat diambil melibatkan penggunaan model pembelajaran yang interaktif dan media pembelajaran yang relevan. Ada beberapa langkah yang dapat diambil yaitu : mengidentifikasi aspek-aspek materi pecahan yang paling sulit dipahami oleh siswa. Ini bisa dilakukan melalui tes diagnostik atau observasi selama proses pembelajaran; Penggunaan Model Pembelajaran yang Interaktif: Model pembelajaran seperti Problem Based Learning (PBL), Cooperative Learning, atau Discovery Learning dapat diterapkan. Model-model ini mendorong partisipasi aktif siswa, kerja sama antar siswa, dan pemecahan masalah secara mandiri yang relevan dengan kehidupan nyata; Penggunaan Media Pembelajaran yang Menarik: Media visual seperti kartu pecahan, permainan pecahan, atau aplikasi pembelajaran interaktif bisa sangat membantu. Misalnya, menggunakan *puzzle* diagram, gambar, atau animasi yang menggambarkan konsep pecahan dengan jelas; Pembelajaran Kontekstual: Menghubungkan materi pecahan dengan situasi kehidupan sehari-hari siswa dapat membuat pembelajaran lebih bermakna. Misalnya, mengajarkan pecahan melalui contoh-contoh yang terkait dengan membagi makanan, uang, atau benda lainnya yang familiar bagi siswa; Evaluasi dan Refleksi: Setelah menerapkan model pembelajaran dan media

yang dipilih, lakukan evaluasi untuk melihat sejauh mana perubahan dalam prestasi belajar siswa. Selain itu, refleksi terhadap apa yang sudah dilakukan juga penting untuk memperbaiki dan meningkatkan strategi pembelajaran ke depannya. Dengan kombinasi dari model pembelajaran yang tepat dan media yang sesuai, diharapkan prestasi belajar siswa dalam materi pecahan sederhana dapat meningkat.

Pendekatan yang dipilih, yaitu menggunakan Problem Based Learning (PBL) menggunakan dukungan media *puzzle*, sangat tepat untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam materi pecahan. PBL mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, di mana mereka ditantang untuk memecahkan masalah yang relevan, sementara media *puzzle* membuat konsep pecahan lebih konkrit dan menyenangkan.

Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya akan memahami materi secara lebih mendalam, tetapi juga akan terbiasa berpikir kritis dan mandiri. Selain itu, dengan keterlibatan aktif dan pencapaian melalui *puzzle*, motivasi belajar siswa diharapkan akan meningkat, yang akan mendorong mereka untuk lebih percaya diri dalam proses pembelajaran berikutnya. Ini juga mendukung pembentukan keahlian yang lebih baik dan pengembangan percaya diri yang lebih kuat, yang penting untuk keberhasilan akademis peserta didik.

Berdasarkan dari observasi yang telah dikemukakan oleh peneliti pada saat PPL I dan II utamanya pada siswa kelas 5 di SD Negeri 060909 Medan Denai ditemukan berbagai masalah dalam pembelajaran, terkhususnya dalam hasil belajar peserta didik. Peneliti melihat dan menelaah langsung didalam proses pembelajaran bahwa peserta didik di kelas 5 mengalami masalah dalam hal hasil belajar mereka. Adapun beberapa faktor menurut peneliti yang menjadi penyebab kesulitan peserta didik dalam menulis, khususnya menulis permulaan yakni: (1) Peserta didik malas untuk latihan dirumah; (2) Kurangnya ketegasan dan kedisiplinan orangtua dalam mendidik anak untuk belajar dirumah (3) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik didalam kelas; (4) Kegiatan belajar yang monoton serta kurang menarik, sehingga siswa merasa bosan.

