**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Kemajuan suatu bangsa ditentukan dari bagaimana perkembangan pendidikan bagi anak bangsa itu. Kemajuan dalam satuan waktu jangka panjang akan dapat memprediksi kualitas bangsa pada sekian puluh tahun ke depan. Akhir dari hasil pendidikan yang terencana menghasilkan buah di mana masyarakat rata-rata berpendidikan tinggi. Masyarakat suatu negara yang maju akan melahirkan kemajuan dalam berbagai bidang seperti pembangunan, ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi, sosial, politik, dan peradaban. Hal ini menunjukkan keberadaan pendidikan demikian pentingnya. Untuk memperoleh pendidikan yang maju, tinggi, dan berkembang perlunya suatu perencanaan yang berhubungan dengan tujuan nasional pendidikan bagi bangsa itu.

Wayan (2010 : 4) menyatakan tujuan pendidikan nasional sebagai berikut:

Tujuan pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pasal 3 berbunyi pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kualitas manusia yang dihasilkan oleh pendidikan merupakan modal utama bagi tercapainya tujuan pembangunan nasional. Manusia yang dimaksud adalah manusia yang sempurna dalam arti terwujudnya pribadi yang serasi, selaras dan seimbang dalam moral, spritual, sosial, intelektual dan fisik. Dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional dimaksud maka kegiatan-kegiatan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran harus diikuti dengan tenaga pengajar di sekolah yang berkualitas, dalam arti berkompetensi dalam bidangnya sebagai tenaga edukatif sehingga menunjang penyelenggaraan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang diharapkan tujuan pendidikan nasional yang hendak dicapai.

Guru sebagai salah satu komponen penentu sumber daya manusia yang berkualitas mempunyai peranan penting dalam mewujudkan keberhasilan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menguasai dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi demi efektifitas pelaksanaan pembelajaran. Sebagai pengelola proses pembelajaran guru hendaknya memilih dan mendesain berbagai komponen pendukung pembelajaran guna meminimalkan kendala yang akan atau mungkin terjadi di kelas.

Salah satu komponen penting yang harus diperhatikan guru demi terselenggaranya pembelajaran yang efektif dan efisien adalah pemilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu komponen pembelajaran sangat membantu guru dalam proses pembelajaran dan menentukan kualitas pembelajaran yang berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran yang dicapai oleh siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Hamalik (Arsyad,2007) mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan serta minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran juga dipertegas oleh pendapat Edgar Dale, Finn dan Hobar (Ahmad,2007) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran menjadi penting sebab akan memberikan pengalaman konkrit dan menghindarkan abstraksi, lebih menarik perhatian siswa, meningkatkan perbendaharaan kata serta memberikan pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa. Keberadaan media pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dikarenakan proses transformasi pesan pembelajaran dari sumber belajar kepada siswa berlangsung lebih menyenangkan dan efektif yang berdampak pada pemahaman siswa terkait dengan materi pelajaran.

Banyak mata pelajaran yang dipelajari siswa di Sekolah, salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Pembelajaran matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang perhitungan yang membutuhkan pemikiran kritis dalam memahami setiap konsep pada materinya. Ismail (Hamzah,2014) dalam bukunya memberikan defenisi hakikat matematika adalah: matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kualitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dari 20 orang siswa diantaranya 16 siswa mengatakan bahwa, matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, terkadang mereka menyukai karena dalam pelajaran matematika tidak banyak menulis seperti mata pelajaran lainnya. Jika diukur keberhasilan proses belajar matematika dapat dilihat dari keberhasilan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Kegiatan pembelajaran mengikuti aktivitas siswa, keterampilan siswa serta kesiapan siswa dalam menerima materi pelajaran. Keberhasilan ini dapat dilihat dari tingkat keberhasilan pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar. Terutama pada penguasaan konsep yang merupakan dasar untuk belajar matematika ditingkat selanjutnya. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi dan hasil belajar semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Salah satu yang menjadikan pembelajaran matematika dianggap sulit bagi siswa (berdasarkan wawancara), yaitu kurang memiliki pemahan konsep karena mereka hanya diajarkan menghapal. Dengan menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran matematika siswa akan lebih aktif, kritis, dan kreatif dalam memcahkan masalah yang ada. Hal ini sejalan dengan pendapat Tilong (2016) yang menyatakan bahwa keterampilan menyusun *puzzle* dapat meningkatkan fungsi kognitif anak. Perlu diketahui bahwa keterampilan kognitif (*cognitive skill*) sangat berkaitan dengan kemampuan belajar dan memecahkan masalah. Dengan bermain *puzzle*, anak akan mencoba memecahkan masalah, yaitu menyusun gambar.

Setelah melakukan observasi awal dengan persetujuan guru mata pelajaran, peneliti memperoleh informasi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika kelas III di SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep masih tergolong rendah di bawah KKM (nilai KKM pada mata pelajaran matematika yakni 68) sehingga diperlukan sebuah inovasi dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam hal ini dengan menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran Matematika, sehingga memudahkan siswa memahami materi pelajaran dan dapat mengatasi kesulitan belajar. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya diketahui bahwa dengan penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengangkat sebuah judul yakni Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah gambaran penggunaan media *puzzle* pada siswa kelas III SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep ?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III di SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep ?
4. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan media *puzzle* pada siswa kelas III SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III di SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep.
4. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti seperti berikut Dengan dilakukannya penelitian ini maka diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis dan praktis yakni sebagai berikut :

1. **Manfaat Teoretis**
2. Bagi Lembaga

Memberi masukan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

1. Bagi Peneliti

 Penelitian ini dapat menjadi sumber masukan bagi peneliti selanjutnya yang akan membahas tentang penggunaan media *puzzle* dalam rangka peningkatan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.

1. **Manfaat Praktis**
2. Bagi Kepala Sekolah

 Melalui penelitian ini maka diharapkan dapat memberi masukan kepada sekolah dalam penggunaan media *puzzle* untuk peningkatan hasil belajar siswa.

1. Bagi Guru
2. Melalui penelitian ini maka diharapkan dapat memberi alternatif penggunaan media dalam rangka peningkatan hasil belajar siswa secara efektif dan efisien.
3. Memberi kesempatan bagi guru untuk berkreasi mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakterstik siswa.
4. Bagi siswa

Dengan adanya penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran matematika menjadi upaya untuk peningkatan hasil belajar siswa di SD Negeri 12/30 Kanaungan Kabupaten Pangkep.

1. Bagi Penulis

Dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan dan mensosialisasikan teori yang telah diperoleh selama di bangku kuliah.

**BAB II**

**TINJAUN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, HIPOTESIS PENELITIAN**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Media**
3. Pengertian Media

“Kata media berasal dari bahasa Latin medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan” (Arsyad, 2007: 3).

Media dikemukakan oleh beberapa ahli secara berbeda sesuai dengan sudut pandang masing-masing ahli. “Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Medoe adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan” (Sadiman, 2012:6). Pendapat lain juga dikemukakan oleh Briggs (Sadiman:2005) dalam bukunya Media Pembelajaran, bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Pendapat senada juga dikemukakan oleh Hamidjojo (Arsyad:2007) bahwa, memberi batasan media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerimaan yang dituju.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada seseorang guna merangsang pikiran hingga tercapai pembelajaran yang efektif.

1. Jenis-jenis Media

Sadiman (2012) mengemukakan karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia.

1. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Banyak jenis media grafis, beberapa diantaranya: gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik (*Graphs*), kartun, poster, peta atau globe, papan flanel/flannel board, dan papan buletin (*bulletin board*).

1. Media Audio

Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/ bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

1. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam (*still proyekcted medium*) mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Selain itu, bahan-bahan grafis banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaan yang jelas di antara mereka adalah pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran; terlebih dahulu. Adakalanya media jenis ini disertai rekaman audio, tapi ada pula yang hanya visual saja. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), *overhead proyektor*, *proyektor opaque*, *tachitoscope*, *microprojection* dengan *microfilm*, film, film gelang, televisi, permainan dan simulasi.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media yang lazim digunakan di Indonesia ada tiga yaitu:

1. Media grafis adalah media dalam bentuk visual berfungsi untuk menyalurkan pesan ke penerima pesan. Media ini membutuhkan indera penglihatan. Contoh dari media grafis adalah gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik (*Graphs*), kartun, poster, peta atau globe, papan flanel/flannel board, dan papan buletin (*bulletin board*).
2. Media audio adalah media yang menyalurkan pesan melalui suara hal ini membutuhkan indera pendengaran. Contoh dari media audio yaitu, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.
3. Media proyeksi diam dapat dikategorikan sebagai media yang termaksud ke dalam jenis media visual dan audio karena media ini dapat menghasilkan suara dan gambar. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai (slide), film rangkai (film strip), overhead proyektor, proyektor opaque, tachitoscope, microprojection dengan microfilm, film, film gelang, televisi, permainan dan simulasi.
4. Fungsi Media

Sadiman (2012) mengemukakan secara umum media mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
3. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
4. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film, bingkai, film, atau gambar;
5. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse atau high-speed photography*;
6. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
7. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
8. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, bingkai, gambar, dan lain-lain.
9. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media berguna untuk:
10. Menimbulkan kegairahan belajar;
11. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
12. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
13. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media, yaitu dengan kemampuannya dalam:
14. Memberikan perangsang yang sama;
15. Mempersamakan pengalaman;
16. Menimbulkan persepsi yang sama.

