

PENGARUH MEDIA PUZZLE PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN PEMIKIRAN ALTERNATIF SISWA SD/MI

Lutfi Aulia¹, Nabila Suhaila Lubis²

¹lutfiaulia260603@gmail.com, ²nabilasuhailalubis@gamil.com

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan pemikiran alternatif siswa SD/MI pada mata pelajaran matematika menggunakan media *puzzle*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan metode studi kepustakaan, yang dilaksanakan secara langsung dan menjalankan penelitian untuk mengetahui apa yang sebenarnya terjadi dengan berbagai masalah serta memiliki subjek penelitian yaitu 10 anak pada tingkat sekolah dasar kelas 5, Waktu pelaksanaannya selama dua hari dari tanggal 11 - 12 Desember 2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *puzzle* terbukti dapat meningkatkan kreativitas dan pemikiran alternatif siswa SD/MI, serta performansi guru. Media *Puzzle* sangat bermanfaat untuk pembelajaran apa saja, termasuk pembelajaran matematika yang dengan mudah anak-anak dapat memahaminya.

Kata Kunci: Alternatif, Kreativitas, Matematika, Media *Puzzle*, Pemikiran.

Abstract: *This research aims to increase elementary/MI students' creativity and alternative thinking in mathematics subjects using puzzle media. This research uses qualitative descriptive research with a library study method, which is carried out directly and carries out research to find out what actually happens with various problems and has research subjects, namely 10 children at grade 5 elementary school level. The implementation time is two days from the 11th. - 12 December 2023. The results of the research show that puzzle media has been proven to increase the creativity and alternative thinking of elementary/MI students, as well as teacher performance. Puzzle media is very useful for any learning, including learning mathematics, which children can easily understand.*

Keywords: Alternatives, Creativity, Mathematics, Puzzle Media, Thought.

PENDAHULUAN

Setiap manusia di muka bumi ini membutuhkan pendidikan, karena pendidikan dapat menentukan perkembangan suatu negara. Pendidikan sangat penting bagi manusia, karena dengan pendidikan manusia dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan serta dapat mengembangkan kemampuan, sikap dan tingkah laku. (Kristiani, A 2021) Mengingat peran pendidikan sangat penting dalam merangka kualitas Sumber Daya Manusia menjadi lebih baik lagi. Berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan terus dilakukan di antaranya upaya inovasi di bidang pendidikan dan pembelajaran (Alti et al. 2022). Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh tenaga pendidik adalah meningkatkan kualitas pembelajaran. Mengingat peran pendidikan yang sangat kompleks, maka penyelenggaraan pendidikan pada setiap jenjangnya harus sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan demi tercapainya tujuan pendidikan nasional (Kristanto 2016). Oleh karena itu, pembelajaran yang dilakukan harus benar-benar terarah dan mencapai tujuan yang diinginkan sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. (Rahayu 2021)

Terutama dalam mata pelajaran Matematika yang merupakan mata pelajaran wajib (Hidayati 2014) bagi siswa baik di tingkat dasar sampai perguruan tinggi, Matematika pada tingkatan pendidikan dasar agar siswa dapat menyelesaikan di lingkungan sekitar. Pembelajaran matematika sangat berguna dalam kehidupan sehari-hari oleh peserta didik yang meliputi proses berpikir, teknologi dan perilaku. (Ahsani, E. L. F., & Ariyanti 2022) banyak di temukan dalam belajar mengajar masih banyak siswa yang kurang faham akan materi yang di berikan dan faktor yang mempengaruhi adalah penggunaan media yang kurang tepat, maka media yang tepat sangat di butuhkan agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan siswa dapat memahami materi secara jelas.

Oleh Karena itu peneliti menggunakan media *Puzzle* agar siswa dapat lebih mudah mengenal bangun datar bangun datar dengan menyusun potonganpotongan bangun datar yang telah diacak oleh guru (Setiawan 2022). Media *puzzle* akan memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru, seperti mengelompokkan bangun datar, menentukan sisi dan sudut bangun datar, serta menggambar bangun datar. Dengan demikian, siswa secara aktif terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Nizwardi and Ambiyar 2016).