Berdasarkan deskripsi diatas, dalam penelitian ini peneliti hendak melakukan salah satu alternatif tindakan dalam hal Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan berbantuan media *puzzle* bagi siswa kelas 5 SD Negeri 060909 Medan Denai. Dengan menggunakan media *puzzle* adalah salah satu strategi didalam proses pembelajaran. Penggunaan media gambar dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis permulaan bagi peserta didik. Gambar membantu siswa untuk memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih konkrit dan visual, yang pada gilirannya

dapat memicu imajinasi serta memudahkan mereka dalam mengembangkan ide-ide untuk menulis. Dengan media gambar, siswa juga bisa lebih mudah memulai tulisan karena mereka bisa mendeskripsikan apa yang mereka lihat, sehingga mengurangi hambatan dalam memulai proses menulis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah mitra PPL di SD Negeri 060909 Medan Denai, yang berlokasi di Jl. Tangguk Bongkar 30. Kecamatan Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V dengan jumlah peserta didik 24 orang.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode yang sangat efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara mengidentifikasi dan mengatasi masalah yang muncul di kelas secara langsung. Berikut adalah penjelasan mengenai empat tahapan yang ada dalam PTK: 1) membuat rencana Tindakan, 2) melaksanakan Tindakan, 3) melakukan pemantauan (observasi) dan 4) melakukan refleksi dan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pencapaian hasil yang diharapkan telah dicapai. Kemudian selanjutnya akan direvisi untuk digunakan dalam siklus selanjutnya.

Penelitian yang menggunakan data primer berarti bahwa data yang dikumpulkan berasal langsung dari sumbernya, seperti observasi, wawancara, survei, atau eksperimen yang dilakukan oleh peneliti sendiri. Dalam konteks Anda, data primer mungkin diperoleh langsung dari proses pembelajaran di kelas, misalnya melalui pengamatan terhadap keterampilan menulis siswa setelah penerapan media gambar, atau hasil penilaian tugas menulis yang mereka buat dari objek penelitian, yaitu siswa kelas V di SD Negeri 060909 Medan Denai. Dibawah ini penjelasan mengenai teknik pengumpulan data yang digunakan tes, observasi dan dokumentasi. Untuk menghitung analisis data ini, rumus-rumus sederhana berikut dapat digunakan. Peneliti menjumlahkan nilai semua siswa dan kemudian membaginya dengan jumlah siswa dikelas sehingga diperoleh nilai rata-rata.

Rumus nilai rata-rata yaitu:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

X : Nilai rata-rata

$\sum X$: Jumlah semua nilai siswa

N : Jumlah seluruh siswa

Mencari presentasi nilai kemampuan/ketuntasan peserta didik:

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

Keterangan:

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : Jumlah frekuensi/banyaknya individu

P : Angka persentasenya

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan Tindakan selama 2 siklus, maka diperoleh data bahwa kemampuan hasil belajar siswa meningkat. Penggunaan pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *Puzzle*

Hasil pada Pra Siklus

Proses pembelajaran pada prasiklus ini ditujukan untuk meningkatkan pencapaian belajar siswa dalam materi pecahan, penggunaan model pembelajaran yang relevan seperti *Problem Based Learning* (PBL) dan media pembelajaran yang tepat sangat penting. Model PBL, misalnya, memberikan tantangan berbasis masalah yang memungkinkan siswa mempraktikkan konsep pecahan dalam situasi nyata. Ini bisa mendorong siswa untuk lebih memahami aplikasi pecahan secara praktis dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Selain itu, media pembelajaran yang menarik dan relevan, seperti puzzle pecahan atau media visual interaktif (contoh: gambar atau manipulatif fisik), dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep pecahan dengan lebih baik. Kombinasi antara model pembelajaran yang interaktif dan media yang konkret dapat membuat siswa lebih termotivasi dan lebih mudah memahami materi pecahan yang sering dianggap abstrak. Kemampuan belajar peserta didik di kelas V SD Negeri 060909 Medan Denai dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Tabel 1. Kategori Tingkat Kemampuan Siswa Prasiklus

No	Nilai Angka	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	80-100	Sangat Baik	4	15,3%
2	70-79	Baik	3	11,5%
3	60-69	Cukup	3	11,5%
4	50-59	Kurang	9	34,6 %
5	0-49	Gagal	7	26,9%
JUMLAH			26	100%