Fungsi media didalam kegiatan belajar mengajar dan kegiatan pendidikan adalah sebagai berikut:

Menurut Derek Rowntree (Ahmad,2007: 9), media dapat:

1. Membangkitkan motivasi belajar
2. Mengulang apa yang telah dipelajari
3. Menyediakan stimulus belajar
4. Mengaktifkan respon murid
5. Memberikan *feedback* dengan segera
6. Menggalakkan latihan yang serasi

Menurut McKnown (Ahmad,2007:9), media dapat:

1. Mengubah titik berat berat pendidikan formal dari pendidikan yang menekankan pada pengajaran akademis beralih kepada pendidikan yang mementingkan kebutuhan hidup anak.
2. Membangkitkan motivasi belajar murid
3. Memberikan kejelasan (*clarification*)
4. Memberikan rangsangan (*stimulation*)

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media yaitu, mempermudah proses belajar mengajar yakni objek yang besar dapat dikecilkan begitu pula sebaliknya, pembelajaran tidak ambigu dengan adanya media, membuat siswa tertarik dengan adanya media (motivasi belajar), menyediakan stimulus belajar, dan memberikan *feedback* dengan segera.

1. Manfaat Media

Safei (2011) mengemukakan bahwa media pembelajaran ini juga memiliki nilai dan manfaat yakni: (a) membuat konkret konsep-konsep yang abstrak, konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik biasa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran, (b) menghadirkan obyek-obyek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar, (c) menampilkan obyek yang terlalu besar atau kecil, dan (d) memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa manfaat media yaitu:

1. Menjadikan sesuatu yang abstrak menjadi konkret
2. Obyek-obyek yang susah dijangkau menjadi mudah dengan adanya media.
3. Menampilkan obyek yang terlalu besar atau kecil
4. Prinsip-prinsip Penggunaan Media

 Ahmad (2007) mengemukakan penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar ada beberapa factor yang perlu diketahui terutama oleh perancang atau pemakai media. Factor-faktor tersebut adalah:

1. Pengambilan Keputusan

 Sebelum memilih media yang akan digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar, usahakanlah menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, siapa yang akan menggunakan media media tersebut (guru, siswa atau kedua-duanya), apakah media tersebut tersedia bahan atau alatnya, berapa besar biayanya (pertimbangkan dana yang tersedia), relevankah media tersebut dengan materi pelajaran yang akan disajikan, dan bagaimana efisiensi dan efektivitas media tersebut dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.

1. Prinsip-prinsip Pemilihan Media

 Setelah pertanyaan-pertanyaan mengenai pengambilan keputusan terjawab, pilihlah media yang akan digunakan berdasarkan prinsip-prinsip yaitu: media harus selalu konsisten dengan tujuan pengajaran yang akan dicapai, media harus selalu disesuaikan dengan metode mengajar yang digunakan oleh guru, media harus selalu disesuaikan dengan metode mengajar yang digunakan oleh guru, media harus selalu disesuaikan dengan kemampuan dan gaya belajar siswa, media harus dapat dipilih secara objektif dan bukan kesenangan pribadi pemakai, media harus selalu disesuaikan dengan biaya yang tersedia, media dipengaruhi oleh kondisi fisik lingkungan, dan tidak ada satupun media yang paling baik untuk semua tujuan pengajaran.

1. Kriteria Pemilihan Media

 Mengetahui prinsip-prinsip pemilihan media, maka pertimbangan pokok dalam memilih media, terdiridari beberapa kriteria, yaitu: media yang dipilih hendaknya selalu menunjang tercapainya tujuan pengajaran, media yang dipilih hendaknya selalu disesuaikan dengan kemampuan siswa, media yang digunakan hendaknya tepat guna dalam arti media tersebut benar-benar dapat diamati, didengar, dirasakan atau dihayati oleh siswa, media yang dipilih hendaknya memang tersedia artinya tersedia alat/bahannya atau tersedia waktu untuk mempersiapkan dan mempergunakannya, media yang dipilih hendaknya disenangi oleh guru maupun siswa, persiapan penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan biaya yang tersedia dan diusahakan agar dapat diperoleh hasil yang memuaskan, dan kondisi fisik lingkungan turut mempengaruhi media.

 Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa, prinsip-prinsip pemilihan media yakni, sebelum memilih media yang akan digunakan seorang guru hendaknya mempertimbangkan apakah media yang akan digunakan sesuai dengan usia siswa yang bersangkutan, menentukan apakah media tersebut sesuai dengan metode atau model yang akan digunakan, dan media hendaknya menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

1. Ciri-ciri Media

 Gerlach & Ely (Arsyad) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya.

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Propery*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer, dan film.

1. Ciri manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

1. Ciri Distributor (*Distributive Property*)

Ciri *distributive* dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditrabsportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

1. ***Puzzle***
2. Pengertian *Puzzle*

*Puzzle* secara bahasa Indonesia diartikan sebagai tebakan. Tebakan adalah sebuah masalah atau *enigma* yang diberikan sebagai hiburan yang biasanya ditulis atau dilakukan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2002:1152) tebakan adalah sesuatu yang ditebak, teka-teki.

*Puzzle* adalah suatu alat permainan yang bisa membantu membangun koordinasi mata, tangan dan untuk belajar tentang konsep pemasangan dalam bentuk yang terdiri dari dua atau tiga permainan bongkar pasang. Sedangkan media *puzzle* adalah alat untuk permainan edukatif yang menyerupai benda model tiruan yang dapat merangsang kemampuan motorik halus siswa dan dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Bahan *puzzle* cukup beragam, ada yang berasal dari kayu, kertas, plastik, karet, busa (foam), dan lain sebagainya.

Media *puzzle* termaksud media visual karena menggunakan indera penglihatan. 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.

1. Bentuk-bentuk *Puzzle*

Umumnya *puzzle* berbentuk bangun datar. Menurut Siatan (2014) *Puzzle* dibagi menjadi beberapa bentuk, diantaranya:

1. *Puzzle* konstruksi merupakan kumpulan potongan-potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi bnetuk yang utuh.
2. *Puzzle* batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan dimainkan dengan cara membuat bentuk sesuai yang kita inginkan ataupun menyusun gambar.
3. *Puzzle* lantai yaitu *puzzle* yang terbuat dari bahan *sponge* (karet/busa) sehingga baik untuk alas bermain anak-anak di atas lantai.
4. *Puzzle* angka yaitu sejenis bongkar pasang yang bermanfaat untuk mengenalkan angka. Selain itu anak dapat melatih kemampuan berpikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya.
5. *Puzzle* transportasi yaitu merupakan bongkar pasang yang memiliki gambar berbagai macam kendaraan darat, laut dan udara.
6. *Puzzle* logika merupakan *puzzle* gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta anak berlatih untuk memecahkan masalah sehingga membentuk suatu gambar yang utuh.
7. *Puzzle* geometri merupakan *puzzle* yang dapat mengembangkan keterampilan anak untuk mengenali bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi, persegi panjang dan lain-lain).
8. *Puzzle* penjumlahan dan pengurangan merupakan puzzle yang dapat mengembangkan kemampuan logika matematika anak. Dengan *puzzle* penjumlahan dan pengurangan anak memasangkan kepingan *puzzle* sesuai dengan gambar pasangannya.

*Puzzle* yang akan digunakan dalam pembelajaran matematika tersebut adalah *puzzle* jenis konstruksi dengan materi pokok pecahan sederhana. Media *puzzle* merupakan salah satu media permainan yang dapat digunakan pada mata pelajaran matematika khususnya materi pecahan sederhana karena *puzzle* konstruksi terdiri atas beberapa potongan *puzzle* yang akan disusun menjadi bentuk yang utuh yakni berbentuk lingkaran. Potongan-potongan *puzzle* tersebut dijadikan acuan dalam pecahan sederhana tersebut.