Berdasarkan uraian diatas kami tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul; "Pengaruh Media *Puzzle* Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Pemikiran Alternatif

Siswa SD/MI", maka dirumuskan pertanyaan; Bagaimana cara menerapkan Media *Puzzle* Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Pemikiran Alternatif Siswa SD/MI. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui manfaat Media *puzzle* pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan kreativitas dan pemikiran alternatif siswa SD/MI.

Sejatinya penelitian mengenai Meningkatkan Pembelajaran Bangun Datar Menggunakan Media *Puzzle* sudah banyak di teliti oleh peneliti kurikulum pendidikan. Bahkan sudah banyak di teliti oleh sejumlah orang di antaranya Ani Kristian, dengan tema Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Melalui Media *Puzzle* Pada Siswa Kelas Ii Semester 2 Di Sd 4 Getas Pejaten Tahun Pelajaran 2019/2020 (Kristiani 2021), Nur Syafi'ah Khotim dengan tema Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengidentifikasi Sifat-Sifat Bangun Datar Di Sekolah Dasar (Khotim 2016), Yayuk Dwi Rahayu dengan tema Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Melalui Media *Puzzle* Pada Siswa Kelas Ii Sdn Teguhan 02 Kecamatan Jiwan Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2018-2019 (Rahayu 2021). Vinalisa Okky Hidayati dengan tema Peningkatan Pembelajaran Bangun Datar Melalui Media *Puzzle* Pada Siswa Sekolah Dasar.(Hidayati 2014) dan masih banyak lagi yang lainnya.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang memiliki tema hampir sama yang di tulis oleh Vinalisa Okky Hidayati dengan tema Peningkatan Pembelajaran Bangun Datar Melalui Media *Puzzle* Pada Siswa Sekolah Dasar, pada penelitian ini melampirkan data dan penelitian pada tahun 2014 sedangkan penelitian yang kami lakukan data tahun 2023 dengan data yang lebih terbaru.

Berdasarkan *Literature Review* diatas, diketahui bahwa ada yang perlu ditambahkan mengenai Meningkatkan Pembelajaran Bangun Datar Menggunakan Media *Puzzle*. Dengan demikian, dibutuhkan kajian lebih lanjut dan mendalam mengenai hal tersebut.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Laut Dendang Gang Kenangan IX, dengan subjek penelitian yaitu 10 anak pada tingkat sekolah dasar kelas 5, Waktu pelaksanaannya pada tanggal 11 Desember 2023 sampai 12 Desember 2023. Dengan menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan metode studi kepustakaan. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang mendeskripsikan data apa adanya, menjelaskan data atau kejadian dengan kalimat-kalimat penjelas dengan cara kualitatif, Sementara studi kepustakaan merupakan pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan buku-buku, literature-literatur, catatan-catatan, dan laporan - laporan yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan (Hanum, Fauzia 2020). Dengan demikian, penelitian ini dapat mengungkap substansi dan materi Meningkatkan Pembelajaran Bangun Datar Menggunakan Media *Puzzle*. Untuk itu, pengecekan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bahan referensi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan di Desa Laut Dendang Gang Kenangan IX, subjek yang diteliti adalah anak sekolah dasar kelas 5 yang berjumlah 10 orang, Penelitian ini melalui empat tahapan tahapan yang pertama adalah tahap perencanaan Observasi. Pada tahap pertama yakni perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran seperti menyiapkan materi tentang "Bangun Datar", menyiapkan alat dan bahan sesuai dengan materi, menyiapkan pertanyaan atau soal untuk siswa, menyusun evaluasi pembelajaran (Hanum, Fauzia 2020).

Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan tindakan. Penelitian ini dilaksanakan hari Senin 11 Desember 2023. Penelitian ini dilakukan pada beberapa siswa kelas 5 yang berjumlah 10 orang sedangkan peneliti sebagai pengajar yang melakukan tindakan dan peneliti sebagai pengamat (observer). Tindakan yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada tahap ini setelah di lakukan evaluasi dengan pemeberian soal maka di dapati hasil dari pemebelajaran bahwa siswa yang memahami materi hanya 3 siswa dari 10 orang hal ini di karenakan banyak murid yang masih kurang faham tentang materi yang di jelaskan di karenakan tidak adanya media yang di gunakan untuk membantu menjelaskan materi (RINGAN 2012).