Tabel 2. Klasifikasi Kategori Penilaian Hasil Belajar

Nilai	Banyaknya Siswa	Keterangan
> 70	7 Siswa	Tuntas
< 70	19 Siswa	Tidak Tuntas

Nilai rata-rata hasil tes pra siklus adalah:

$$\frac{1425}{26} = 54,80$$

Hasil ketuntasan belajar pada pelaksanaan tes prasiklus:

$$\frac{7}{26} \times 100\% = 26,9\%$$

Hasil tes prasiklus menunjukkan bahwa siswa kelas V SD Negeri 060909 Medan Denai memiliki hasil belajar yang rendah. Karena hanya 10 siswa dari 26 siswa berhasil memnuhi kriteria tuntas, nilai ketuntasan belajarnya hanya 26,9%. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) tidak dapat berhasil pada 19 anak lainnya. Hanya 54,8% adalah nilai rata-rata siswa. Kemampuan siswa kelas V SD Negeri 060909 Medan Denai. Setelah itu, siklus pertama diterapkan.

Dari data tes prasiklus diatas dapat kita ketahui ternyata kemampuan peserta didik kelas V SD Negeri 060909 Medan Denai dalam hasil belajar sangat rendah. Nilai ketuntasan belajarnya mencapai 26% saja, karena hanya 7 orang peserta didik yang berhasil mendapat kriteria tuntas dari 26 peserta didik yang ada. Sedangkan sisanya 19 orang anak lainnya mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai rata-rata yang dicapai oleh siswa adalah 54,80%. Hal ini menggambarkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 060909 Medan Denai masih rendah. Maka selanjutnya dilakukan penerapan siklus 1.

Hasil pada Siklus I

Pada tahap ini peneliti melakukan tahapan sesuai rencana pembelajaran yang telah disusun. Proses pembelajaran dengan puzzle yang telah disiapkan dan kemudian Bersama melakukan tanya jawab, selanjutnya menampilkan kalimat-kalimat rumpang yang akan dikerjakan secara Bersama dan kemudian diakhir pembelajaran dilakukan tes kemampuan menulis permulaan. Adapun hasil tes nya adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori Tingkat Kemampuan Siswa Siklus I

No	Nilai Angka	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	80-100	Sangat Baik	6	23 %

2	70-79	Baik	10	38,4%
3	60-69	Cukup	4	15,3%
4	50-59	Kurang	4	15,3%
5	0-49	Gagal	2	7,7%
JUMLAH			26	100%

Tabel 4. Tabel Ketuntasan Belajar Siklus I

Nilai	Banyaknya Siswa	Keterangan
> 70	16	Tuntas
< 70	10	Tidak Tuntas

Nilai rata-rata hasil tes siklus I:

$$\frac{1680}{26} = 64$$

Hasil ketuntasan belajar pada pelaksanaan tes siklus I :

$$\frac{16}{26} \times 100\% = 61,5\%$$

Hasil menunjukkan bahwa setengah dari peserta didik belum mencapai nilai akhir, seperti yang ditunjukkan oleh hasil tes siklus 1 dalam hasil belajar yang ditunjukkan pada tabel diatas. Pada siklus pertama, hanya 16 siswa, atau sekitar 61,5% saja yang tuntas, dan 10 siswa masih belum tuntas. Nilai rata-rata siswa pada siklus ini adalah 64. Hal ini disebabkan oleh suasana belajar yang tidak tertib. Banyak siswa yang kurang fokus atau berjalan-jalan di kelas dan mengomentari puzzle yang ditampilkan, tetapi mereka tidak mendengarkan guru menjelaskan. Ini karena siswa belum pernah menggunakan alat peraga atau media dalam belajar. Oleh karena itu, Ketika peneliti menampilkan pembelajaran menggunakan puzzle yang menarik semua siswa sangat tertarik untuk mengikutinya.

