

SKRIPSI

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
PADA MATEMATIKA DI SD NEGERI 1 ADIWARNO**

Oleh :
TIA ANANDA SURIANI
NPM. 2001031035



**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1445 H/2024 M**

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V
PADA MATEMATIKA DI SD NEGERI 1 ADIWARNO**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi PGMI, Fakultas Tarbiyah
dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro

Oleh :
TIA ANANDA SURIANI
NPM. 2001031035

Pembimbing : Khodijah, M.Pd.I

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO
1445 H/2024 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Metro
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Tia Ananda Suriani
NPM : 2001031035
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Yang berjudul : PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V PADA MATEMATIKA DI SD NEGERI 1
ADIWARNO

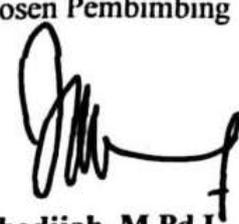
Sudah kami setujui dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqsyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Mengetahui
Ketua Program Studi PGMI

[Signature]
Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2003

Metro, 01 April 2024
Dosen Pembimbing

Khodijah, M.Pd.I
NIP. 198612172015032006

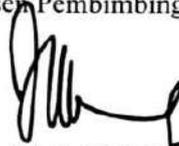
PERSETUJUAN

Judul : PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V PADA MATEMATIKA DI SD NEGERI 1
ADIWARNO
Nama : Tia Ananda Suriani
NPM : 2001031035
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan
Ilmu Keguruan IAIN Metro.

Metro, 01 April 2024
Dosen Pembimbing



Khodijah, M.Pd.I
NIP. 198612172015032006



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: *β*- 2328 / *ln* 28.1 / 0 / PP-00-9 / 05 / 2024.

Skripsi dengan judul: PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATEMATIKA DI SD NEGERI 1 ADIWARNO, disusun oleh: Tia Ananda Suriani, NPM. 2001031035, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Senin/06 Mei 2024.

TIM PENGUJI

Ketua/Moderator : Khodijah, M.Pd.I

Penguji I : Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I M.Pd.

Penguji II : Dea Tara Ningtyas, M.Pd

Sekretaris : Ronald Candra, M.Pd.

(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Zuhairi, M.Pd.

NIP. 196200121989031006

ABSTRAK

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATEMATIKA DI SD NEGERI 1 ADIWARNO

OLEH:
TIA ANANDA SURIANI
NPM. 2001031035

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang terjadi di SD Negeri 1 Adiwarno, di mana terdapat masalah rendahnya hasil belajar siswa yang masih dibawah KKTP mata pelajaran matematika yang telah ditetapkan, yaitu ≥ 70 . Hasil prasurvey menunjukkan bahwa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa diantaranya kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru selama proses pembelajaran. Terdapat siswa yang mengobrol saat guru sedang menjelaskan materi, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru belum bervariasi. Sehingga siswa kurang memahami apa yang dijelaskan oleh guru yang berakibat terhadap rendahnya hasil belajar matematika siswa di kelas V.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V di SD Negeri 1 Adiwarno melalui penggunaan media pembelajaran *puzzle*. Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Setiap siklus memiliki empat tahapan kegiatan, yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Adiwarno pada mata pelajaran Matematika tahun Pelajaran 2023/2024, dengan total peserta didik sebanyak 26 orang, terdiri dari 20 perempuan dan 6 laki-laki. Metode pengumpulan data yang digunakan mencakup lembar tes, observasi, dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data meliputi analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika pada siklus I adalah 58% dan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 23% menjadi 81%. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar peserta didik ditandai dengan tercapainya KKTP dengan rata-rata ketuntasan mencapai lebih dari 75%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 1 Adiwarno.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran *Puzzle*, Mata Pelajaran Matematika.

ORISINILITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tia Ananda Suriani
NPM : 2001031035
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 01 April 2024
Yang Menyatakan,



Tia Ananda Suriani
NPM. 2001031035

MOTTO

...وَعَسَىٰ أَنْ تَكْرَهُوا شَيْئًا وَهُوَ خَيْرٌ لَّكُمْ وَعَسَىٰ أَنْ تُحِبُّوا شَيْئًا وَهُوَ

شَرٌّ لَّكُمْ ۗ وَاللَّهُ يَعْلَمُ وَأَنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ﴿٢١٦﴾

Belum mencapai impian bukan berarti Allah tidak memberikan kedilan untuk hamba-Nya, karena “...Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal itu baik bagimu dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu buruk bagimu. Allah mengetahui, sedangkan kamu tidak mengetahui.”

(QS. Al-Baqarah: 216)¹

¹ QS. Al-Baqarah: 216.

PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT, dan atas dukungan dan do`a dari orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia peneliti persembahkan kepada:

1. Orangtua saya yang bernama Bahrudin, Beliau memang tidak sempat sampai pada bangku perkuliahan karena adanya suatu halangan, namun Beliau mampu mendidik penulis, memberikan semangat dan motivasi tiada henti hingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Orangtua saya yang bernama Lina Marliyana, terima kasih sebesar-besarnya penulis berikan kepada Beliau atas segala bentuk bantuan, semangat dan do`a yang diberikan selama ini. Terima kasih atas nasihat yang selalu diberikan meski terkadang pikiran kita tidak sejalan, terima kasih atas kesabaran dan kebesaran hati menghadapi penulis yang keras kepala. Ibu menjadi penguat dan pengingat paling hebat.
3. Diri saya sendiri, terima kasih sudah memilih untuk bertahan dan menyelesaikan semua ini. Terima kasih telah mengendalikan diri dari berbagai tekanan di luar keadaan dan tidak pernah mau memutuskan untuk menyerah, kamu hebat, Tia.
4. Adik saya tercinta, Rizky Kurniawan. Terima kasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan selama ini, terima kasih atas semangat, doa dan cinta yang selalu diberikan kepada penulis. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat, adikku.
5. Terima kasih untuk keluarga besar yang selalu memberikan dukungan baik secara moril maupun material.
6. Sahabat saya Charolin Juliana A., Mei Sulistiana W., Titin Nurjanah, Yolla Lorenza dan Mario, terima kasih sudah menjadi tempat berkeluh kesah dan berjuang bersama dalam dunia perkuliahan, serta senantiasa memberikan dukungan dan memberikan motivasi untuk selalu semangat dan berusaha mengerjakan skripsi ini sampai selesai. Kalian adalah orang-orang yang selalu berada di balik layar, membersamai dalam perjuangan dan selalu mau saya repotkan, terima kasih semoga sama-sama dilancarkan sampai akhir perjuangan.
7. Pembimbing skripsi, Ibu Khodijah, M.Pd.I. peneliti mengucapkan beribu-ribu terimakasih telah memberikan motivasi, arahan dan bimbingan demi tercapainya penyelesaian tugas akhir ini. Menjadi salah satu dari anak bimbinganmu merupakan nikmat yang sampai saat ini selalu saya syukurkan. Terimakasih ibu, semoga jerih payahmu terbayarkan dan selalu dilimpahkan kesehatan.
8. Keluarga besar PGMI 20, terkhusus PGMI B (Dela F., Della E., Dewi, Dita, Mutiara, Nova, Rizka, Septa, Septi, dan Siti), yang senantiasa saling memberikan dukungan, semangat dan perhatian yang sangat luar biasa.
9. Almamater tercinta, IAIN Metro.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan Program Pendidikan Strata Satu (S1) Fakultas tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Metro guna memperoleh S.Pd.

Upaya penyelesaian skripsi ini, peneliti menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag, PIA., selaku Rektor IAIN Metro, Bapak Dr. Zuhairi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Ibu Dr. Siti Annisah, M.Pd., selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) IAIN Metro, Ibu Khodijah M.Pd.I., selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan yang sangat berharga dalam mengarahkan dan memberi saran serta masukan demi terselesaikannya skripsi ini. Serta para Dosen IAIN Metro yang telah memberikan ilmu dalam perkuliahan selama ini.

Peneliti juga mengucapkan terimakasih banyak kepada Bapak M. Mustakim, M.Pd.I, selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Adiwarno dan Bapak Arahman Ari Wibowo, S.Pd selaku guru kelas V SD Negeri 1 Adiwarno serta keluarga besar SD Negeri 1 Adiwarno yang telah berkenan menerima peneliti untuk melaksanakan penelitian serta bimbingan demi terselesaikannya skripsi ini.

Saran serta masukan demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan lapang dada. Pada akhirnya peneliti ini dapat bermanfaat bagi pembaca sebagai pengembangan ilmu pengetahuan.

Metro, Mei 2024

Peneliti



Tia Ananda Suriani

NPM.2001031035

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN NOTA DINAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
HALAMAN ORISINILITAS PENELITIAN	vii
HALAMAN MOTTO	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	6
F. Penelitian Relavan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Hasil Belajar.....	10
1. Pengertian Hasil Belajar.....	10
2. Ciri-ciri Hasil Belajar	11
3. Bentuk-bentuk Hasil Belajar	13
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	14
B. Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	16
1. Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	16
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	15
b. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.....	17
c. Media <i>Puzzle</i>	20
d. Manfaat Media <i>Puzzle</i>	22
e. Langkah-langkah Media <i>Puzzle</i>	24
f. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puzzle</i>	25
C. Mata Pelajaran Matematika.....	27
1. Pengertian Matematika.....	27
2. Tujuan Pembelajaran Matematika MI/SD	29
3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Matematika MI/SD	31
D. Hipotesis.....	31

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Rancangan Penelitian	32
B. Definisi Operasional Variabel.....	33
C. Lokasi Penelitian	35
D. Subjek dan Objek Penelitian	35
E. Rencana Tindakan.....	43
F. Instrumen Pengumpulan Data	51
G. Teknik Analisis Data.....	53
H. Indikator Keberhasilan	54
BAB IV HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian.....	55
1. Penggunaan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Matematika di SD Negeri 1 Adiwarno	55
a. Kondisi Awal.....	55
b. Pelaksanaan Siklus	58
c. Pelaksanaan Siklus II	82
B. Pembahasan	104
1. Analisis Data Penggunaan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	104
2. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II	109
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	112
B. Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA	113

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Presentase Ketuntasan Ulangan Harian Siswa Kelas V SD Negeri 1 Adiwarno.....	3
Tabel 3.1	Data Sarana dan Prasarana di SD Negeri 1 Adiwarno.....	38
Tabel 3.2	Data Guru dan Pegawai di SD Negeri 1 Adiwarno	39
Tabel 3.3	Data Peserta Didik di SD Negeri 1 Adiwarno	40
Tabel 3.4	Kisi-kisi soal tes.....	52
Tabel 3.5	Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa	53
Tabel 3.6	Kisi-kisi lembar observasi aktivitas guru dala pembelajaran	53
Tabel 4.1	Data Hasil Belajar <i>Pre-test</i> Peserta Didik Kelas V	58
Tabel 4.2	Data Hasil Aktivitas Guru Menggunakan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Siklus I.....	75
Tabel 4.3	Data Rata-rata Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Siklus I.....	76
Tabel 4.4	Data Hasil Belajar <i>Post-test</i> Siklus I Peserta Didik Kelas V.....	79
Tabel 4.5	Data Hasil Aktivitas Guru Menggunakan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Siklus II	97
Tabel 4.6	Data Hasil Belajar <i>Post-test</i> Siklus II Peserta Didik Kelas V.....	98
	Menggunakan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Siklus II	98
Tabel 4.7	Data Rata-rata Presentase Aktivitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Siklus II	101
Tabel 4.8	Data Rata-rata Aktivitas Siklus Guru Menggunakan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> I dan Siklus II	101
Tabel 4.9	Data Rata-rata Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> pada Siklus I dan Siklus II.....	106
Tabel 4.10	Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Struktur Organisasi SD Negeri 1 Adiwarno	41
Gambar 3.2	Denah Lokasi SD Negeri 1 Adiwarno	42
Gambar 3.3	Skema Prosedur Penelitian Tindakan Kelas	43
Gambar 4.1	Peserta didik sedang mengerjakan <i>pre-test</i>	57
Gambar 4.2	Guru Mendemonstrasikan penjumlahan pecahan dengan penyebut yang sama dan berbeda dengan penggunaan media pembelajaran <i>puzzle</i>	62
Gambar 4.3	Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Media pembelajaran <i>Puzzle</i> Siklus I.....	77
Gambar 4.4	Peningkatan Hasil Belajar <i>Post-test</i> Siklus I	80
Gambar 4.5	Peningkatan Hasil Belajar <i>Post-test</i> Siklus II.....	100
Gambar 4.6	Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Siklus II	102
Gambar 4.7	Persentase Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II.....	105
Gambar 4.8	Persentase Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik Siklus I dan Siklus II.....	107
Gambar 4.9	Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II	111

DAFTAR LAMPIRAN

1. SK Pembimbng Skripsi	118
2. Daftar Nilai Ulangan Harian	119
3. Outline.....	120
4. ATP	122
5. Modul	126
6. Kisi-kisi Siklus I Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	160
7. Kisi-kisi Siklus II Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	161
8. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siklus I	162
9. Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siklus I	163
10. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siklus II	166
11. Kunci Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siklus II.....	167
12. Data hasil Belajar Siswa Siklus I	170
13. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> siklus I.....	171
14. Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Siklus I.....	175
15. Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Siklus I.....	182
16. Data Hasil Belajar siswa Siklus II.....	187
17. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siklus II.....	188
18. Lembar Observasi Aktivitas Guru dalam Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Siklus II.....	192
19. Lembar Observasi Aktivitas Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Siklus II.....	198
20. Surat Izin Prasurvey	204
21. Surat Balasan Prasurvey.....	205
22. Surat Izin Research	206
23. Surat Balasan Research	207
24. Surat Keterangan Pelaksanaan Research	208
25. Surat Tugas	209
26. Surat Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan	210
27. Surat Keterangan Bebas Pustakan Prodi.....	211
28. Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi	212
29. Dokumen Penelitian	221
30. Daftar Riwayat Hidup	225

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat pokok dalam setiap satuan pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar (SD) sampai dengan Perguruan Tinggi yang memusatkan pada kemampuan kognitif siswa untuk meningkatkan keterampilan berpikir siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

Pembelajaran matematika sering dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit karena matematika selalu melibatkan konsep angka, rumus dan perhitungan. Padahal, belajar matematika itu sangat penting karena memiliki dampak yang besar dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai contoh, saat melakukan transaksi, keterampilan matematika sangat dibutuhkan dalam menghitung uang, menghitung kembalian, atau mengelola anggaran.

Namun, seringkali siswa kurang antusias atau tidak begitu aktif dalam belajar matematika, dan hal ini dapat berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Selain itu, peran guru dalam menyampaikan materi juga memiliki pengaruh yang sangat penting dalam mempengaruhi partisipasi siswa di dalam kelas.

Banyak cara yang bisa dilakukan agar siswa menjadi aktif, salah satunya yaitu dengan merubah konsep pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing dan motivator, bukan sebagai pusat pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran, siswa yang dituntut untuk aktif dalam

pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga membuat kegiatan belajar mengajar berjalan efektif.

Jika suasana belajar terasa menyenangkan, maka peserta didik akan merasa lebih santai, tidak terbebani, tertarik, termotivasi untuk belajar, aktif terlibat, fokus, bersemangat, merasa bahagia, dan berkonsentrasi yang tinggi. Oleh karena itu, diperlukan penggunaan berbagai media pembelajaran, termasuk permainan, untuk menghadirkan materi pembelajaran dengan cara yang menghibur.²

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran matematika yang telah dilakukan pada Rabu, 29 November 2023 di kelas V SD Negeri 1 Adiwarno, Jl. Adiwarno, Adiwarno, Kecamatan Batanghari, Kabupaten Lampung Timur, diketahui bahwa selama proses pembelajaran siswa kurang semangat dan kurang tertarik dengan pembelajaran matematika karena guru hanya menggunakan sumber belajar/media berupa buku saja, pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher center*), belum sepenuhnya terpusat pada siswa, dan guru belum maksimal menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran.

Demikian juga hasil wawancara dengan wali kelas V Bapak Arahman Ari Wibowo, S.Pd tentang pembelajaran matematika diperoleh bahwa dalam kegiatan pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi karena adanya keterbatasan sarana dan prasarana sekolah. Di samping observasi dan wawancara, juga dilakukan pencatatan

² Yasin Yusuf and Umi Auliya, *Sirkuit Pintar : Melejitkan Kemampuan Matematika Dan Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga* (Jakarta: Visimedia Pustaka, 2011), 17.

dokumentasi tentang hasil Ulangan Harian. Berdasarkan hasil dokumentasi, menunjukkan bahwa hasil belajar matematika pada siswa kelas V sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hal ini dapat dilihat dari data yang diperoleh seperti pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1
Presentase Ketuntasan Ulangan Harian siswa kelas V

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1	< 70	Tidak tuntas	16	61,5 %
2	≥ 70	Tuntas	10	38,5 %
Jumlah			26	100 %

Sumber: Daftar Nilai Ulangan Harian kelas V SD Negeri 1 Adiwarno TA 2023/2024

Dari data di atas, ditemukan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas V masih banyak yang berada dibawah KKTP yang telah ditetapkan yaitu 70. Nilai yang diperoleh pada hasil Ulangan Harian menunjukkan bahwa terdapat 16 siswa dari 26 siswa yang belum mencapai KKTP Hal ini menunjukkan bahwa secara persentase hanya 38,5% yang telah mencapai KKTP dan 61,5% belum mencapai KKTP.

Berdasarkan data hasil prasurvey yang sudah dilakukan di SD Negeri 1 Adiwarno melalui hasil observasi kelas dan wawancara dengan wali kelas, maka diperlukan usaha untuk memperbaiki permasalahan dalam pembelajaran tersebut salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika. Media pembelajaran digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi matematika agar lebih mudah dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran adalah sarana yang memiliki potensi untuk memfasilitasi proses pendidikan, menjadikan pesan yang disampaikan lebih terang, serta memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.³ Penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam mendorong partisipasi siswa dalam proses belajar yang lebih interaktif. Pada saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran seperti permainan, siswa menjadi lebih semangat belajar, sehingga peranan guru tidak menonjol melainkan interaksi antar siswa yang lebih menonjol. Hal ini menyebabkan para siswa menjadi lebih aktif.

Pada penelitian ini menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Media *puzzle* digunakan karena memiliki banyak manfaat, yaitu dapat melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, dapat melatih koordinasi mata dan tangan, anak belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar, memperkuat daya ingat, mengenalkan anak pada konsep hubungan, dengan memilih gambar atau bentuk, dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri).⁴ Dengan menggunakan media *puzzle* dapat menjadikan proses pembelajaran matematika lebih menarik dan menyenangkan, sebab jika proses pembelajaran siswa sudah merasa senang, maka matematika tidak lagi menjadi mata pelajaran yang sulit

³ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018), h.171.

⁴ Pupung Rahayu Noviati, "Penerapan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang," *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, vol.1, no. 1 (2017): 47-57.

dan membosankan sehingga menjadikan pembelajaran matematika bpusat kepada siswa sehingga siswa akan lebih aktif belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Matematika di SD Negeri 1 Adiwarno”.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar kognitif siswa yang masih rendah.
2. Kurangnya minat belajar matematika pada siswa sehingga banyak siswa yang masih belum mengerjakan tugas.
3. Proses pembelajaran belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

C. Batasan Masalah

Agar pembatasan masalah dari penelitian ini lebih terarah dan tidak jauh menyimpang maka permasalahan dibatasi pada rendahnya hasil belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di kelas V SD Negeri 1 Adiwarno.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media pembelajaran *puzzle*

dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Adiwarno Tahun 2023/2024?”

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menilai bagaimana penggunaan media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar matematika pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Adiwarno.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat bagi guru

Dapat memberikan referensi untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat diterapkan secara variasi di dalam kelas.

b. Manfaat bagi siswa

Menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran dapat memberikan stimulus positif kepada siswa untuk lebih tertarik pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

c. Manfaat bagi peneliti

Meningkatkan tingkat kreativitas dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

d. Manfaat bagi sekolah

Sekolah mendapatkan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

F. Penelitian Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, diantaranya yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Amalia Agustin (2019) dalam skripsi yang berjudul "Penggunaan Alat Peraga *Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Muhammadiyah Tulusrejo" hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kondisi awal berdasarkan hasil pretest yaitu 20% siswa sudah mencapai KKTP sedangkan 80% siswa belum mencapai KKTP. Kemudian pada akhir siklus terjadi peningkatan yang sangat signifikan yaitu 85% siswa sudah mencapai KKTP sedangkan 15% siswa belum mencapai KKTP yang sudah ditetapkan. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan alat peraga *puzzle* dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II MI Muhammadiyah Tulusrejo.⁵

Penelitian yang dilakukan oleh Anggi Oktaviani (2020) dalam skripsi yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 3 Simbarwaringin Tahun Pelajaran 2019/2020" Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I hasil belajar siswa 56,26% dan meningkat menjadi

⁵ Amalia Agustin, "Penggunaan Alat Peraga *Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Muhammadiyah Tulusrejo" (IAIN Metro, 2019).

81,25% pada siklus II, sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.⁶

Penelitian yang dilakukan oleh Sholehah (2018) dalam skripsi yang berjudul “Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 01 Surabaya Kecamatan Padang Ratu Tahun Pelajaran 2017/2018” hasil belajar siswa setelah menggunakan media *puzzle* mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan ketuntasan siswa pada siklus I sebesar 56% dan pada siklus II sebesar 81%, terjadi peningkatan sebesar 25%. Dari analisa diatas dapat dipahami bahwa penggunaan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 01 Surabaya Kecamatan Padangratu Tahun Pelajaran 2017/2018.⁷

Hasil penelitian yang relavan sebelumnya menunjukkan bahwa terdapat kesamaan dalam penggunaan media pembelajaran *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa, serta sama-sama memiliki potensi untuk meningkatkan hasil kognitif siswa. Sementara itu, perbedaannya terdapat dalam objek penelitian masing-masing. Pada penelitian yang pertama fokus pada peningkatan hasil belajar belajar mengenai materi sisi, sudut dan titik sudut bangun datar pada siswa kelas II di MI Muhammadiyah Tulusrejo, penelitian yang kedua berfokus pada peningkatan hasil belajar dalam mata

⁶ Anggi Oktaviani, “Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 3 Simbarwringin Tahun Pelajaran 2019/2020” (IAIN Metro, 2020).

⁷ Sholehah, “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 01 Surabaya Kecamatan Padang Ratu Tahun Pelajaran 2017/2018” (IAIN Metro, 2018).

pelajaran IPA mengenai skema siklus hidup hewan, khususnya siswa kelas IV di SD Negeri 3 Simbarwaringin Tahun Pelajaran 2019/2020, dan penelitian yang ketiga berfokus pada upaya meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran matematika mengenai pecahan pada siswa Kelas IV di SD Negeri 01 Surabaya Kecamatan Padang Ratu Tahun Pelajaran 2017/2018. Sedangkan penelitian yang direncanakan oleh peneliti akan fokus pada upaya meningkatkan pencapaian hasil belajar matematika siswa kelas V di SD Negeri 1 Adiwarno dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipahami dengan menguraikan dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian “hasil” dalam konteks ini mengacu pada apa yang diperoleh setelah melalui suatu kegiatan atau proses. Sementara itu, belajar adalah inisiatif individu yang tengah berusaha mengubah perilaku mereka. Perubahan dalam perilaku ini merupakan hasil yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.⁸

Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, dengan mempertimbangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang terlihat dari perubahan tingkah laku.⁹ Hasil belajar adalah hasil yang merujuk pada pencapaian yang diukur dalam bentuk nilai atau skor setelah mengikuti evaluasi pembelajaran yang dilakukan pada akhir setiap periode pembelajaran.¹⁰

Hasil Belajar adalah adanya perubahan perilaku dalam dirinya. Perubahan perilaku tersebut melibatkan perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang

⁸ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), h.45.

⁹ Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” h.175.

¹⁰ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar Dan Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2006).

menyangkut nilai dan sikap (afektif). Dengan demikian, jika siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah tidak hanya berupa penguasaan konsep tetapi juga keterampilan dan sikap.¹¹

Hasil belajar adalah hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan dalam perilaku siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik. Penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain.¹²

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil atau tujuan akhir setelah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang telah dilalui secara terstruktur menuju perubahan positif yang disebut dengan proses belajar.

2. Ciri-ciri Hasil Belajar

Sebagai seorang guru, tugas guru tidak hanya terbatas pada memberikan pelajaran, tetapi juga memerlukan pemahaman terhadap indikator-indikator hasil pembelajaran siswa setelah mereka mengikuti proses belajar. Di bawah ini terdapat beberapa ciri-ciri atau karakteristik yang menunjukkan hasil belajar, yaitu:

- a. Kepuasan dan kebanggaan dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Motivasi intrinsik merupakan dorongan batin yang muncul dari dalam diri siswa, mendorongnya untuk

¹¹ Sardiman A.M, *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007).

¹² Nana Sujana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h.3.

belajar dengan tekad dan semangat yang tinggi. Siswa tidak akan merasa frustrasi oleh pencapaian yang kurang memuaskan, sebaliknya, mereka akan bekerja dengan lebih giat lagi untuk meningkatkannya.

- b. Meningkatkan keyakinan akan kemampuan dirinya. Artinya, dia menyadari kemampuannya dan yakin bahwa dia memiliki potensi yang setara dengan orang lain jika dia berusaha sepenuh hati. Dia juga percaya bahwa segala sesuatu dapat dicapai jika dia berupaya secara maksimal sesuai dengan kemampuannya.
- c. Hasil belajar yang telah dicapainya memiliki dampak yang sangat bermakna bagi dirinya, sehingga akan tahan lama diingatnya, mampu membentuk cara berperilakunya, bermanfaat dalam pemahamannya terhadap berbagai aspek lain, dapat dijadikan sebagai sarana guna mendapatkan pengetahuan dan informasi tambahan, memberikan dorongan serta kemampuan untuk belajar secara mandiri, serta merangsang perkembangan pada kreativitasnya.
- d. Hasil belajar diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yaitu melibatkan pemahaman berdasarkan aspek pengetahuan atau kognitif, aspek sikap atau afektif dan apresiasi, dan aspek keterampilan dan perilaku atau psikomotoris. Pemahaman aspek kognitif berkembang sebagai hasil dari pembelajaran, sedangkan aspek afektif dan psikomotorik muncul sebagai hasil yang timbul dari pembelajaran.

- e. Kemampuan siswa untuk mengendalikan atau menilai diri mereka sendiri, terutama saat mengevaluasi hasil belajar serta mengatur usaha dalam proses pembelajaran sangat penting. Mereka menyadari bahwa tingkat keberhasilan belajarnya sangat tergantung pada usaha dan motivasi yang mereka miliki.¹³

Dari penjelasan tersebut, ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar siswa akan memiliki pemahaman yang baik setelah mengikuti proses pembelajaran, mampu memahami dan menguasai materi yang telah dipelajari, dan menerapkan pengetahuannya tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

3. Bentuk-bentuk Hasil Belajar

Menurut Benjamin S. Bloom, hasil belajar memiliki tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.¹⁴

- a. Ranah kognitif diantaranya pengetahuan/*knowledge* (C1), pemahaman/*comprehension* (C2), pengaplikasian/*application* (C3), analisis/*analysis* (C4), sintesis/*synthesis* (C5) serta evaluasi/*evaluation* (C6).
- b. Ranah afektif terdiri dari lima elemen yang mencakup penerimaan, respon atau tanggapan, evaluasi, struktur, dan penerimaan dalam diri sendiri.
- c. Ranah psikomotor dalam konteks hasil pembelajaran keterampilan dan kemampuan bertindak, terdapat enam aspek yang perlu

¹³ Sujana, h.56.

¹⁴ Sujana, h.3.

diperhatikan dalam ranah psikomotorik, mencakup kemampuan reaksi motorik, keterampilan dasar bergerak, kemampuan persepsi, tingkat ketepatan atau harmoni, keterampilan gerakan yang kompleks, dan juga keterampilan ekspresif dan interpretatif.

Berdasarkan penjelasan di atas, fokus penelitian pada hasil belajar kognitif dan psikomotorik matematika siswa kelas V di SD Negeri 1 Adiwarno.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara garis besar, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis sebagai berikut:

a. Faktor internal

Faktor internal merujuk pada faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, mencakup:

- 1) Faktor kesehatan dan kondisi tubuh siswa.
- 2) Aspek psikologi, melibatkan sejumlah faktor, termasuk tingkat kecerdasan, fokus, ketertarikan, bakat, motivasi, tingkat perkembangan serta tingkat kesiapan siswa.
- 3) Kelelahan, termasuk kelelahan fisik dan kelelahan mental siswa.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal mengacu pada faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa, mencakup:

- 1) Pengaruh lingkungan keluarga, seperti cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana di dalam rumah,

situasi ekonomi keluarga, pemahaman orang tua serta latar belakang budaya keluarga.

- 2) Faktor di lingkungan sekolah, seperti metode pengajaran, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah, peralatan pembelajarang, jadwal sekolah, standar pembelajaran yang diterapkan, kondisi gedung sekolah dan metode belajar yang digunakan.
- c. Pengaruh masyarakat, yang mencakup aktivitas siswa dalam masyarakat, media massa, teman sebaya dan pola kehidupan masyarakat.¹⁵

Penting bagi guru dan siswa untuk memperhatikan baik faktor internal maupun eksternal agar mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Ada beberapa faktor yang memiliki kemungkinan memengaruhi proses pembelajaran. Guru perlu memperhatikan salah satu aspek penting yaitu faktor eksternal, yang melibatkan elemen seperti lingkungan keluarga, situasi di sekolah, serta pengaruh dari masyarakat sekitar. Dalam lingkungan sekolah, penggunaan media pembelajaran menjadi kunci penting dalam situasi dimana materi pelajaran memiliki sifat abstrak, karena dapat membantu siswa dalam pemahaman materi yang diajarkan oleh guru. Dengan variasi penggunaan media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru, sehingga mencapai tujuan pembelajaran

¹⁵ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010), h.54-71.

dengan lebih mudah. Melalui penggunaan media pembelajaran, variasi dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan, sehingga pada akhirnya akan meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Dan minat yang tinggi akan memberikan positif pada hasil belajar siswa.