1. Manfaat Permainan *Puzzle*

Tilong (2016) mengemukakan bahwa ada banyak manfaat yang dapat diperoleh dari permainan *puzzle* bagi anak, diantaranya:

1. meningkatkan kemampuan berpikir anak dan membuat anak akan melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsetrasi guna menyelesaikan potongan-potongan kepingan gambar pada *puzzle* tersebut.
2. Lewat permainan *puzzle*, anak juga bisa melatih koordinasi tangan dan matanya untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* serta menyusunnya menjadi satu gambar utuh.
3. Meningkatkan fungsi kognitif anak. Dalam konteks ini, perlu diketahui bahwa keterampilan kognitif (*cognitive skill*) sangat berkaitan dengan kemampuan belajar dan memecahkan masalah. Dengan bermain *puzzle*, anak akan mencoba memecahkan masalah, yaitu menyusun gambar. Terlebih, *puzzle* mempunyai bentuk gambar yang lucu dengan warna-warni yang sangat menarik.
4. Sehingga, anak akan lebih tertarik karena pada dasarnya setiap anak menyukai gambar dan warna yang menarik. Ketika bermain *puzzle*, anak akan mengenal bentuk, ukuran, serta warna yang berbeda pada objek. Hal ini akan membantu anak belajar untuk meletakkan segala sesuatu secara bersamaan dan harmonis, yang secara otomatis membuat keterampilan kognitif anak terlatih.
5. *Puzzle* dalam bentuk gambar manusia akan melatih nalar anak. Anak akan menyimpulkan letak kepala, tangan, kaki, dan lain sebagainya sesuai logika. Misalnya, jika sudah menaruh bagian hidung, berarti mulut ada dibagian bawahnya.
6. Dengan bermain *puzzle* anak menjadi lebih peka terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungannya. Anak menjadi lebih kreatif, kritis, dan kreatif. Di sini akan terbangun kecerdasan spatial visual dan intrapersonal.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa tujuan *puzzle* yakni meningkatkan kemampuan berpikir anak, melatih koornidasi mata dan tangan untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle*, meningkatkan keterampilan kognitif anak, melatih nalar anak, dan menjadikan anak peka terhadap lingkungannya.

1. Kelebihan Permainan *puzzle*

Ayu (2014:112) mengemukakan kelebihan permainan *puzzle* sebagai berikut:

1. Gambar bersifat konkret karena melalui gambar siswa dapat
 melihat dengan jelas sesuatu.
2. Gambar dapat mengatasi keterbatasan waktu, tidak semua
 objek, benda dapat dibawa ke dalam kelas.
3. Gambar dapat menarik perhatian dan minat siswa.

Tilong (2016) mengemukakan bahwa bermain *puzzle*, anak akan mengenal bentuk, ukuran, serta warna yang berbeda pada objek. Hal ini akan membantu anak belajar untuk meletakkan segala sesuatu secara bersamaan dan harmonis, yang secara otomatis membuat keterampilan kognitif anak terlatih. Di samping itu, *puzzle* dalam bentuk gambar manusia akan melatih nalar anak.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa kelebihan permainan *puzzle* yakni gambar dari *puzzle* bersifat konkret, gambar dari *puzzle* dapat mengatasi keterbatasan waktu, membuat keterampilan kognitif anak terlatih, melatih nalar anak, dan *puzzle* dapat menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan minat belajar bagi siswa.

1. Kekurangan Permainan *Puzzle*

Ayu (2014:112) mengemukakan kekurangan permainan *Puzzle*

1. Membutuhkan waktu lebih banyak
2. Menuntut kreativitas siswa
3. Kelas menjadi kurang terkendali
4. Media *puzzle* lebih menekankan pada indera penglihatan (visual)
5. Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk pembelajaran
6. Gambar kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa kekurangan permainan *puzzle* adalah membutuhkan waktu yang banyak untuk menghubungkan kepingan-kepingan *puzzle*, kelas menjadi ribut apabila siswa tidak menemukan pasangan dari *puzzle* tersebut, dan membutuhkan tingkat kefokusan yang tinggi.

1. Tujuan Permainan *Puzzle*

Prima (2016:111) mengemukakan tujuan permainan *puzzle* sebagai berikut:

1. Menumbuhkan rasa kebersamaan antar anak. Jika ada permainan dalam satu kelompok, maka kebersamaan dalam satu kelompok akan tumbuh.
2. Melatih strategi dalam kelompok untuk merampungkan permainan *puzzle*, maka ada strategi yang harus digunakan. Dengan adanya kebersamaan dalam kelompok, strategi permainan ini akan mudah terpecahkan.
3. Melatih memecahkan masalah bersama-sama. Jika permainan dilakukan dengan bekerja kelompok, maka akan mudah menyelesaikan permainan *puzzle* ini.
4. Menumbuhkan saling memiliki diantara anak. Setiap anak akan merasa memiliki jika bekerja sama kelompok.
5. Menumbuhkan sikap saling menghargai diantara sesama anak. Dalam permainan kelompok, pasti setiap anak memiliki gagasan untuk memecahkan masalah. Namun, ketika kerja kelompok, mereka harus bias menghargai pendapat orang lain.
6. Menghibur para siswa di dalam kelas. Permainan menjadi salah satu media penghibur siswa disela-sela penerimaan materi.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Ayu (2014) mengemukakan bahwa tujuan permainan *puzzle* sebagai berikut:

1. Menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa.
2. Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa.
3. Melatih strategi dalam bekerja sama antar siswa.
4. Menumbuhkan rasa kebersamaan sesama siswa.
5. Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar
 siswa.
6. Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa.
7. Menghibur para siswa di dalam kelas.

Berdasarkan pendapat ahli , dapat disimpulkan bahwa tujuan permainan *puzzle* yaitu menumbuhkan rasa kebersamaan siswa, menumbuhkan rasa saling menghargai antar siswa, dan melatih kepercayaan diri siswa dengan mengungkapkan ide-ide dalam pikirannya.

1. Mekanisme Permainan *Puzzle*

 Prima (2016:112) mengemukakan mekanisme permainan *puzzle* sebagai berikut:

1. Carilah gambar-gambar yang berkaitan dengan materi
 pembelajaran, misalnya pulau jawa, gambar sekolah, ataupun
 pemandangan seperti gunung.
2. Buatlah gambar dari *puzzle* tersebut.
3. Anda bisa membuat *puzzle* dengan menggunakan aplikasi yang
 ada di komputer.
4. Jika tidak bias membuat *puzzle* sendiri, anda bias membeli
 *puzzle* di toko yang tersedia.
5. Buatlah kelompok dan sesuaikan dengan jumlah *puzzle* yang
 ada.
6. Berilah tiap kelompok satu *puzzle*.
7. Puzzle yang sudah dibagikan, untuk dilepas terlebih dahulu
 potongan-potongannya.
8. Hitung 1-3 tanda permainan dimulai.
9. Berikan waktu secukupnya untuk menyelesaikan permainan
 ini.
10. Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang berhasil
 membentuk gambar utuh, atau kelompok yang paling banyak
 menyusun potongan-potongan *puzzle*.
11. Koreksi *puzzle* yang sudah disusun oleh anak, akhiri permainan
 ini dengan gembira yaitu dengan tepuk tangan bersama atau
 dengan memberikan pujian kepada anak-anak.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa mekanisme permainan *puzzle*, yakni:

1. Menyediakan *puzzle*
2. Membuat kelompok sesuai dengan banyaknya *puzzle*
3. Setiap kelompok diberikan satu buah *puzzle*
4. *Puzzle* yang telah dibagikan kemudian dibongkar hingga menjadi kepingan-kepingan *puzzle*.
5. Memulai permainan dengan memberikan instruksi
6. Berikan waktu secukupnya untuk menyelesaikan permainan *puzzle* ini.
7. Pemenang permainan *puzzle* adalah yang membuat kepingan-kepingan *puzzle* menjadi utuh atau yang lebih banyak menyatukan kepingan-kepingan *puzzle* tersebut.
8. Berikan koreksi terhadap karya siswa
9. **Belajar**
10. Pengertian Belajar

Belajar merupakan hal yang sangat penting dan selalu menjadi pokok pembicaraan dalam proses pendidikan khususnya pembelajaran. Belajar mempunyai pengertian yang berbeda dari pendapat ahli. Dalam kehidupannya seseorang akan senantiasa menempuh berbagai aktivitas yang dilakukan untuk mencapai kedewasaan dan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Proses ini juga dapat diartikan sebagai proses belajar. Kegiatan belajar disini adalah peristiwa belajar dimana seseorang menyadari bahwa ia mempelajari sesuatu dan menyadari perubahan itu melalui belajar yang dilakukannya.

Menurut Whitaker (Rusman,2015:13) bahwa “belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman”. Menurt Gagne (Riyanto,2010:5) menyatakan bahwa “belajar merupakan kecenderungan perubahan pada diri manusia yang dapat dipertahankan selama proses pertumbuhan”. Sedangkan pengertian belajar juga dikemukakan oleh Crow & Crow (Rusman,2015:13) bahwa “belajar adalah diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru”.

 Berdasarkan beberapa pendapat ahli, dapat ditarik batasan bahwa belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam diri seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap sebagai akibat dari terjadinya proses latihan dan pengajaran sebelumnya dimana hal tersebut bersifat relatif permanen.

1. Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran hal yang tidak terlepas adalah kegiatan evaluasi. Kegiatan evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pencapaian yang diperoleh oleh siswa atau dengan kata lain untuk mengetahui hasil belajar siswa. Proses ini penting sebab dengan mengetahui hasil belajar siswa akan menjadi acuan bagi guru untuk mengambil keputusan terhadap langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya. Hamalik (Rusman,2015:67) mengemukakan bahwa “hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku”.