Tahap ketiga, pada tanggal 12 Desember 2023, di tahap ini peneliti menggunakan media *puzzle* dalam menjelaskan materi yang sama yakni bangun datar, dengan mulai menjelaskan materi bangun datar secara baik, memberikan sesi tanya jawab antara murid dan guru kemudian murid dengan murid dengan cara mempersilahkan mereka bertanya dan meminta teman yang lain untuk menjawab atau peneliti langsung menjawab, kemudian membagi mereka menjadi 5 kelompok dan setiap kelompok

berjumlah 2 orang kemudian setiap kelompok diberikan *puzzle* bangun datar dan meminta mereka untuk menyusunnya dengan baik (Rivaldi, A., Ningsih, A. O., Aryani, D., Sari, F., & Aziz 2020)

Adapun alat dan bahannya:

1. Kardus
2. Kertas Manila
3. Kertas Origami
4. Gunting Pisau
5. Rol
6. Lem
7. Pulpen

Cara pembuatannya:

1. Terlebih dahulu kardus di potong berbentuk persegi empat
2. Membentu pula bangun datar dan memotongnya dengan pisau agar bisa sesuaidengan gambaran polanya.
3. memotong bentuk bangun datar agar terciptanya bagian bagian *puzzle*
4. Kemudian melapisi semuanya dengan kertas manila
5. Menempelkan nama bangun tersebut dengan kertas origami.

Setelah selesai membuat medianya setiap kelompok bertukaran media *puzzle* kemudian mereka menyelesaikan *puzzle* dengan baik. Berikut gambaran media *Puzzle* yang telah selesai di buat.



Gambar 1. Pedia *Puzzle* Bangun Datar Lingkaran



Gambar 2. Pedia *Puzzle* Bangun Datar Jajar Genjang



Gambar 3. Pedia *Puzzle* Bangun Datar Persegi



Gambar 4. Pedia Puzzle Bangun Datar Persegi Panjang



Gambar 5. Pedia Puzzle Bangun Datar Segitiga

Cara pengaplikasian medianya adalah dengan menyusun bagian bagian *puzzle* sesuai bentuk yang ada. Setelah itu dilaksanakan evaluasi dengan pemberian soal tentang bangun datar kepada setiap murid maka di dapati hasil bahwa 9 dari 10 murid sudah paham dan mampu membedakan setiap bangun datar seperti lingkaran, persegi, persegi panjang dan lain lain, sedangkan 1 murid lagi belum mampu memahami karena masih belum pandai menulis dan masih belum mampu membaca dengan benar sehingga menjadikan dia terkendala dalam mengerjakan soal, namun beliau sudah mampu membedakan beberapa bentuk bangun datar (Elan, E., & Feranis 2017).

Berdasarkan uraian diatas didapati bahwa pada tahap sebelum penerapan media *puzzle* siswa masih belum memahami materi tentang bangun datar namun setelah di terapkan media *puzzle* bangun datar maka di dapati secara keseluruhan siswa sudah dapat memahami dan membedakan bangun datar, adapun data peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran sebelum dan sesudah pemerapan media *puzzle* sebagai berikut:

Tabel Hasil Penelitian

Angka	Kriteria	Sebelum penerapan media <i>puzzle</i>	Sesudah penerapan media <i>puzzle</i>
0-19	Sangat kurang	1	-
20-49	Kurang	3	-
50-69	Cukup	3	1
70-89	Baik	3	-
90-100	Sangat baik	-	9

Tabel Akumulasi Secara Keseluruhan

No	Nilai hasil belajar	Sebelum penerapan media <i>puzzle</i>	Sesudah penerapan media <i>puzzle</i>
1	Tuntas (0-69)	30%	90%
2	Tidak Tuntas (70-100)	70%	10%

Berdasarkan hasil dari pretest, posttest dan dihitung, maka dapat diambil kesimpulan, bahwa penerapan media pembelajaran *puzzle* pada mata pelajaran matematika dengan tema bangun datar sangat efisien dalam meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada materi bangun datar (Atini 2018).