Berdasarkan data hasil pengamatan terhadap pelaksanaan proses pembelajaran pada siklus 1 ini terdapat beberapa temuan yakni:

- Penyampaian tujuan pembelajaran masih belum dapat dipahami oleh peserta didik.
- Suasana kelas yang hiruk pikuk dan tidak kondusif.
- Kurangnya Latihan dalam Latihan soal tersebut
- Masih terdapat peserta didik yang belum dapat mengerti materi pecahan

Hasil pada Siklus II

Pada tahap siklus II ini pelaksanaannya tetap masih sama dengan siklus yang I melengkapi kalimat sesuai dengan gambar. Namun pada siklus ini pelaksanaan tes nya disesuaikan dengan hasil refleksi pada siklus I yakni dengan menggunakan puzzle yang

lebih menarik, berwarna dan lebih besar. Dan materi serta pelaksanaan pembelajarannya pun lebih aktif. Selanjutnya pada tahapan ini juga peneliti memberikan bimbingan belajar kepada peserta didik yang masih kesulitan dalam menyelesaikan tugas. Adapun hasilnya pada siklus II ini yakni sebagai berikut:

Tabel 5. Kategori Tingkat Kemampuan Siswa Siklus II

No	Nilai Angka	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	80-100	Sangat Baik	16	61,5%
2	70-79	Baik	8	30,7%
3	60-69	Cukup	1	3,8%
4	50-59	Kurang	1	3,8%
5	0-49	Gagal	0	0 %
JUMLAH			26	100%

Tabel 6. Tabel Ketuntasan Belajar Siklus II

Nilai	Banyaknya Siswa	Keterangan
>70	24	Tuntas
<70	2	Tidak Tuntas

Nilai rata-rata hasil tes siklus II:

$$\frac{1925}{26} = 74,03$$

Hasil ketuntasan belajar pada pelaksanaan tes siklus II :

$$\frac{24}{26} \times 100\% = 92,3\%$$

Berdasarkan hasil tabel diatas terlihat bahwa jumlah nilai yang dicapai peserta didik meningkat, jika pada siklus 1 jumlah nilai hanya 1680, maka pada siklus 2 dapat dilihat diperoleh nilai peserta didik naik menjadi 1925. Ini berarti terjadi peningkatan yang sangat baik, peningkatan jumlah nilai kelas sebanyak 25 poin. Begitu juga dengan jumlah peserta didik yang berhasil mencapai kategori yang tuntas meningkat dari hanya 16 orang (61,5%) peserta didik pada siklus 1, meningkat dengan sangat baik menjadi 24 orang (92,3%) peserta didik pada siklus 2. Ini berarti terjadi peningkatan sebesar 30%.

Kategori Ketuntasan Belajar

Tahap	Perolehan Nilai		Ketuntasan Belajar	
	> 70	< 70	Tuntas %	Belum Tuntas %
Sebelum Tindakan	7	19	26,9%	73,%
Siklus I	16	10	61,5%	38,3%

Siklus II	24	2	92,3%	7,6%
-----------	----	---	-------	------

Sama halnya pada siklus 1, pengamatan pada siklus 2 ini dilaksanakan bersamaan dengan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar, dari hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus 2 ini terdapat peningkatan yang signifikan dari hasil belajar sekitar 30%, sehingga pada siklus 2 ini hasil ketuntasan peserta didik mencapai 92,3%. Hal ini dikarenakan peserta didik sudah dapat memahami tugas yang diberikan oleh guru (peneliti). Dari segi guru atau peneliti juga sudah lebih baik dalam penguasaan kelas, sehingga suasana belajar menulis permulaan menjadi lebih tenang dan tertib kondusif. Tidak lagi banyak peserta didik yang mengobrol dengan temannya selama pelajaran berlangsung dan tidak ada lagi yang berjalan-jalan dikelas Ketika pembelajaran berlangsung. Puzzle yang ditampilkan juga lebih menarik, pada LKPD juga gambarnya sudah berwarna dan menarik untuk dilihat, sehingga hal ini dapat membantu peserta didik dalam pemahaman materi.