Menurut Rusman (2015:67) bahwa “hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor”. Sementara itu, Suprijono (2015:7) mengemukakan “hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja”. Berdasarkan beberapa pendapat, perlu diperhatikan beberapa hal tentang hasil belajar yakni :

1. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki atau dicapai setelah siswa menempuh proses belajar
2. Hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa
3. Hasil belajar dapat diketahui setelah guru melakukan penilaian pada siswa.
4. Faktor yang Memperngaruhi Hasil Belajar

Setiap individu atau siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam hal pengembangan potensi yang dimilikinya yang selanjutnya menyebabkan adanya perbedaan hasil belajar yang diraih oleh setiap siswa. Setiap usaha atau kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam belajar tidak terlepas dari berbagai hambatan dan tantangan yang kemudian berpengaruh dalam hasil belajar siswa. Secara umum, diketahui bahwa ada faktor yang berperan dalam pencapaian hasil belajar siswa. Salah satunya dikemukakan oleh Suryabrata (2012) yang menggolongkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar menjadi dua bagian, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar diri individu.

Secara lebih rinci Munadi (Rusman,2015:67) merinci faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni :

1. Faktor internal
2. Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat memengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

1. Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut memengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

1. Faktor eksternal
2. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat memengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari diruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernapas lega.

1. Faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu dalam hal ini siswa yang meliputi kondisi fisiologis dan psikologis siswa. Sedangkan faktor eksternal yakni segala hal yang berasal dari luar diri individu atau siswa dalam hal ini dapat berupa kondisi sosial atau lingkungan tempat siswa berada.

Penggunaan media pembelajaran dapat dikategorikan sebagai faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Keberadaan media dalam proses pembelajaran akan menjadikan suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga akan memicu stimulus positif kepada siswa untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Ryana (Asyhar,2012:29) bahwa “melalui media suatu proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyyfull learning*)”. Berdasarkan hal tersebut idealnya segala faktor yang mempengaruhi hasil belajar harus diperhatikan oleh guru sebagai bahan pertimbangan dalam rangka melaksanakan pembelajaran yang berkualitas.

1. **Matematika di Sekolah Dasar**
2. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari kata *mathema* artinya pengetahuan, *mathein* artinya berpikir atau belajar. Dalam Kamus Bahasa Indonesia diartikan matematika adalah ilmu tentang bilangan hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan (Depdiknas).

Matematika, menurut Rusenffendi ( Heruman:2007), adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu pola tentang keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, keunsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Sedangkan hakikat matematika menurut Soejadi (Heruman:2007), yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.

Anitah (2008:47) mengemukakan beberapa defenisi matematika yaitu:

1. Matematika adalah cabang pengetahuan eksak dan
terorganisasi
2. Matematika adalah ilmu tentang keluasan atau pengukuran dan
 letak
3. Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan dan
 hubungan-hubungannya
4. Matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur, dan
 hubungannya yang diatur menurut urutan yang logis.
5. Matematika adalah ilmu deduktif yang tidak menerima
 generalisasi yang didasarkan pada observasi (induktif) tetapi
 diterima generalisasi yang didasarkan kepada pembuktian
 secara deduktif.
6. Matematika adalah ilmu tentang struktur yang terorganisasi
 mulai dari unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat
 akhirnya ke dalil atau teorema.
7. Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk,
 susunan besaran, dan konsep-konsep hubungan lainnya yang
 jumlahnya banyak dan terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu
 aljabar, analisis, dan geometri.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Ismail (2000:48) memberikan definisi hakikat matematika adalah:

Matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa, matematika adalah ilmu yang membahas tentang bilangan atau angka-angka yang dapat dioperasionalkan sedemikian rupa.

1. Langkah-langkah Pembelajaran Matematika

Heruman (2007:3) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sebagai berikut:

1. Penanaman konsep dasar (penanaman konsep), yaitu pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut. Kita dapat
mengetahui konsep ini dari isi kurikulum, yang dicirikan
dengan kata “mengenal”. Pembelajaran penanaman konsep
dasar merupakan jembatan yang harus dapat menghubungkan
kemapuan kognitif siswa yang konkret dengan konsep baru matematika yang abstrak. Dalam kegiatan pembelajaran konsep dasar ini, media atau alat peraga diharapkan dapat digunakan untuk membantu kemampuan pola pikir siswa.
2. Pemahaman konsep, yaitu pembelajaran lanjutan dari
penanaman konsep, yang bertujuan agar siswa lebih memahami
suatu konsep matematika. Pemahaman konsep terdiri dari dua
pengertian. Pertama, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dalam satu pertemuan. Sedangkan kedua,
pembelajaran pemahaman konsep dilakukan pada pertemuan
yang berbeda, tetapi masih merupakan lanjutan dari penanaman
konsep. Pada pertemuan tersebut, penanaman konsep dianggap
sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, di semester atau kelas sebelumnya.
3. Pembinaan keterampilan, yaitu pembelajaran lanjutan dari penanaman konsep dan pemahaman konsep. Pembelajaran pembinaan keterampilan bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika. Seperti halnya pada pemahaman konsep, pembinaan keterampilan juga terdiri atas dua pengertian. Pertama, merupakan kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dan pemahaman konsep dalam satu pertemuan. Sedangkan kedua, pembelajaran pembinaan keterampilan dilakukan pada pertemuan yang berbeda tapi masih merupakan lanjutan dari penanaman dan pemahaman konsep dianggap sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, disemester atau kelas sebelumnya.

Berdasarkan pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran matematika yakni memberikan penanaman konsep kepada siswa dari yang abstrak menjadi konkrit, setelah penanaman konsep selanjutnya pemahaman onsep yang lebih rinci, dan yang terakhir adalah pembinaan keterampilan untuk pengaplikasian apa yang telah diterima dari penanaman konsep serta pemahaman konsep sehingga tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

1. **Kerangka Pikir**

Penelitian ini menggunakan mata pelajaran matematika yang dilaksanakan selama 5 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, dilakukan *pretest* pada kelas yang sama untuk melihat kemampuan awal siswa. Pada pertemuan kedua, ketiga, dan keempat, dilakukan proses pembelajaran menggunakan media *puzzle*. Selanjutnya, pada pertemuan kelima dilakukan *posttest*. Dari hasil *posttest* tersebut, akan dianalisis apakah terdapat perbedaan antara *pretest* dan *posttest*. Jika terdapat perbedaan, maka dinyatakan bahwa media *puzzle* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berikut ini adalah bagan yang menggambarkan kerangka pikir penelitian :

Matematika

*Pretest*

Penggunaan Media *Puzzle*

*Posttest*

Analisis Hasil Belajar

Tidak ada pengaruh

Ada pengaruh

 **Gambar 2.1.** Bagan Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah peneliti mengemukakan hipotesis penelitian ini adalah “ada pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep”. Adapun hipotesis statistik dapat diuraikan sebagai berikut:

1. H0 =Tidak ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep.
2. Ha = Ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. **Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2015:14) mengemukakan pengertian metode penelitian kuantitatif sebagai berikut:

Metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design* karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.

1. **Variabel dan Desain Penelitian**
2. **Variabel Penelitian**

Variabel dalam penenlitian ini terdiri atas dua, yaitu:

1. Variabel Bebas (X) : Media *Puzzle*
2. Variabel Terikat (Y) : Hasil Belajar
3. **Desain Penelitian**

Disain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah disain *One –Group Pretest-Posttest Design* dengan pola sebagai berikut:

Tabel 3.1. Rancangan Disain Penelitian *Pre-Experimental Design*
 bentuk *One –Group Pretest-Posttest Design*

**O1 x O2**

 (Sugiyono, 2015: 111)

Keterangan :

O1 = Sebelum penggunaan media *puzzle* diterapkan (*pretest)*

O2 = Setelah penggunaan media *puzzle* diterapkan (*posttest*)

X = Pemberian perlakuan dengan menggunakan media *puzzle*

O2 – O1 = Pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar

1. **Definisi Operasional**

Terdapat beberapa istilah yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yang selanjutnya dikenal dengan istilah definisi operasional. Definisi operasional menurut Sarwono (2006:27) adalah “definisi yang menjadikan variabel yang sedang diteliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel tersebut”. Definisi operasional menjadi penting sebab akan memberikan pemahaman agar tidak terjadi perbedaan interpretasi terhadap variabel yang akan dikaji atau diteliti.