PENUTUP

Berdasarkan analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* mampu meningkatkan kreatifitas dan memiliki pemikiran Alternatif siswa pada mata pelajaran matematika dengan materi bangun datar. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada hasil tes pembelajaran pertama sebelum memakai media *puzzle* pada materi bangun datar diperoleh hanya 3 siswa dengan nilai tuntas dan ketuntasan Klasikalnya hanya 30%.

Selanjutnya, pada hasil tes pembelajaran kedua sesudah memakai media *puzzle* pada mata pelajaran matematika dengan materi bangun datar siswa dengan nilai tuntas sebanyak 9 siswa dan ketuntasan klasikalnya yang diperoleh adalah 90%, siswa merasa antusias dengan menunjukkan sikap yang senang, aktif, kreatif dan membuat siswa berpikir alternatif dalam mengikuti proses pembelajaran mata pelajaran matematika dengan materi bangun datar. Media *Puzzel* terdapat banyak interaksi antara pengajar dan murid serta murid dan murid dan juga media ini sangat menarik dan unik, sehingga murid bersemangat mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahsani, E. L. F., & Ariyanti, M. Y. 2022. "Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV Sd 5 Pasuruhan Lor." *Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol.6, No.2.
- Alawiyah, W., Suryana, Y., & Pranata, O. H. 2019. "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Bangun Datar Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.6, No 1.
- Alti, Rahmi Mudia, Putri Tifa Anasi, Dumaris E Silalahi, Lina Arifah Fitriyah, Hafidhah Hasanah, Muh. Rijalul Akbar, Teguh Arifianto, et al. 2022. *Media Pembelajaran*.
- Atini, N. L. 2018. "Penggunaan Permainan Puzzle Pada Materi Bangun Datar Di Kelas VII SMP Negeri 12 Yogyakarta." *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol.4, No.1.
- Elan, E., & Feranis, F. 2017. "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri." *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol. 1, No1.
- Hanum, Fauzia, Dkk. 2020. "Pembelajaran Mata Kuliah Bahasa Indonesia", *Jurnal Education And Development*. *Jurnal Education And Development*, Vol.8, No 3.
- Hidayati, V. O. 2014. "Peningkatan Pembelajaran Bangun Datar Melalui Media Puzzle Pada Siswa Sekolah Dasar." *Journal of Elementary Education*, Vol. 3, No 1.
- Khotim, N. S. A. 2016. "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengidentifikasi Sifat-Sifat Bangun Datar Di Sekolah Dasar." *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Vol.1, No 1.
- Kristanto, Andi. 2016. "Media Pembelajaran." *Bintang Sutabaya*, 1-129.
- Kristiani. 2021. "Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Melalui Media Puzzle Pada Siswa Kelas II Semester 2 Di Sd 4 Getas Pejaten Tahun Pelajaran 2019/2020." *Jurnal Bhakti Pendidikan Indonesia* Vol. 3, No.1.
- Nizwardi, Jalinus, and Ambiya Ambiyar. 2016. "Media & Sumber Belajar." *Jakarta : Kencana*, 1-236.
- Rahayu, Y. D. 2021. "Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Melalui Media Puzzle Pada Siswa Kelas II SDN Teguhan 02 Kecamatan Jiwan Kabupaten Madiun Tahun Pelajaran 2018-2019." *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan (JIPP)*, Vol. 8, No 1.
- RINGAN, B. A. T. 2012. "Meningkatkan Pengenalan Bangun Datar Sederhana Melalui Media Puzzle Bagi Anak Tunagrahita Ringan."
- Rivaldi, A., Ningsih, A. O., Aryani, D., Sari, F., & Aziz, M. I. A. 2020. "Media Puzzle Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Bangun Datar Pada Siswa Kelas IV Sd Negeri 21 Pekanbaru."
- Setiawan, Usep. 2022. *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*. *Widina Bhakti Persada Bandung*.