B. Media Pembelajaran *Puzzle*

1. Pengertian Media Pembelajaran *Puzzle*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Bahri Djamarah, istilah “media” berasal dari bahasa Latin yaitu “*medio*”. Dalam bahasa Latin, “media” merujuk pada konsep “antara”. Kata media sendiri adalah bentuk jamak dari *medium*, yang secara harfiah mengacu pada “perantara” atau “pengantar”. Secara lebih spesifik, kata tersebut dapat diinterpretasikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk mengantarkan informasi dari sumber ke penerima.¹⁶

Media pembelajaran memiliki peran yang penting sebagai alat bantu dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.¹⁷

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi pelajaran atau materi

¹⁶ Netriwati and Mai Sri Lena, *Media Pembelajaran Matematika* (Bandar Lampung: Permata Net, 2017), h.5.

¹⁷ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021), h.20.

pelajaran dari guru kepada siswa agar siswa mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.¹⁸

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar.

b. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media dalam pembuatan media pembelajaran merupakan upaya untuk membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, berbagai macam media pembelajaran semakin bermunculan dan berkembang. Oleh karena itu, dalam pemilihan media, penting untuk mempertimbangkan prinsip-prinsip yang telah ditetapkan, seperti kesesuaian tujuan pembelajaran dengan karakteristik dan ciri-ciri yang dimiliki oleh media yang akan digunakan.

Secara umum, prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut:¹⁹

1) Kesesuaian

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi yang diajarkan, serta metode atau pengalaman belajar yang disajikan kepada peserta didik. Penting

¹⁸ Marlina et al., "Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI" (Pidie, Aceh: Yayasan Penerbit muhammad Zaini, 2021), h.4.

¹⁹ Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur* (Serang: Laksita Indonesia, 2019), h.53-57.

untuk diingat bahwa tidak ada satu media pun yang sesuai untuk semua materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik.

2) Kejelasan sajian

Beberapa jenis media dan sumber belajar dirancang hanya mempertimbangkan ruang lingkup materi pembelajaran, tanpa mempertimbangkan sejauh mana tingkat kesulitan saat penyajiannya.

3) Kemudahan akses

Salah satu prinsip penting dalam pemilihan media pembelajaran adalah ketersediaan akses yang mudah. Jika sudah tersedia, apakah media tersebut bisa diakses dengan mudah dan dimanfaatkan oleh siswa? dan Apakah perangkat pendukungnya juga sudah tersedia?.

4) Keterjangkauan

Keterjangkauan di sini berkaitan dengan aspek biaya (*cost*). Besar kecilnya biaya yang diperlukan untuk mendapatkan media adalah salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan.

5) Ketersediaan

Penting untuk mempertimbangkan apakah media yang akan digunakan tersedia saat kita hendak mengajar. Ketika kita merencanakan pengajaran dan telah menentukan jenis media yang akan digunakan, langkah selanjutnya adalah memeriksa apakah media tersebut tersedia.

6) Kualitas

Ketika memilih media pembelajaran, penting untuk memperhatikan kualitas media. Sebaiknya, memilih media yang memiliki kualitas yang tinggi.

7) Ada alternatif

Dalam memilih media pembelajaran, perlu diperhatikan bahwa guru tidak boleh terpaku hanya pada satu jenis media. Ini berarti bahwa jika media yang diharapkan tidak tersedia atau sulit ditemukan, maka guru seharusnya mencari alternatif media lainnya. Sebagai pendidik yang profesional, guru perlu menunjukkan kreativitas dan inovasi dalam memilih serta menyediakan media pembelajaran yang sesuai.

8) Interaktif

Media pembelajaran yang efektif adalah media yang dapat memberikan interaksi dua arah dalam komunikasi. Guru harus memilih media yang cocok dengan tujuan pembelajaran saat mengembangkan aktivitas pembelajaran.

9) Organisasi

Faktor lain yang perlu dipertimbangkan yaitu sejauh mana organisasi memberikan dukungan. Sebagai contoh, apakah pimpinan sekolah atau yayasan mendukung usaha ini? Bagaimana tata kelola pengorganisasiannya? Apakah fasilitas

yang diperlukan, seperti perpustakaan dan ruang penyimpanan tersedia di sekolah atau tidak? dan sebagainya.

10) Kebaruan

Pertimbangan dalam pemilihan media pembelajaran juga perlu mempertimbangkan faktor kebaruan, karena media yang lebih baru cenderung menawarkan kualitas dan daya tarik yang lebih tinggi bagi para siswa. Selain itu, media terkini lebih cocok untuk memenuhi kebutuhan *stakeholder* dalam dunia kerja.

11) Berorientasi siswa

Dalam pemilihan media pembelajaran, perlu fokus pada kebutuhan siswa sebagai titik pusatnya. Hal ini berarti bahwa perlu adanya pertimbangan manfaat dan kenyamanan yang akan dirasakan oleh siswa pada saat menggunakan media tersebut.

c. Media *Puzzle*

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa seperangkat *puzzle* Matematika yang mana didalamnya terdapat jenis pecahan sederhana. Pemilihan *puzzle* matematika dalam penyampaian materi penjumlahan dan pengurangan pecahan sangat sesuai karena bentuk nyata dari pecahan tersebut tersedia dalam seperangkat media pembelajaran *puzzle*.

Puzzle adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu

sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Media *puzzle* adalah alat peraga atau alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran yang menggunakan *puzzle* dalam melaksanakan pembelajaran.²⁰

Permainan *puzzle* adalah permainan yang ramah anak, bahkan *puzzle* dipercaya memiliki banyak nilai edukatif. Tingkat kesulitan *puzzle* juga bisa dimodifikasi menyesuaikan perkembangan psikologi dan kecerdasan anak (tentu saja sesuai dengan perkembangan usia anak) kata *puzzle* berasal dari bahasa inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.²¹

Media *puzzle* ini adalah media pembelajaran edukatif berupa potongan homogen ataupun acak yang memuat gambar/lukisan letak suatu wilayah atau unsur-unsur yang ada di dalamnya, berupa gambar yang dipecah menjadi komponen yang digabungkan.²²

Dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* adalah sebuah media pembelajaran berupa salah satu bentuk permainan yang didalamnya ada kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan-kepingan

²⁰ Elan Elan, Dindin Abdul Muiz L, and Feranis Feranis, "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri," *Jurnal Paud Agapedia* 1, no. 1 (2017): 66–75, <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7168>.

²¹ Sysva Nurwita, "Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang.," *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 3, no. 4 (2019): 808.

²² Nisem, "Upaya Peningkatan Keterampilan Menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media Puzzle," *Jurnal Ilmiah WUNY* Vol. 2, No. 1 (2020): 91, <https://doi.org/10.21831/jwuny.v2i1.30949>.

satu gambar menjadi bentuk gambar yang utuh.. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa, merangsang pemikiran kreatif, dan membantu mereka memahami konsep-konsep pembelajaran dengan cara yang interaktif dan menarik. Media *puzzle* yang akan peneliti gunakan yaitu berupa media *puzzle* balok. Media *puzzle* balok dipilih karena media *puzzle* ini sesuai dengan materi yang akan peneliti teliti.

d. Manfaat Media *Puzzle*

Permainan *puzzle* itu sangat besar dan sangat berpengaruh pada perkembangan anak. Berikut adalah manfaat dari bermain *puzzle* :

- 1) Ketika anak bermain dengan berkelompok untuk menghibur dirinya dan bisa merasa senang dengan permainan tersebut, anak bisa belajar cara kerjasama, cara beradaptasi dengan teman-temannya.
- 2) Bermain *puzzle*, dapat membuat anak menjadi mandiri, anak bisa terhibur, bermain *puzzle* juga akan berpengaruh pada perkembangan motorik.
- 3) Bermain *puzzle* sendiri dapat mengajarkan anak menjadi pribadi yang mandiri.
- 4) Dengan permainan *puzzle* anak merasa senang, dimana anak mulai menyesuaikan dirinya dengan teman-temannya pada saat bermain

secara berkelompok, mereka saling kenal, mereka bisa saling bersosialisasi dan lain sebagainya.²³

Menurut Rosdjati manfaat dari media *puzzle* adalah:²⁴

- 1) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran,
- 2) Melatih koordinasi mata dan tangan, anak belajar mencocokkan keping-keping *puzzle* dan menyusunnya menjadi satu gambar.
- 3) memperkuat daya ingat
- 4) mengenalkan anak pada konsep hubungan.
- 5) Dengan memilih gambar atau bentuk, dapat melatih anak untuk berpikir matematis (menggunakan otak kiri).

Tilong menjabarkan bahwa terdapat banyak manfaat yang bisa diperoleh dari permainan *puzzle* bagi anak, diantaranya:²⁵

- 1) Meningkatkan kemampuan berpikir kognitif anak dan membuat anak melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi guna menyelesaikan kepingan-kepingan gambar pada *puzzle* tersebut.
- 2) Lewat permainan *puzzle*, anak juga mampu melatih koordinasi tangan dan matanya buat mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya sebagai satu gambar utuh.

²³ Nurwita, "Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang."

²⁴ Novianti, "Penerapan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang."

²⁵ Bahar and Risnawati, "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Di Kabupaten Gowa," *Pepatudzu : Media Pendidikan dan Sosial Kemasyarakatan* Vol.9, No. 2 (2019): 80.

- 3) Meningkatkan fungsi kognitif anak. Dalam konsteks ini, perlu diketahui bahwa keterampilan kognitif (*cognitive skill*) sangat berkaitan dengan kemampuan belajar dan memecahkan masalah.
- 4) Dengan bermain *puzzle*, anak akan mencoba memecahkan masalah, yaitu menyusun gambar. Terlebih, *puzzle* memiliki bentuk gambar yang lucu dengan warna-warni yang sangat menarik. Sehingga, anak akan lebih tertarik lantaran dalam dasarnya setiap anak menyukai gambar dan warna yang menarik. Ketika bermain *puzzle*, anak akan mengenal bentuk, ukuran, serta warna yang berbeda dengan objek. Hal ini akan membantu anak belajar buat meletakkan segala sesuatu secara bersamaaan dan harmonis, yang secara otomatis membuat keterampilan kognitif anak terlatih.
- 5) Dengan bermain *puzzle* anak akan menjadi lebih peka terhadap hal-hal yang terjadi pada lingkungannya. Anak menjadi lebih kreatif, kritis, dan kreatif. Disini akan terbangun kecerdasan spatial visual dan intrapersonal.

Dapat disimpulkan bahwa *puzzle* bermanfaat dalam 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.

e. Langkah-langkah Media *Puzzle*

Berikut adalah langkah-langkah media *puzzle* yang akan digunakan dalam penelitian ini:

- 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi klasikal
- 2) Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok
- 3) Guru membagikan media pembelajaran kepada kelompok siswa, masing-masing satu buah
- 4) Guru membimbing siswa secara kelompok dalam bermain *puzzle*
- 5) Guru meminta siswa untuk berdiskusi
- 6) Presentasi di kelompok kecil
- 7) Presentasi hasil urutan pecahan senilai di depan kelas diwakili satu anggota kelompok.
- 8) Pembahasan tugas oleh guru dan siswa.²⁶

f. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Tidak semua media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan materi secara optimal. Terdapat kelebihan dan kekurangan pada setiap media pembelajaran. Adapun kelebihan dan kelemahan media pembelajaran pecahan sederhana sebagai berikut:

1) Kelebihan Media *Puzzle*

Puzzle dalam media pembelajaran memiliki kelebihan, yaitu:²⁷

²⁶ Nisem, "Upaya Peningkatan Keterampilan Menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media *Puzzle*," 93–94.

²⁷ Nurwahidah Marzuki, Nur Fadilah Amin, and Abdul Jabbar Tahir, "Penerapan Media *Puzzle* Tebak Gambar Dalam Meningkatkan Penguasaan Kalimat Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Datarang," *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* Vol.2, no. 6 (2023): 2102.

- a) Dapat menjadikan siswa lebih aktif dan berpikir kritis karena dalam media *puzzle* dibutuhkan konsentrasi dan fokus untuk dapat menyelesaikan susunan *puzzle*.
- b) Membuat siswa senang karena dalam media *puzzle* siswa tidak hanya belajar membaca dan menulis, namun siswa juga ikut aktif dalam penyusunan media *puzzle*.
- c) Dengan media *puzzle* siswa akan mampu menyelesaikan masalah karena siswa dituntut untuk menyusun *puzzle* sesuai dengan apa yang telah ditentukan.

Media *puzzle* memiliki kelebihan, yaitu:²⁸

- a) Mampu menstimulus peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- b) Memiliki warna dan potongan gambar yang bervariasi sehingga lebih menarik.
- c) Memudahkan pengajar dalam menyampaikan isi materi.

Menurut Sri, penggunaan *puzzle* mempunyai banyak kelebihan diantaranya :²⁹

- a) Meningkatkan interaksi siswa dalam pembelajaran,
- b) Melatih kesabaran, melatih logika, melatih koordinasi mata dan tangan.

²⁸ Aisha Syafitri, Hermansyah Amir, and Elvinawati Elvinawati, "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah," *Alotrop* Vol. 3, no. 2 (2019): 132–133.

²⁹ Sri Yunita and Ucup Supriatna, "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Syntax* Vol.3, no. 2 (2021): 2001.

- c) Meningkatkan keterampilan sosial siswa.
- d) Meningkatkan keterampilan motorik halus siswa.
- e) Meningkatkan keterampilan kognitif siswa.

2) Kekurangan Media *Puzzle*

Adapun kekurangan media *puzzle* ketika dijadikan sebagai media pembelajaran antara lain:³⁰

- a) Tidak semua materi pembelajaran dapat diselesaikan dengan menggunakan *puzzle*.
- b) Dapat menghabiskan waktu yang banyak karena media *puzzle* harus disusun dengan tepat dan benar sehingga akan memakan waktu yang cukup lama.
- c) Media *puzzle* akan mengganggu ketenangan kelas sebelah, karena tidak semua siswa dapat memahami dan menyelesaikan penyusunan *puzzle*.

C. Mata Pelajaran Matematika

1. Pengertian Mata Pelajaran Matematika

Matematika tidak dapat didefinisikan secara tepat dan pasti, seiring berjalannya waktu dan zaman yang sudah modern ini. Banyak beberapa

³⁰ Marzuki, Fadilah Amin, and Jabbar Tahir, "Penerapan Media Puzzle Tebak Gambar Dalam Meningkatkan Penguasaan Kalimat Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Datarang," 2102.

definisi yang memiliki pandangan dan arti yang berbeda. Ini dapat dilihat berdasarkan paradigma dan persepektif yang beragam.³¹

Menurut Ruseffendi, istilah matematika berasal dari kata Latin *mathematika* yang pada awalnya diambil dari bahasa Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Kata *mathematike* mempunyai asal katanya *mathema* yang merujuk kepada pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Terkait dengan kata *mathematike*, terdapat kata lain yang serupa, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi, dengan dasar etimologi kata tersebut, matematika bisa diartikan sebagai ilmu pengetahuan yang diperoleh melalui proses berpikir (bernalar). Matematika lebih fokus pada kegiatan berpikir logis dan rasional, daripada mengandalkan hasil eksperimen atau hasil observasi. Matematika berkembang melalui pemikiran manusia yang terkait dengan konsep, proses, dan penalaran.³²

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang memiliki sifat eksak dan terorganisasi secara sistematis dengan penekanan pada logika dan pemecahan masalah terkait dengan konsep angka, ruang, dan waktu. Matematika melibatkan interpretasi berbagai ide dan kesimpulan serta melibatkan unsur kreativitas. Matematika menggunakan bahasa simbolik sebagai alat komunikasi dan pemodelan, dan memiliki kemampuan untuk

³¹ Elan, Dindin Abdul Muiz L, and Feranis Feranis, "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri," *Jurnal Paud Agapedia* 1, no. 1 (2017): 66–75.

³² Nur Rahmah, "Hakikat Pendidikan Matematika," *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* Vol. 1, No. 2 (2018): h. 2.

memahami dan mengatasi masalah di berbagai aspek, seperti dalam ranah sosial, ekonomi, dan ilmu alam.³³

Matematika merupakan disiplin ilmu yang didasarkan pada angka, simbol, dan hubungan antara bilangan serta operasi matematika seperti penambahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.³⁴

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan disiplin ilmu yang mempelajari pola, struktur, dan hubungan matematis. Yang melibatkan penggunaan logika dan simbol-simbol matematika untuk memahami dan menganalisis fenomena yang terjadi di dunia nyata maupun yang bersifat abstrak. Matematika menjadi dasar bagi banyak cabang ilmu pengetahuan dan teknologi, serta digunakan dalam berbagai aplikasi praktis seperti fisika, kimia, ekonomi, komputer, dan lainnya.

2. Tujuan Pembelajaran Matematika MI/SD

Pendidikan matematika berperan penting dalam pengembangan teknologi dan inovasi dalam era *society* 5.0. Melalui pendidikan matematika yang baik, siswa akan mampu memahami konsep matematika yang diperlukan dalam pengembangan teknologi dan inovasi yang dibutuhkan di era ini. Pembelajaran matematika dengan Kurikulum Merdeka pada era *Society* 5.0 dapat membantu menghasilkan lulusan

³³ Suwardi, Masni Erika Firmiana, and Rohayati, "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Pembelajaran Matematika Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora* Vol.2, No. 4 (2014): h.299.

³⁴ Astuti Anggraini and Leonard, "Peran Kemampuan Komunikasi Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa," *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* Vol.2, No. 2 (2012): h.105.

yang memiliki keterampilan matematika yang lebih baik. Dengan mengembangkan kurikulum matematika yang lebih relevan dengan kebutuhan masyarakat dan lebih berorientasi pada penerapan matematika dalam kehidupan nyata, siswa akan lebih mudah memahami konsep matematika dan mengaplikasikannya dalam situasi nyata. Selain itu, pembelajaran matematika dengan Kurikulum Merdeka juga dapat membantu meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah. Dalam Kurikulum Merdeka, sekolah dapat mengembangkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif, sehingga siswa akan lebih mudah mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah matematika.³⁵

3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Matematika MI/SD

Materi yang akan digunakan pada penelitian ini adalah materi semester genap, yaitu materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di kelas V SD Negeri 1 Adiwarno.

Indikator tujuan pembelajaran pada materi konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan di kelas V adalah:

a. Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda.

1) Siswa dapat mengidentifikasi penjumlahan dua pecahan dengan penyebut berbeda. (C1)

³⁵ Ummu Soim Daimah and Suparni, "Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum Merdeka Dalam Mempersiapkan Peserta Didik Di Era Society 5.0," *Sepren* Vol. 4, No (2023): <https://doi.org/10.36655/sepren.v4i02.888>, : 133.

- 2) Siswa dapat menghitung penjumlahan dua pecahan dengan penyebut berbeda. (C2)
 - 3) Siswa dapat mengidentifikasi pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda. (C1)
 - 4) Siswa dapat menghitung pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda. (C2)
- b. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut yang berbeda.
- 1) Siswa dapat menyelesaikan masalah soal cerita terkait penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda. (C4)
 - 2) Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut yang berbeda. (C4)

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.³⁶ Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar pada pelajaran matematika siswa di kelas V SD Negeri 1 Adiwarno dengan menggunakan media *puzzle*.

³⁶ Hardani et al., *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020), 329.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Rancangan penelitian tindakan kelas dipilih karena masalah yang akan dipecahkan berasal dari proses belajar mengajar. Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan tertentu yang dapat memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Menurut Zainal, penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas (sekolah) tempat ia mengajar dengan tekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praksis pembelajaran.³⁷ Adapun jenis-jenis penelitian tindakan kelas yaitu PTK diagnostik, PTK partisipan, PTK empiris, dan PTK eksperimental.

PTK yang digunakan adalah PTK Partisipan. Suatu penelitian dikatakan PTK partisipan apabila orang yang melaksanakan penelitian harus terlibat langsung dalam proses penelitian sejak awal sampai dengan hasil penelitian yang berupa laporan.³⁸ Dengan demikian, sejak perencanaan peneliti terlibat, selanjutnya memantau, mencatat dan mengumpulkan data serta berakhir dengan melaporkan hasil penelitiannya.

³⁷ Zainal Aqib and dkk, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) SD/MI* (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2017), h.13.

³⁸ Aqib and dkk, h.14.

B. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional adalah definisi yang menjadikan variabel-variabel yang sedang diteliti menjadi bersifat operasional dalam kaitannya dengan proses pengukuran variabel-variabel tersebut.³⁹ Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu penggunaan media pembelajaran sebagai variabel bebas dan hasil belajar matematika sebagai variabel terikat.

1. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang memiliki pengaruh atau yang menyebabkan terjadinya perubahan terhadap variabel dependen (terikat).⁴⁰ Dalam penelitian ini, penggunaan media pembelajaran *puzzle* merupakan variabel bebas yang akan diteliti. Adapun langkah-langkah penggunaan media *puzzle* adalah sebagai berikut:

- a. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi klasikal.
- b. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok.
- c. Guru membagikan media pembelajaran kepada kelompok siswa, masing-masing satu buah.
- d. Guru membimbing siswa secara kelompok dalam bermain *puzzle*.
- e. Guru meminta siswa untuk berdiskusi.
- f. Presentasi di kelompok kecil.
- g. Presentasi hasil urutan pecahan senilai di depan kelas diwakili satu anggota kelompok.

³⁹ Ridha Nikmatur, "Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian," *Jurnal Hikmah* Vol. 14, No. 1 (2017): h. 63.

⁴⁰ Nikmatur, h. 66.

h. Pembahasan tugas oleh guru dan siswa.⁴¹

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi hasil dari adanya variabel bebas.⁴² Dalam penelitian ini, variabel terikatnya adalah hasil belajar matematika pada materi konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan di kelas V.

Indikator ketercapaian tujuan pembelajaran pada materi konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan di kelas V adalah:

- a. Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda.
 - 1) Siswa dapat mengidentifikasi penjumlahan dua pecahan dengan penyebut berbeda. (C1)
 - 2) Siswa dapat menghitung penjumlahan dua pecahan dengan penyebut berbeda. (C2)
 - 3) Siswa dapat mengidentifikasi pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda. (C1)
 - 4) Siswa dapat menghitung pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda. (C2)
- b. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut yang berbeda.
 - 1) Siswa dapat menyelesaikan masalah soal cerita terkait penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda. (C4)

⁴¹ Nisem, "Upaya Peningkatan Keterampilan Menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media Puzzle," 93–94.

⁴² Nikmatur, "Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian," h. 66.

- 2) Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut yang berbeda. (C4)

C. Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Berdirinya SD Negeri 1 Adiwarno

SD Negeri 1 Adiwarno merupakan salah satu pendidikan dengan jenjang Sekolah Dasar yang berada di Desa Adiwarno, Kecamatan Batanghari, Kabupaten Lampung Timur. Dalam menjalankan kegiatannya, SD Negeri 1 Adiwarno berada di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SD Negeri 1 Adiwarno didirikan pada tahun 1957 dan sudah mengalami beberapa kali pergantian pemimpin (Kepala Sekolah) hingga sekarang dijabat oleh Mustakim, M.Pd.I. Adapun Identitas SD Negeri 1 Adiwarno adalah sebagai berikut:

- 1) Nama Sekolah : SD Negeri 1 Adiwarno
- 2) NSS/NPSN : 101120402297/10806166
- 3) Status : Negeri
- 4) Tahun Berdiri : 1957
- 5) Desa : Adiwarno
- 6) Kecamatan : Batanghari
- 7) Kabupaten/Kota : Lampung Timur
- 8) Provinsi : Lampung
- 9) Nilai Akreditasi : B
- 10) Luas Tanah Sepenuhnya : $30\text{ m} \times 50\text{ m} = 1.500\text{ m}^2$
- 11) Luas Bangunan : 392 m^2
- 12) Luas Halaman : 732 m^2
- 13) Status Tanah : Sertifikat

2. Visi, dan Misi dan Tujuan SD Negeri 1 Adiwarno

a. Visi Sekolah

SD Negeri 1 Adiwarno memiliki citra moral yang menggambarkan profil sekolah yang diinginkan di masa datang yang diwujudkan dalam visi sekolah berikut:

Terwujudnya peserta didik yang berakhlak mulia, cerdas, inovatif dan berprestasi berdasarkan Imtaq dan IPTEK.

b. Misi Sekolah

Berdasarkan visi di atas, maka SD Negeri 1 Adiwarno menyusun misi sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan sumber daya manusia yang berakhlakul karimah.
- 2) Meningkatkan minat baca tulis dan berhitung.
- 3) Mewujudkan pembelajaran yang aktif, inovatif, dan menyenangkan.
- 4) Membiasakan perilaku yang baik, saling menolong, dan saling menghormati.
- 5) Meningkatkan mutu pendidikan dan meluluskan yang siap daya saing.
- 6) Membiasakan siswa untuk berwiasaha dan berekonomi kreatif dalam berperilaku kehidupan sehari-hari.
- 7) Membentuk karakter siswa agar mempunyai jiwa ikhlas, sederhana, berdikari, ukhuwah islamiyah, daan bebas berekspresi.

c. Tujuan

Tujuan yang diharapkan oleh SD Negeri 1 Adiwarno dalam implementasi kurikulum sebagai bentuk dan cara mewujudkan misi sekolah yang telah ditetapkan adalah sebagai berikut:

- 1) Merancang pembelajaran dengan model pembelajaran yang menjadi ciri khas sekolah.
- 2) Menghasilkan lulusan yang memiliki mental pembelajar sejati.
- 3) Membentuk peserta didik yang berakhlakul mulia dan selalu peduli sosial dalam toleransi beragama.
- 4) Menyusun pembelajaran dengan bahan ajar mandiri untuk meningkatkan kecintaan pada budaya lokal.
- 5) Menjalinkan kerjasama dengan pihak luar (sanggar, perguruan tinggi, dan dunia usaha dan industri) untuk melengkapi program sekolah yang memfasilitasi berbagai keragaman potensi, minat dan bakat peserta didik.
- 6) Membudayakan lingkungan belajar dan karakter inovatif cepat tanggap di lingkungan sekolah.
- 7) Membangun budaya dan kultur sekolah yang kompetitif yang positif.
- 8) Menyediakan fasilitas untuk mengembangkan kreativitas, inovasi dan minat bakat peserta didik.

3. Keadaan Sarana dan Prasarana SD Negeri 1 Adiwarno

Adapun sarana dan prasarana di SD Negeri 1 Adiwarno dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1
Data Sarana dan Prasarana di SD Negeri 1 Adiwarno

No.	Nama Bangunan	Jumlah	Kondisi Bangunan	
			Baik	Rusak
1.	Jumlah Gedung/Unit	3 Unit 10 Lokal	8	-
2.	Jumlah Rombongan Belajar	8	-	-
3.	Perpusatakaan	1	1	-
4.	Ruang Kepala Sekolah	1	1	-
5.	Ruang Guru	1	1	-
6.	Ruang Tata Usaha	-	-	-
7.	Ruang UKS	-	-	-
8.	Ruang Komputer	-	-	-
9.	R. Dinas Kepala Sekolah	1	1	-
10.	R. Dinas Guru	-	-	-
11.	R. Dinas Penjaga	-	-	-
12.	Tempat Ibadah/Musola	1	1	-
13.	Tempat Parkir	1	1	-
14.	Gudang	1	1	-
15.	Wc Guru	2	2	-
16.	Wc Siswa	2	2	-

Sumber Dokumentasi SD Negeri 1 Adiwarno

Secara umum sarana dan prasarana yang ada cukup mendukung terlaksananya pembelajaran di SD Negeri 1 Adiwarno, semua sarana dan prasarana tergolong baik, walaupun terdapat kekurangan beberapa bagian yaitu kurangnya alat peraga.

4. Data Guru SD Negeri 1 Adiwarno

Proses pembelajaran di SD Negeri 1 Adiwarno, tidak lepas dari adanya tenaga pendidik serta dibantu oleh pengelola administrasi, keadaan jumlah tenaga guru dan tenaga kependidikan di SD Negeri 1 Adiwarno berjumlah 12 orang yang terdiri dari 8 perempuan, dan 4 laki-laki. Data guru dan pegawai yang ada di SD Negeri 1 Adiwarno dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.2
Data Guru dan Pegawai di SD Negeri 1 Adiwarno

No.	Nama Guru	Jabatan
1.	M Mustakim, M,Pd.I	Kepala Sekolah
2.	Sri Sujamsiyah, S.Pd.	Guru Kelas III
3.	Supardi, S.Pd.	Guru Kelas VI A
4.	Marpuah, S.Pd.I	Guru PAI
5.	Suharyati, S.Pd.	Guru Kelas I
6.	Santi Ningsih, S.Pd.	Guru Kelas IV
7.	Melvin Avriani, S.Pd	Guru Kelas VI B
8.	Rendra Restian, S.Pd	Guru PJOK
9.	Wiwit Atikawati, S.Pd.	Guru Kelas II
10.	Arahman Ariwibowo, S.Pd.	Guru Kelas V dan operator sekolah
11.	Rohmah Suprihatin, S.Pd.I	Guru Honor
12.	Siti Hajar, S.Pd	Guru Honor

Sumber Dokumentasi SD Negeri 1 Adiwarno

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa data guru dan Pegawai yang ada di SD Negeri 1 Adiwarno berjumlah 12 orang. Dengan 1 kepala sekolah, 7 guru kelas, 2 guru mata pelajaran, dan 2 guru honor. Terdapat 1 guru yang mendapat amanah dari kepala sekolah untuk bertanggung jawab

dalam memegang wewenang, yaitu Bapak Arahman Ariwibowo, S.Pd. selain menjadi guru kelas, beliau juga bertanggungjawab menjadi operator di sekolah.