1. **Media *Puzzle***

Media yang digunakan dalam pembelajaran matematika kelas III di SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep berbentuk *puzzle* dengan materi pokok pecahan. Adapun prosedur penggunaannya yakni sebagai berikut :

1. Menyediakan *puzzle*
2. Membuat kelompok sesuai dengan banyaknya *puzzle*.
3. Setiap kelompok diberikan satu buah *puzzle*
4. *Puzzle* yang telah dibagikan kemudian dibongkar hingga menjadi kepingan-kepingan *puzzle*.
5. Memulai permainan dengan memberikan instruksi.
6. Berikan waktu secukupnya untuk menyelesaikan permainan *puzzle* tersebut.
7. Pemenang permainan *puzzle* adalah yang membuat kepingan-kepingan *puzzle* tersebut menjadi utuh atau yang lebih banyak menyatukan kepingan-kepingan *puzzle*.
8. Memberikan koreksi terhadap karya siswa.
9. **Hasil Belajar**

Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar pada mata pelajaran matematika yang diukur setelah subjek diberikan perlakuan. Hasil belajar pada mata pelajaran matematika dalam penelitian ini adalah skor total yang menggambarkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi mata pelajaran matematika yang dapat diperoleh dari hasil pemberian tes hasil belajar.

1. **Populasi dan Sampel**

Sugiyono (2015) mengemukakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi.

Tabel 3.2. Jumlah Populasi Penelitian

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Kelas** | **Jenis Kelamin** | **Jumlah** |
| **Laki-Laki** | **Perempuan** |
| III | 12 | 8 | 20 |
| Jumlah subjek penelitian | 20 |

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep pada kelas III yang berjumlah 20 orang.

Populasi penelitian ini relatif kecil dan dapat dijangkau, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan teknik Sampling Jenuh. Menurut Sugiyono (2015:124) Sampling jenuh adalah “teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel”. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil. Dengan tujuan peneliti ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**
2. **Teknik Pengumpulan Data**
3. **Observasi**

kegiatan observasi ini, peneliti bertindak sebagai observer yakni melakukan pengamatan secara langsung mengenai kondisi obyektif yang terjadi di sekolah. Observasi dilaksanakan sebelum dan selama penelitian berlangsung. Observasi sebelum penelitian dilakukan untuk memperoleh data awal berupa kondisi lingkungan sekolah, karakteristik guru dan siswa, serta seluruh perangkat pendukung pembelajaran yang ada di sekolah. Sedangkan observasi pada saat penelitian berlagsung dimaksudkan untuk memperoleh data terkait penggunaan media *puzzle* oleh guru pada mata pelajaran Matematika dalam materi pokok pecahan sederhana serta aktivitas yang terjadi di dalam kelas yang meliputi aktivitas guru dan siswa serta faktor pendukung dan penghambat saat pembelajaran berlangsung. Indikator keberhasilan keefektifan proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* yakni sebagai berikut :

Tabel 3.3 Indikator Keberhasilan Keefektifan Proses Pembelajaran

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Skor | Persen | Kategori |
| 1 | < 9 | < 20% | Sangat kurang efektif |
| 2 | 10 – 18 | 21% - 40% | Kurang efektif |
| 3 | 19 – 27 | 41%- 60% | Cukup efektif |
| 4 | 28 – 36 | 61%- 80% | Efektif |
| 5 | 37 – 45 | 81%-100% | Sangat efektif |

 *Sumber : Arikunto (2013)*

1. **Tes Hasil Belajar**

Jenis tes yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *post-test*. *Pretest* digunakan untuk menggambarkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran matematika sebelum digunakan media *puzzle*. Nilai dari *pretest* merupakan gambaran hasil belajar siswa sebelum menggunakan media. Sedangkan *posttest* merupakan gambaran hasil belajar siswa setelah menggunakan media *puzzle* dan test ini merupakan tes hasil belajar yang dinyatakan dengan skor hasil belajar.

Indikator hasil belajar siswa disajikan dalam bentuk kategori matriks tabulasi data yakni sebagai berikut :

Tabel 3.4 Tabel Keberhasilan Hasil Belajar Siswa

|  |  |
| --- | --- |
| Skor | Kategori |
| 90 – 100 | Sangat Baik |
| 80 – 89 | Baik |
| 70 – 79 | Cukup |
| 60 – 69 | Kurang |
| 0 – 59 | Sangat Kurang |
| Jumlah |

*Sumber : Arikunto (2013)*

1. **Dokumentasi**

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan segala dokumen yang diperlukan seperti lembar observasi siswa, lembar observasi guru, rencana pelaksanaan pembelajaran, lembar kerja siswa, dan gambar-gambar kegiatan selama melakukan penelitian di kelas yang menggambarkan situasi pembelajaran di kelas.

1. **Prosedur Pengumpulan Data**
2. **Validitas Instrumen**

Istilah validitas dalam proses pembelajaran menurut Bundu (2013:69) dapat diartikan “sebagai ketepatan suatu tes dalam menghasilkan data atau informasi yang sesuai dengan tujuan atau keputusan yang akan dibuat.” Validitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan validitas isi dan validitas konstruks oleh pendapat para ahli (*judgment expert*). Secara lebih jauh Bundu (2013:73) menjelaskan bahwa validitas butir instrumen adalah “ketepatan mengukur yang dimiliki oleh satu butir soal dalam mengukur apa yang seharusnya diukur oleh butir soal tersebut.” Satu butir instrumen dikatakan memiliki validitas tinggi jika skor-skor pada butir tersebut memiliki kesesuaian arah atau berkorelasi positif yang berarti (*significance possitive*) dengan skor total intrumen. Koefisien korelasi sudah lebih besar dari 0,3 maka butir instrumen tersebut sudah dikategorikan valid.

Menghitung setiap validitas butir instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus :

 rpbis = $\frac{M\_{p-M\_{t}}}{Sd\_{t}}\sqrt{\frac{p}{q}}$

rpbis = koefisien korelasi point biserial

Mp = skor rata-rata hitung untuk butir soal yang dijawab betul

Mt = skor rata-rata dari skor total

Sdt = standar deviasi skor total

P = proporsi siswa yang menjawab betul pada butir yang diuji

q = proporsi siswa yang menjawab salah pada butir yang diuji

1. **Reliabilitas Instrumen**

Pengujian reliabilitas Instrumen yang digunakan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen mampu menghasilkan skor-skor hasil penilaian yang stabil dan konsisten. Karena dalam penelitian ini menggunakan tes objektif dengan data diskrit, maka metode yang tepat untuk menghitung nilai realibilitas instrumen dilakukan dengan metode *Kuder-Richardson* (KR20). Bundu (2013: 85) mengatakan bahwa suatu instrumen penilaian dikatakan reliable jika koefisien korelasinya ≥ 0,6, makin tinggi koefisien korelasi makin reliabel instrumen tersebut, dan sebaliknya. Menghitung realibilitas instrumen dalam penelitian dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus :

rKR20 = $\frac{k}{k-1}$ (1- $\frac{∑pq}{S^{2}}$)

 Dengan

 S2 = $\frac{∑X^{2}}{N}$ – X2

Keterangan :

rKR20 = koefisien korelasi dengan KR20

k = jumlah butir soal

p = proporsi jawaban benar padabutir tertentu

q = proporsi jawaban salah pada butir tertentu (q= 1-p)

s2 = varians skor total

1. **Taraf Kesukaran**

Arikunto (2012) mengatakan soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang terlalu sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan mempunyai semangat untuk mencoba lagi karena di luar jangkauannya. Rumus mencari taraf kesukaran sebagai berikut:

 P = $\frac{B}{JS}$

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes

1. **Daya Pembeda**

Arikunto (2012:226) menyatakan “daya pembeda soal adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah)”.

Daya pembeda butir tes dihitung dengan rumus:

DP = $\frac{A-B}{\frac{1}{2 }T}$

DP = indeks daya pembeda yang dicari

A = Jumlah siswa kelompok pandai (atas) menjawab benar pada butir
 tersebut

B = Jumlah siswa kelompok kurang (bawah) menjawab benar pada
 butir tersebut

T = Jumlah siswa dari kelompok atas dan kelompok bawah

(Bundu, 2016:66)

1. **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dengan rumus t-test untuk pengujian hipotesis.

* 1. **Analisis Statistik Deskriptif**

Analisis deskriptif bertujuan mendeskripsikan atau menggambarkan skor hasil belajar matematika melalui hasil *pretest* dan *posttest* pada siswa kelas III SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep. Sebaran skor hasil belajar siswa disajikan dalam bentuk nilai maksimum, nilai minimum, mean, modus, median, standar deviasi, dan variansnya. Data *pretest* dan *posttest* diolah pada sistem *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20.

* 1. **Analisis Statistik Inferensial**

Analisis statistik inferensial bertujuan untuk menganalisis data sampel dimana hasilnya diberlakukan untuk populasi. Suatu kesimpulan dari data sampel yang akan diberlakukan untuk populasi itu mempunyai peluang kesalahan dan kebenaran (kepercayaan) yang dinyatakan dalam bentuk presentase. Dalam penelitian ini, menggunakan taraf signifikan 5% atau 0,05. Untuk menguji hipotesis penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dimana semua data diolah pada sistem *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 20.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan uji statistik yang dilakukan untuk mengetahui apakah data sampel berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data skor *posttest* digunakan uji normalitas *One-Sample Kolmogorow-Smirnov test* dengan taraf signifikan sebesar 5% pada sistem SPSS versi 20.