Berdasarkan data hasil pengamatan yang telah dilakukan selama pelaksanaan proses pembelajaran menulis pada siklus 2 ini, peneliti memiliki temuan:

- a. Penampilan puzzle lebih menarik dan jelas, hal ini sangat membantu peserta didik dalam memahami pengerjaan puzzle.
- b. Penyampaian materi pecahan media puzzle dapat dimengerti oleh peserta didik.
- c. Suasana kelas tertib dan kondusif yang dimana hal ini dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus peserta didik dalam belajar,
- d. Secara keseluruhan didalam pelaksanaan penelitian pada siklus 2 ini sudah bagus, dan sudah ada peningkatan yang sangat baik dalam pelaksanaan kegiatan belajar dalam menggunakan puzzle

Pembahasan

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran telah mendorong guru untuk memberikan pembelajaran tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan bagi siswa. Guru telah berusaha dengan baik dalam merancang dan melaksanakan strategi pembelajaran yang memperhatikan berbagai aspek penting dalam proses belajar mengajar.

Siklus 1 menunjukkan bahwa guru kurang dapat mengontrol kelas yang menyebabkan suasana belajar pada awalnya tidak menarik dan tidak sesuai karena suasana kelas yang ribut dan tidak kondusif. Namun pada siklus 2 ini, guru mulai menguasai kelas dengan baik setelah berdiskusi dengan rekan kerja. Siswa dapat dengan

mudah menyerap instruksi guru karena proses belajar sudah mulai aman, tenang, dan kondusif.

Penggunaan media puzzle didalam pembelajaran pecahan, terutama pada kegiatan pembelajaran pecahan menggunakan model Problem Based Learning dengan menggunakan media puzzle ini terlihat sangat efektif, terutama bagi peserta didik yang kurang mampu dalam memahami materi pecahan. Dengan berbantuan puzzle yang menarik ini peserta didik dapat memecahkan soal cerita berbentuk pecahan yang dimaksud oleh guru dalam tes yang diberikan.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus kedua menunjukkan betapa pentingnya memperhatikan detail visual dalam penggunaan media puzzle sebagai alat pembelajaran. Pada siklus pertama, kurangnya daya tarik pada ukuran dan warna puzzle dalam LKPD memang dapat mengurangi efektivitas pembelajaran karena siswa tidak tertarik untuk terlibat secara aktif. Namun, setelah guru melakukan penyesuaian pada siklus kedua—memilih gambar yang lebih tepat, dengan ukuran dan warna yang lebih menarik—hasilnya menunjukkan peningkatan minat dan perhatian siswa. Hal ini tidak hanya membantu siswa untuk lebih fokus, tetapi juga mempermudah mereka dalam memahami materi yang disampaikan. Ini menggaris bawahi pentingnya desain yang baik dalam media pembelajaran. Ketika media tersebut dirancang dengan memperhatikan estetika dan fungsi, dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara signifikan.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini terlihat bahwa media puzzle terbukti dapat memperbaiki hasil belajar siswa di SDN 060909 Medan Denai. Hasilnya cukup signifikan. Hasil pelaksanaan siklus ke-dua menunjukkan hasil yang lebih baik pencapaian ketuntasan belajar peserta didik. Hasil dari siklus pertama hanya menunjukkan peningkatan sebesar 61,5% dalam pencapaian ketuntasan belajar, tetapi pada siklus kedua naik menjadi 92,3% yang menunjukkan peningkatan sebesar 30%

Dari hasil yang telah dipaparkan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwasanya didalam pembelajaran dengan menggunakan media gambar, peserta didik meningkatkan fokus dan semakin bersemangat lagi didalam belajar sehingga bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 060909 Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Dan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. (2017). *Prosedur Penelitian*. PT. Rineka Cipta.
- Betty., & Syafriani, D. PUSAT SUMBER BELAJAR GUGUS. *School Education Journal Pgsd Fip Unimed*. Vol 8. No 3.
- Hanum H. Sukma. (2023). *Keterampilan Membaca dan Menulis (Teori dan Praktik)*. K-Meida.
- Heruman. (2013). *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musfiqon, H. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. PT Prestasi Pustakarya.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Setyosari, P. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (II)*. Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, dkk. (2012). *Media Pengajaran*. Sinar Baru.
- Sundayana, R. (2014). *Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*. Alfabeta.
- Sundayana, R. (2020). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Syah, M. (2015). *Psikologi Pendidikan*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Yamin, Martinis. 2013. *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran*. GP Press