5. Data Peserta Didik SD Negeri 1 Adiwarno

Jumlah keseluruhan peserta didik di SD Negeri 1 Adiwarno dari kelas 1 sampai kelas 6 yaitu berjumlah 169 peserta didik yang terdiri dari 109 perempuan dan 60 laki-laki. Adapun jumlah peserta didik di SD Negeri 1 Adiwarno adalah sebagai berikut:

Tabel 3.3
Data Peserta Didik di SD Negeri 1 Adiwarno

No.	Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
		L	P	
1.	Kelas I	15	18	33
2.	Kelas II	10	13	23
3.	Kelas III	7	15	22
4.	Kelas IV	8	18	26
5.	Kelas V	6	20	26
6.	Kelas VI	14	25	39
Jumlah Keseluruhan Peserta Didik		60	109	169

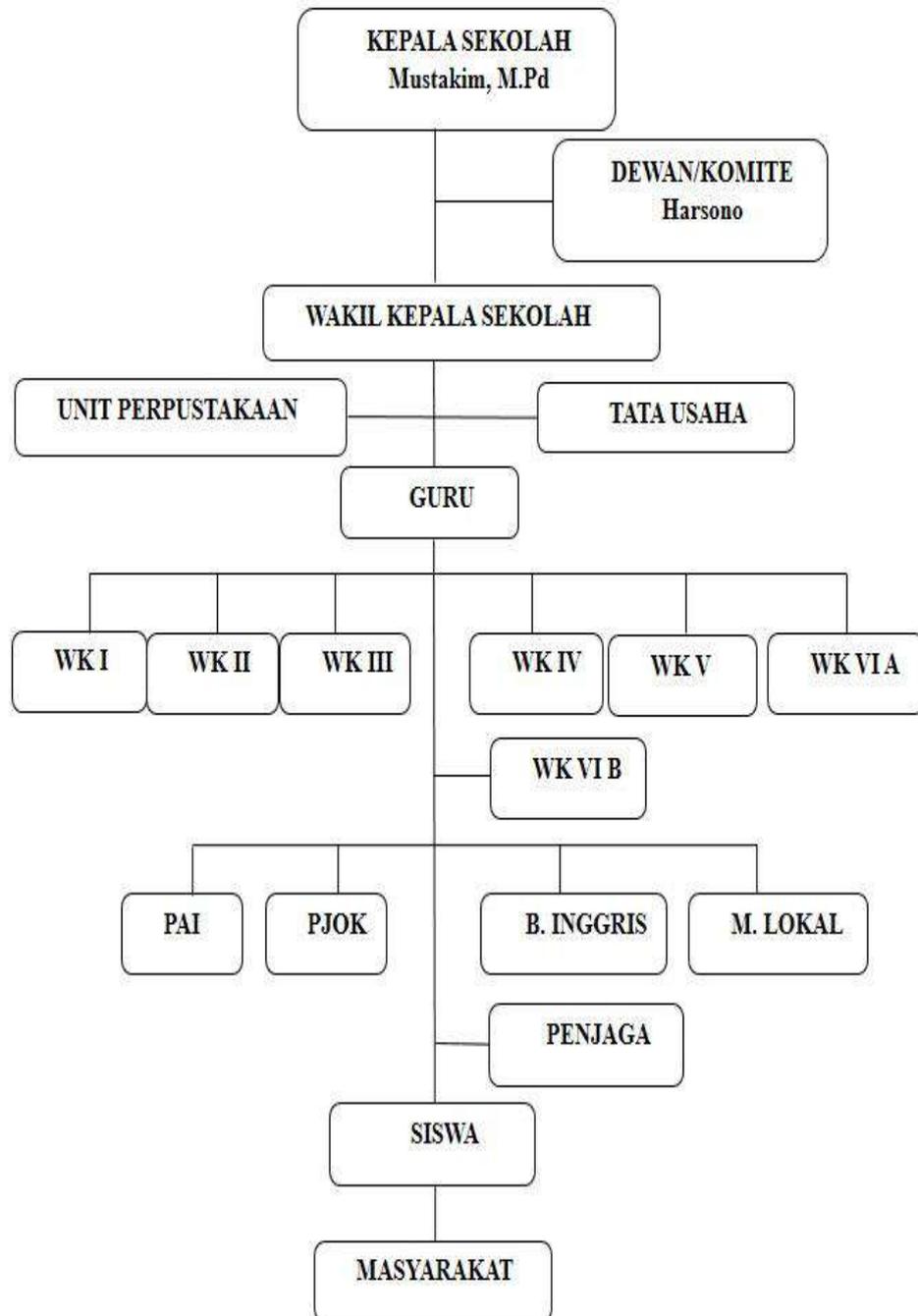
Sumber Dokumentasi SD Negeri 1 Adiwarno

Berdasarkan tabel diatas, peneliti mengambil kelas V yang berjumlah 26 peserta didik, dengan 20 peserta didik perempuan dan 6 peserta didik laki-laki.

6. Struktur Organisasi SD Negeri 1 Adiwarno

Adapun denah di SD Negeri 1 Adiwarno dapat dilihat pada gambar berikut:

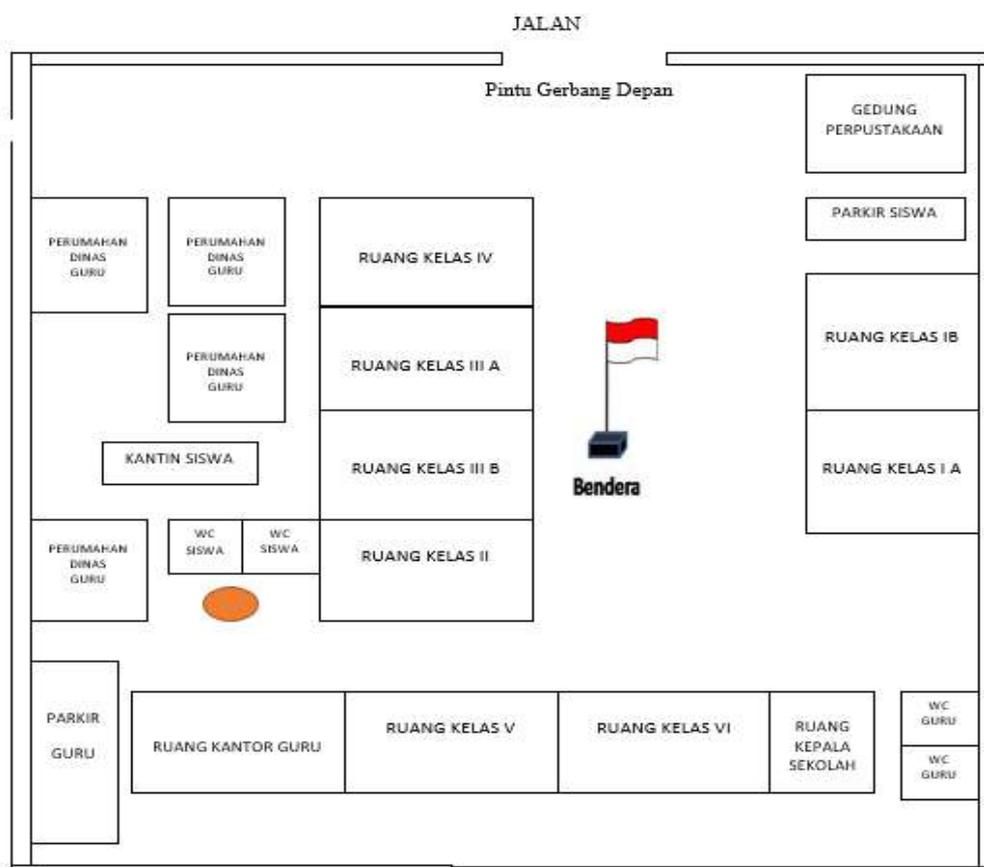
Gambar 3.1
Struktur Organisasi SD Negeri 1 Adiwarno



7. Denah Lokasi SD Negeri 1 Adiwarno

Adapun denah di SD Negeri 1 Adiwarno dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 3.2
Denah Lokasi SD Negeri 1 Adiwarno



Lokasi SD ini merupakan lokasi yang sangat strategis karena letaknya tepat berada di samping jalan raya sehingga mudah dijangkau. Suasana di sekitar SD Negeri 1 Adiwarno tidak terlalu ramai karena mayoritas penduduk di lingkungan sekolah berprofesi sebagai petani, sehingga dengan keadaan tersebut sangat cocok untuk dilakukan proses belajar mengajar.

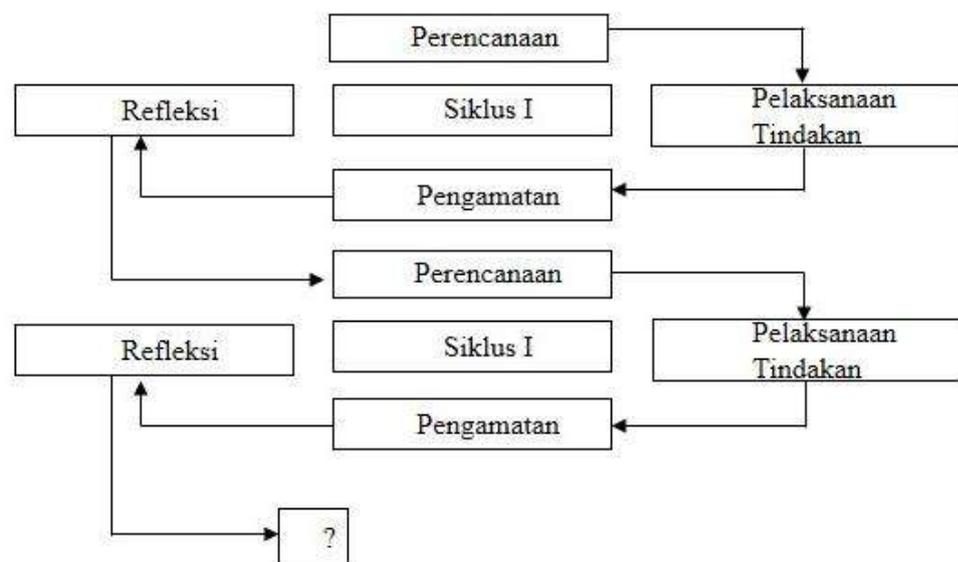
D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa dari kelas V SD Negeri 1 Adiwarno yang berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 17 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki. Sedangkan objek pada penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V dengan penggunaan media *puzzle*, karena hasil belajar matematika pada siswa kelas V masih tergolong rendah.

E. Rencana Tindakan

Penelitian Tindakan Kelas ini akan terdiri dalam dua siklus dengan masing-masing siklus terdiri dari empat langkah kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Rangkaian prosedur penelitian yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 3.3
Skema Prosedur Penelitian Tindakan Kelas



Berikut siklus penelitian tindakan kelas menurut Suharsimi Arikunto, yaitu:⁴³

1. Tahap-tahap Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilaksanakan dengan menggunakan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan sebagai berikut:

Siklus I

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap perencanaan, peneliti mengembangkan instrumen pembelajaran yang mencakup langkah-langkah berikut:

- 1) Merencanakan pelaksanaan pembelajaran melalui penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).
- 2) Menyiapkan media pembelajaran dengan memperhatikan tujuan dan indikator.
- 3) Membuat lembar soal yang akan digunakan dalam evaluasi siswa.
- 4) Menyiapkan lembar pengamatan untuk mencatat hasil pemahaman siswa selama pembelajaran.
- 5) Menyiapkan perangkat tes untuk mengukur hasil belajar siswa.

b. Tahap Pelaksanaan (*Acting*)

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang dijalankan adalah melaksanakan rencana yang telah disusun sebelumnya. Berikut adalah kegiatan pembelajaran yang telah dipersiapkan:

⁴³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006).

1) Kegiatan Awal

Guru akan memulai dengan melakukan langkah-langkah awal berikut ini:

- a) Guru mempersiapkan peserta didik secara baik dari segi fisik maupun psikis agar mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
- b) Peserta didik diberikan kesempatan untuk menjadi pemimpin doa bersama sesuai dengan keyakinan agama mereka sebelum pembelajaran dilaksanakan.
- c) Guru memberikan motivasi kepada peserta didik di kelas agar bersemangat dalam mengikuti pelajaran dengan menggunakan pendekatan apersepsi yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik (melakukan *ice breaking* tepuk semangat).
- d) Guru dan peserta didik berkolaborasi dalam membahas tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran
- b) Siswa mengamati media yang ditunjukkan oleh guru.
- c) Guru menjelaskan media yang akan digunakan.
- d) Siswa mendemonstrasikan penggunaan media *puzzle* untuk memahami konsep penjumlahan dan pengurangan pecahan.
- e) Siswa bermain secara bergantian.

- f) Masing–masing kelompok mendapat 1 kesempatan bermain.
- g) Setiap kelompok diwajibkan untuk berdiskusi dan menyelesaikan satu soal dalam waktu 1 menit.
- h) Setelah selesai, media tersebut akan dialihkan ke kelompok berikutnya, dan proses ini akan berlanjut hingga salah satu kelompok telah mencapai akhir permainan.
- i) Siswa akan berkesempatan untuk mempresentasikan hasil dari diskusinya.
- j) Siswa dari kelompok dari yang lain mencermati dan memberikan tanggapan, saran bagi kelompok yang telah berpresentasi.

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan berikutnya adalah kegiatan penutup. Pada fase ini, peran guru sebagai berikut:

- a) Sebagai penutup, guru mereview semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian dan meminta peserta didik melakukan refleksi kegiatan hari itu. Setelah melalui momen refleksi, peserta didik membersihkan ruang kelas.
- b) Setelah merapikan dan membersihkan ruang kelas, peserta didik diminta duduk kembali di tempat masing-masing. Kegiatan ditutup dengan doa bersama.

c. Pengamatan/observasi

Pada langkah berikutnya, tindakan yang dilakukan adalah melaksanakan pengamatan atau observasi. Observasi dalam penelitian ini

dilakukan terkait pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan permainan *puzzle* sebagai media dalam proses pembelajaran. Pengamatan ini difokuskan pada aspek-aspek seperti kegiatan belajar mengajar, rencana pembelajaran, aktivitas yang dilakukan oleh guru dan pencapaian hasil belajar kognitif dan psikomotorik pada siswa. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan serta menggali data informasi mengenai seluruh proses kegiatan belajar mengajar, mulai dari awal hingga selesai, sehingga dapat dievaluasi dan menjadi sebagai dasar untuk melakukan kegiatan refleksi.

d. Refleksi

Setelah melakukan observasi/pengamatan, langkah selanjutnya adalah merefleksikan seluruh proses tindakan dan langkah yang telah diambil sebagai acuan untuk menilai sejauh mana keberhasilan dan kegagalan yang telah terjadi. Dengan menganalisis hasil evaluasi pembelajaran serta mengamati aktivitas guru dan siswa, dapat ditarik kesimpulan mengenai bagaimana proses pembelajaran berlangsung. Kemudian, hasil dari refleksi ini nantinya dapat menjadi sumber informasi untuk melaksanakan siklus kedua, dan melakukan perbaikan terhadap aspek-aspek yang teridentifikasi sebagai kekurangan pada siklus pembelajaran yang pertama.

Siklus II

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan dalam siklus kedua bertujuan untuk mengatasi kekurangan atau kelemahan yang terdeteksi dalam siklus pertama, kemudian dilanjutkan dengan penyesuaian rencana pembelajaran oleh peneliti berdasarkan pada hasil refleksi dari siklus yang pertama.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Tahap pelaksanaan tindakan pada siklus kedua melibatkan eksekusi tindakan yang telah direncanakan dalam RPP, dengan merujuk pada hasil refleksi dari siklus pertama.

c. Tahap Observasi

Tahap observasi pada siklus kedua adalah mengamati tindakan guru selama pelaksanaan pembelajaran di kelas, dan juga mengevaluasi hasil belajar siswa.

d. Tahap Refleksi

Tahap refleksi dalam siklus kedua melibatkan pencatatan dan merangkum hasil pengamatan terhadap pelaksanaan siklus tersebut, dengan tujuan untuk mengambil kesimpulan dari tindakan yang telah dilakukan.

e. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan informasi yang akurat serta objektif mengenai hasil belajar dari siswa kelas V di SD Negeri 1 Adiwarno,

peneliti menggunakan beberapa teknik dalam mengumpulkan data sebagai berikut:

1) Tes

Tes hasil belajar adalah suatu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi pelajaran yang telah diberikan. Teknik pengumpulan data ini melibatkan seperangkat rangsangan yang diberikan kepada seseorang dengan tujuan untuk mendapatkan jawaban yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menentukan skor angka. Tes yang digunakan sebagai alat evaluasi mencakup dua jenis yaitu tes secara lisan dan tes tertulis.⁴⁴

Tes dilaksanakan pada awal dan akhir setiap sesi pembelajaran dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi tentang sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan oleh guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Setelah pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini selesai, diinginkan terjadi adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa yang dapat dilihat melalui perbedaan *pre-test* dan *post-test*. Selain itu, diharapkan juga terjadi peningkatan dalam tingkat pencapaian siswa sehingga mencapai kekuntasan belajar.

⁴⁴ S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010) h. 170.

2) Observasi

Observasi adalah metode pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang sedang diselidiki. Observasi dilakukan untuk menemukan data dan informasi tentang gejala atau peristiwa yang terjadi, berdasarkan pada tujuan penelitian yang telah ditentukan sebelumnya.⁴⁵

Dalam penelitian ini, observasi digunakan sebagai metode untuk memperoleh informasi tentang aktivitas siswa dan guru pada saat proses pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *puzzle* untuk materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di kelas V SD Negeri 1 Adiwarno. Selain itu, observasi juga bertujuan untuk menilai perkembangan keterampilan psikomotorik pada siswa.

3) Dokumentasi

Dokumen merupakan tindakan mencatat informasi tertulis yang disusun oleh individu atau lembaga dengan maksud untuk menggali dan memeriksa suatu peristiwa. Dokumentasi bermanfaat sebagai sumber data, bukti, informasi yang sulit diakses secara langsung, dan memberikan kesempatan untuk memperluas pemahaman tentang subjek yang sedang diteliti.⁴⁶

Berdasarkan penjelasan di atas, metode dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan menyelidiki dan menganalisis berbagai dokumen yang relevan dengan penelitian,

⁴⁵ Mahmud, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2011) h. 168.

⁴⁶ Mahmud, h.183.

seperti silabus, RPP matematika, hasil ujian/tes, serta laporan kegiatan belajar mengajar. Dokumentasi digunakan sebagai alat untuk menggali informasi seputar subjek penelitian yang mencakup sejarah sekolah, visi dan misi sekolah, struktur organisasi, data guru dan siswa, kondisi fasilitas sekolah, serta hasil belajar matematika pada siswa kelas V sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis permainan *puzzle*.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan informasi.⁴⁷ Instrumen penelitian melibatkan berbagai jenis perangkat atau sarana yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Berikut adalah Instrumen yang digunakan oleh peneliti:

1. Soal Tes

Instrumen yang digunakan untuk soal tes ini adalah tes formatif yang terdiri dari pertanyaan esai. Penggunaan tes ini dimaksudkan untuk mengukur perkembangan siswa dengan merujuk pada standar indikator dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan sebelumnya. Tes ini diberikan sebagai alat penilaian atas pencapaian hasil belajar siswa melalui *pretest* dan *posttest* yang telah disiapkan sesuai dengan standar kelulusan minimal (KKTP). Adapun kisi-kisi soal tes sebagai berikut:

⁴⁷ Mahmud, h.94.

Tabel 3.4
Kisi-kisi soal tes

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	No. Soal	Ranah Kognitif
Menjelaskan dan melakukan penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda.	Siswa dapat mengidentifikasi penjumlahan dan pengurangan dua pecahan yang berbeda.	1	C1
	Siswa dapat menghitung penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda.	2,3,4	C2
	Siswa dapat menyelesaikan masalah soal cerita terkait penjumlahan dan pengurangan.	5	C4
Jumlah		5	

2. Lembar Observasi

Alat yang digunakan dalam metode observasi mencakup lembar observasi yang dimanfaatkan untuk mengumpulkan informasi mengenai aktivitas siswa dan guru selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Berikut adalah kisi-kisi lembar observasi yang akan digunakan untuk mengamati aktivitas siswa dan guru.

Tabel 3.5
Kisi-kisi Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No.	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Keikutsertaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung				
2.	Keseriusan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru				
3.	Kolaborasi siswa dalam kelompok				
4.	Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran <i>puzzle</i>				

Memberikan penilaian dengan menggunakan tanda ceklis pada skala penilaian yang sesuai dengan kemampuan yang ditunjukkan.

Keterangan:

4 = Sangat baik (A)

3 = Baik (B)

2 = cukup (C)

1 = kurang (D)

Tabel 3.6
Kisi-kisi lembar observasi aktivitas guru dala pembelajaran

No.	Aspek yang diamati	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Persiapan				
	Persiapan fisik guru dalam mengajar				
	Persiapan perangkat pembelajaran yaitu RPP				
	Persiapan alat pembelajaran				
2.	Kegiatan Belajar Mengajar				
	Pendahuluan				
	Apresiasi dan motivasi				
	Memeriksa kehadiran siswa				
	Menyampaikan tujuan pembelajaran				
	Kegiatan inti				
	Menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar dengan menggunakan media pembelajaran				
	Membimbing siswa dalam memahami materi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran				
	Mengarahkan siswa dalam berdiskusi untuk menemukan solusi dari masalah yang telah diberikan				
	Membantu siswa dalam mengembangkan keberanian untuk menyajikan hasil kerja kelompok mereka.				
	Mengevaluasi diskusi kelompok				
	Penutup				
	Melakukan evaluasi secara individu				
Menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya					
Menutup kegiatan pembelajaran					
	Jumlah				

Observer dapat memberikan penilaian dengan memberikan tanda ceklis pada rentang nilai sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru.

Keterangan:

4 = Sangat baik (A)

3 = Baik (B)

2 = cukup (C)

1 = kurang (D)

G. Teknik Analisis Data

Metode yang digunakan untuk menganalisis data adalah menggunakan pendekatan kuantitatif sederhana untuk menilai pencapaian hasil belajar masing-masing siswa dapat digunakan rumus:

1. Untuk menghitung nilai rata-rata

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata kelas

$\sum x$ = Jumlah nilai tes

n = Jumlah siswa

2. Untuk menghitung presentase

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

Keterangan:

P = Angka presentase yang dicari

F = Frekuensi siswa yang menjawab benar

N = Jumlah seluruh siswa⁴⁸

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dapat dianggap berhasil dan mengalami peningkatan jika mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai 70 mencapai 75%. Penilaian untuk aktivitas siswa dan guru dengan presentase keaktifan minimal 75%. Jika hasil yang diperoleh dalam kelas belum memenuhi persentase tersebut, penelitian akan terus dilakukan hingga mencapai hasil yang diharapkan.

⁴⁸ Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), h. 43.

BAB IV

HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Matematika di SD Negeri 1 Adiwarno

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas V SD Negeri 1 Adiwarno dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari 3 kali pertemuan, sehingga dilakukan dalam 6 kali pembelajaran, setiap pembelajaran terdiri dari 2 jam pelajaran (2 x 30 menit). Penelitian ini dilakukan mulai minggu pertama di semester II dengan materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Tahapan dalam penelitian ini antara lain: Perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi data hasil belajar peserta didik diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi yang akan dilaksanakan pada siklus I dan siklus II.

a. Kondisi Awal

Berdasarkan prasurvei yang telah dilakukan pada Rabu, 29 November 2023 melalui wawancara kepada wali kelas V, salah satu penyebab rendahnya hasil belajar matematika adalah kurangnya minat belajar peserta didik untuk belajar matematika, banyak siswa yang masih tidak memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru belum secara maksimal menggunakan

media pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa masih rendah. Berdasarkan hasil nilai Ulangan Harian, masih banyak siswa yang belum mencapai KKTP, yaitu sebanyak 16 siswa dari 26 siswa yang belum mencapai KKTP atau secara presentase hanya 38,5% yang telah mencapai KKTP. Begitupun dengan hasil observasi pembelajaran matematika, diketahui bahwa selama proses pembelajaran siswa kurang semangat dan kurang tertarik dengan pembelajaran matematika karena guru hanya menggunakan sumber belajar/media berupa buku saja. Peneliti memberikan solusi dengan penggunaan media pembelajaran *puzzle* balok yang telah disesuaikan dengan materi pembelajaran. Media *puzzle* dipilih karena media *puzzle* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kognitif anak dan membuat anak melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi guna menyelesaikan kepingan-kepingan gambar pada *puzzle* tersebut.

Sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* kepada peserta didik, peneliti melakukan *pre-test* terlebih dahulu pada hari Senin, 8 Januari 2024 pada pukul 08.00 sampai 09.00 untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan pecahan. Berikut pelaksanaan *pre-test* yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Adiwarno:

Gambar 4.1
Peserta didik sedang mengerjakan *pre-*



Adapun hasil *pre-test* pembelajaran matematika yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Hasil Belajar *Pre-test* Peserta Didik Kelas V

No.	Nama Siswa	<i>PRETEST</i>
1.	AN	0
2.	AW	0
3.	AFN	60
4.	AS	40
5.	ABP	0
6.	AN	40
7.	AZNR	20
8.	AAA	0
9.	BKK	60
10.	CFZ	0
11.	CAL	0
12.	EAA	0
13.	FK	20
14.	HAF	0
15.	IV	20
16.	KNW	0
17.	KH	60
18.	MAF	10
19.	MMD	20
20.	NIP	10
21.	OJP	20
22.	RLC	60
23.	RAL	0
24.	TKF	60
25.	UBM	0
26.	YA	60
Jumlah		560
Rata-rata		21,54

Jumlah Tuntas	0
Jumlah Tidak Tuntas	26
Presentase Tuntas	0%
Presentase Tidak Tuntas	100%

Berdasarkan data hasil belajar *pre-test* peserta didik diatas, didapatkan nilai maksimal yang dicapai peserta didik adalah sebesar (60), sedangkan untuk nilai minimumnya yaitu (0) dengan nilai rata-rata 21,54 dari 26 peserta didik, dari hasil *pre-test* dapat diketahui peserta didik belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Peneliti memberikan solusi untuk masalah hasil belajar matematika dengan penggunaan media pembelajaran *puzzle* pada saat proses pembelajaran di kelas V SD Negeri 1 Adiwarno. Untuk memperbaiki hasil belajar matematika peserta didik, maka peneliti menggunakan media pembelajaran *puzzle* pada siklus I dan siklus II.

b. Pelaksanaan Siklus 1

Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan dengan waktu setiap pertemuan 2 jam pelajaran (2 x 35 Menit). Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 10 Januari 2024 dengan materi penjumlahan pecahan yang penyebutnya sama dan penjumlahan pecahan yang penyebutnya berbeda. Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, 15 Januari 2024 dengan materi penjumlahan pecahan dengan penyebutnya berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran dan penjumlahan pecahan campuran dengan penyebut yang berbeda. Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 17 Januari 2024 dengan materi menyelesaikan soal cerita yang

berkaitan dengan penjumlahan pecahan dengan penyebutnya berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran dan soal cerita tentang penjumlahan pecahan campuran dengan penyebutnya berbeda. Adapun tahapan-tahapan dalam pembelajaran siklus I adalah sebagai berikut:

1) Tahap Perencanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti merencanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Persiapan yang dilakukan diantaranya:

- a) Melakukan koordinasi dengan guru kelas.
- b) Menetapkan waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I.
- c) Membuat rencana dan tujuan pembelajaran. Modul pembelajaran pada materi penjumlahan pecahan dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*, dan sesuai dengan kriterian penilaian yang ada, sebagai rencana kegiatan yang akan dilakukan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- d) Mempersiapkan sumber belajar seperti buku pelajaran Matematika SD kelas V yang relevan.
- e) Mempersiapkan alat evaluasi yang didasarkan pada pembuatann kisi-kisi soal. Banyaknya soal sebanyak 5 soal yang akan diujikan pada awal pertemuan dan akhir pertemuan.

- f) Membuat alat pengumpul data berupa lembar observasi kegiatan pembelajaran (kegiatan guru dan peserta didik) dan hasil belajar peserta didik.
- g) Membuat dan menyediakan media pembelajaran *puzzle* serta mempersiapkan tes hasil tindakan.
- h) Menyiapkan alat dokumentasi berupa kamera untuk mendokumentasikan pelaksanaan pembelajaran.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

a) Pertemuan I (Pertama)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Rabu, tanggal 10 Januari 2024 pukul 07.30 sampai 08.40 WIB dengan berpedoman pada Modul pembelajaran pada siklus I menjelaskan materi: Penjumlahan Pecahan dengan sub materi: penjumlahan pecahan dengan penyebut yang sama dan penjumlahan dengan penyebut yang berbeda, dengan menggunakan metode demonstrasi dan penggunaan media pembelajaran *puzzle*. Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam, lalu guru bersama siswa berdoa. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan mengisi lembar kehadiran siswa, serta memberikan motivasi kepada siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat

memahami dan menghitung penjumlahan pecahan yang penyebutnya sama dan penyebutnya berbeda dengan menggunakan media *puzzle*.

(2) Kegiatan Inti

Sebelum guru menyampaikan materi, guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa tentang apa itu pecahan? dan bagian mana yang disebut dengan penyebut serta pembilang? Dan ternyata banyak siswa yang antusias menjawab pertanyaan guru dengan benar. Setelah itu, siswa diberikan masalah nyata oleh guru tentang penjumlahan pecahan, “Suatu hari Dina diberi $\frac{1}{4}$ bagian semangka oleh ayah, kemudian Dina diberi kembali oleh ibu $\frac{2}{4}$ bagian semangka. Berapa jumlah bagian semangka yang dimiliki oleh Dina?”. Siswa menjawab pertanyaan pertanyaan tersebut dengan jawaban yang berbeda-beda. Guru menyampaikan cara menghitung penjumlahan dengan menggunakan media *puzzle*. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cara menyelesaikan masalah penjumlahan bilangan pecahan dengan menggunakan media *puzzle*. Guru membagi potongan *puzzle* berdasarkan nilai pecahan yang akan dijumlahkan dengan cara memotong *puzzle* menjadi beberapa bagian. Siswa memperhatikan peragaan yang disampaikan oleh guru.

Gambar 4.2

Guru Mendemonstrasikan penjumlahan pecahan dengan penyebut yang sama dan berbeda dengan penggunaan media pembelajaran *puzzle*.



Setelah semua siswa mengerti, selanjutnya guru kembali memberikan masalah nyata tentang penjumlahan dengan penyebut yang berbeda. Siswa kembali memperhatikan penjelasan serta cara menyelesaikannya dengan media *puzzle*.