Hipotesis statistik yang diuji pada pengujian normalitas ini adalah:

H0 : Data berdistribusi normal

Ha : Data berdistribusi tidak normal

Kriteria pengujian adalah H0 diterima apabila sig > 0,05 (taraf signifikansi)

1. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep. Untuk mempermudah melihat bagaimana pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, dalam penelitian ini digunakan uji-t yang dipadukan dengan program SPSS versi 20 dengan (α=5%). Uji-t yang dimaksudkan adalah uji-t dua sampel *(paired t-test)* menggunakan pengujian dua pihak *(two tail test).*

Kemungkinan hasil penelitian signifikansi SPSS sebagai berikut:

1. Jika sig > 0,05 maka Ho diterima.
2. Jika sig < 0,05 maka Ho ditolak.

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil Penelitian**

Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah menguji validitas instrument soal (*pretest* dan *posttest*), validitas yang digunakan adalah validitas isi dan validitas konstruk untuk menguji instrumen penelitian sebelum digunakan dan dilanjutkan dengan pemberian *treatment* penggunaan media *puzzle* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Peneliti menggunakan validitas isi. Validitas isi yaitu validitas yang mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan dalam hal ini validitas isi dilakukan oleh seseorang yang ahli dalam bidangnya. Peneliti mempunyai 2 validator yakni Bahar S.Pd., M.Pd sebagai validator instrumen soal dan Nurhaeda S.Pd., M.Pd sebagai validator Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Instrumen soal dinyatakan valid oleh validator, selanjutnya peneliti melakukan uji coba soal pada tanggal 30 Maret 2017 kepada siswa kelas IV di SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep untuk mengetahui validitas, realibel, tingkat kesukaran soal dan daya beda soal (validitas konstruk). Validitas konstruk merupakan validitas yang bertujuan untuk mengetahui ketepatan suatu alat ukur penelitian yang akan digunakan.

Jumlah instrumen yang diuji cobakan yaitu 20 soal. Hasil uji coba yang dilakukan item soal yang valid adalah 20 item soal, sehingga 20 item tersebut dapat digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian. Setelah melakukan uji coba selanjutnya hasil jawaban dianalisis dengan cara manual (Terlampir).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tiga hal antara lain yang pertama, untuk mengetahui gambaran penggunaan media *puzzle*, kedua untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, dan ketiga untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Data yang diperoleh dan dianalisis dalam penelitian ini meliputi hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar matematika yang diambil dari kelas III SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep yang berjumlah 20 siswa. Hasil penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. **Deskripsi Hasil Penelitian**

Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas III SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep dengan menggunakan media *puzzle* pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi pecahan sederhana yang diperoleh gambaran proses pembelajaran selama tiga kali pertemuan yang pelaksanaannya dapat dilihat dari hasil aktivitas guru dan aktivitas siswa.

Aktivitas guru diobservasi selama proses pembelajaran terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Berikut pelaksanaan pengamatan observasi dari hasil observasi guru pada pertemuan I, II, dan III.

1. Kegiatan Pendahuluan
2. Guru mengajak siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengawali kegiatan pembelajaran) dan melaksanakan absensi. Kegiatan ini dilaksanakan pada pertemuan I, II, dan III.
3. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya tentang materi yang akan dipelajari dan keterkaitannya dengan materi sebelumnya. Pada pertemuan I guru bertanya tentang pecahan sederhana, pertemuan II guru bertanya tentang membandingkan pecahan, dan pada pertemuan III guru bertanya tentang memecahkan masalah yang melibatkan pecahan sederhana.
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi kepada siswa agar ikut aktif dalam proses pembelajaran. Pada pertemuan I guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai pecahan sederhana. Pada pertemuan II guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai membandingkan pecahan sederhana, dan pada pertemuan III guru menyampaikan tujuan pembelajaran mengenai memecahkan masalah mengenai pecahan sederhana.
5. Kegiatan Inti
6. Guru menjelaskan materi ajar di dalam kelas. Pada pertemuan I, guru menyampaikan materi mengenai pecahan sederhana, pertemuan II guru menyampaikan materi mengenai membandingkan pecahan sederhana, dan pada pertemuan III guru menyampaikan materi mengenai membandingkan pecahan sederhana.
7. Guru membentuk kelompok. Pada pertemuan I , II, dan III, guru membagi siswa dalam 5 kelompok kemudian membagikan lembar kerja siswa.
8. Guru menginstruksikan cara bermain *puzzle*, setelah semua siswa mengerti cara bermain *puzzle* setiap kelompok diberikan beberapa kepingan *puzzle* kemudia setiap kelompok berlomba menyusun *puzzle* tersebut hingga membentuk pola yang utuh. Kelompok tercepat menyusun *puzzle* dan kelompok yang dapat menjelaskan dengan benar pecahan yang terdapat dalam *puzzle* tersebut adalah pemenangnya. kegiatan ini dilaksanakan pada pertemuan I, II, dan III.
9. Guru membagikan LKS untuk mengevaluasi sejauh mana indicator tercapai. Kegiatan ini dilaksanakan pada pertemuan I, II, dan III.
10. Guru memberi skor terhadap LKS yang dikerjakan siswa. Kegiatan ini dilaksanakan pada pertemuan I, II, dan III.
11. Kegiatan Penutup
12. Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran yang telah dilakukan sekaligus memberikan penilaian atau refleksi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan.
13. Guru mengakhiri pembelajaran dengan salam penutup. Pada pertemuan I, sebelum mengakhiri pembelajaran guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya dan pada pertemuan II, sebelum mengakhiri pembelajaran guru memberikan semangat kepada siswa untuk tetap rajin belajar.

Secara umum, rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media *puzzle* dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4.1. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas guru dalam penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran matematika

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek yang diamati | PI | PII | PIII |
| **B** | **C** | **K** | **B** | **C** | **K** | **B** | **C** | **K** |
| **3** | **2** | **1** | **3** | **2** | **1** | **3** | **2** | **1** |
| 1. | Skor Perolehan | 11 | 12 | 13 |
| 2. | Skor Maksimal | 15 | 15 | 15 |
| 3. | Persentase Tingkat Pencapaian | 73% | 80% | 86% |
| 4. | Kategori | Efektif | Efektif | Sangat Efektif |

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan I tingkat penguasaan guru dalam penggunaan media *puzzle* memperoleh persentase tingkat pencapaian 73% termasuk kategori efektif. Pada pertemuan II tingkat penguasaan guru dalam penggunaan media *puzzle*  memperoleh persentase tingkat pencapaian 80% termasuk kategori efektif, dan pada pertemuan III tingkat penguasaan guru dalam penggunaan media *puzzle* memperoleh persentase tingkat pencapaian 86% termasuk kategori sangat efektif.

Aktivitas siswa yang diobservasi selama proses penelitian memiliki tiga aspek yaitu perasaan senang dengan indikator mengikuti arahan dan instruksi dari guru, tidak mengganggu temannya ketika guru menjelaskan, dan siswa antusias menjawab ketika guru memberikan pertanyaan tentang media *puzzle*. Aspek kedua yaitu perhatian siswa terhadap mata pelajaran dengan indikator siswa tidak menunjukkan sikap acuh terhadap pembelajaran, siswa mendengarkan dan memperhatikan media *puzzle* yang ditampilkan, dan member tanggapan dari pendapat guru maupun sesama teman sejawat. Aspek ketiga yaitu ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran dengan indikator yaitu siswa tidak merasa tegang saat mengikuti pembelajaran, menunjukkan sikap tenang ketika guru menjelaskan, dan aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.2. Rekapitulasi hasil observasi aktivitas siswa dalam penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran matematika

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek yang diamati | Pertemuan I | Pertemuan II | Pertemuan III |
| **P** | **S** | **K** | **P** | **S** | **K** | **P** | **S** | **K** |
| **1** | **2** | **3** | **1** | **2** | **3** | **1** | **2** | **3** |
| 1. | Skor Perolehan | 47 | 43 | 43 | 55 | 50 | 47 | 57 | 53 | 47 |
| 2. | Skor Maksimal | 60 | 60 | 60 |
| 3. | Persentase Tingkat Pencapaian | 78% | 71,66% | 71,66 % | 91% | 83% | 78% | 95% | 88,33% | 78% |
| 4. | Kategori | E | E | E | SE | SE | E | SE | SE | E |

Berdasarkan data aktivitas siswa dapat disimpulkan bahwa pada pertemuan I aspek siswa dalam penggunaan media *puzzle* yakni aspek perasaan senang memperoleh persentase kategori efektif tingkat pencapaian 78% , aspek perhatian siswa terhadap mata pelajaran memperoleh persentase kategori efektif tingkat pencapaian 71,66%, dan aspek ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran memperoleh persentase kategori efektif tingkat pencapaian 71,66%. Pada pertemuan II aspek siswa dalam penggunaan media *puzzle* yakni perasaan senang memperoleh persentase kategori sangat efektif tingkat pencapaian 91%, aspek perhatian siswa terhadap mata pelajaran memperoleh persentase kategori sangat efektif tingkat pencapaian 83%, dan dan aspek ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran memperoleh persentase kategori efektif tingkat pencapaian 78%. Pada pertemuan III aspek siswa dalam penggunaan media *puzzle* yakni perasaan senang memperoleh persentase kategori sangat efektif tingkat pencapaian 95%, aspek perhatian siswa terhadap mata pelajaran memperoleh persentase kategori sangat efektif tingkat pencapaian 88,33%, dan dan aspek ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran memperoleh persentase kategori afektif tingkat pencapaian 78%.