Setelah semua siswa mengerti, langkah selanjutnya adalah guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba menyelesaikan masalah dengan menggunakan media *puzzle* di depan kelas. Siswa yang lain memperhatikan jawaban siswa yang sedang di depan. Setelah selesai mengerjakan persoalan masalah yang telah diberikan oleh guru, tugas siswa yang lain adalah memberikan tanggapan. Setelah jawaban siswa yang telah mengerjakan di depan adalah benar, siswa yang lain memberikan reward berupa “tepuk bintang” supaya siswa

yang telah mengerjakan menjadi lebih bersemangat, dan siswa yang menanggapi menjadi termotivasi untuk mencoba maju ke depan kelas.

Langkah selanjutnya adalah guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen. Setiap siswa beranggotakan 5-6 siswa untuk berdiskusi mengenai masalah yang berkaitan dengan penjumlahan pecahan yang penyebutnya sama dan berbeda. Setiap kelompok diberikan beberapa kartu pecahan dan diajak untuk mencoba bermain menggunakan media *puzzle*. Setelah itu, tiap kelompok diberikan 1 lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berisi soal tentang masalah yang harus diselesaikan bersama anggota kelompoknya. Guru memantau siswa dalam keterlibatannya dalam proses berdiskusi bersama teman sekelompok dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila soal yang diberikan belum jelas, serta memastikan tiap kelompok dapat menyelesaikan soal dengan tepat waktu. Pada akhir kegiatan diskusi, setiap kelompok maju ke depan untuk menyampaikan hasil diskusi dan kelompok lain menanggapi.

(3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Guru

memberikan motivasi pada peserta didik untuk rajin belajar, dan merefleksi kegiatan pembelajaran pada hari ini. Kegiatan refleksi pada pertemuan pertama ini menunjukkan bahwa guru belum maksimal saat menjelaskan materi menggunakan metode demonstrasi dengan media *puzzle*, guru belum bisa mengkondisikan kelas sehingga siswa kurang berpartisipasi atau kurang aktif selama proses pembelajaran, siswa lebih asik bermain sendiri. Selanjutnya guru mengingatkan materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang yaitu tentang “penjumlahan pecahan dengan penyebut berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran dan penjumlahan pecahan campuran dengan penyebut yang berbeda”. Sebelum menutup pembelajaran pada pertemuan hari ini, guru bersama siswa merapikan dan membersihkan ruang kelas. Setelah ruang kelas kembali bersih, guru menunjuk ketua kelas untuk membaca do’a, Kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

b) Pertemuan II (Kedua)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Senin, tanggal 15 Januari 2024 pukul 08.00 sampai 09.10 WIB dengan berpedoman pada Modul pembelajaran pada siklus I menjelaskan materi : Penjumlahan Pecahan dengan sub materi : penjumlahan pecahan dengan penyebut yang berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran dan penjumlahan campuran dengan penyebut yang berbeda, dengan menggunakan metode demonstrasi dan penggunaan media pembelajaran *puzzle*. Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam, lalu guru bersama siswa berdoa. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan mengisi lembar kehadiran siswa, serta memberikan motivasi kepada siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat menghitung penjumlahan pecahan dengan penyebut yang berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran dan penjumlahan campuran dengan penyebut yang berbeda dengan menggunakan media *puzzle*.

(2) Kegiatan Inti

Secara keseluruhan, proses atau langkah-langkah pembelajaran pada pertemuan kedua sama seperti langkah-

langkah yang dilakukan pada pertemuan pertama. Yang membedakan adalah materi pembelajarannya. Materi pembelajaran pada pertemuan kedua ini adalah penjumlahan pecahan dengan penyebut yang berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran dan penjumlahan campuran dengan penyebut yang berbeda.

Sebelum guru menyampaikan materi, guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa apakah siswa masih ingat dengan pembelajaran pada pertemuan terakhir? dan bagaimana cara awal untuk menjumlahkan pecahan dengan penyebut yang berbeda? Dan ternyata banyak siswa yang antusias menjawab pertanyaan guru dengan benar. Setelah itu, siswa diberikan masalah nyata oleh guru tentang penjumlahan pecahan yang hasilnya adalah pecahan campuran, “Dika memiliki $\frac{3}{4}$ meter tali, kemudian Dika membeli kembali tali sepanjang $\frac{2}{3}$ meter. Berapa jumlah panjang tali yang dimiliki oleh Dika sekarang?”. Siswa menjawab pertanyaan pertanyaan tersebut dengan jawaban yang berbeda-beda. Beberapa siswa sudah menjawab dengan benar, tetapi kurang tepat. Kemudian guru menyampaikan cara menghitung penjumlahan dengan menggunakan media *puzzle*. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cara menyelesaikan masalah penjumlahan bilangan pecahan

dengan menggunakan media *puzzle*. Guru membagi potongan *puzzle* berdasarkan nilai pecahan yang akan dijumlahkan dengan cara memotong *puzzle* menjadi beberapa bagian. Siswa memperhatikan peragaan yang disampaikan oleh guru. Setelah semua siswa mengerti, selanjutnya guru kembali memberikan masalah nyata tentang penjumlahan dengan penyebut yang berbeda. Siswa kembali memperhatikan penjelasan serta cara menyelesaikannya dengan media *puzzle*.

Setelah semua siswa mengerti, langkah selanjutnya adalah guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba menyelesaikan masalah dengan menggunakan media *puzzle* di depan kelas. Siswa yang lain memperhatikan jawaban siswa yang sedang di depan kelas. Setelah selesai mengerjakan persoalan masalah yang telah diberikan oleh guru, tugas siswa yang lain adalah memberikan tanggapan. Setelah jawaban siswa yang telah mengerjakan di depan adalah benar, siswa yang lain memberikan reward berupa “tepuk bintang” supaya siswa yang telah mengerjakan menjadi lebih bersemangat, dan siswa yang menanggapi menjadi termotivasi untuk mencoba maju ke depan kelas.

Langkah selanjutnya adalah guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen. Setiap siswa beranggotakan 5-6 siswa untuk berdiskusi mengenai masalah yang berkaitan dengan penjumlahan pecahan yang penyebutnya sama dan berbeda. Setiap kelompok diberikan beberapa kartu pecahan dan diajak untuk mencoba bermain menggunakan media *puzzle*. Setelah itu, tiap kelompok diberikan 1 lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berisi soal tentang masalah yang harus diselesaikan bersama anggota kelompoknya. Guru memantau siswa dalam keterlibatannya dalam proses berdiskusi bersama teman sekelompok dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila soal yang diberikan belum jelas, serta memastikan tiap kelompok dapat menyelesaikan soal dengan tepat waktu. Pada akhir kegiatan diskusi, setiap kelompok maju ke depan untuk menyampaikan hasil diskusi dan kelompok lain menanggapi.

(3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Guru memberikan motivasi pada peserta didik untuk rajin belajar, dan merefleksi kegiatan pembelajaran pada hari ini. Kegiatan refleksi pada pertemuan pertama ini menunjukkan

bahwa siswa masih merasa kesulitan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru, sehingga siswa belum serius dalam mengerjakan tugas sesuai instruksi guru. Selanjutnya guru mengingatkan materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang yaitu tentang “soal cerita tentang penjumlahan pecahan dengan penyebut yang berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran dan soal cerita tentang penjumlahan campuran dengan penyebut yang berbeda”. Sebelum menutup pembelajaran pada pertemuan hari ini, guru bersama siswa merapikan dan membersihkan ruang kelas. Setelah ruang kelas kembali bersih, guru menunjuk ketua kelas untuk membaca do’a, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

c) Pertemuan III (Ketiga)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Rabu, tanggal 17 Januari 2024 pukul 07.30 sampai 08.40 WIB dengan berpedoman pada Modul pembelajaran pada siklus I menjelaskan materi : Penjumlahan Pecahan dengan sub materi : soal cerita tentang penjumlahan pecahan dengan penyebut yang berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran dan soal cerita tentang penjumlahan campuran dengan penyebut yang berbeda, dengan menggunakan metode demonstrasi dan penggunaan

media pembelajaran *puzzle*. Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam, lalu guru bersama siswa berdoa. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan mengisi lembar kehadiran siswa, serta memberikan motivasi kepada siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat mengerjakan soal cerita tentang penjumlahan pecahan dengan penyebut berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran dan penjumlahan campuran dengan penyebutnya berbeda dengan menggunakan media *puzzle*.

(2) Kegiatan Inti

Secara keseluruhan, proses atau langkah-langkah pembelajaran pada pertemuan ketiga sama seperti langkah-langkah yang dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua. Yang membedakan adalah materi pembelajarannya. Materi pembelajaran pada pertemuan kedua ini adalah soal cerita tentang penjumlahan pecahan dengan penyebut yang berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran dan soal cerita tentang penjumlahan campuran dengan penyebut yang berbeda.

Sebelum guru menyampaikan materi, guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa apakah siswa masih ingat dengan pembelajaran pada pertemuan terakhir? Dan ternyata banyak siswa yang antusias menjawab pertanyaan guru dengan benar. Setelah itu, siswa diberikan masalah nyata oleh guru tentang penjumlahan pecahan campuran dengan penyebut yang berbeda, “Bara akan pergi ke sekolah dengan bersepeda. Jarak yang sudah ia tempuh adalah $1\frac{1}{4}$ km. Jarak yang harus ia tempuh lagi yaitu $1\frac{1}{3}$ km. Berapakah jarak antara rumah Bara dengan sekolah?”. Siswa diberi waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut, jika sudah, maka siswa secara bersama-sama menyebutkan hasilnya. Sudah banyak siswa yang menjawab dengan jawaban yang benar, tetapi kurang tepat. Kemudian guru menyampaikan cara menghitung penjumlahan dengan menggunakan media *puzzle*. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cara menyelesaikan masalah penjumlahan bilangan pecahan dengan menggunakan media *puzzle*. Guru membagi potongan *puzzle* berdasarkan nilai pecahan yang akan dijumlahkan dengan cara memotong *puzzle* menjadi beberapa bagian. Siswa memperhatikan peragaan yang disampaikan oleh guru. Setelah semua siswa mengerti, selanjutnya guru kembali memberikan masalah nyata

tentang penjumlahan campuran dengan penyebut yang berbeda. Siswa kembali memperhatikan penjelasan guru serta cara menyelesaikannya dengan media *puzzle*.

Setelah semua siswa mengerti, langkah selanjutnya adalah guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba menyelesaikan masalah dengan menggunakan media *puzzle* di depan kelas. Siswa yang lain memperhatikan jawaban siswa yang sedang di depan kelas. Setelah selesai mengerjakan persoalan masalah yang telah diberikan oleh guru, tugas siswa yang lain adalah memberikan tanggapan. Setelah jawaban siswa yang telah mengerjakan di depan adalah benar, siswa yang lain memberikan reward berupa “tepuk bintang” supaya siswa yang telah mengerjakan menjadi lebih bersemangat, dan siswa yang menanggapi menjadi termotivasi untuk mencoba maju ke depan kelas.

Langkah selanjutnya adalah guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen. Setiap siswa beranggotakan 5-6 siswa untuk berdiskusi mengenai masalah yang berkaitan dengan penjumlahan pecahan yang penyebutnya sama dan berbeda. Setiap kelompok diberikan beberapa kartu pecahan dan diajak untuk mencoba bermain menggunakan media *puzzle*. Setelah itu, tiap kelompok

diberikan 1 lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berisi soal tentang masalah yang harus diselesaikan bersama anggota kelompoknya. Guru memantau siswa dalam keterlibatannya dalam proses berdiskusi bersama teman sekelompok dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila soal yang diberikan belum jelas, serta memastikan tiap kelompok dapat menyelesaikan soal dengan tepat waktu. Pada akhir kegiatan diskusi, setiap kelompok maju ke depan untuk menyampaikan hasil diskusi dan kelompok lain menanggapi.

(3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Guru memberikan motivasi pada peserta didik untuk rajin belajar, dan merefleksi kegiatan pembelajaran pada hari ini. Kegiatan refleksi pada pertemuan pertama ini menunjukkan bahwa pada saat proses pembelajaran suasana kelas yang masih ramai tidak kondusif. Masih ada siswa yang bermain-main dengan teman sebangku, tidak fokus pada tugas yang telah diberikan, sehingga tugas tidak dapat selesai tepat waktu. Aktivitas belajar siswa pada siklus I juga masih tergolong rendah. Untuk perlu diadakan perbaikan pada perencanaan siklus II untuk meningkatkan aktivitas siswa

dengan penggunaan media *puzzle*. Selanjutnya guru mengingatkan materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang. Sebelum menutup pembelajaran pada pertemuan hari ini, guru bersama siswa merapikan dan membersihkan ruang kelas. Setelah ruang kelas kembali bersih, guru menunjuk ketua kelas untuk membaca do'a, Kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

3) Pengamatan/Observasi

Setelah tahapan tindakan, tahapan berikutnya adalah tahapan observasi atau pengamatan. Pada tahapan ini dilakukan observasi secara langsung dengan memakai format observasi yang telah disusun dan melakukan penilaian terhadap hasil tindakan dengan menggunakan format evaluasi yang telah ada. Pada tahapan ini kegiatan pengamatan dilakukan oleh observer (peneliti), pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan tidak hanya ditujukan pada kegiatan mengajar guru tetapi juga kegiatan pembelajaran siswa.

Hasil observasi aktivitas guru dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* pada siklus I. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, aktivitas guru diamati oleh observer. Aktivitas yang akan dilakukan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung mempengaruhi aktivitas belajar bagi peserta didik. Hasil

pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mengenai aktivitas guru saat proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.2
Data Hasil Aktivitas Guru Menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle* Siklus I

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan		
		1	2	3
1.	Persiapan Persiapan fisik guru dalam mengajar	2	3	3
	Persiapan perangkat pembelajaran yaitu modul	3	3	3
	Persiapan alat dan media pembelajaran <i>puzzle</i>	3	3	3
2.	Kegiatan Pembelajaran			
	Pendahuluan Apresiasi dan motivasi	2	3	3
	Memeriksa kehadiran siswa	3	3	3
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	2	2	3
	Kegiatan inti Menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar dengan menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i>	2	2	2
	Memberikan contoh cara mendemostrasikan materi dengan penggunaan media pembelajaran <i>puzzle</i>	2	3	3
	Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok	2	3	3
	Mengarahkan siswa dalam berdiskusi untuk menemukan solusi dari masalah yang telah diberikan	2	2	2
	Membantu siswa dalam mengembangkan keberanian untuk menyajikan hasil kerja kelompok mereka.	2	3	3
	Mengevaluasi diskusi kelompok	2	2	2
	Penutup Memberikan penguatan dan membuat kesimpulan	3	2	3
	Menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya	4	4	4
	Menutup kegiatan pembelajaran	4	4	4
	Jumlah	38	42	44
	Presentase (%)	63%	70%	73%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus I dalam setiap pertemuan mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan guru awalnya belum dapat memaksimalkan menggunakan media pembelajaran *puzzle* dan lama kelamaan guru

mulai memahami langkah-langkahnya. Pada pertemuan pertama persentase aktivitas guru sebanyak 63%, sedangkan pada pertemuan kedua sebanyak 70%, dan pada pertemuan ketiga sebanyak 73%.

Selanjutnya yaitu hasil observasi pembelajaran siswa dengan menggunakan media *puzzle*. Adapun daftar yang diobservasi aktivitas belajar peserta didik adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Data Rata-rata Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik
Menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle* Siklus I

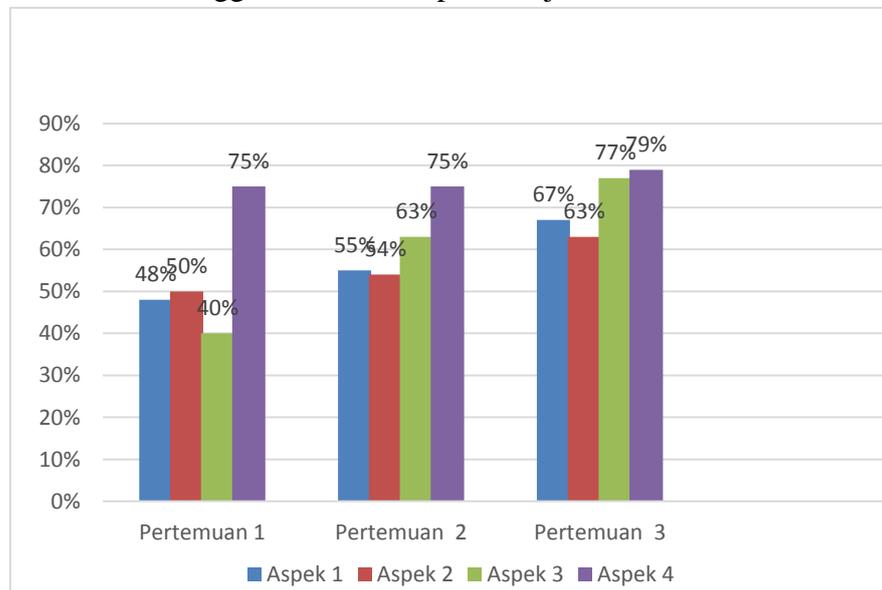
No.	Aspek yang diamati	Pertemuan			Jumlah Rata-rata	Ket.
		1	2	3		
1.	Keikutsertaan siswa selama pembelajaran berlangsung.	48%	55%	67%	57%	D
2.	Keseriusan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.	50%	54%	63%	55%	D
3.	Kerjasama dalam kelompok.	40%	63%	77%	60%	D
4.	Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran <i>puzzle</i> .	75%	75%	79%	76%	B
Rata-rata		53%	62%	71%	62%	C

Kriteria Penskoran

1. 81%-90% = Sangat Baik (A)
2. 71%-80% = Baik (B)
3. 61%-70% = Cukup (C)
4. 51%-60% = Kurang (D)

Untuk lebih jelasnya, aktivitas kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Gambar 4.3
Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik
Menggunakan Media pembelajaran *Puzzle* Siklus I



Berdasarkan tabel grafik diatas dapat diketahui bahwa keikutsertaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung yaitu 48% pada pertemuan satu, pada pertemuan kedua yaitu 55% dan pada pertemuan ketiga yaitu 67%, sehingga dapat dihitung rata-ratanya adalah 57%. Pada aspek yang kedua yaitu keseriusan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dalam siklus ini yaitu pada pertemuan satu yaitu 50%, pada pertemuan kedua 54%, dan pada pertemuan ketiga yaitu 63% dan dihitung rata-ratanya mencapai 55%.

Pada aspek ketiga yaitu kerjasama sama dalam kelompok pada pertemuan pertama yaitu 40%, pada pertemuan kedua yaitu 63%, dan pada pertemuan ketiga yaitu 77% dan dihitung rata-ratanya mencapai 60%. Pada aspek partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *puzzle*

pada pertemuan satu yaitu 75%, pada pertemuan dua yaitu 75%, dan pada pertemuan ketiga adalah 79% dan dihitung rata-ratanya mencapai 76%.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan disetiap pertemuan. Pada siklus I pertemuan satu rata-rata aktivitas peserta didik adalah 53%. Pada pertemuan kedua rata-rata aktivitas peserta didik menunjukkan peningkatan yakni menjadi 62%, Sedangkan pada pertemuan ketiga rata-rata aktivitas belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yakni 71%. Sehingga diketahui keseluruhan rata-rata observasi aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di siklus I menunjukkan angka 62%. Untuk hasil catatan penskoran dari pengamatan terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran tergolong dalam kategori cukup.

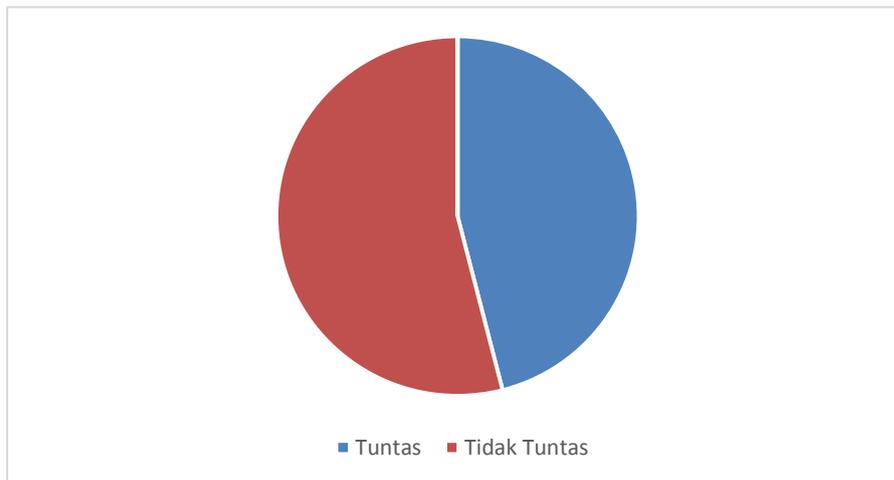
Setelah itu untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *puzzle* pada siklus I, guru memberikan tugas *post-test* kepada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Adiwarno yang berjumlah 26 peserta didik dengan KKTP matematika adalah 70. Berikut ini data hasil belajar *post-test* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4
Data Hasil Belajar *Post-test* Peserta Didik Kelas V

No.	Nama Siswa	<i>PRETEST</i>
		Nilai
1.	AN	60
2.	AW	60
3.	AFN	60
4.	AS	80
5.	ABP	60
6.	AN	80
7.	AZNR	80
8.	AAA	80
9.	BKK	90
10.	CFZ	20
11.	CAL	10
12.	EAA	20
13.	FK	90
14.	HAF	60
15.	IV	40
16.	KNW	60
17.	KH	80
18.	MAF	60
19.	MMD	80
20.	NIP	20
21.	OJP	60
22.	RLC	80
23.	RAL	80
24.	TKF	80
25.	UBM	40
26.	YA	80
Jumlah		1640
Rata-rata		63
Jumlah Tuntas		12
Jumlah Tidak Tuntas		14
Presentase Tuntas		46%
Presentase Tidak Tuntas		54%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 26 peserta didik, terdapat 46% peserta didik yang tuntas dan 54% peserta didik yang belum tuntas setelah peserta didik mendapatkan materi yang diberikan oleh guru. Untuk lebih jelasnya, grafik hasil belajar *post-test* siklus I terdapat pada gambar berikut ini:

Gambar 4.4
Peningkatan Hasil Belajar *Post-test*
Siklus I



Berdasarkan tabel dan grafik di atas, setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *puzzle*, hasil belajar peserta didik pada *post-test* I mengalami peningkatan menjadi 46%. Meskipun telah terjadi peningkatan pada siklus I, namun masih belum mencapai target yang diharapkan oleh peneliti.

Permasalahan hasil belajar matematika yang menyebabkan belum tercapainya target yang diharapkan peneliti karena dipengaruhi oleh beberapa faktor yang terdapat pada siklus I, diantaranya yaitu peneliti belum tepat dalam menggunakan media pembelajaran *puzzle*, sehingga pada saat penggunaan media pembelajaran *puzzle* pada siklus I belum maksimal, selain itu ketika peneliti menjelaskan materi pembelajaran, banyak peserta didik yang tidak memperhatikan guru dan asik mengobrol dengan teman sebangkunya, sehingga banyak peserta didik yang belum paham

terkait materi yang dijelaskan oleh guru, masih banyak peserta didik yang masih pasif dan malu untuk bertanya terhadap materi yang belum mereka pahami. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar peserta didik pada siklus I masih rendah dan belum mencapai target yang diharapkan oleh peneliti yaitu minimal 70%, oleh karena itu peneliti harus melakukan tindakan lanjutan yaitu ke siklus selanjutnya.

4) Refleksi Siklus I

Tahap akhir dari siklus I yaitu tahap refleksi, peneliti dan kolaborator mengkaji secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan, berdasarkan data yang telah terkumpul pada siklus I, baik dari *pretest*, *posttest*, aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Pada akhir siklus I diperoleh data bahwa hasil belajar siswa meningkat dari setiap pertemuan, tetapi proses pembelajaran masih kurang maksimal. Data hasil *posttest* siswa yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa, yaitu 46% siswa telah mencapai ketuntasan hasil belajar dan 54% siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Dari hasil pengamatan observer pada kegiatan siklus I ditemukan hal-hal sebagai berikut:

- a) Terdapat peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru dengan sungguh-sungguh, terdapat peserta didik yang belum aktif selama mengikuti pembelajaran seperti tidak berani

maju kedepan untuk mendemonstrasikan penggunaan media pembelajaran *puzzle*, dan tidak berani untuk bertanya.

- b) Terdapat peserta didik yang tidak serius memberikan pendapatnya.
- c) Terdapat beberapa peserta didik yang belum tepat waktu menyelesaikan tugas belajarnya.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I tindakan yang akan dilakukan pada siklus II adalah:

- a) Guru sebaiknya lebih memberikan motivasi pada peserta didik untuk lebih fokus dalam mengikuti dan mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru.
- b) Guru sebaiknya lebih memberikan penguatan kepada peserta didik agar lebih berani untuk mendemonstrasikan materi ajar, dan lebih berani untuk bertanya atau maju didepan kelas.
- c) Guru sebaiknya lebih tegas terhadap peserta didik yang bermalas-malasan belajar dikelas dan belum tepat waktu dalam menyelesaikan tugasnya.
- d) Guru harus lebih dapat mengkondisikan kelas agar kondusif.

c. Pelaksanaan Siklus II

Karena masih adanya beberapa hal yang perlu diperbaiki maka diperlukan adanya siklus II. Berdasarkan refleksi siklus I yang masih perlu adanya perbaikan proses pembelajaran, maka dilaksanakan siklus II. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilaksanakan sebanyak 3

kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada Selasa, 23 Januari 2024, pertemuan kedua pada Rabu, 24 Januari 2024, dan pertemuan ketiga pada Senin, tanggal 29 Januari 2024.

1) Tahap Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan kelas pada siklus II seperti siklus I, dilanjutkan pembuatan modul pembelajaran dengan materi pokok bahasan yaitu pengurangan pecahan dan menyiapkan media pembelajaran berupa *puzzle*. Menyiapkan soal tes dan menyiapkan lembar observasi. Pada siklus ini pendidik lebih menekankan pada penggunaan prosedur kegiatan pembelajaran menggunakan metode demonstrasi dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Peneliti melakukan pembelajaran lebih inovatif agar memancing peserta didik untuk lebih aktif dan berani bertanya kepada guru mengenai apa yang belum dipahami serta memberikan penjelasan yang detail terhadap sesuatu yang diamati, agar peserta didik dapat memahaminya dengan baik.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

a) Pertemuan I (Pertama)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Selasa, tanggal 23 Januari 2024 pukul 07.30 sampai 08.40 WIB dengan berpedoman pada Modul pembelajaran pada siklus II menjelaskan materi: Pengurangan Pecahan dengan sub materi : pengurangan pecahan dengan penyebut yang sama dan

pengurangan dengan penyebut yang berbeda, dengan menggunakan metode demonstrasi dan penggunaan media pembelajaran *puzzle*. Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam, lalu guru bersama siswa berdo'a. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan mengisi lembar kehadiran siswa, serta memberikan motivasi kepada siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran siswa dapat memahami pengurangan pecahan yang penyebutnya sama dan penyebut yang berbeda dengan menggunakan media *puzzle*.

(2) Kegiatan Inti

Sebelum guru menyampaikan materi, guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa apakah siswa masih ingat dengan materi pertemuan lalu? Dan ternyata banyak siswa yang antusias menjawab ingat pertanyaan guru. Setelah itu, siswa diberikan masalah nyata oleh guru tentang pengurangan pecahan, "Tika memiliki $\frac{3}{4}$ kg jeruk, kemudian Tika berikan kepada Salsa sebanyak $\frac{1}{4}$ kg. Berapa sisa jumlah jeruk yang masih dimiliki oleh Tika?". Sudah banyak siswa yang menjawab pertanyaan pertanyaan tersebut dengan

jawaban yang benar. Guru menyampaikan cara menghitung pengurangan dengan menggunakan media *puzzle*. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cara menyelesaikan masalah pengurangan bilangan pecahan dengan menggunakan media *puzzle*. Guru membagi potongan *puzzle* berdasarkan nilai pecahan yang akan dikurangkan dengan cara memotong *puzzle* menjadi beberapa bagian. Siswa memperhatikan peragaan yang disampaikan oleh guru. Setelah semua siswa mengerti, selanjutnya guru kembali memberikan masalah nyata tentang pengurangan dengan penyebut yang berbeda. Siswa kembali memperhatikan penjelasan serta cara menyelesaikannya dengan media *puzzle*.

Setelah semua siswa mengerti, langkah selanjutnya adalah guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba menyelesaikan masalah dengan menggunakan media *puzzle* di depan kelas. Siswa yang lain memperhatikan jawaban siswa yang sedang di depan. Setelah selesai mengerjakan persoalan masalah yang telah diberikan oleh guru, tugas siswa yang lain adalah memberikan tanggapan. Setelah jawaban siswa yang telah mengerjakan di depan adalah benar, siswa yang lain memberikan reward berupa “tepuk bintang” supaya siswa yang telah mengerjakan

menjadi lebih bersemangat, dan siswa yang menanggapi menjadi termotivasi untuk mencoba maju ke depan kelas.

Langkah selanjutnya adalah guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen. Setiap siswa beranggotakan 5-6 siswa untuk berdiskusi mengenai masalah yang berkaitan dengan pengurangan pecahan yang penyebutnya sama dan berbeda. Setiap kelompok diberikan beberapa kartu pecahan dan diajak untuk mencoba bermain menggunakan media *puzzle*. Setelah itu, tiap kelompok diberikan 1 lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berisi soal tentang masalah yang harus diselesaikan bersama anggota kelompoknya. Guru memantau siswa dalam keterlibatannya dalam proses berdiskusi bersama teman sekelompok dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila soal yang diberikan belum jelas, serta memastikan tiap kelompok dapat menyelesaikan soal dengan tepat waktu. Pada akhir kegiatan diskusi, setiap kelompok maju ke depan untuk menyampaikan hasil diskusi dan kelompok lain menanggapi.