1. **Deskripsi Data Penelitian**
2. **Deskripsi Data *Pretest* Hasil Belajar Matematika**

*Pretest*  ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa yang dilakukan sebelum penggunaan media *puzzle*. *Pretest* yang diberikan berupa tes tematik yang berbentuk pilihan ganda. Soal matematika dalam tes ini berjumlah 20 butir soal pilihan ganda. Subjek penelitian pada saat melakukan *pretest* berjumlah 20 siswa. Data hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3. Deskripsi Data *Pretest*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| N | Valid | 20 |
| Missing | 0 |
| Mean | 44.0000 |
| Median | 45.0000 |
| Mode | 45.00 |
| Std. Deviation | 10.83367 |
| Variance | 117.368 |
| Range | 50.00 |
| Minimum | 20.00 |
| Maximum | 70.00 |

 *Sumber : Stactistical Product and Service Solutions 20*

Berdasarkan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata (*mean*) sebesar 44,00, sedangkan nilai tengah (median) sebesar 45,00 dan modus (*mode*) sebesar 45.00. Simpangan baku (standar deviasi) sebesar 10.83367, nilai varian sebesar 117.368. Nilai tertinggi (*maximum*) yang diperoleh sebesar 70.00 sedangkan nilai terendah (*minimum*) yang diperoleh sebesar 20,00, rentang nilai (*range)* antara nilai tertinggi dan nilai terendah sebesar 50,00.

Distribusi frekuensi hasil *pretest* pada hasil belajar matematika dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Skor  | Kategori  | Frekuensi  | Persentase  |
| 90-100 | Sangat baik | - | - |
| 80-89 | Baik  | - | - |
| 70-79 | Cukup  | 2 | 10% |
| 60-69 | Kurang  | 3 | 15% |
| 0-59 | Sangat kurang | 15 | 75% |
| Jumlah  | 20 | 100% |

 *Sumber : Stactistical Product and Service Solutions 20*

Selain dalam bentuk tabel, distribusi frekuensi hasil *pretest* pada hasil belajar matematika dapat juga disajikan dalam bentuk grafik histogram sebagai berikut:



Gambar 4.1. Grafik Histogram Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest*

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan grafik histogram di atas, diketahui bahwa jumlah peserta didik yang memperoleh nilai kategori sangat kurang sebanyak 15 orang dengan persentase 75%. Sedangkan jumlah peserta didik yang memperoleh nilai kategori kurang sebanyak 3 orang dengan persentase 15%. Jumlah peserta didik yang memperoleh nilai kategori cukup sebanyak 2 orang dengan persentase 10%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *pretest* pada hasil belajar matematika berada pada kategori sangat rendah, hal ini dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar matematika secara keseluruhan yang berjumlah 44.000.

1. **Deskripsi Data *Posttest* pada Hasil Belajar Matematika**

*Posttest* yang dilakukan dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media *puzzle*. Jumlah subjek penelitian pada saat *posttest* sebanyak 20 orang. Tes yang diberikan berupa tes tematik berupa soal pilihan ganda. Soal matematika dalam tes ini berjumlah 20 butir soal. Data hasil *posttest* kelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Deskripsi Data *Posttest*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| N | Valid | 20 |
| Missing | 0 |
| Mean | 82.0000 |
| Median | 80.0000 |
| Mode | 80.00 |
| Std. Deviation | 6.56947 |
| Variance | 43.158 |
| Range | 25.00 |
| Minimum | 70.00 |
| Maximum | 95.00 |

*Sumber : Stactistical Product and Service Solutions 20*

Berdasarkan tabel 4.5. dapat dilihat bahwa nilai rata-rata (*mean*) sebesar 82,00 sedangkan nilai tengah (median) sebesar 80,00 dan modus (*mode*) sebesar 80,00. Simpangan baku (standar deviasi) sebesar 6,56947, nilai varian sebesar 43,158. Nilai tertinggi (*maximum*) yang diperoleh sebesar 95,00 sedangkan nilai terendah (*minimum*) yang diperoleh sebesar 70,00, rentang nilai (*range)* antara nilai tertinggi dan nilai terendah sebesar 25,00.

Distribusi frekuensi hasil *posttest* pada hsil belajar matematika dapat dilihat pada tabel dan grafik berikut:

Tabel 4.6. Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Skor  | Kategori  | Frekuensi  | Persentase  |
| 90-100 | Sangat baik | 4 | 20% |
| 80-89 | Baik  | 12 | 60% |
| 70-79 | Cukup  | 4 | 20% |
| 60-69 | Kurang  | - | - |
| 0-59 | Sangat kurang | - | - |
| Jumlah  | 20 | 100% |

 *Sumber : Stactistical Product and Service Solutions 20*

Selain dalam bentuk tabel, distribusi frekuensi hasil *posttest* pada hasil belajar matematika dapat juga disajikan dalam bentuk grafik histogram sebagai berikut:



Gambar 4.2. Grafik Histogram Distribusi Frekuensi Hasil *Posttest*

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi dan grafik histogram, diketahui bahwa tidak ada siswa yang memperoleh nilai kategori sangat kurang dan kurang. Jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori cukup sebanyak 4 orang dengan persentase 20%. Jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori baik sebanyak 12 orang dengan persentase 60% dan jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat baik sebanyak 4 orang dengan persentase 20%. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil *posttest* pada hasil belajar matematika berada pada kategori tinggi, hal ini dilihat berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) hasil belajar matematika secara keseluruhan yang berjumlah 82,00.

1. **Hasil Uji Asumsi Analisis Data**

Sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yang yaitu uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang telah diperoleh berdistribusi normal. Data uji normalitas diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics version 20*. Syarat data dikatakan berdistribusi normal apabila *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 0,05. Berikut hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest.*

Tabel 4.7. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Data** | ***Asymp. Sig. (2-tailed)*** | **Keterangan** |
| *Pretest*  | 0,18 | 0,18 > 0,05 = normal |
| *Posttest*  | 0,87 | 0,87 > 0,05 = normal |

 *Sumber : Stactistical Product and Service Solutions 20*

Tabel tersebut menunjukkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar matematika terdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas pada kedua data tersebut diperoleh nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebaran data kelas berdistribusi normal karena nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 0,05.

1. **Hasil Uji Hipotesis**

*Paired Sample t-Test* digunakan untuk menguji dua sampel data yang saling berhubungan atau berpasangan. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar matematika sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *puzzle*. Analisis ini dilakukan dengan menguji hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis ini dilakukan dengan bantuan program *IBM SPSS Statistics version 20*. Syarat data dikatakan signifikan apabila nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari 0,05. Berikut ini adalah hasil *Paired Sample t-Test* nilai *pretest* dan *posttest*:

Tabel 4.8. Uji t *Pretest* dan *Posttest*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Data** | **T** | **Df** | ***Sig. (2-tailed)*** | **Keterangan** |
| *Pretest* dan *Posttest*  | -14,075 | 19 | 0,000 | 0,000 < 0,05 = signifikan |

*Sumber : Stactistical Product and Service Solutions 20*

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa nilai t yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* sebesar -14,075 dengan df sebesar 19 dan nilai *Sig*. (2-*tailed*) sebesar 0,000. Terlihat bahwa nilai *Sig*. (*2-tailed*) lebih kecil dari 0,05, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar matematika sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *puzzle*.

 Berdasarkan hasil perhitungan *Paired Sample t-Test*, dapat disimpulkan hasil hipotesis (Ho) ditolak yaitu “tidak ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep dan hipotesis alternatif yaitu (Ha) ”ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep” dinyatakan diterima.

1. **Pembahasan**

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui gambaran penggunaan media *puzzle*, hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, dan apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media *puzzle*. Sebelum melakukan penelitian dilakukan persiapan instrumen seperti mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, lembar kerja siswa, kisi-kisi soal, soal (*pretest* dan *posttest*), lembar aktivitas guru dan lembar aktivitas siswa. Instrumen tersebut divalidasi menggunakan validasi isi dan validasi konstruk. Validitas isi dilakukan oleh seseorang yang ahli dalam bidangnya sedangkan validasi konstruk peneliti melakukan uji lapangan untuk mengetahui ketepatan dari instrumen tersebut. Validasi konstruk diantaranya validitas, realibilitas, taraf kesukaran, dan daya beda.

Pada tanggal 30 maret 2017 peneliti melakukan uji coba konstruk kepada siswa kelas IV di SD Negeri 12/30 Kanaungan sebanyak 20 soal. Untuk validitas soal butir 1 sampai butir 20 soal tersebut dinyatakan valid karena koefisien korelasi sudah lebih besar dari 0,3. Reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Kuder-Richardson* (KR20) dengan realibilitas 0,84, dengan demikian instrumen tersebut dinyatakan reliabel karena lebih besar ≥ 0,6. Taraf kesukaran berada pada kategori sedang karena nilai P berada diantara 0,31 sampai 0,70, dan untuk daya beda soal dinyatakan semua butir soal tersebut berada pada kategori baik karena lebih besar dari 0,2. Instrumen tersebut dapat digunakan karena telah memenuhi syarat.

 Penelitian dilakukan dari kegiatan *pretest*, proses pembelajaran, dan *posttest* pada pada tanggal 03 April sampai 07 April 2017 di SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep. Subjek penelitian yaitu kelas III dengan jumlah siswa 20 orang, penelitian ini hanya menggunakan satu kelas. Dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh dikarenakan jumlah sampel yang relatif kecil. Selain itu semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Pada pertemuan pertama, siswa diberikan tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan berupa penggunaan media *puzzle*. Setelah itu pada pertemuan kedua, ketiga, dan keempat proses pembelajaran dilakukan dengan memberikan perlakuan berupa penggunaan media *puzzle*. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* bersifat konkret, siswa dapat mengamati objek pembelajaran secara langsung. Guru dapat menjelaskan materi kemudian memberikan contoh nyata dari media *puzzle* tersebut. Pembelajaran yang sebelumnya dianggap sulit oleh siswa dengan adanya media *puzzle* akan memberikan dampak pemahaman. Setiap pertemuan peneliti memberikan intruksi cara bermain *puzzle* hal ini dilakukan karena pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* adalah hal yang baru. Pada proses pembelajaran observer mengamati aktivitas siswa dan aktivitas guru. Pada aktivitas siswa aspek yang diamati yaitu perasaan senang, perhatian siswa terhadap mata pelajaran, dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran. Sedangkan pada aktivitas guru aspek yang diamati yaitu pembuka, penyampaian materi menggunakan media *puzzle*, menjelaskan kembali materi pembelajaran, pemberian penguatan, dan penutup. sedangkan pada pertemuan kelima atau terakhir, siswa diberikan tes untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan (*posstest*) berupa penggunaan media *puzzle*.

Proses pembelajaran dilakukan selama tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama, guru menyampaikan materi pembelajaran mengenai pecahan sederhana kemudian mengajak siswa secara berkelompok untuk bermain *puzzle*, sebelum bermain *puzzle* siswa terlebih dahulu diinstruksikan cara bermain *puzzle*. Pada pertemuan ini, siswa antusias dan terlihat senang dengan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* karena siswa pada kelas rendah masih suka bermain. Akan tetapi masih kurang memahami kegiatan yang dilaksanakan dan mengakibatkan ada siswa yang masih bingung dalam menyusun *puzzle*.

Pada pertemuan kedua, proses pembelajaran berlangsung seperti pertemuan pertama dengan materi yang berbeda. Materi pelajaran pada pertemuan kedua ini mengenai membandingkan pecahan sederhana. Pada pertemuan ini, siswa sudah paham dengan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan menggunakan media *puzzle* setelah guru memberikan arahan dengan jelas. Siswa sangat antusias dan interaktif dalam proses pembelajaran karena siswa membandingkan pecahan dengan cara berlomba dengan kelompok lain menggunakan media *puzzle*.

Pada pertemuan ketiga, proses pembelajaran berlangsung seperti pertemuan sebelumnya dengan materi memecahkan masalah yang melibatkan pecahan sederhana. Pada pertemuan ini siswa sudah benar-benar memahami apa itu pecahan dengan bantuan media *puzzle*. Pembelajaran berlangsung kondusif dan siswa lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media *puzzle* merupakan salah satu cara untuk menjadikan pembelajaran itu menarik dan menyenangkan, melatih kreatifitas siswa, melatih kesabaran serta dapat merangsang fungsi kognitif anak. Setelah dilakukan penelitian di SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep pada mata pelajaran matematika dengan materi pecahan sederhana, membandingkan pecahan sederhana, dan memecahkan masalah yang melibatkan pecahan sederhana, maka diperoleh hasil penelitian observasi aktivitas siswa dan guru yaitu persentase pencapaian tingkat penguasaan selama proses pembelajaran meningkat dari kategori efektif menjadi kategori sangat efektif.

Data yang diperoleh setelah melakukan kegiatan observasi dianalisis secara analisis statistik deskriptif yang digunakan untuk menjawab gambaran penggunaan media *puzzle* serta mendeskripsikan tingkat hasil belajar siswa dan analisis statistik inferensial digunakan untuk menguji normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorow-Smirnov* dan uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired sample t-test*. Berdasarkan analisis deskriptif yang dilakukan diketahui bahwa hasil *pretest* pada hasil belajar matematika berada pada kategori sangat kurang dengan rata-rata (*mean*) sebesar 44,00. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran siswa kurang memiliki pemahaman konsep. Sedangkan hasil *posttest* pada hasil belajar matematika setelah menggunakan media *puzzle* berada pada kategori baik dengan rata-rata (*mean*) sebesar 82,00. Peningkatan hasil belajar siswa disebabkan oleh kelebihan penggunaan media *puzzle* yang dapat menarik perhatian siswa dan memusatkan perhatian siswa dalam belajar, membuat siswa mampu memahami materi pembelajaran secara konkret serta tampilan media yang berwarna-warni.

Data tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar matematika dan dikuatkan dengan hasil analisis dengan menggunakan uji *paired sample t test*. Sebelum melakukan uji hipotesis telebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal. Syarat data dikatakan normal apabila *Asymp.Sig*. (*2-tailed*) lebih besar dari 0,05. Data *pretest* 0,18 dan data *posttest* 0,87, data tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data tersebut berdistribusi normal. Uji hipotesis dilakukan apabila kedua data tersebut normal.

Berdasarkan hasil uji t terhadap perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan setelah penggunaan media *puzzle* diperoleh t hitung sebesar -14,075 pada derajat kebebasan (df) 19 dengan probabilitas (sig) sebesar 0,000 < 0.05. Berdasarkan pengujian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan Ha diterima. Berdasarkan uji hipotesis tersebut dapat dinyatakan bahwa menggunakan media *puzzle*, hasil belajar matematika akan meningkat. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Siatan (2014) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media *puzzle* meningkatkan hasil belajar siswa.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV dapat disimpulkan bahwa:

* + 1. Gambaran penggunaan media *Puzzle* pada mata pelajaran matematika di kelas III SD Negeri 12/30 Kanaungan Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep memberikan pengaruh positif terbukti dengan hasil pengamatan yang telah dilakukan baik itu kepada siswa maupun kepada guru disetiap pertemuan mengalami peningkatan hal ini dikarenakan proses pembelajaran siswa merasa senang, memusatkan perhatian siswa dalam belajar dan membuat siswa memiliki ketertarikan terhadap mata pelajaran.
		2. Hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan yaitu berada pada kategori sangat kurang hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran kurang memiliki pemahaman konsep. Sedangkan setelah diberikan perlakuan berupa media *puzzle* maka hasil belajar siswa meningkat dengan rata-rata memiliki kategori baik. Peningkatan belajar siswa disebabkan oleh media puzzle yang membuat siswa mampu memahami materi pelajaran secara konkret.
		3. Ada pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media *puzzle*, dibuktikan dengan adanya perbedaan hasil belajar *pretest* dan *posttest*. Hal ini disebabkan karena nilai *sig 2 tailed* < dari nilai probabilitas 0,05.
1. **Saran**

Berdasarkan kesimpulan bahwa penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Maka peneliti mengajukan beberapa saran dari hasil penelitian untuk pihak-pihak terkait.

1. Bagi Dinas Pendidikan

Melalui penelitian ini diharapkan agar disosialisasikan dan direkomendasikan penggunaan media *puzzle* kepada kepala sekolah dan guru untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Matematika.

1. Bagi Kepala Sekolah

Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka perlu adanya apresiasi yang tinggi bagi guru untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran.

1. Bagi Guru

Mengingat pentingya penggunaan media pembelajaran maka disarankan untuk menggunaan media *puzzle* untuk pembelajaran Matematika.

1. Bagi Siswa

Agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih aktif dan terus menggali pengetahuan terkait materi pembelajaran yang dibahas khususnya pada mata pelajaran Matematika.

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

 Peneliti berikutnya atau pihak lain yang ingin menggunakan media *puzzle* untuk penelitian, sedapat mungkin terlebih dahulu menganalisis kembali untuk disesuaikan penggunaannya.