(3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Guru memberikan motivasi pada peserta didik untuk rajin belajar,

dan guru mengadakan refleksi. Kegiatan refleksi pada pertemuan ini adalah terdapat siswa yang masih malu untuk bertanya dan malu maju ke depan untuk mendemonstrasikan penggunaan media pembelajaran *puzzle*. Selanjutnya guru mengingatkan materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang yaitu tentang “pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran dan pengurangan pecahan campuran dengan penyebut yang berbeda”. Sebelum menutup pembelajaran pada pertemuan hari ini, guru bersama siswa merapikan dan membersihkan ruang kelas. Setelah ruang kelas kembali bersih, guru menunjuk ketua kelas untuk membaca do'a, Kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

b) Pertemuan II (Kedua)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Rabu, tanggal 24 Januari 2024 pukul 08.00 sampai 09.10 WIB dengan berpedoman pada Modul pembelajaran pada siklus II menjelaskan materi: Pengurangan Pecahan dengan sub materi : pengurangan pecahan dengan penyebut yang berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran dan pengurangan campuran dengan penyebut yang berbeda, dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam, lalu guru bersama siswa berdo'a. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan mengisi lembar kehadiran siswa, serta memberikan motivasi kepada siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat menghitung pengurangan pecahan dengan penyebut yang berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran dan pengurangan campuran dengan penyebut yang berbeda, dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*.

(2) Kegiatan Inti

Secara keseluruhan, proses atau langkah-langkah pembelajaran pada pertemuan kedua sama seperti langkah-langkah yang dilakukan pada pertemuan pertama. Yang membedakan adalah materi pemelajarannya. Materi pembelajaran pada pertemuan kedua ini adalah pengurangan pecahan dengan penyebut yang berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran dan pengurangan campuran dengan penyebut yang berbeda.

Sebelum guru menyampaikan materi, guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa apakah siswa masih ingat dengan pembelajaran pada pertemuan terakhir? dan bagaimana cara awal untuk mengurangkan pecahan dengan penyebut yang

berbeda? Dan ternyata banyak siswa yang antusias menjawab pertanyaan guru dengan benar. Setelah itu, siswa diberikan masalah nyata oleh guru tentang pengurangan pecahan yang hasilnya adalah pecahan campuran, “Dika memiliki $3\frac{2}{3}$ meter tali, kemudian Dika memberikan tali sepanjang $1\frac{2}{5}$ meter. Berapa jumlah panjang tali yang dimiliki oleh Dika sekarang?”. Siswa menjawab pertanyaan pertanyaan tersebut dengan jawaban yang berbeda-beda. Beberapa siswa sudah menjawab dengan benar, tetapi kurang tepat. Kemudian guru menyampaikan cara menghitung pengurangan dengan menggunakan media *puzzle*. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cara menyelesaikan masalah pengurangan bilangan pecahan dengan menggunakan media *puzzle*. Guru membagi potongan *puzzle* berdasarkan nilai pecahan yang akan dijumlahkan dengan cara memotong *puzzle* menjadi beberapa bagian. Siswa memperhatikan peragaan yang disampaikan oleh guru. Setelah semua siswa mengerti, selanjutnya guru kembali memberikan masalah nyata tentang pengurangan dengan penyebut yang berbeda. Siswa kembali memperhatikan penjelasan serta cara menyelesaikannya dengan media *puzzle*.

Setelah semua siswa mengerti, langkah selanjutnya adalah guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba menyelesaikan masalah dengan menggunakan media *puzzle* di

depan kelas. Siswa yang lain memperhatikan jawaban siswa yang sedang di depan kelas. Setelah selesai mengerjakan persoalan masalah yang telah diberikan oleh guru, tugas siswa yang lain adalah memberikan tanggapan. Setelah jawaban siswa yang telah mengerjakan di depan adalah benar, siswa yang lain memberikan reward berupa “tepuk bintang” supaya siswa yang telah mengerjakan menjadi lebih bersemangat, dan siswa yang menanggapi menjadi termotivasi untuk mencoba maju ke depan kelas.

Langkah selanjutnya adalah guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen. Setiap siswa beranggotakan 5-6 siswa untuk berdiskusi mengenai masalah yang berkaitan dengan pengurangan pecahan yang penyebutnya sama dan berbeda. Setiap kelompok diberikan beberapa kartu pecahan dan diajak untuk mencoba bermain menggunakan media *puzzle*. Setelah itu, tiap kelompok diberikan 1 lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berisi soal tentang masalah yang harus diselesaikan bersama anggota kelompoknya. Guru memantau siswa dalam keterlibatannya dalam proses berdiskusi bersama teman sekelompok dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila soal yang diberikan belum jelas, serta memastikan tiap kelompok dapat menyelesaikan soal dengan tepat waktu. Pada akhir kegiatan

diskusi, setiap kelompok maju ke depan untuk menyampaikan hasil diskusi dan kelompok lain menanggapi.

(3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Guru memberikan motivasi pada peserta didik untuk rajin belajar, dan guru mengadakan refleksi. Kegiatan refleksi pada pertemuan ini adalah siswa sudah berani untuk bertanya dan mencoba menyelesaikan *puzzle* di depan kelas. Namun, ada siswa yang belum bisa bekerjasama secara maksimal di dalam kelompoknya. Dikarenakan siswa tersebut masih enggan untuk berbagi tugas dengan teman sekelompoknya.

Selanjutnya guru mengingatkan materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang yaitu tentang “soal cerita tentang pengurangan pecahan dengan penyebut yang berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran dan soal cerita tentang pengurangan campuran dengan penyebut yang berbeda”. Sebelum menutup pembelajaran pada pertemuan hari ini, guru bersama siswa merapikan dan membersihkan ruang kelas. Setelah ruang kelas kembali bersih, guru menunjuk ketua kelas untuk membaca do’a, Kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

c) Pertemuan III (Ketiga)

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Senin, tanggal 29 Januari 2024 pukul 07.30 sampai 08.40 WIB dengan berpedoman pada Modul pembelajaran pada siklus II menjelaskan materi: pengurangan Pecahan dengan sub materi : soal cerita tentang pengurangan pecahan dengan penyebut yang berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran dan soal cerita tentang pengurangan campuran dengan penyebut yang berbeda, dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

(1) Kegiatan Awal

Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru mengucapkan salam, lalu guru bersama siswa berdoa. Guru memeriksa kehadiran siswa dengan mengisi lembar kehadiran siswa, serta memberikan motivasi kepada siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat soal cerita tentang pengurangan pecahan dengan penyebut yang berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran dan soal cerita tentang pengurangan campuran dengan penyebut yang berbeda, dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*.

(2) Kegiatan Inti

Secara keseluruhan, proses atau langkah-langkah pembelajaran pada pertemuan ketiga sama seperti langkah-

langkah yang dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua. Yang membedakan adalah materi pembelajarannya. Materi pembelajaran pada pertemuan kedua ini adalah soal cerita tentang pengurangan pecahan dengan penyebut yang berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran dan soal cerita tentang pengurangan campuran dengan penyebut yang berbeda.

Sebelum guru menyampaikan materi, guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa apakah siswa masih ingat dengan pembelajaran pada pertemuan terakhir? Dan ternyata banyak siswa yang antusias menjawab pertanyaan guru. Setelah itu, siswa diberikan masalah nyata oleh guru tentang pengurangan pecahan campuran dengan penyebut yang berbeda, “Bara akan pergi ke sekolah dengan bersepeda. Jarak yang sudah ia tempuh adalah $1\frac{1}{4}$ km. Jarak antara rumah Bara dengan sekolah adalah $2\frac{1}{3}$ km. Berapa km lagikah jarak yang harus ditempuh oleh Bara?”. Siswa diberi waktu untuk menjawab pertanyaan tersebut, jika sudah, maka siswa secara bersama-sama menyebutkan hasilnya. Sudah banyak siswa yang menjawab dengan jawaban yang benar. Kemudian guru menyampaikan cara menghitung pengurangan dengan menggunakan media *puzzle*. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cara menyelesaikan masalah pengurangan bilangan pecahan dengan menggunakan media *puzzle*. Guru

membagi potongan *puzzle* berdasarkan nilai pecahan yang akan dikurangkan dengan cara memotong *puzzle* menjadi beberapa bagian. Siswa memperhatikan peragaan yang disampaikan oleh guru. Setelah semua siswa mengerti, selanjutnya guru kembali memberikan masalah nyata tentang pengurangan campuran dengan penyebut yang berbeda. Siswa kembali memperhatikan penjelasan guru serta cara menyelesaikannya dengan media *puzzle*.

Setelah semua siswa mengerti, langkah selanjutnya adalah guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencoba menyelesaikan masalah dengan menggunakan media *puzzle* di depan kelas. Siswa yang lain memperhatikan jawaban siswa yang sedang di depan kelas. Setelah selesai mengerjakan persoalan masalah yang telah diberikan oleh guru, tugas siswa yang lain adalah memberikan tanggapan. Setelah jawaban siswa yang telah mengerjakan di depan adalah benar, siswa yang lain memberikan reward berupa “tepuk bintang” supaya siswa yang telah mengerjakan menjadi lebih bersemangat, dan siswa yang menanggapi menjadi termotivasi untuk mencoba maju ke depan kelas.

Langkah selanjutnya adalah guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok secara heterogen. Setiap siswa beranggotakan 5-6 siswa untuk berdiskusi mengenai masalah

yang berkaitan dengan soal cerita tentang pengurangan pecahan dengan penyebut yang berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran dan soal cerita tentang pengurangan campuran dengan penyebut yang berbeda. Setiap kelompok diberikan beberapa kartu pecahan dan diajak untuk mencoba bermain menggunakan media *puzzle*. Setelah itu, tiap kelompok diberikan 1 lembar kerja peserta didik (LKPD) yang berisi soal tentang masalah yang harus diselesaikan bersama anggota kelompoknya. Guru memantau siswa dalam keterlibatannya dalam proses berdiskusi bersama teman sekelompok dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila soal yang diberikan belum jelas, serta memastikan tiap kelompok dapat menyelesaikan soal dengan tepat waktu. Pada akhir kegiatan diskusi, setiap kelompok maju ke depan untuk menyampaikan hasil diskusi dan kelompok lain menanggapi

(3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir, guru bersama peserta didik menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Guru memberikan motivasi pada peserta didik untuk rajin belajar, dan guru mengadakan refleksi. Kegiatan refleksi pada pertemuan ini adalah proses pembelajaran sudah berjalan dengan lancar. Hal ini terlihat saat siswa bekerjasama dalam menyelesaikan tugas kelompok, siswa sudah tidak lagi merasa

malu untuk bertanya apabila masih ada soal yang belum difahami. Selain itu, siswa sudah berani untuk maju ke depan kelas untuk mencoba menyelesaikan soal dengan penggunaan media *puzzle*.

Selanjutnya guru mengingatkan materi yang akan disampaikan pada pertemuan yang akan datang. Sebelum menutup pembelajaran pada pertemuan hari ini, guru bersama siswa merapikan dan membersihkan ruang kelas. Setelah ruang kelas kembali bersih, guru menunjuk ketua kelas untuk membaca do'a, kemudian guru menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

1. Hasil Observasi Siklus II

Setelah tahapan tindakan, tahapan berikutnya adalah tahapan observasi atau pengamatan. Pada tahapan ini dilakukan observasi secara langsung dengan memakai format observasi yang telah disusun dan melakukan penilaian terhadap hasil tindakan dengan menggunakan format evaluasi yang telah ada. Pada tahapan ini kegiatan pengamatan dilakukan oleh observer (peneliti), pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan tidak hanya ditujukan pada kegiatan pembelajaran siswa tetapi juga kegiatan mengajar guru. Hasil observasi aktivitas guru dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* pada siklus II. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, aktivitas guru pun diamati oleh observer. Aktivitas yang

akan dilakukan oleh guru saat proses pembelajaran berlangsung mempengaruhi aktivitas belajar bagi peserta didik. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti mengenai aktivitas guru saat proses pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5
Data Hasil Aktivitas Guru
Menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle*
Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Pertemuan		
		1	2	3
1.	Persiapan	3	3	3
	Persiapan fisik guru dalam mengajar			
	Persiapan perangkat pembelajaran yaitu modul	3	3	3
	Persiapan alat dan media pembelajaran <i>puzzle</i>	3	3	4
2.	Kegiatan Pembelajaran			
	Pendahuluan	3	3	3
	Apresiasi dan motivasi			
	Memeriksa kehadiran siswa	3	3	4
	Menyampaikan tujuan pembelajaran	3	3	3
	Kegiatan inti	2	3	3
	Menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar dengan menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i>			
	Memberikan contoh cara mendemostrasikan materi dengan penggunaan media pembelajaran <i>puzzle</i>	3	3	4
	Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok	3	3	3
	Mengarahkan siswa dalam berdiskusi untuk menemukan solusi dari masalah yang telah diberikan	2	3	3
	Membantu siswa dalam mengembangkan keberanian untuk menyajikan hasil kerja kelompok mereka.	3	3	3
	Mengevaluasi diskusi kelompok	3	3	3
	Penutup	3	3	3
	Memberikan penguatan dan membuat kesimpulan			
	Menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya	4	4	4
Menutup kegiatan pembelajaran	4	4	4	
Jumlah		45	47	50
Presentase (%)		75%	78%	83%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa aktivitas guru pada siklus II dalam setiap pertemuan mengalami peningkatan, hal ini dikarenakan guru sudah dapat memaksimalkan penggunaan media

pembelajaran *puzzle* dan telah melakukan evaluasi dari siklus I. Pada pertemuan pertama persentase aktivitas guru sebanyak 75%, sedangkan pada pertemuan kedua sebanyak 78%, dan pada pertemuan ketiga sebanyak 83%.

Selanjutnya untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *puzzle* pada siklus II, guru memberikan tugas *post-test* kepada peserta didik kelas V SD Negeri 1 Adiwarno yang berjumlah 26 peserta didik dengan KKTP matematika adalah 70. Berikut ini data hasil belajar *post-test* dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

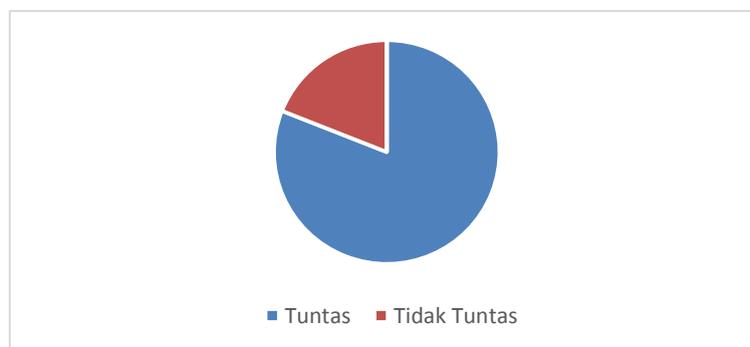
Tabel 4.6
Data Hasil Belajar *Post-test* Peserta Didik Kelas V

No.	Nama Siswa	NILAI <i>POSTTEST</i>
1.	AN	80
2.	AW	80
3.	AFN	100
4.	AS	100
5.	ABP	60
6.	AN	60
7.	AZNR	80
8.	AAA	100
9.	BKK	90
10.	CFZ	100
11.	CAL	100
12.	EAA	90
13.	FK	80
14.	HAF	80
15.	IV	80
16.	KNW	80
17.	KH	100
18.	MAF	80
19.	MMD	80
20.	NIP	60
21.	OJP	80
22.	RLC	100
23.	RAL	60

24.	TKF	90
25.	UBM	60
26.	YA	100
Jumlah		2170
Rata-rata		83,46
Jumlah Tuntas		21
Jumlah Tidak Tuntas		5
Presentase Tuntas		81%
Presentase Tidak Tuntas		19%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa dari 26 peserta didik, terdapat 81% peserta didik yang tuntas dan 19% peserta didik yang belum tuntas setelah peserta didik mendapatkan materi yang diberikan oleh guru. Untuk lebih jelasnya, grafik hasil belajar post-test siklus II terdapat pada gambar berikut ini:

Gambar 4.5
Peningkatan Hasil Belajar *Posttest*
Siklus II



Berdasarkan tabel dan grafik di atas, hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar pada peserta didik setelah diberikan tindakan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Maka dapat diketahui dalam siklus II hasil belajar peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu minimal 75%. Sedangkan dalam penelitian ini yaitu tercapainya hasil

belajar pada mata pelajaran matematika dengan rata-rata ketuntasan mencapai 81%.

Faktor yang mendorong terjadinya peningkatan dari siklus I ke siklus II, diantaranya yaitu pada siklus I guru belum memahami dengan baik proses pembelajaran menggunakan media *puzzle* dengan langkah-langkah metode demonstrasi, sedangkan pada siklus II guru sudah dengan maksimal menjalankan langkah-langkah metode demonstrasi dengan menggunakan media *puzzle* dengan baik, sehingga hasil belajar peserta didik juga lebih meningkat dari siklus sebelumnya. Selain itu, pada siklus II peserta didik juga lebih aktif pada saat proses pembelajaran menggunakan media *puzzle*, karena pada saat pembelajaran, siswa diberi kesempatan untuk bermain menggunakan *puzzle* yang menjadikan peserta didik antusias dan berani bertanya terkait langkah-langkah yang dilakukan dan materi yang sedang dipelajari, sehingga pada siklus II hasil belajar peserta didik meningkat dan telah mencapai target yang diharapkan.

Berikut daftar yang diobservasi aktivitas belajar peserta didik, diantaranya:

Tabel 4.7
Data Rata-rata Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik
Menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle* Siklus II

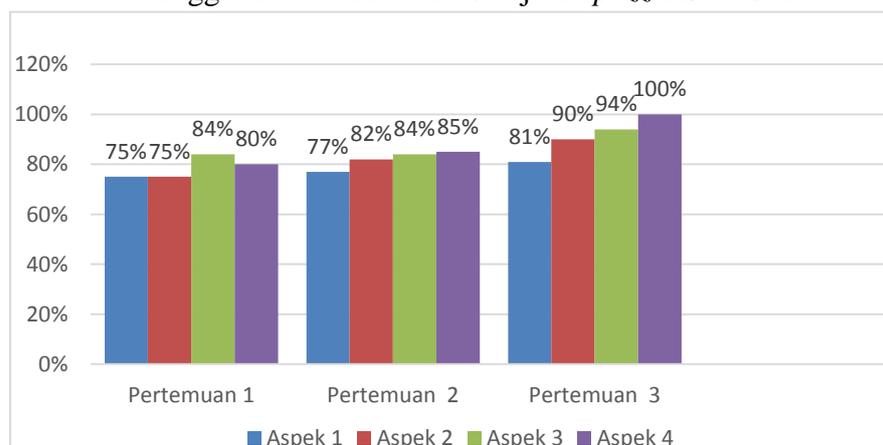
No.	Aspek yang diamati	Pertemuan			Jumlah Rata-rata	Ket.
		1	2	3		
1.	Keikutsertaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.	75%	77%	81%	78%	B
2.	Keseriusan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.	75%	82%	90%	82%	A
3.	Kerjasama sama dalam kelompok.	84%	84%	94%	87%	A
4.	Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran <i>puzzle</i> .	80%	85%	100%	88%	A
Rata-rata		79%	82%	91%	84%	A

Kriteria Penskoran

1. 81%-90% = Sangat Baik (A)
2. 71%-80% = Baik (B)
3. 61%-70% = Cukup (C)
4. 51%-60% = Kurang (D)

Untuk lebih jelasnya, aktivitas kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada gambar berikut ini:

Gambar 4.6
Persentase Aktivitas Belajar Peserta Didik
Menggunakan Media Pembelajaran *puzzle* Siklus II



Berdasarkan tabel grafik diatas dapat diketahui bahwa keikutsertaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung yaitu

75% pada pertemuan satu, pada pertemuan kedua yaitu 77% dan pada pertemuan ketiga yaitu 81%, sehingga dapat dihitung rata-ratanya adalah 78%. Pada aspek yang kedua yaitu keseriusan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru dalam siklus ini yaitu pada pertemuan satu yaitu 75%, pada pertemuan kedua 82%, dan pada pertemuan ketiga yaitu 90% dan dihitung rata-ratanya mencapai 82%.

Pada aspek ketiga yaitu kerjasama sama dalam kelompok pada pertemuan pertama yaitu 84%, pada pertemuan kedua yaitu 84%, dan pada pertemuan ketiga yaitu 94% dan dihitung rata-ratanya mencapai 87%. Pada aspek keempat yaitu partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *puzzle* pada pertemuan satu yaitu 80%, pada pertemuan dua yaitu 85%, dan pada pertemuan ketiga adalah 100% dan dihitung rata-ratanya mencapai 88%.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan disetiap pertemuan. Pada siklus I pertemuan satu rata-rata aktivitas peserta didik adalah 79%. Pada pertemuan kedua rata-rata aktivitas peserta didik menunjukkan peningkatan yakni menjadi 82%, Sedangkan pada pertemuan ketiga rata-rata aktivitas belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yakni 91%. Sehingga diketahui keseluruhan rata-rata observasi aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di siklus I menunjukkan angka 84%. Berdasarkan data tersebut diperoleh

informasi bahwa di akhir siklus ke II hasil presentase aktivitas siswa sudah meningkat dan sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu 75%. Untuk hasil catatan penskoran dari pengamatan terhadap peserta didik dalam proses pembelajaran tergolong dalam kategori sangat baik.

5) Refleksi Siklus II

Hasil penelitian siklus II dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan baik dibandingkan pada saat siklus I, maka ada beberapa hal yang dapat disimpulkan untuk meningkatkan hasil pembelajaran, antara lain:

- a) Peserta didik dapat lebih serius dalam memperhatikan penjelasan guru pada saat proses pembelajaran.
- b) Peserta didik lebih antusias dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*.
- c) Peserta didik lebih berani untuk maju kedepan mendemonstrasikan materi pelajaran menggunakan media pembelajaran *puzzle*.
- d) Selama proses belajar mengajar guru telah melaksanakan semua pembelajaran dengan baik, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa sudah mencapai target yang telah ditentukan pada penelitian ini.

B. Pembahasan

1. Analisis Data Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle

a. Aktivitas Guru dalam Proses Pembelajaran

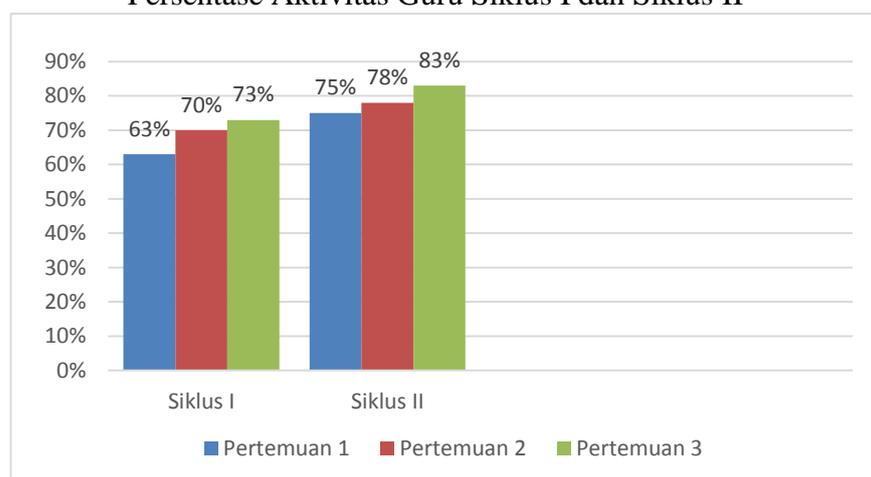
Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata persentase aktivitas guru dalam menggunakan media pembelajaran *puzzle* pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.8
Aktivitas Guru pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Pertemuan			Jumlah	Rata-rata
	1	2	3		
Siklus I	63%	70%	73%	206%	69%
Siklus II	75%	78%	83%	236%	79%

Untuk lebih jelasnya data aktivitas guru pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam grafik berikut ini:

Gambar 4.7
Persentase Aktivitas Guru Siklus I dan Siklus II



Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat dijelaskan bahwa rata-rata aktivitas guru pada siklus I adalah 69% dan pada siklus II adalah 79%. Dari data tersebut dapat dilihat bahwa mengalami peningkatan pada

aktivitas yang dilakukan oleh guru sebanyak 10%. Adanya peningkatan tersebut karena peneliti mengevaluasi kembali kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I dan memperbaiki aktivitas guru pada siklus II saat proses pembelajaran. Pembahasan aktivitas guru pada siklus I dan II pada beberapa aspek yang diamati, yaitu dalam menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*, pada siklus I adalah 50% dan pada siklus II adalah 75%, mengalami peningkatan sebanyak 25%. Dan pada aspek memberikan contoh cara mendemostrasikan materi dengan penggunaan media pembelajaran *puzzle*, pada siklus I adalah 67% dan pada siklus II adalah 83%, mengalami peningkatan sebanyak 16%.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan aktivitas guru pada saat menggunakan media pembelajaran *puzzle* telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II atau dapat dikategorikan dalam kategori baik.

b. Aktivitas Siswa dalam Proses Pembelajaran

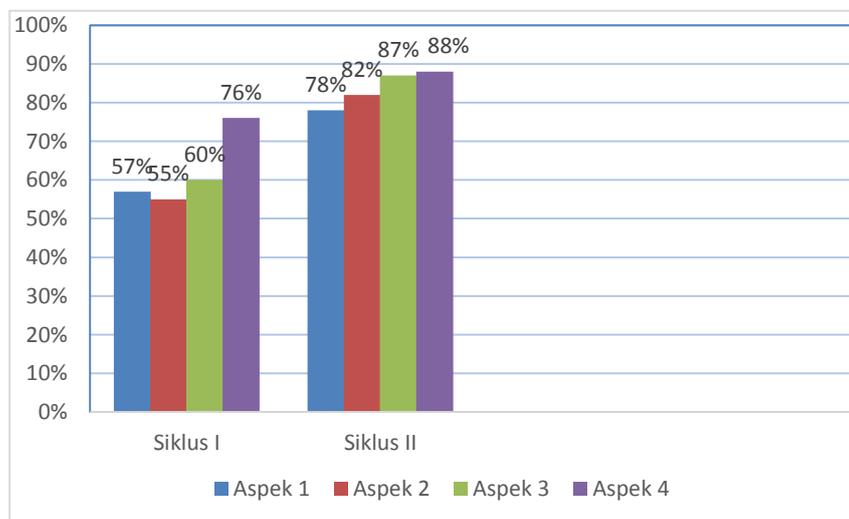
Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh pada rata-rata persentase aktivitas belajar dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.9
Data Rata-rata Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik
Menggunakan Media Pembelajaran *Puzzle* Siklus I dan Siklus II

No.	Aspek yang diamati	Siklus		Peningkatan
		I	II	
1.	Keikutsertaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.	57%	78%	21%
2.	Keseriusan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.	55%	82%	27%
3.	Kerjasama sama dalam kelompok.	60%	87%	27%
4.	Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran <i>puzzle</i> .	76%	88%	12%
Rata-rata		62%	84%	22%

Untuk lebih jelasnya, grafik aktivitas pembelajaran siklus I dan II dapat dilihat pada gambar grafik berikut ini:

Gambar 4.8
Persentase Aktivitas Pembelajaran Peserta Didik
Siklus I dan Siklus II



Pembahasan aktivitas peserta didik pada siklus I dan II pada setiap aspek yang diamati adalah sebagai berikut:

1) Keikutsertaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung

Keikutsertaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada saat proses pembelajaran pada siklus I mencapai rata-rata 57%.

Hal ini dikarenakan bahwa pada saat pembelajaran siswa merasa malu dan kurang percaya diri untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, siswa merasa cenderung merasa takut ketika membuat kesalahan dalam menjawab pertanyaan, dan sebagian besar siswa belum memiliki keberanian untuk maju ke depan kelas ketika mendemonstrasikan penggunaan media pembelajaran. Dalam menghadapi permasalahan tersebut, guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih berani dalam menyampaikan pertanyaan dan memberikan jawaban. Selain itu, peserta didik juga diarahkan untuk lebih tampil rasa percaya diri saat berada dalam lingkungan kelas. Sehingga pada siklus II aktivitas siswa mengalami peningkatan rata-rata sebanyak 78%. Sehingga presentase rata-rata dari siklus I ke siklus II mengalami kenaikan sebanyak 21%.

2) Keseriusan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru

Aktivitas keseriusan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru pada siklus I mencapai rata-rata 55%. Hal tersebut dikarenakan masih banyak siswa yang tidak serius dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh guru karena siswa kurang memahami materi atau tugas yang telah diberikan, dan siswa malu untuk bertanya terkait tugas kepada guru, siswa lebih memilih untuk bertanya kepada teman, sehingga siswa menjadi lebih asik mengobrol dengan teman sebangkunya. Untuk mengatasi hal

tersebut, guru memberikan motivasi kepada siswa untuk tidak malu bertanya, dan guru memberikan penjelasan tambahan serta membuat diskusi untuk membantu siswa memahami materi dengan baik. Pada siklus II aktivitas siswa meningkat menjadi 82% dan mengalami peningkatan dengan rata-rata sebesar 27%.

3) Kerjasama dalam kelompok

Aktivitas kerjasama siswa dalam kelompok pada siklus I mencapai 60%. Hal tersebut dikarenakan adanya perbedaan kepribadian, serta gaya belajar yang berbeda. Ada beberapa siswa yang lebih menyukai belajar sendiri. Adanya ketidaksetaraan pembagian tugas, pembagian tugas yang tidak adil atau kurangnya keterlibatan semua anggota dalam proses pengambilan keputusan dapat menimbulkan ketidakpuasan dan mengurangi motivasi untuk bekerjasama. Untuk mengatasi hal tersebut, guru memberikan motivasi manfaat bahwa kerjasama dalam kelompok menjadikan pekerjaan menjadi lebih cepat selesai. Guru membantu anggota kelompok untuk mendapatkan peran dan tugas yang harus ia kerjakan. Pada siklus II aktivitas siswa meningkat menjadi 87% dan mengalami peningkatan sebesar 27%.

4) Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *puzzle*

Aktivitas partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *puzzle* pada siklus I mencapai

rata-rata 76% dan sudah cukup baik. Namun, masih ada beberapa siswa yang kurang maksimal dan kurang aktif dalam menggunakan media *puzzle*, dalam hal ini guru memberikan motivasi kepada siswa untuk berkolaborasi saat menyelesaikan *puzzle* dengan berdiskusi dalam kelompok. Guru memantau seluruh anggota kelompok dalam keterlibatannya saat menggunakan media *puzzle*. Sehingga seluruh anggota kelompok menjadi ikut terlibat dalam proses pembelajaran yang menggunakan media *puzzle*. Pada siklus II aktivitas siswa meningkat menjadi 88% dan mengalami peningkatan dengan rata-rata sebesar 12%.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan aktivitas pembelajaran peserta didik pada saat menggunakan media pembelajaran *puzzle* telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II atau dapat dikategorikan dalam kategori baik.

2. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

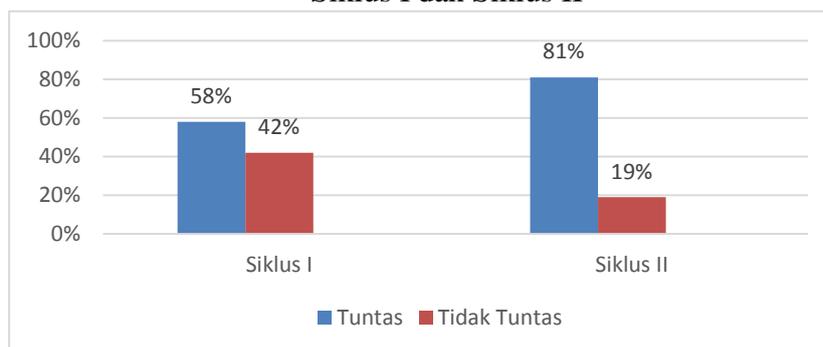
Dari hasil penelitian 2 siklus yang telah dilakukan memperoleh hasil belajar matematika kelas V dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle* pada siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.10
Persentase Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

No.	Nilai	Kategori	Jumlah		Persentase	
			Siklus I	Siklus II	Siklus I	Siklus II
1.	≥ 70	Tuntas	15	21	58%	81%
2.	< 70	Belum Tuntas	11	5	42%	19%
Jumlah			26	26	100%	100%

Untuk lebih jelasnya, grafik hasil belajar pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dibawah ini:

Gambar 4.9
Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik
Siklus I dan Siklus II



Pada tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa hasil belajar pada siklus II lebih baik di banding pada saat *post-test* siklus I. Pada siklus I terdapat 15 peserta didik yang tuntas dan 11 peserta didik yang belum tuntas, sedangkan pada siklus II terdapat 21 peserta didik yang tuntas dan 5 peserta didik yang belum tuntas. Pada siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar mencapai 58% dan pada siklus II meningkat mencapai 81%. Jadi dalam hal tersebut, terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I dan siklus II sebesar 23%. Maka dalam hal ini target yang diinginkan peneliti telah tercapai untuk ketuntasan hasil belajar peserta didik pada siklus tersebut.

Peningkatan dari hasil belajar diatas dikarena dalam siklus II guru sudah menguasai langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *puzzle* dengan maksimal, sehingga hasil belajar peserta didik dapat lebih meningkat dari siklus I. Pada siklus II peserta didik juga dapat lebih aktif dan mulai berani dibandingkan pada saat siklus I, pada siklus II peserta

didik mulai tertarik dan aktif ketika guru menjelaskan penggunaan media pembelajaran *puzzle*, karena dalam penggunaan media *puzzle*, peserta didik ikut serta dalam penggunaan media *puzzle* (mencoba) yang menjadikan peserta didik lebih antusias dan aktif bertanya terkait langkah-langkah penggunaan media *puzzle* yang dilakukan sesuai dengan materi pelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dipaparkan, bahwa rata-rata hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Adiwarno pada pembelajaran Matematika pada mata materi penjumlahan dan pengurangan pecahan menggunakan media pembelajaran *puzzle* pada hasil belajar *post-test* siklus I rata-rata ketuntasan yang diperoleh adalah 58% sebanyak 15 peserta didik yang tuntas melebihi KKTP, sedangkan pada siklus II rata-rata ketuntasan *post-test* II yaitu 81% sebanyak 21 peserta didik yang tuntas melebihi KKTP. Dalam hal ini dapat dibuktikan bahwa adanya peningkatan persentase dari siklus I dengan siklus II yaitu sebesar 23%.

Peningkatan tersebut terjadi karena pada siklus ke II, guru telah maksimal dalam penggunaan media pembelajaran *puzzle* dibandingkan dengan siklus I, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat selama proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran *puzzle*. Siswa menjadi lebih berani untuk bertanya tentang langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *puzzle*. Sehingga hasil belajar peserta didik meningkat pada siklus kedua dan telah mencapai target minimal yang telah ditetapkan oleh peneliti, yaitu 70%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media pembelajaran *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar di kelas V SD Negeri 1 Adiwarno.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dan dari uraian sebelumnya dari proses pembelajaran mata pelajaran matematika dengan menggunakan media *puzzle* lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang lebih optimal bagi peserta didik, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Untuk Guru

Diharapkan media pembelajaran *puzzle* dapat dijadikan alternatif media sebagai sumber referensi media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan diterapkannya media pembelajaran *puzzle* ini peserta didik dapat menjadi lebih aktif dan tertarik untuk lebih serius dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat membantu pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika.

2. Untuk Sekolah

Diharapkan pihak sekolah dapat menyediakan alat peraga yang lebih lengkap yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran di kelas.

3. Bagi Peserta Didik

Diharapkan lebih meningkatkan aktivitas belajar mereka terhadap mata pelajaran matematika, karena dengan adanya aktivitas belajar yang tinggi maka dalam pembelajaran tidak akan merasa kesulitan bahkan akan merasa senang dalam mempelajari dan mengikuti pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.
- Agustin, Amalia. “Penggunaan Alat Peraga Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Muhammadiyah Tulusrejo.” IAIN Metro, 2019.
- Anggraini, Astuti, and Leonard. “Peran Kemampuan Komunikasi Matematika Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa.” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* Vol.2, No. (2012). [https://doi.org/10.1016/0749-6036\(91\)90087-8](https://doi.org/10.1016/0749-6036(91)90087-8).
- Aqib, Zainal, and dkk. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) SD/MI*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2017.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Bahar, and Risnawati. “Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Di Kabupaten Gowa.” *Pepatudzu : Media Pendidikan Dan Sosial Kemasyarakatan* Vol.9, No. (2019): 118. <https://doi.org/10.35329/fkip.v15i2.468>.
- Cahyadi, Ani. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia, 2019.
- Daimah, Ummu Soim, and Suparni. “Pembelajaran Matematika Pada Kurikulum Merdeka Dalam Mempersiapkan Peserta Didik Di Era Society 5.0.” *Sepren* Vol. 4, No (2023): 131–39. <https://doi.org/10.36655/sepren.v4i02.888>.
- Elan, Elan, Dindin Abdul Muiz L, and Feranis Feranis. “Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri.” *Jurnal Paud Agapedia* 1, no. 1 (2017): 66–75. <https://doi.org/10.17509/jpa.v1i1.7168>.
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Rhousandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukmana, and Ria Rahmatul Istiqomah. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta, 2020.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, Tasdin Tahrir, Ahmad Mufitt Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana, and I Made Indra P. *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group, 2021.
- Mahmud. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.

- Margono, S. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.
- Marlina, Abdul Wahab, Susidamayanti, Ramadana, Siti Zumrotul Nikmah, Sarwo Edy Wibowo, Indiianasari, Syarifuddin, Wiwin Putriawati, and Eryuni Ramdhayani. "Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI." Pidie, Aceh: Yayasan Penerbit muhammad Zaini, 2021.
- Marzuki, Nurwahidah, Nur Fadilah Amin, and Abdul Jabbar Tahir. "Penerapan Media Puzzle Tebak Gambar Dalam Meningkatkan Penguasaan Kalimat Siswa Kelas VII MTs Muhammadiyah Datarang." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 2, no. 6 (2023): 2101–14.
- Mudjiono, Dimiyati dan. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2006.
- Netriwati, and Mai Sri Lena. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandar Lampung: Permata Net, 2017.
- Nikmatur, Ridha. "Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian." *Jurnal Hikmah* Vol. 14, N (2017).
- Nisem. "Upaya Peningkatan Keterampilan Menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media Puzzle." *Jurnal Ilmiah WUNY* Vol. 2, No, no. 1 (2020). <https://doi.org/10.21831/jwuny.v2i1.30949>.
- Noviati, Pupung Rahayu. "Penerapan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang." *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1, no. 1 (2017): 47–57. <https://doi.org/10.29313/ga.v1i1.2686>.
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah* 3, no. 1 (2018): 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Nurwita, Syisva. "Pemanfaatan Media Puzzle Dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang." *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 3, no. 4 (2019): 808.
- Oktaviani, Anggi. "Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 3 Simbarwringin Tahun Pelajaran 2019/2020." IAIN Metro, 2020.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
- Rahmah, Nur. "Hakikat Pendidikan Matematika." *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* Vol. 1, No (2018). <https://doi.org/10.24256/jpmipa.v1i2.88>.

- Sholehah. "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 01 Surabaya Kecamatan Padang Ratu Tahun Pelajaran 2017/2018." IAIN Metro, 2018.
- Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2010.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.
- Sujana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009.
- Suwardi, Masni Erika Firmiana, and Rohayati. "Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Pembelajaran Matematika Pada Anak Usia Dini." *JURNAL AI-AZHAR INDONESIA SERI HUMANIORA* Vol.2, No., no. 4 (2014). <https://doi.org/10.36722/sh.v2i4.177>.
- Syafitri, Aisha, Hermansyah Amir, and Elvinawati Elvinawati. "Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dengan Media Ular Tangga Dan Media Puzzle Di Kelas Xi Sma Negeri 01 Bengkulu Tengah." *Alotrop* 3, no. 2 (2019): 132–38. <https://doi.org/10.33369/atp.v3i2.9911>.
- Yunita, Sri, and Ucup Supriatna. "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Syntax* Vol.3, no. 2 (2021): 6.
- Yusuf, Yasin, and Umi Auliya. *Sirkuit Pintar: Melejitkan Kemampuan Matematika Dan Bahasa Inggris Dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Visimedia Pustaka, 2011.

LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-5693/In.28.1/J/TL.00/12/2023
Lampiran :-
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Khodijah (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **TIA ANANDA SURIANI**
NPM : 2001031035
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATEMATIKA DI SD NEGERI 1 ADIWARNO**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 12 Desember 2023
Ketua Jurusan,



Dr. Siti Annisah, M.Pd

Lampiran 2 Nilai Ulangan Harian

Daftar Nilai Ulangan Harian Matematika Kelas V SD Negeri 1 Adiwarno Tahun Pelajaran 2023/2024

No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	AN	68	TT
2.	AW	67	TT
3.	AFN	78	T
4.	AS	68	TT
5.	ABP	65	TT
6.	AN	65	TT
7.	AZNR	68	TT
8.	AAA	76	T
9.	BKK	81	T
10.	CFZ	83	T
11.	CAL	66	TT
12.	EAS	82	T
13.	FK	73	T
14.	HAF	64	TT
15.	IV	68	TT
16.	KNW	76	T
17.	KH	64	TT
18.	MAF	66	TT
19.	MMD	62	TT
20.	NIP	73	T
21.	OJP	78	TT
22.	RLC	83	T
23.	RAL	66	TT
24.	TKF	65	TT
25.	UBM	65	TT
26.	YA	63	TT

Keterangan:

KKTP : 70
T : Tuntas
TT : Tidak Tuntas

Lampiran 3 Outline

OUTLINE

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATEMATIKA DI SD NEGERI 1 ADIWARNO

HALAMAN SAMPUL
HALAMAN JUDUL
HALAMAN NOTA DINAS
HALAMAN PERSETUJUAN
HALAMAN PENGESAHAN
ABSTRAK
HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN
HALAMAN MOTTO
HALAMAN PERSEMBAHAN
KATA PENGANTAR
DAFTAR ISI
DAFTAR TABEL
DAFTAR GAMBAR
DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Hasil Belajar
 1. Pengertian Hasil Belajar
 2. Ciri-Ciri Hasil Belajar
 3. Bentuk-bentuk Hasil Belajar
 4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar
- B. Media Pembelajaran *Puzzle*
 1. Pengertian Media Pembelajaran *Puzzle*
 2. Karakteristik Media Pembelajaran *Puzzle*
 3. Manfaat Media Pembelajaran *Puzzle*
 4. Langkah-langkah Media Pembelajaran *Puzzle*
 5. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran *Puzzle*
- C. Mata Pelajaran Matematika
 1. Pengertian Mata Pelajaran Matematika
 2. Karakteristik Mata Pelajaran Matematika
 3. Tujuan Pembelajaran Matematika MI/SD
 4. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Matematika MI/SD

D. Hipotesis Tindakan

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Variabel dan Definisi Operasional Variabel
- C. Lokasi Penelitian
- D. Subjek dan Objek Penelitian
- E. Rencana Tindakan
- F. Instrumen Pengumpulan Data
- G. Teknik Analisis Data
- H. Indikator Keberhasilan

BAB IV PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 - 1. Deskripsi Lokasi Penelitian
 - a. Sejarah Singkat Berdirinya SD Negeri 1 Adiwarno
 - b. Visi, dan Misi SD Negeri 1 Adiwarno
 - c. Keadaan Sarana dan Prasarana SD Negeri 1 Adiwarno
 - d. Data Guru SD Negeri 1 Adiwarno
 - e. Data Peserta Didik SD Negeri 1 Adiwarno
 - f. Struktur Organisasi SD Negeri 1 Adiwarno
 - g. Denah Lokasi SD Negeri 1 Adiwarno
 - 2. Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Matematika di SD Negeri 1 Adiwarno
 - a. Kondisi Awal
 - b. Pelaksanaan Siklus I
 - c. Pelaksanaan Siklus II
- B. Pembahasan
 - a. Analisis Data Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle*
 - b. Analisis Data Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

BAB V PENUTUP

- A. Kesimpulan
- B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Pembimbing



Khodijah, M.Pd.I
NIP. 198612172015032006

Metro, 19 Desember 2023



Tia Ananda Suriani
NPM. 2001031035

Lampiran 4 ATP

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)
MATEMATIKA FASE C KELAS V UPTD SD NEGERI 1 ADIWARNO
TA. 2023/2024

Fase C Berdasarkan Elemen	
Elemen	Capaian Pembelajaran
Bilangan	Pada akhir fase C, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (<i>number sense</i>) pada bilangan cacah sampai 1.000.000. Mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan tersebut. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan uang. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan cacah sampai 100.000. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB. Peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan termasuk pecahan campuran, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli. Mereka dapat mengubah pecahan menjadi desimal, serta membandingkan dan mengurutkan bilangan desimal (satu angka di belakang koma).
Aljabar	Pada akhir fase C, peserta didik dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pada bilangan cacah sampai 1000 (contoh : $10 \times \dots = 900$, dan $900 : \dots = 10$). Peserta didik dapat mengidentifikasi, meniru, dan mengembangkan pola bilangan membesar dan mengecil yang melibatkan perkalian dan pembagian. Mereka dapat bernalar secara proporsional untuk menyelesaikan masalah sehari-hari dengan rasio satuan. Mereka dapat menggunakan operasi perkalian dan pembagian dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang terkait dengan proporsi.
Pengukuran	Pada akhir fase C, peserta didik dapat menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak) serta gabungannya. Mereka dapat menghitung durasi waktu dan mengukur besar sudut.
Geometri	Pada akhir fase C, peserta didik dapat mengonstruksi dan mengurai bangun ruang (kubus, balok, dan gabungannya) dan mengenali visualisasi spasial (bagian depan, atas, dan samping). Mereka dapat membandingkan karakteristik antar bangun datar dan antar bangun ruang. Mereka dapat menentukan lokasi pada peta yang menggunakan sistem berpetak.
Analisa Data dan Peluang	Pada akhir fase C, peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, dan menganalisis data banyak benda dan data hasil pengukuran dalam bentuk gambar, piktogram, diagram batang, dan tabel frekuensi untuk mendapatkan informasi. Mereka dapat menentukan kejadian dengan kemungkinan yang lebih besar dalam suatu percobaan acak.

Tujuan Pembelajaran	Alokasi Waktu	Topik/Materi		Profile Pelajar Pancasila
		Sub Topik/Sub Materi		
<ul style="list-style-type: none"> • Untuk memperdalam pemahaman pecahan, memahami arti penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berbeda penyebut, serta mampu mengaplikasikannya. • Dapat memikirkan tentang cara menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berbeda penyebut dan menghitungnya. 	6 Jam	Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan	<ul style="list-style-type: none"> • Penjumlahan Pecahan • Pengurangan Pecahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
<ul style="list-style-type: none"> • Memperdalam pemahaman mengenai pecahan. • Dapat memahami arti dari perkalian dan pembagian dari pecahan yang pengali dan pembaginya adalah bilangan bulat, berpikir bagaimana cara menghitungnya, dan berbagai perhitungan lainnya. 	9 Jam	Perkalian dan Pembagian Pecahan	<ul style="list-style-type: none"> • Perkalian Pecahan • Pembagian Pecahan 	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
<ul style="list-style-type: none"> • Untuk memperdalam pemahaman bahwa luas sebuah bangun datar dapat dihitung dan mampu mengetahui cara menghitung luasnya. • Menemukan dengan membagi luas segi banyak menjadi segitiga dan lainnya. • Memikirkan cara menemukan luas segitiga, jajargenjang, belah ketupat, dan trapesium. 	13 Jam	Luas Bangun Datar	<ul style="list-style-type: none"> • Luas Jajargenjang • Luas Segitiga • Luas Trapesium • Luas Belah ketupat • Berpikir Bagaimana Cara Menghitung Luas 	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan tabel untuk dapat menyelidiki 	6 Jam	Perbandingan	<ul style="list-style-type: none"> • Perubahan Dua 	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa

<p>hubungan antara dua kuantitas yang berubah bersama.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Untuk kasus sederhana, mengetahui ada hubungan proporsional. • Memperdalam pemahaman tentang kalimat matematika yang menyatakan hubungan antar kuantitas, dan fokus pada kebersesuaian antara dua kuantitas dan bagaimana perubahannya untuk hubungan yang dinyatakan dengan kalimat matematika sederhana. 			<p>Kuantitas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Proporsi 	<p>kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
<ul style="list-style-type: none"> • Memperdalam pemahaman bangun datar melalui aktivitas seperti observasi dan komposisi bentuk. • Mengerti tentang segi banyak dan segi banyak beraturan • Memahami tentang rasio keliling. • Menggunakan 3,14 sebagai rasio keliling. 	9 Jam	Segi Banyak Beraturan dan Lingkaran	<ul style="list-style-type: none"> • Segi Banyak Beraturan • Diameter dan Keliling 	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
<ul style="list-style-type: none"> • Membantu peserta didik memahami gambar bangun ruang melalui kegiatan seperti observasi dan komposisi gambar. • Mengetahui tentang prisma dan tabung. • Dapat menggambar sketsa dan jaring-jaring. 	8 Jam	Bangun Ruang	<ul style="list-style-type: none"> • Prisma dan Tabung • Sketsa dan Jaring-jaring 	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
<ul style="list-style-type: none"> • Memungkinkan untuk memahami tentang persentase. 	13 Jam	Rasio dan Diagram	<ul style="list-style-type: none"> • Rasio • Persentase 	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada

<ul style="list-style-type: none"> • Memahami arti, cara menemukan dan cara membandingkan rasio, dan arti dan cara menyatakan persentase. • Memahami bagaimana menemukan kuantitas yang akan dibandingkan dan kuantitas yang akan dijadikan dasar. • Memahami cara menyelesaikan soal jika rasionya menjadi • Mengumpulkan bahan sesuai dengan tujuan dan mengaturnya sehingga dapat dinyatakan menggunakan diagram lingkaran dan grafik pita, sehingga karakteristiknya dapat diselidiki. 			<ul style="list-style-type: none"> • Masalah Terkait Rasio • 4 Diagram yang Menyatakan Rasio 	<p>Tuhan YME dan Berakhlak Mulia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
--	--	--	--	--

Mengetahui,
Guru Kelas V



Arahman Ari Wibowo, S.Pd
NIP.

Adiwarno, Januari 2024
Peneliti



Tia Ananda Suriani
NPM.2001031035

Kepala
Negeri 1 Adiwarno



Lampiran 5 Modul

MODUL AJAR MATEMATIKA

SIKLUS I

A. INFORMASI UMUM	
Penyusun	: Tia Ananda Suriani
Instansi/Sekolah	: UPTD SD Negeri 1 Adiwarno
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas	: C/5
BAB	: Penjumlahan dan Pengurangan pecahan
Topik	: Penjumlahan Pecahan
Alokasi Waktu	: 6 JP 2x35 menit
B. KOMPONEN INTI	
Capaian Pembelajaran Fase C	
<p>Pada akhir fase C, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (<i>number sense</i>) pada bilangan cacah dengan 1.000.000. Mereka dapat melakukan operasi aritmetika pada bilangan cacah sampai 100.000. Mereka dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli. Mereka dapat membandingkan dan mengurutkan bilangan desimal dan mengubah pecahan menjadi desimal. Mereka dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika yang berkaitan dengan operasi aritmetika pada bilangan cacah sampai 1000. Mereka dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB dan masalah yang berkaitan dengan uang. Mereka dapat mengidentifikasi, meniru, dan mengembangkan pola bilangan membesar yang melibatkan perkalian dan pembagian. Mereka dapat bernalar secara proporsional dan menggunakan operasi perkalian dan pembagian dalam menyelesaikan masalah sehari-hari dengan rasio dan atau yang terkait dengan</p>	

proporsi.

Peserta didik dapat menentukan keliling dan luas beberapa bentuk bangun datar dan gabungannya. Mereka dapat mengonstruksi dan mengurai beberapa bangun ruang dan gabungannya, dan mengenali visualisasi spasial. Mereka dapat membandingkan karakteristik antar bangun datar dan antar bangun ruang. Mereka dapat menentukan lokasi pada peta yang menggunakan sistem berpetak.

Peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, dan menganalisis data banyak benda dan data hasil pengukuran dalam bentuk beberapa visualisasi dan dalam tabel frekuensi untuk mendapatkan informasi. Mereka dapat menentukan kejadian dengan kemungkinan yang lebih besar dalam suatu percobaan acak.

Fase C Berdasarkan Elemen

Bilangan	Pada akhir fase C, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (<i>number sense</i>) pada bilangan cacah sampai 1.000.000. Mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan tersebut. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan uang. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan cacah sampai 100.000. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB. Peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan termasuk pecahan campuran, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli. Mereka dapat mengubah pecahan menjadi desimal, serta membandingkan dan mengurutkan bilangan desimal (satu angka di belakang koma).
Aljabar	Pada akhir fase C, peserta didik dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pada bilangan cacah sampai 1000 (contoh : $10 \times \dots = 900$, dan $900 : \dots = 10$) Peserta didik dapat mengidentifikasi, meniru,

	<p>dan mengembangkan pola bilangan membesar dan mengecil yang melibatkan perkalian dan pembagian. Mereka dapat bernalar secara proporsional untuk menyelesaikan masalah sehari-hari dengan rasio satuan. Mereka dapat menggunakan operasi perkalian dan pembagian dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang terkait dengan proporsi.</p>
Pengukuran	<p>Pada akhir fase C, peserta didik dapat menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak) serta gabungannya. Mereka dapat menghitung durasi waktu dan mengukur besar sudut.</p>
Geometri	<p>Pada akhir fase C, peserta didik dapat mengonstruksi dan mengurai bangun ruang (kubus, balok, dan gabungannya) dan mengenali visualisasi spasial (bagian depan, atas, dan samping). Mereka dapat membandingkan karakteristik antar bangun datar dan antar bangun ruang. Mereka dapat menentukan lokasi pada peta yang menggunakan sistem berpetak.</p>
Analisa Data dan Peluang	<p>Pada akhir fase C, peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, dan menganalisis data banyak benda dan data hasil pengukuran dalam bentuk gambar, pictogram, diagram batang, dan tabel frekuensi untuk mendapatkan informasi. Mereka dapat menentukan kejadian dengan kemungkinan yang lebih besar dalam suatu percobaan acak.</p>
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk memperdalam pemahaman pecahan, memahami arti penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berbeda penyebut, serta mampu mengaplikasikannya. • Dapat memikirkan tentang cara menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berbeda penyebut dan menghitungnya.
Profil Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri

	<ul style="list-style-type: none"> • Bernalar • Kritis • Kreatif
Kata kunci	Penjumlahan Pecahan, Pengurangan Pecahan
Target Peserta Didik	
Peserta didik regular	
Jumlah Siswa	
26 siswa	
Assesmen	
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> • Asesmen individu • Asesmen kelompok 	
Jenis Assesmen	
<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi kelompok • Unjuk Kerja • Tertulis 	
Model Pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> • Moda Pembelajaran : Tatap Muka • Model Pembelajaran : Demonstrasi • Metode Pembelajaran : Permainan, tanya jawab, percobaan/eksperimen, penugasan • Pendekatan : Saintifik 	
Ketersediaan Materi	
<ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: YA/TIDAK • Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit 	

memahami konsep: YA/TIDAK
Kegiatan Pembelajaran Utama
<ul style="list-style-type: none"> • Individu • Berkelompok (Lebih dari dua orang)
Sarana dan Prasarana
<ul style="list-style-type: none"> • Lembar kerja peserta didik • Media <i>puzzle</i> • Buku siswa kelas V Matematika
Materi Pembelajaran
Penjumlahan Pecahan
Sumber Belajar
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Utama <ul style="list-style-type: none"> Buku Guru Matematika Vol 2 kelas V SD Buku Siswa Matematika Vol 2 kelas V SD 2. Sumber Alternatif <p>Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.</p>
Persiapan Pembelajaran
<ol style="list-style-type: none"> a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia b. Memastikan kondisi kelas kondusif c. Mempersiapkan bahan tayang d. Mempersiapkan lembar kerja siswa
Tujuan dan Kegiatan Pembelajaran
TUJUAN PERTEMUAN 1
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan mengamati penjelasan guru, siswa dapat memahami penjumlahan pecahan yang penyebutnya sama. 2. Setelah bermain <i>puzzle</i> yang diberikan guru, siswa dapat menghitung penjumlahan pecahan yang penyebutnya berbeda.
PERTANYAAN PEMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siapa yang masih ingat apa itu pecahan? 2. Jika Ibu Guru memiliki $\frac{1}{2}$ semangka, kemudian diberi kembali $\frac{1}{2}$ semangka,

berapa semangat yang ibu guru miliki?

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
3. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
4. Guru memeriksa kehadiran siswa.
5. Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik (melakukan *ice breaking* tepuk semangat).
6. Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Guru menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. (**Mengamati**)
2. Guru memberikan contoh cara mendemostrasikan materi dengan penggunaan media pembelajaran *puzzle*. (**Mengamati**)
3. Siswa mengamati penjelasan materi penjumlahan pecahan dengan penyebutnya sama dan berbeda beserta cara menyelesaikannya dengan media pembelajaran *puzzle* pecahan oleh guru. (**Mengamati**)
4. Siswa dibimbing oleh guru untuk membuat kelompok belajar secara heterogen. Tiap kelompok terdiri dari 4 atau 5 anak.
5. Tiap kelompok dibagikan beberapa kartu pecahan oleh guru dan diajak untuk mencoba bermain/menggunakan kartu pecahan (kartu tersebut merupakan bahan untuk pengerjaan LKPD).
6. Siswa mengeluarkan buku Teks Pelajaran dan menerima LKPD yang dibagikan Guru untuk didiskusikan bersama kelompoknya.
7. Siswa dibimbing guru dalam diskusi kelompok. Siswa diarahkan untuk membagi tugas, berdiskusi dan mengumpulkan informasi dari sumber Buku Paket dalam pengerjaan LKPD kelompok. (**Mengumpulkan informasi**)
8. Guru bertanya kepada siswa apakah ada soal yang belum dimengerti oleh siswa. (**Menanya**)

9. Siswa dipantau dalam keterlibatannya dalam proses diskusi bersama kelompok dan memastikan tiap kelompok dapat menyelesaikan dengan tepat waktu. (*Menalar*)
10. Guru meminta peserta didik untuk mengomunikasikan hasil kerja secara bersama-sama dengan menggunakan media *puzzle* yang telah dibagikan oleh guru. (*Mengkomunikasikan*)

Kegiatan Penutup (50 menit)

1. Sebagai penutup, guru mereview dan menyimpulkan semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian dan meminta peserta didik melakukan refleksi kegiatan hari itu. Setelah melalui momen refleksi, peserta didik membersihkan ruang kelas.
2. Setelah merapikan dan membersihkan ruang kelas, peserta didik diminta duduk kembali di tempat masing-masing. Kegiatan ditutup dengan doa bersama.

TUJUAN PERTEMUAN II

1. Setelah bermain *puzzle* yang diberikan guru, siswa dapat menghitung penjumlahan pecahan dengan penyebutnya berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran.
2. Setelah bermain *puzzle* yang diberikan guru, siswa dapat menghitung penjumlahan pecahan campuran dengan penyebutnya berbeda.

PERTANYAAN PEMANTIK

1. Siapa yang masih ingat dengan penjumlahan pecahan dengan penyebut yang berbeda?
2. Bagaimana cara menyelesaikan masalah penjumlahan pecahan dengan penyebut yang berbeda?

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Guru mengucapkan salam
2. Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
3. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
4. Guru memeriksa kehadiran siswa.

5. Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik (melakukan *ice breaking* tepuk semangat).
6. Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Guru menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. (**Mengamati**)
2. Guru memberikan contoh cara mendemostrasikan materi dengan penggunaan media pembelajaran *puzzle*. (**Mengamati**)
3. Siswa mengamati penjelasan materi dan cara menghitung penjumlahan pecahan dengan penyebutnya berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran dan cara menghitung penjumlahan pecahan campuran dengan penyebutnya berbeda. dengan media pembelajaran *puzzle* pecahan oleh guru. (**Mengamati**)
4. Siswa dibimbing oleh guru untuk membuat kelompok belajar secara heterogen. Tiap kelompok terdiri dari 4 atau 5 anak.
5. Tiap kelompok dibagikan beberapa kartu pecahan oleh guru dan diajak untuk mencoba bermain/menggunakan kartu pecahan (kartu tersebut merupakan bahan untuk pengerjaan LKPD).
6. Siswa mengeluarkan buku Teks Pelajaran dan menerima LKPD yang dibagikan Guru untuk didiskusikan bersama kelompoknya.
7. Siswa dibimbing guru dalam diskusi kelompok. Siswa diarahkan untuk membagi tugas, berdiskusi dan mengumpulkan informasi dari sumber Buku Paket dalam pengerjaan LKPD kelompok. (**Mengumpulkan informasi**)
8. Guru bertanya kepada siswa apakah ada soal yang belum dimengerti oleh siswa. (**Menanya**)
9. Siswa dipantau dalam keterlibatannya dalam proses diskusi bersama kelompok dan memastikan tiap kelompok dapat menyelesaikan dengan tepat waktu. (**Menalar**)
10. Guru meminta peserta didik untuk mengomunikasikan hasil kerja secara bersama-sama dengan menggunakan media *puzzle* yang telah dibagikan oleh guru. (**Mengkomunikasikan**)

Kegiatan Penutup (10 menit)

7. Sebagai penutup, guru mereview dan menyimpulkan semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian dan meminta peserta didik melakukan refleksi kegiatan hari itu. Setelah melalui momen refleksi, peserta didik membersihkan ruang kelas.
8. Setelah merapikan dan membersihkan ruang kelas, peserta didik diminta duduk kembali di tempat masing-masing. Kegiatan ditutup dengan doa bersama.

TUJUAN PERTEMUAN III

1. Setelah bermain *puzzle* yang diberikan guru, siswa dapat mengerjakan soal cerita tentang penjumlahan pecahan dengan penyebutnya berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran.
2. Setelah bermain *puzzle* yang diberikan guru, siswa dapat mengerjakan soal cerita tentang penjumlahan pecahan campuran dengan penyebutnya berbeda.

PERTANYAAN PEMANTIK

1. Siapa yang masih ingat dengan penjumlahan pecahan dengan penyebut yang berbeda yang hasilnya adalah pecahan campuran?
2. Bagaimana cara menyelesaikan masalah penjumlahan pecahan dengan penyebut yang berbeda yang hasilnya adalah pecahan campuran?

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

1. Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
3. Guru memeriksa kehadiran siswa.
4. Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik (melakukan *ice breaking* tepuk semangat).
5. Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Guru menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. (*Mengamati*)

2. Guru memberikan contoh cara mendemostrasikan materi dengan penggunaan media pembelajaran *puzzle*. (**Mengamati**)
3. Siswa mengamati penjelasan materi dan cara menyelesaikan masalah soal cerita tentang penjumlahan pecahan dengan penyebutnya berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran. dengan media pembelajaran *puzzle* pecahan oleh guru. (**Mengamati**)
4. Siswa dibimbing oleh guru untuk membuat kelompok belajar secara heterogen. Tiap kelompok terdiri dari 4 atau 5 anak.
5. Tiap kelompok dibagikan beberapa kartu pecahan oleh guru dan diajak untuk mencoba bermain/menggunakan kartu pecahan (kartu tersebut merupakan bahan untuk pengerjaan LKPD).
6. Siswa mengeluarkan buku Teks Pelajaran dan menerima LKPD yang dibagikan Guru untuk didiskusikan bersama kelompoknya.
7. Siswa dibimbing guru dalam diskusi kelompok. Siswa diarahkan untuk membagi tugas, berdiskusi dan mengumpulkan informasi dari sumber Buku Paket dalam pengerjaan LKPD kelompok. (**Mengumpulkan informasi**)
8. Guru bertanya kepada siswa apakah ada soal yang belum dimengerti oleh siswa. (**Menanya**)
9. Siswa dipantau dalam keterlibatannya dalam proses diskusi bersama kelompok dan memastikan tiap kelompok dapat menyelesaikan dengan tepat waktu. (**Menalar**)
10. Guru meminta peserta didik untuk mengomunikasikan hasil kerja secara bersama-sama dengan menggunakan media *puzzle* yang telah dibagikan oleh guru. (**Mengkomunikasikan**)

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Sebagai penutup, guru mereview semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian dan meminta peserta didik melakukan refleksi kegiatan hari itu. Setelah melalui momen refleksi, peserta didik membersihkan ruang kelas.
2. Setelah merapikan dan membersihkan ruang kelas, peserta didik diminta duduk kembali di tempat masing-masing. Kegiatan ditutup dengan doa bersama.

ASESMEN/PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap : disiplin, keaktifan, tanggungjawab, kerjasama
- b. Penilaian Pengetahuan: LKDP
- c. Penilaian Keterampilan: unjuk kerja

2. Instrumen Penilaian

- a. Lembar pengamatan : terlampir
- b. Lembar evaluasi : terlampir

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan:	Remedial:
Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas.	Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum tuntas.

Mengetahui,
Guru Kelas V



Arahman Ari Wibowo, S.Pd
NIP.

Adiwarno, 8 Januari 2024
Peneliti



Tia Ananda Suriani
NPM.2001031035

Kepala

UPTD SD Negeri 1 Adiwarno



M. Lakim, M.Pd.I
NIP. 197002062003121006

RUBRIK PENILAIAN AKTIVITAS PESERTA DIDIK

No.	Nama Siswa	Aktivitas Yang Diamati				Jumlah Skor	Presentase
		1	2	3	4		
1.	AN						
2.	AW						
3.	AFN						
4.	AS						
5.	ABP						
6.	AN						
7.	AZNR						
8.	AAA						
9.	BKK						
10.	CFZ						
11.	CAL						
12.	EAS						
13.	FK						
14.	HAF						
15.	IV						
16.	KNW						
17.	KH						
18.	MAF						
19.	MMD						
20.	NIP						
21.	OJP						
22.	RLC						
23.	RAL						
24.	TKF						
25.	UBM						
26.	YA						

Adapun aspek aktivitas belajar siswa yang diamati sebagai berikut:

1. Keikutsertaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung
2. Keseriusan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru
3. Kerjasama siswa dalam kelompok
4. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *puzzle*

Kriteria Penskoran

- | | | |
|----------------|-----|-------------------------|
| 1. Sangat Baik | = 4 | 81-90 = Sangat Baik (A) |
| 2. Baik | = 3 | 71-80 = Baik (B) |
| 3. Cukup | = 2 | 61-70 = Cukup (C) |
| 4. Kurang | = 1 | 51-60 = Kurang (D) |

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

KISI-KISI PENILAIAN TES

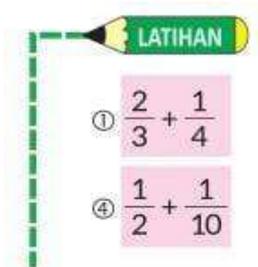
No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Teknik	Bentuk
1	<p>1. Dengan mengamati penjelasan guru, siswa dapat memahami penjumlahan pecahan yang penyebutnya sama.</p> <p>2. Setelah bermain <i>puzzle</i> yang diberikan guru, siswa dapat menghitung penjumlahan pecahan yang penyebutnya berbeda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat memahami penjumlahan pecahan yang penyebutnya sama. Siswa dapat menghitung penjumlahan pecahan yang penyebutnya berbeda. 	Tes tertulis	Uraian berkelompok
2	<p>1. Setelah bermain <i>puzzle</i> yang diberikan guru, siswa dapat menghitung penjumlahan pecahan dengan penyebutnya berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran.</p> <p>2. Setelah bermain <i>puzzle</i> yang diberikan guru, siswa dapat menghitung penjumlahan pecahan campuran dengan penyebutnya berbeda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Siswa dapat menghitung penjumlahan pecahan dengan penyebutnya berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran. Siswa dapat menghitung penjumlahan pecahan campuran dengan penyebutnya berbeda. 	Tes tertulis	Uraian berkelompok
3	<p>1. Setelah bermain <i>puzzle</i> yang diberikan guru, siswa dapat mengerjakan soal cerita tentang penjumlahan</p>	<ul style="list-style-type: none"> siswa dapat mengerjakan soal cerita tentang penjumlahan 	Tes tertulis	Uraian berkelompok

	<p>pecahan dengan penyebutnya berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran.</p> <p>2. Setelah bermain <i>puzzle</i> yang diberikan guru, siswa dapat mengerjakan soal cerita tentang penjumlahan pecahan campuran dengan penyebutnya berbeda.</p>	<p>pecahan dengan penyebutnya berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat mengerjakan soal cerita tentang penjumlahan pecahan campuran dengan penyebutnya berbeda. 		
--	--	---	--	--

PENILAIAN TES

1. Pertemuan I

a. Soal



② $\frac{1}{2} + \frac{1}{5}$

③ $\frac{2}{5} + \frac{1}{6}$

⑤ $\frac{5}{12} + \frac{1}{3}$

⑥ $\frac{1}{4} + \frac{3}{20}$

b. Jawaban

1. $\frac{2}{3} + \frac{1}{4} = \frac{2 \times 4}{3 \times 4} + \frac{1 \times 3}{4 \times 3} = \frac{8}{12} + \frac{3}{12} = \frac{11}{12}$

2. $\frac{1}{2} + \frac{1}{5} = \frac{1 \times 5}{2 \times 5} + \frac{1 \times 2}{5 \times 2} = \frac{5}{10} + \frac{2}{10} = \frac{7}{10}$

3. $\frac{2}{5} + \frac{1}{6} = \frac{2 \times 6}{5 \times 6} + \frac{1 \times 5}{6 \times 5} = \frac{12}{30} + \frac{5}{30} = \frac{17}{30}$

4. $\frac{1}{2} + \frac{1}{10} = \frac{1 \times 5}{2 \times 5} + \frac{1}{10} = \frac{5}{10} + \frac{1}{10} = \frac{6}{10}$

5. $\frac{5}{12} + \frac{1}{3} = \frac{5}{12} + \frac{1 \times 4}{3 \times 4} = \frac{5}{12} + \frac{4}{12} = \frac{9}{12} = \frac{3}{4}$

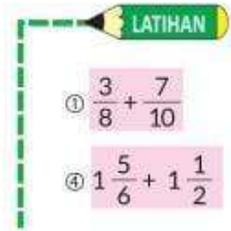
6. $\frac{1}{4} + \frac{3}{20} = \frac{1 \times 5}{4 \times 5} + \frac{3}{20} = \frac{5}{20} + \frac{3}{20} = \frac{8}{20} = \frac{2}{5}$

Penilaian tes tertulis benar = 20

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. Pertemuan II

a. Soal



② $\frac{4}{5} + \frac{13}{15}$

⑤ $2\frac{1}{6} + 1\frac{1}{2}$

③ $\frac{11}{12} + \frac{1}{4}$

⑥ $1\frac{2}{3} + 2\frac{3}{4}$

- $\frac{3}{8} + \frac{7}{10} = \frac{3x5}{8x5} + \frac{7x4}{10x4} = \frac{15}{40} + \frac{28}{40} = \frac{43}{40} = 4\frac{3}{40}$
- $\frac{4}{5} + \frac{13}{15} = \frac{4x3}{5x3} + \frac{13}{15} = \frac{12}{15} + \frac{13}{15} = \frac{25}{15} = \frac{5}{3} = 1\frac{2}{3}$
- $\frac{11}{12} + \frac{1}{4} = \frac{11}{12} + \frac{1x3}{4x3} = \frac{11}{12} + \frac{3}{12} = \frac{14}{12} = \frac{7}{6} = 1\frac{1}{6}$
- $1\frac{5}{6} + 1\frac{1}{2} = (1+1) + (\frac{5x2}{6x2} + \frac{1x6}{2x6}) = (2) + (\frac{10}{12} + \frac{6}{12}) = 2 + \frac{16}{12} = (2+1) + \frac{4}{12} = 3\frac{4}{12}$
- $2\frac{1}{6} + 1\frac{1}{2} = (2+1) + \frac{1}{6} + \frac{1x3}{2x3} = 3 + \frac{1}{6} + \frac{3}{6} = 3 + \frac{4}{6} = 3\frac{4}{6}$
- $1\frac{2}{3} + 2\frac{3}{4} = (1+2) + \frac{2x4}{3x4} + \frac{3x3}{4x3} = 3 + \frac{8}{12} + \frac{9}{12} = 3 + \frac{17}{12} = 3 + 1\frac{5}{12} = 4\frac{5}{12}$

Penilaian tes tertulis benar = 20

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 10$$

3. Pertemuan III

a. Soal

- Rian memiliki tali sepanjang $2\frac{1}{2}$ meter. Kemudian Rian membeli lagi tali sepanjang $1\frac{3}{4}$ meter. Berapa meterkah tali yang dimiliki oleh Rian?
- Dina akan membuat donat. Ia memiliki tepung sebanyak $1\frac{1}{5}$ kg dan telur $1\frac{1}{3}$ kg. Berapakah jumlah telur dan tepung yang dimiliki oleh Dina?

3. Rara dan Sinta sama-sama memiliki buah anggur. Jumlah buah anggur Rara adalah $\frac{10}{3}$ kg dan Sinta $1\frac{3}{4}$ kg. Berapakah jumlah buah anggur milik Rara dan Sinta apabila digabungkan?
4. Ayah memiliki kebun pisang seluas $\frac{13}{5}$ hektar dan kebun singkong seluas $\frac{5}{2}$ hektar. Berapakah luas kedua kebun yang dimiliki oleh ayah?

b. Jawaban

$$1. \quad 2\frac{1}{2} + 1\frac{3}{4} = (2+1) + \left(\frac{1 \times 2}{2 \times 2} + \frac{3}{4}\right) = (3) + \left(\frac{2}{4} + \frac{3}{4}\right) = (3) + \frac{5}{4} = (3) + 1\frac{1}{4} = 4\frac{1}{4} \text{ meter}$$

$$2. \quad 1\frac{1}{5} + 1\frac{1}{3} = (1 + 1) + \left(\frac{1 \times 3}{5 \times 3} + \frac{1 \times 5}{3 \times 5}\right) = (2) + \left(\frac{3}{15} + \frac{5}{15}\right) = (2) + \left(\frac{8}{15}\right) = 2\frac{8}{15} \text{ kg}$$

$$3. \quad \frac{10}{3} + 1\frac{3}{4} = 3\frac{1}{3} + 1\frac{3}{4} = (3 + 1) + \left(\frac{1 \times 4}{3 \times 4} + \frac{3 \times 3}{4 \times 3}\right) = (4) + \frac{4}{12} + \frac{9}{12} = (4) + \frac{13}{12} = 4 + 1\frac{1}{12} = 5\frac{1}{12}$$

$$4. \quad \frac{13}{5} + \frac{5}{2} = 3\frac{3}{5} + 2\frac{2}{4} = (3 + 2) + \left(\frac{3 \times 2}{5 \times 2} + \frac{2 \times 5}{4 \times 5}\right) = (5) + \left(\frac{12}{20} + \frac{10}{20}\right) = (5) + \frac{22}{20} = 5 + 2\frac{2}{20} = 7\frac{2}{20}$$

Penilaian tes tertulis benar = 25

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 10$$

MODUL AJAR MATEMATIKA

SIKLUS II

A. INFORMASI UMUM	
Penyusun	: Tia Ananda Suriani
Instansi/Sekolah	: UPTD SD Negeri 1 Adiwarno
Tahun Pelajaran	: 2023/2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase / Kelas	: C/5
BAB	: Penjumlahan dan Pengurangan pecahan
Topik	: Penjumlahan Pecahan
Alokasi Waktu	: 6 JP 2x35 menit
B. KOMPONEN INTI	
Capaian Pembelajaran Fase C	
<p>Pada akhir fase C, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (<i>number sense</i>) pada bilangan cacah dengan 1.000.000. Mereka dapat melakukan operasi aritmetika pada bilangan cacah sampai 100.000. Mereka dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli. Mereka dapat membandingkan dan mengurutkan bilangan desimal dan mengubah pecahan menjadi desimal. Mereka dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika yang berkaitan dengan operasi aritmetika pada bilangan cacah sampai 1000. Mereka dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB dan masalah yang berkaitan dengan uang. Mereka dapat mengidentifikasi, meniru, dan mengembangkan pola bilangan membesar yang melibatkan perkalian dan pembagian. Mereka dapat bernalar secara proporsional dan menggunakan operasi perkalian dan pembagian dalam menyelesaikan masalah sehari-hari dengan rasio dan atau yang terkait dengan proporsi.</p> <p>Peserta didik dapat menentukan keliling dan luas beberapa bentuk bangun datar dan gabungannya. Mereka dapat mengonstruksi dan mengurai beberapa</p>	

bangun ruang dan gabungannya, dan mengenali visualisasi spasial. Mereka dapat membandingkan karakteristik antar bangun datar dan antar bangun ruang. Mereka dapat menentukan lokasi pada peta yang menggunakan sistem berpetak.

Peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, dan menganalisis data banyak benda dan data hasil pengukuran dalam bentuk beberapa visualisasi dan dalam tabel frekuensi untuk mendapatkan informasi. Mereka dapat menentukan kejadian dengan kemungkinan yang lebih besar dalam suatu percobaan acak.

Fase C Berdasarkan Elemen

<p>Bilangan</p>	<p>Pada akhir fase C, peserta didik dapat menunjukkan pemahaman dan intuisi bilangan (<i>number sense</i>) pada bilangan cacah sampai 1.000.000. Mereka dapat membaca, menulis, menentukan nilai tempat, membandingkan, mengurutkan, melakukan komposisi dan dekomposisi bilangan tersebut. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan uang. Mereka dapat melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan cacah sampai 100.000. Mereka juga dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB. Peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan berbagai pecahan termasuk pecahan campuran, melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta melakukan operasi perkalian dan pembagian pecahan dengan bilangan asli. Mereka dapat mengubah pecahan menjadi desimal, serta membandingkan dan mengurutkan bilangan desimal (satu angka di belakang koma).</p>
<p>Aljabar</p>	<p>Pada akhir fase C, peserta didik dapat mengisi nilai yang belum diketahui dalam sebuah kalimat matematika yang berkaitan dengan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian pada bilangan cacah sampai 1000 (contoh : $10 \times \dots = 900$, dan $900 : \dots = 10$) Peserta didik dapat mengidentifikasi, meniru, dan mengembangkan pola bilangan membesar dan mengecil yang melibatkan perkalian dan pembagian. Mereka dapat bernalar secara proporsional untuk menyelesaikan masalah sehari-hari dengan rasio</p>

	satuan. Mereka dapat menggunakan operasi perkalian dan pembagian dalam menyelesaikan masalah sehari-hari yang terkait dengan proporsi.
Pengukuran	Pada akhir fase C, peserta didik dapat menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak) serta gabungannya. Mereka dapat menghitung durasi waktu dan mengukur besar sudut.
Geometri	Pada akhir fase C, peserta didik dapat mengonstruksi dan mengurai bangun ruang (kubus, balok, dan gabungannya) dan mengenali visualisasi spasial (bagian depan, atas, dan samping). Mereka dapat membandingkan karakteristik antar bangun datar dan antar bangun ruang. Mereka dapat menentukan lokasi pada peta yang menggunakan sistem berpetak.
Analisa Data dan Peluang	Pada akhir fase C, peserta didik dapat mengurutkan, membandingkan, menyajikan, dan menganalisis data banyak benda dan data hasil pengukuran dalam bentuk gambar, pictogram, diagram batang, dan tabel frekuensi untuk mendapatkan informasi. Mereka dapat menentukan kejadian dengan kemungkinan yang lebih besar dalam suatu percobaan acak.
Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Untuk memperdalam pemahaman pecahan, memahami arti penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berbeda penyebut, serta mampu mengaplikasikannya. • Dapat memikirkan tentang cara menghitung penjumlahan dan pengurangan pecahan yang berbeda penyebut dan menghitungnya.
Profil Pancasila	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif
Kata kunci	Penjumlahan Pecahan, Pengurangan Pecahan

Target Peserta Didik
Peserta didik regular
Jumlah Siswa
26 siswa
Assesmen
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> • Asesmen individu • Asesmen kelompok
Jenis Assesmen
<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi kelompok • Unjuk Kerja • Tertulis
Model Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> • Moda Pembelajaran : Tatap Muka • Model Pembelajaran : Demonstrasi • Metode Pembelajaran : Permainan, tanya jawab, percobaan/eksperimen, penugasan • Pendekatan : Sainifik
Ketersediaan Materi
<ul style="list-style-type: none"> • Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: YA/TIDAK • Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: YA/TIDAK
Kegiatan Pembelajaran Utama
<ul style="list-style-type: none"> • Individu • Berkelompok (Lebih dari dua orang)
Sarana dan Prasarana
<ul style="list-style-type: none"> • Lembar kerja peserta didik • Media <i>puzzle</i> • Buku siswa kelas V Matematika

Materi Pembelajaran
Pengurangan Pecahan
Sumber Belajar
1. Sumber Utama Buku Guru Matematika Vol 2 kelas V SD Buku Siswa Matematika Vol 2 kelas V SD 2. Sumber Alternatif Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.
Persiapan Pembelajaran
e. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia f. Memastikan kondisi kelas kondusif g. Mempersiapkan bahan tayang h. Mempersiapkan lembar kerja siswa
Tujuan dan Kegiatan Pembelajaran
TUJUAN PERTEMUAN 1
1. Dengan mengamati penjelasan guru, siswa dapat memahami pengurangan pecahan yang penyebutnya sama. 2. Setelah bermain <i>puzzle</i> yang diberikan guru, siswa dapat menghitung pengurangan pecahan yang penyebutnya berbeda.
PERTANYAAN PEMANTIK
1. Siapa yang masih ingat dengan penjumlahan pecahan? 2. Jika Ibu Guru memiliki $\frac{3}{4}$ semangka, kemudian diberikan kepada Barra sebanyak $\frac{1}{4}$ semangka, berapa semangka yang masih ibu guru miliki?
KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Pendahuluan (10 menit)
1. Guru mengucapkan salam 2. Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. 3. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. 4. Guru memeriksa kehadiran siswa.

5. Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik (melakukan *ice breaking* tepuk semangat).
6. Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Guru menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. (**Mengamati**)
2. Guru memberikan contoh cara mendemostrasikan materi dengan penggunaan media pembelajaran *puzzle*. (**Mengamati**)
3. Siswa mengamati penjelasan materi pengurangan pecahan dengan penyebutnya sama dan berbeda beserta cara menyelesaikannya dengan media pembelajaran *puzzle* pecahan oleh guru. (**Mengamati**)
4. Siswa dibimbing oleh guru untuk membuat kelompok belajar secara heterogen. Tiap kelompok terdiri dari 4 atau 5 anak.
5. Tiap kelompok dibagikan beberapa kartu pecahan oleh guru dan diajak untuk mencoba bermain/menggunakan kartu pecahan (kartu tersebut merupakan bahan untuk pengerjaan LKPD).
6. Siswa mengeluarkan buku Teks Pelajaran dan menerima LKPD yang dibagikan Guru untuk didiskusikan bersama kelompoknya.
7. Siswa dibimbing guru dalam diskusi kelompok. Siswa diarahkan untuk membagi tugas, berdiskusi dan mengumpulkan informasi dari sumber Buku Paket dalam pengerjaan LKPD kelompok. (**Mengumpulkan informasi**)
8. Guru bertanya kepada siswa apakah ada soal yang belum dimengerti oleh siswa. (**Menanya**)
9. Siswa dipantau dalam keterlibatannya dalam proses diskusi bersama kelompok dan memastikan tiap kelompok dapat menyelesaikan dengan tepat waktu. (**Menalar**)
10. Guru meminta peserta didik untuk mengomunikasikan hasil kerja secara bersama-sama dengan menggunakan media *puzzle* yang telah dibagikan oleh guru. (**Mengkomunikasikan**)

Kegiatan Penutup (50 menit)

1. Sebagai penutup, guru mereview dan menyimpulkan semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian dan meminta peserta didik melakukan refleksi kegiatan hari itu. Setelah melalui momen refleksi, peserta didik membersihkan ruang kelas.
2. Setelah merapikan dan membersihkan ruang kelas, peserta didik diminta duduk kembali di tempat masing-masing. Kegiatan ditutup dengan doa bersama.

TUJUAN PERTEMUAN II
<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah bermain <i>puzzle</i> yang diberikan guru, siswa dapat menghitung pengurangan pecahan dengan penyebutnya berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran. 2. Setelah bermain <i>puzzle</i> yang diberikan guru, siswa dapat menghitung pengurangan pecahan campuran dengan penyebutnya berbeda.
PERTANYAAN PEMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siapa yang masih ingat dengan pengurangan pecahan dengan penyebut yang berbeda? 2. Bagaimana cara menyelesaikan masalah pengurangan pecahan dengan penyebut yang berbeda?
KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Kegiatan Pendahuluan (10 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam 2. Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. 3. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan. 4. Guru memeriksa kehadiran siswa. 5. Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik (melakukan <i>ice breaking</i> tepuk semangat). 6. Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran. <p>Kegiatan Inti (50 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar dengan menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i>. (<i>Mengamati</i>) 2. Guru memberikan contoh cara mendemostrasikan materi dengan penggunaan media pembelajaran <i>puzzle</i>. (<i>Mengamati</i>) 3. Siswa mengamati penjelasan materi dan cara menghitung pengurangan pecahan dengan penyebutnya berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran dan cara menghitung pengurangan pecahan campuran dengan penyebutnya berbeda. dengan media pembelajaran <i>puzzle</i> pecahan oleh guru. (<i>Mengamati</i>) 4. Siswa dibimbing oleh guru untuk membuat kelompok belajar secara heterogen. Tiap kelompok terdiri dari 4 atau 5 anak.

5. Tiap kelompok dibagikan beberapa kartu pecahan oleh guru dan diajak untuk mencoba bermain/menggunakan kartu pecahan (kartu tersebut merupakan bahan untuk pengerjaan LKPD).
6. Siswa mengeluarkan buku Teks Pelajaran dan menerima LKPD yang dibagikan Guru untuk didiskusikan bersama kelompoknya.
7. Siswa dibimbing guru dalam diskusi kelompok. Siswa diarahkan untuk membagi tugas, berdiskusi dan mengumpulkan informasi dari sumber Buku Paket dalam pengerjaan LKPD kelompok. (**Mengumpulkan informasi**)
8. Guru bertanya kepada siswa apakah ada soal yang belum dimengerti oleh siswa. (**Menanya**)
9. Siswa dipantau dalam keterlibatannya dalam proses diskusi bersama kelompok dan memastikan tiap kelompok dapat menyelesaikan dengan tepat waktu. (**Menalar**)
10. Guru meminta peserta didik untuk mengomunikasikan hasil kerja secara bersama-sama dengan menggunakan media *puzzle* yang telah dibagikan oleh guru. (**Mengkomunikasikan**)

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Sebagai penutup, guru mereview dan menyimpulkan semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian dan meminta peserta didik melakukan refleksi kegiatan hari itu. Setelah melalui momen refleksi, peserta didik membersihkan ruang kelas.
2. Setelah merapikan dan membersihkan ruang kelas, peserta didik diminta duduk kembali di tempat masing-masing. Kegiatan ditutup dengan doa bersama.

TUJUAN PERTEMUAN III

1. Setelah bermain *puzzle* yang diberikan guru, siswa dapat mengerjakan soal cerita tentang pengurangan pecahan dengan penyebutnya berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran.
2. Setelah bermain *puzzle* yang diberikan guru, siswa dapat mengerjakan soal cerita tentang pengurangan pecahan campuran dengan penyebutnya berbeda.

PERTANYAAN PEMANTIK

3. Siapa yang masih ingat dengan pengurangan pecahan dengan penyebut yang berbeda yang hasilnya adalah pecahan campuran?
4. Bagaimana cara menyelesaikan masalah pengurangan pecahan dengan penyebut yang berbeda yang hasilnya adalah pecahan campuran?

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

6. Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.
7. Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing sebelum pembelajaran dilaksanakan.
8. Guru memeriksa kehadiran siswa.
9. Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik (melakukan *ice breaking* tepuk semangat).
10. Peserta didik bersama dengan guru mendiskusikan tujuan dan rencana kegiatan pembelajaran.

Kegiatan Inti (50 menit)

11. Guru menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar dengan menggunakan media pembelajaran *puzzle*. (*Mengamati*)
12. Guru memberikan contoh cara mendemostrasikan materi dengan penggunaan media pembelajaran *puzzle*. (*Mengamati*)
13. Siswa mengamati penjelasan materi dan cara menyelesaikan masalah soal cerita tentang pengurangan pecahan dengan penyebutnya berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran. dengan media pembelajaran *puzzle* pecahan oleh guru. (*Mengamati*)
14. Siswa dibimbing oleh guru untuk membuat kelompok belajar secara heterogen. Tiap kelompok terdiri dari 4 atau 5 anak.
15. Tiap kelompok dibagikan beberapa kartu pecahan oleh guru dan diajak untuk mencoba bermain/menggunakan kartu pecahan (kartu tersebut merupakan bahan untuk pengerjaan LKPD).
16. Siswa mengeluarkan buku Teks Pelajaran dan menerima LKPD yang dibagikan Guru untuk didiskusikan bersama kelompoknya.

17. Siswa dibimbing guru dalam diskusi kelompok. Siswa diarahkan untuk membagi tugas, berdiskusi dan mengumpulkan informasi dari sumber Buku Paket dalam pengerjaan LKPD kelompok. (*Mengumpulkan informasi*)
18. Guru bertanya kepada siswa apakah ada soal yang belum dimengerti oleh siswa. (**Menanya**)
19. Siswa dipantau dalam keterlibatannya dalam proses diskusi bersama kelompok dan memastikan tiap kelompok dapat menyelesaikan dengan tepat waktu. (*Menalar*)
20. Guru meminta peserta didik untuk mengomunikasikan hasil kerja secara bersama-sama dengan menggunakan media *puzzle* yang telah dibagikan oleh guru. (*Mengkomunikasikan*)

Kegiatan Penutup (10 menit)

1. Sebagai penutup, guru mereview semua kegiatan yang sudah dilakukan seharian dan meminta peserta didik melakukan refleksi kegiatan hari itu. Setelah melalui momen refleksi, peserta didik membersihkan ruang kelas.
2. Setelah merapikan dan membersihkan ruang kelas, peserta didik diminta duduk kembali di tempat masing-masing. Kegiatan ditutup dengan doa bersama.

ASESMEN/PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap : disiplin, keaktifan, tanggungjawab, kerjasama
- b. Penilaian Pengetahuan: LKDP
- c. Penilaian Keterampilan: unjuk kerja

2. Instrumen Penilaian

- a. Lembar pengamatan : terlampir
- b. Lembar evaluasi : terlampir

ASESMEN/PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- Penilaian Sikap : disiplin, keaktifan, tanggungjawab, kerjasama
- Penilaian Pengetahuan: LKDP
- Penilaian Keterampilan: unjuk kerja

2. Instrumen Penilaian

- Lembar pengamatan : terlampir
- Lembar evaluasi : terlampir

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

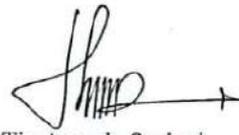
Pengayaan: Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas.	Remedial: Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum tuntas.
---	--

Mengetahui,
Guru Kelas V



Arahman Ari Wibowo, S.Pd
NIP.

Adiwarno, 8 Januari 2024
Peneliti



Tia Ananda Suriani
NPM.2001031035

Kepala

UPTD SD Negeri 1 Adiwarno



LAMPIRAN

RUBRIK PENILAIAN AKTIVITAS PESERTA DIDIK

No.	Nama Siswa	Aktivitas Yang Diamati				Jumlah Skor	Presentase
		1	2	3	4		
1.	AN						
2.	AW						
3.	AFN						
4.	AS						
5.	ABP						
6.	AN						
7.	AZNR						
8.	AAA						
9.	BKK						
10.	CFZ						
11.	CAL						
12.	EAS						
13.	FK						
14.	HAF						
15.	IV						
16.	KNW						
17.	KH						
18.	MAF						
19.	MMD						
20.	NIP						
21.	OJP						
22.	RLC						
23.	RAL						
24.	TKF						
25.	UBM						
26.	YA						

Adapun aspek aktivitas belajar siswa yang diamati sebagai berikut:

1. Keikutsertaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung
2. Keseriusan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru
3. Kerjasama siswa dalam kelompok
4. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *puzzle*

Kriteria Penskoran

- | | |
|--------------------|-------------------------|
| 1. Sangat Baik = 4 | 81-90 = Sangat Baik (A) |
| 2. Baik = 3 | 71-80 = Baik (B) |
| 3. Cukup = 2 | 61-70 = Cukup (C) |
| 4. Kurang = 1 | 51-60 = Kurang (D) |

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

KISI-KISI PENILAIAN TES

No.	Tujuan Pembelajaran	Indikator	Teknik	Bentuk
1.	<p>1. Dengan mengamati penjelasan guru, siswa dapat memahami pengurangan pecahan yang penyebutnya sama.</p> <p>2. Setelah bermain <i>puzzle</i> yang diberikan guru, siswa dapat menghitung pengurangan pecahan yang penyebutnya berbeda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat memahami pengurangan pecahan yang penyebutnya sama. • Siswa dapat menghitung pengurangan pecahan yang penyebutnya berbeda. 	Tes tertulis	Uraian berkelompok
2.	<p>1. Setelah bermain <i>puzzle</i> yang diberikan guru, siswa dapat menghitung pengurangan pecahan dengan penyebutnya berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran.</p> <p>2. Setelah bermain <i>puzzle</i> yang diberikan guru, siswa dapat menghitung pengurangan pecahan campuran dengan penyebutnya berbeda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat menghitung pengurangan pecahan dengan penyebutnya berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran. • Siswa dapat menghitung pengurangan pecahan campuran dengan penyebutnya berbeda. 	Tes tertulis	Uraian berkelompok
3.	<p>1. Setelah bermain <i>puzzle</i> yang diberikan guru, siswa dapat mengerjakan soal cerita tentang pengurangan pecahan dengan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • siswa dapat mengerjakan soal cerita tentang pengurangan pecahan dengan penyebutnya 	Tes tertulis	Uraian berkelompok

	<p>penyebutnya berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran.</p> <p>2. Setelah bermain <i>puzzle</i> yang diberikan guru, siswa dapat mengerjakan soal cerita tentang pengurangan pecahan campuran dengan penyebutnya berbeda.</p>	<p>berbeda yang jawabannya adalah pecahan campuran.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa dapat mengerjakan soal cerita tentang pengurangan pecahan campuran dengan penyebutnya berbeda. 		
--	--	--	--	--

PENILAIAN TES

1. Pertemuan I

a. Soal



② $\frac{5}{8} - \frac{1}{4}$

③ $\frac{2}{3} - \frac{1}{6}$

⑤ $\frac{2}{5} - \frac{1}{15}$

⑥ $\frac{7}{15} - \frac{3}{10}$

b. Jawaban

1. $\frac{6}{7} - \frac{3}{4} = \frac{6 \times 4}{7 \times 4} - \frac{3 \times 7}{4 \times 7} = \frac{24}{28} - \frac{21}{28} = \frac{3}{28}$

2. $\frac{5}{8} - \frac{1}{4} = \frac{5}{8} - \frac{1 \times 2}{4 \times 2} = \frac{5}{8} - \frac{2}{8} = \frac{3}{8}$

3. $\frac{2}{3} - \frac{1}{6} = \frac{2 \times 2}{3 \times 2} - \frac{1}{6} = \frac{4}{6} - \frac{1}{6} = \frac{3}{6} = \frac{1}{2}$

4. $\frac{3}{4} - \frac{7}{10} = \frac{3 \times 5}{4 \times 5} - \frac{7 \times 2}{10 \times 2} = \frac{15}{20} - \frac{14}{20} = \frac{1}{20}$

5. $\frac{2}{5} - \frac{1}{15} = \frac{2 \times 3}{5 \times 3} - \frac{1}{15} = \frac{6}{15} - \frac{1}{15} = \frac{5}{15} = \frac{1}{3}$

6. $\frac{7}{15} - \frac{3}{10} = \frac{7 \times 2}{15 \times 2} - \frac{3 \times 3}{10 \times 3} = \frac{14}{30} - \frac{9}{30} = \frac{5}{30} = \frac{1}{6}$

Penilaian tes tertulis benar = 20

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. Pertemuan II

a. Soal



② $7\frac{3}{4} - 2\frac{1}{6}$

③ $5\frac{2}{3} - 2\frac{1}{6}$

⑤ $5\frac{1}{6} - 3\frac{9}{10}$

⑥ $7\frac{1}{4} - 6\frac{11}{12}$

b. Jawaban

- $4\frac{7}{8} - 1\frac{1}{7} = (4 - 1) + \left(\frac{7x7}{8x7} - \frac{1x8}{7x8}\right) = 3 + \left(\frac{49}{56} - \frac{8}{56}\right) = 3\frac{41}{56}$
- $7\frac{3}{4} - 2\frac{1}{6} = (7 - 2) + \left(\frac{3x3}{4x3} + \frac{1x2}{6x2}\right) = 5 + \left(\frac{9}{12} - \frac{2}{12}\right) = 5\frac{7}{12}$
- $5\frac{2}{3} - 2\frac{1}{6} = (5-2) + \left(\frac{2x2}{3x2} + \frac{1}{6}\right) = 3 + \left(\frac{4}{6} - \frac{1}{6}\right) = 3\frac{3}{6} = 3\frac{1}{2}$
- $5\frac{1}{3} - 2\frac{3}{4} = \frac{16x4}{3x4} - \frac{11x3}{4x3} = \frac{64}{12} - \frac{33}{12} = \frac{31}{12} = 2\frac{7}{12}$
- $5\frac{1}{6} - 3\frac{9}{10} = \frac{31x5}{6x5} - \frac{39x3}{10x3} = \frac{155}{30} - \frac{117}{30} = \frac{38}{30} = 1\frac{8}{30}$
- $7\frac{1}{4} - 6\frac{11}{12} = \frac{29x3}{4x3} - \frac{83}{12} = \frac{87}{12} - \frac{83}{12} = \frac{5}{12}$

Penilaian tes tertulis benar = 20

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 10$$

3. Pertemuan III

a. Soal

- Rian memiliki tali sepanjang $2\frac{1}{2}$ meter. Kemudian Rian berikan talinya kepada Deni sepanjang $1\frac{1}{4}$ meter. Berapa meterkah tali yang masih dimiliki oleh Rian?
- Dina telah berlari sejauh $1\frac{1}{5}$ km. Jarak yang akan ia tempuh adalah $2\frac{1}{3}$ km. Berapa km lagikah yang akan ditempuh oleh Dina?
- Rara dan Sinta sama-sama memiliki buah anggur. Jumlah buah anggur Rara adalah $\frac{10}{3}$ kg dan Sinta $1\frac{3}{4}$ kg. Berapakah selisih jumlah buah anggur milik Rara dan Sinta?
- Ayah memiliki kebun seluas $\frac{13}{5}$ hektar dan akan diberikan kepada kakak seluas $\frac{1}{4}$ hektar. Berapakah luas sisa kebun yang dimiliki oleh ayah?

b. Jawaban

- $\frac{1}{2} - 1\frac{1}{4} = (2-1) + \left(\frac{1x2}{2x2} - \frac{1}{4}\right) = (1) + \left(\frac{2}{4} - \frac{1}{4}\right) = 1 + \frac{1}{4} = 1\frac{1}{4}$ meter

$$2. \quad 2\frac{1}{3} - 1\frac{1}{5} = (2 - 1) + \left(\frac{1 \times 5}{3 \times 5} - \frac{1 \times 3}{5 \times 3}\right) = (1) + \left(\frac{5}{15} - \frac{3}{15}\right) = (1) + \left(\frac{2}{15}\right) = 1\frac{2}{15} \text{ km}$$

$$3. \quad \frac{10}{3} - 1\frac{3}{4} = \frac{10}{3} - \frac{7}{4} = \frac{10 \times 4}{3 \times 4} - \frac{7 \times 3}{4 \times 3} = \frac{40}{12} - \frac{21}{12} = \frac{19}{12} = 1\frac{7}{12} \text{ kg}$$

$$4. \quad \frac{13}{5} - \frac{1}{4} = \frac{13 \times 4}{5 \times 4} - \frac{1 \times 5}{4 \times 5} = \frac{52}{20} - \frac{5}{20} = \frac{47}{20} = 2\frac{7}{20} \text{ hektar}$$

Penilaian tes tertulis benar = 25

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 10$$

Lampiran 6 Kisi-kisi Siklus I Soal *Pretest* dan *Posttest*
Kisi-kisi Soal

Mata Pelajaran : Matematika
 Jumlah/Jenis Soal : 10/*essay*
 Elemen Capaian Pembelajaran : Bilangan
 Tujuan Pembelajaran : 1. Untuk memperdalam pemahaman pecahan, memahami arti penjumlahan pecahan yang berbeda penyebut, serta mampu mengaplikasikannya.
 2. Dapat memikirkan tentang cara menghitung penjumlahan dan pecahan yang berbeda penyebut dan menghitungnya

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	No. Soal	Ranah Kognitif
Untuk memperdalam pemahaman pecahan, memahami arti penjumlahan pecahan yang berbeda penyebut, serta mampu mengaplikasikannya.	Siswa dapat mengidentifikasi penjumlahan dua pecahan yang berbeda.	1	C1
Dapat memikirkan tentang cara menghitung penjumlahan pecahan yang berbeda penyebut dan menghitungnya	Siswa dapat menghitung penjumlahan dua pecahan dengan penyebut berbeda.	2,3,4	C2
	Siswa dapat menyelesaikan masalah soal cerita terkait penjumlahan pecahan.	5	C4
Jumlah		5	

**Lampiran 7 Kisi-kisi Siklus II Soal *Pretest* dan *Posttest*
Kisi-kisi Soal**

Mata Pelajaran : Matematika
 Jumlah/Jenis Soal : 10/*essay*
 Elemen Capaian Pembelajaran : Bilangan
 Tujuan Pembelajaran : 1. Untuk memperdalam pemahaman pecahan, memahami arti pengurangan pecahan yang berbeda penyebut, serta mampu mengaplikasikannya.
 2. Dapat memikirkan tentang cara menghitung pengurangan pecahan yang berbeda penyebut dan menghitungnya

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	No. Soal	Ranah Konitif
Untuk memperdalam pemahaman pecahan, memahami arti pengurangan pecahan yang berbeda penyebut, serta mampu mengaplikasikannya.	Siswa dapat mengidentifikasi pengurangan dua pecahan yang berbeda.	1	C1
Dapat memikirkan tentang cara menghitung pengurangan pecahan yang berbeda penyebut dan menghitungnya	Siswa dapat menghitung pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda.	2,3,4	C2
	Siswa dapat menyelesaikan masalah soal cerita terkait pengurangan pecahan.	5, 10	C4
Jumlah		5	

Lampiran 8

Soal *Pretest* Siklus I

1. Terdapat $\frac{3}{5}$ liter susu dan $\frac{1}{2}$ liter kopi. Berapakah liter jumlah susu dan kopi?

Ayo berhitung!

2. $\frac{1}{5} + \frac{2}{3}$

3. $\frac{2}{6} + \frac{1}{4}$

4. $2\frac{1}{3} + 1\frac{1}{4}$

5. Rian akan pergi ke sekolah. Ia telah berjalan $1\frac{1}{2}$ km dari rumahnya dan harus menempuh jarak $\frac{3}{4}$ km untuk sampai ke sekolah. Berapa km jarak yang Rian tempuh dari rumah sampai ke sekolah?

Kunci Jawaban *Pretest* Siklus I

1. $\frac{1}{10}$
2. $\frac{13}{15}$
3. $\frac{7}{12}$
4. $3\frac{7}{12}$
5. $\frac{9}{4}$ km atau $2\frac{1}{4}$ km

Soal *Posttest* Siklus I

1. Terdapat $\frac{2}{3}$ liter susu dan $\frac{3}{5}$ liter kopi. Berapakah liter jumlah susu dan kopi?

Ayo berhitung!

2. $\frac{2}{5} + \frac{1}{6}$

3. $\frac{1}{3} + \frac{3}{4}$

4. $1\frac{1}{2} + 3\frac{2}{5}$

5. Dina akan bermain ke rumah Sindi. Ia telah berjalan $1\frac{1}{2}$ km dari rumahnya dan harus menempuh jarak $\frac{3}{4}$ km untuk sampai ke rumah Sindi. Berapakah jarak yang Dina tempuh dari rumahnya ke rumah Sindi?

Kunci Jawaban *Posttest* Siklus I

1. $\frac{19}{15}$ atau $1\frac{4}{15}$
2. $\frac{17}{30}$
3. $\frac{13}{12}$
4. $4\frac{9}{10}$
5. $\frac{9}{4} \text{ km}$ atau $2\frac{1}{4} \text{ km}$

Lampiran 9

Soal *Pretest* Siklus II

1. Titi memiliki $\frac{1}{2}$ kg apel dan $\frac{3}{8}$ kg anggur. Berapa kg selisih buah apel dan anggur?

Ayo berhitung!

2. $\frac{4}{5} - \frac{3}{4}$

3. $\frac{3}{4} - \frac{1}{5}$

4. $3\frac{2}{3} - 1\frac{2}{5}$

5. Dina memiliki $\frac{5}{6}$ meter pita. Namun, untuk menghias ruang kelas Dina membutuhkan $2\frac{1}{4}$ meter pita. Berapa meter pita yang dibutuhkan oleh Dina?

Lampiran 10

Kunci Jawaban *Pretest* Siklus II

1. $\frac{1}{8}$
2. $\frac{1}{20}$
3. $\frac{11}{20}$
4. $2\frac{4}{15}$
5. $\frac{17}{12}m$ atau $1\frac{5}{12}m$

Soal *Posttest* Siklus II

1. Titi memiliki $\frac{2}{3}$ kg apel dan $\frac{1}{4}$ kg anggur. Berapa kg selisih buah apel dan anggur?
2. $\frac{4}{5} - \frac{5}{8}$
3. $\frac{3}{4} - \frac{1}{3}$
4. $4\frac{2}{3} - 1\frac{2}{5}$
5. Dina memiliki $\frac{1}{2}$ meter pita. Namun, untuk menghias ruang kelas Dina membutuhkan $2\frac{1}{4}$ meter pita. Berapa meter pita yang dibutuhkan oleh Dina?

Jawaban *Posttest* Siklus II

1. $\frac{5}{12}$
2. $\frac{7}{40}$
3. $\frac{5}{12}$
4. $3\frac{4}{15}$
5. $\frac{7}{4}m$ atau $14 m$

Lampiran 11

Data Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Siklus I

No.	Nama Siswa	PREETEST			POSTTEST		
		Nilai	T	TT	Nilai	T	TT
1.	AN	0	-	✓	60	-	✓
2.	AW	0	-	✓	60	-	✓
3.	AFN	60	-	✓	60	-	✓
4.	AS	40	-	✓	80	✓	-
5.	ABP	0	-	✓	60	-	✓
6.	AN	40	-	✓	80	✓	-
7.	AZNR	20	-	✓	80	✓	-
8.	AAA	0	-	✓	80	✓	-
9.	BKK	60	-	✓	90	✓	-
10.	CFZ	0	-	✓	20	-	✓
11.	CAL	0	-	✓	10	-	✓
12.	EAA	0	-	✓	20	-	✓
13.	FK	20	-	✓	90	✓	-
14.	HAF	0	-	✓	60	-	✓
15.	IV	20	-	✓	40	-	✓
16.	KNW	0	-	✓	60	-	✓
17.	KH	60	-	✓	80	✓	-
18.	MAF	10	-	✓	60	-	✓
19.	MMD	20	-	✓	80	✓	-
20.	NIP	10	-	✓	20	-	✓
21.	OJP	20	-	✓	60	-	✓
22.	RLC	60	-	✓	80	✓	-
23.	RAL	0	-	✓	80	✓	-
24.	TKF	60	-	✓	80	✓	-
25.	UBM	0	-	✓	40	-	✓
26.	YA	60	-	✓	80	✓	-
Jumlah		560			1610		
Rata-rata		21,54			61,92		
Jumlah Tuntas		0			12		
Jumlah Tidak Tuntas		26			14		
Presentase Tuntas		0%			46%		
Presentase Tidak Tuntas		100%			54%		

Keterangan:

KKTP : 70

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Lampiran 12

Jawaban Pretest Siklus I

8/01/2021

No. _____

Data: _____

pani

1 tiga $\frac{3}{5}$ susu dan satu per liter $\frac{1}{2}$ kopi = ~~$\frac{7}{16}$~~ X

2 $\frac{1}{5} + \frac{2}{3} = \frac{1 \times 3}{5 \times 3} + \frac{2 \times 5}{3 \times 5} = \frac{3}{15} + \frac{10}{15} = \frac{13}{15}$ X

3 $\frac{2}{6} + \frac{1}{4} = \frac{2 \times 2}{6 \times 2} + \frac{1}{4} = \frac{4}{12} + \frac{3}{12} = \frac{7}{12}$ 20

4 $2\frac{1}{3} + 1\frac{1}{4} = \frac{5}{3} + \frac{5}{4} = \frac{20}{12} + \frac{15}{12} = 3\frac{7}{12}$

5 Rian akan pergi ke sekolah dia telah berjalan $1\frac{1}{2}$ km dan $\frac{3}{4}$ km untuk sampai ke sekolah. berapa kilometer? 16 X



No. _____
Date: _____

Jawaban:

1. $\frac{3}{5} + \frac{1}{2} - \frac{2}{3} + \frac{1}{2} = \frac{6}{10} + \frac{5}{10} = \frac{11}{10}$ 8

2. $\frac{1}{5} + \frac{2}{3} = \frac{1}{3} + \frac{2}{3} = \frac{3}{3}$ X

3. $\frac{2}{6} + \frac{1}{4} = \frac{3}{10}$ X

4. $2\frac{1}{3} + 1\frac{1}{4} = \frac{7}{12} + \frac{5}{12} = \frac{12}{12}$ X

5. $\frac{3}{8} + \frac{3}{8} = \frac{6}{8}$ X

(26)

8/2624

No. _____
Date: _____

01

AZZAHRA NIFA ROMPONDIA

1. Terdapat $\frac{3}{5}$ susu dan $\frac{1}{2}$ liter kopi.
Berapakah liter jumlah susu dan kopi

2. $\frac{1}{5} + \frac{2}{3} =$

3. $\frac{2}{6} + \frac{1}{4} =$

4. $2\frac{1}{3} + 1\frac{1}{4} =$

5. Rian akan pergi ke sekolah 1a telah berangkat 1 km dari rumahnya dan harus 12 Menempuh jalan 8 km untuk sampai ke sekolah. Berapa km yang Rian tempuh dan rumah sampai ke sekolah?

Jawaban Posttest Siklus I

POSTTEST

Nama : RUDATI ADAM LUTHFIAN.

Kelas : V

Hari, Tanggal : ~~08-11-2024~~, 18-1-2024

Soal!

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Terdapat $\frac{2}{3}$ liter susu dan $\frac{3}{5}$ liter kopi. Berapakah liter jumlah susu dan kopi?
2. $\frac{2}{5} + \frac{1}{6}$
3. $\frac{1}{3} + \frac{3}{4}$
4. $1\frac{1}{2} + 3\frac{2}{5}$
5. Dina akan akan bermain ke rumah Sindi. Ia telah berjalan $1\frac{1}{2}$ km dari rumahnya dan harus menempuh jarak $\frac{3}{4}$ km untuk sampai ke rumah Sindi. Berapakah jarak yang Dina tempuh dari rumahnya ke rumah Sindi?

JAWABAN

$$1, \frac{2}{3} + \frac{3}{5} = \frac{2 \times 5}{3 \times 5} + \frac{3 \times 3}{5 \times 3} = \frac{10}{15} + \frac{9}{15} = \frac{19}{15} \quad \text{f}$$

$$2, \frac{2}{5} + \frac{1}{6} = \frac{2 \times 6}{5 \times 6} + \frac{1 \times 6}{6 \times 5} = \frac{12}{30} + \frac{6}{30} = \frac{18}{30} \quad \text{f} \quad \underline{80}$$

$$3, \frac{1}{3} + \frac{3}{4} = \frac{1 \times 4}{3 \times 4} + \frac{3 \times 3}{4 \times 3} = \frac{4}{12} + \frac{9}{12} = \frac{13}{12} \quad \text{f}$$

$$4, 1\frac{1}{2} + 3\frac{2}{5} = (1 \times 3) + \frac{1 \times 5}{2 \times 4} + \frac{2 \times 2}{5 \times 2} = \frac{5}{10} + \frac{4}{10} = 4\frac{9}{10} \quad \text{f}$$

$$5, 1\frac{1}{2} + \frac{3}{4} = (1) + \frac{1 \times 4}{2 \times 4} + \frac{3 \times 3}{4 \times 3} = \frac{4}{8} + \frac{9}{8} = \frac{13}{8} \quad \text{x}$$

POSTTEST

Nama : OVALINA JELITA Putri

Kelas : (V) lima

Hari, Tanggal : ~~18-01-2024~~

Soal!

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Terdapat $\frac{2}{3}$ liter susu dan $\frac{3}{5}$ liter kopi. Berapakah liter jumlah susu dan kopi?

2. $\frac{2}{5} + \frac{1}{6}$

3. $\frac{1}{3} + \frac{3}{4}$

4. $1\frac{1}{2} + 3\frac{2}{5}$

5. Dina akan akan bermain ke rumah Sindi. Ia telah berjalan $1\frac{1}{2}$ km dari rumahnya dan harus menempuh jarak $\frac{3}{4}$ km untuk sampai ke rumah Sindi. Berapakah jarak yang Dina tempuh dari rumahnya ke rumah Sindi?

JAWABAN

① $\frac{2 \times 5}{3 \times 5} + \frac{3 \times 3}{5 \times 3} = \frac{10}{15} + \frac{9}{15} = \frac{19}{15}$ ✓

② $\frac{3 \times 6}{5 \times 6} + \frac{1 \times 5}{6 \times 5} = \frac{18}{30} + \frac{5}{30} = \frac{23}{30}$ ✓

~~③ $\frac{1 \times 4}{3 \times 4} + \frac{3 \times 3}{4 \times 3} = \frac{4}{12} + \frac{9}{12} = \frac{13}{12}$ ✓~~

③ $\frac{1 \times 4}{3 \times 4} + \frac{3 \times 3}{4 \times 3} = \frac{4}{12} + \frac{9}{12} = \frac{13}{12}$ ✓

④ $1\frac{1}{2} + 3\frac{2}{5} = (1+3) + (\frac{1 \times 5}{2 \times 5} + \frac{2 \times 2}{5 \times 2}) = 4 + \frac{5}{10} + \frac{4}{10} = 4\frac{9}{10}$ ✓

⑤ $1\frac{1}{2} + \frac{3}{4} = 1 + (\frac{1 \times 2}{4 \times 2} + \frac{3}{4}) = 1\frac{2}{8} + \frac{3 \times 2}{8} = 1\frac{5}{8}$ ✗

60 ✓

Lampiran 13

Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran dengan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle*

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Adiwarno
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : V/II
Hari/Tanggal : Rabu, 10 Januari 2024
Siklus/Pertemuan : 1 (satu) / I (Satu)

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan aktivitas yang terlihat!

No.	Aspek yang diamati	Skor Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1.	Persiapan					
	Persiapan fisik guru dalam mengajar		✓			2
	Persiapan perangkat pembelajaran yaitu modul			✓		3
	Persiapan alat dan media pembelajaran <i>puzzle</i>			✓		3
2.	Kegiatan Pembelajaran					
	Pendahuluan					
	Apresiasi dan motivasi		✓			2
	Memeriksa kehadiran siswa			✓		3
	Menyampaikan tujuan pembelajaran		✓			2
	Kegiatan inti					
	Menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar dengan menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i>		✓			2
	Memberikan contoh cara mendemostrasikan materi dengan penggunaan media pembelajaran <i>puzzle</i>		✓			2
	Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok		✓			2
	Mengarahkan siswa dalam berdiskusi untuk menemukan solusi dari masalah yang telah diberikan		✓			2
	Membantu siswa dalam mengembangkan keberanian untuk menyajikan hasil kerja kelompok mereka.		✓			2
	Mengevaluasi diskusi kelompok		✓			2
Penutup						
Memberikan penguatan dan membuat kesimpulan			✓		3	

	Menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya			✓	4
	Menutup kegiatan pembelajaran			✓	4
3.	Jumlah				38
4.	Presentase (%)				63%

Observer memberikan penilaian dengan cara memberikan centang (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan penilaian sesuai dengan skala penilaian.

Kriteria Penskoran

- | | | |
|----------------|-----|---------------------|
| 1. Sangat Baik | = 4 | 81-90 = Sangat Baik |
| 2. Baik | = 3 | 71-80 = Baik |
| 3. Cukup | = 2 | 61-70 = Cukup |
| 4. Kurang | = 1 | 51-60 = Kurang |

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor penilaian}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Mengetahui,

Observer



Arahman Ari Wibowo, S.Pd

NIP.

Adiwarno, 10 Januari 2024

Peneliti



Tia Ananda Suriani

NPM. 2001031035

**Lembar Observasi Aktivitas Guru
Dalam Kegiatan Pembelajaran
dengan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle***

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Adiwarno
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : V/II
Hari/Tanggal : Senin, 15 Januari 2024
Siklus/Pertemuan : 1 (satu) / II (Dua)

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan aktivitas yang terlihat!

No.	Aspek yang diamati	Skor Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1.	Persiapan					
	Persiapan fisik guru dalam mengajar			✓		3
	Persiapan perangkat pembelajaran yaitu modul			✓		3
	Persiapan alat dan media pembelajaran <i>puzzle</i>			✓		3
2.	Kegiatan Pembelajaran					
	Pendahuluan					
	Apresiasi dan motivasi			✓		3
	Memeriksa kehadiran siswa			✓		3
	Menyampaikan tujuan pembelajaran		✓			2
	Kegiatan inti					
	Menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar dengan menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i>		✓			2
	Memberikan contoh cara mendemonstrasikan materi dengan penggunaan media pembelajaran <i>puzzle</i>			✓		3
	Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok			✓		3
	Mengarahkan siswa dalam berdiskusi untuk menemukan solusi dari masalah yang telah diberikan		✓			2
	Membantu siswa dalam mengembangkan keberanian untuk menyajikan hasil kerja kelompok mereka.			✓		3
	Mengevaluasi diskusi kelompok		✓			2
Penutup						
Memberikan penguatan dan membuat kesimpulan		✓			2	

	Menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya			✓	4
	Menutup kegiatan pembelajaran			✓	4
3.	Jumlah				42
4.	Presentase (%)				70%

Observer memberikan penilaian dengan cara memberikan centang (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan penilaian sesuai dengan skala penilaian.

Kriteria Penskoran

- | | |
|--------------------|---------------------|
| 1. Sangat Baik = 4 | 81-90 = Sangat Baik |
| 2. Baik = 3 | 71-80 = Baik |
| 3. Cukup = 2 | 61-70 = Cukup |
| 4. Kurang = 1 | 51-60 = Kurang |

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor penilaian}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Mengetahui,

Observer



Arahman Ari Wibowo, S.Pd

NIP.

Adiwarno, 15 Januari 2024

Peneliti



Tia Ananda Suriani

NPM. 2001031035

**Lembar Observasi Aktivitas Guru
Dalam Kegiatan Pembelajaran
dengan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle***

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Adiwarno
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : V/II
Hari/Tanggal : rabu, 17 Januari 2024
Siklus/Pertemuan : 1 (satu) / III (tiga)

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan aktivitas yang terlihat!

No.	Aspek yang diamati	Skor Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1.	Persiapan					
	Persiapan fisik guru dalam mengajar			✓		3
	Persiapan perangkat pembelajaran yaitu modul			✓		3
	Persiapan alat dan media pembelajaran <i>puzzle</i>			✓		3
2.	Kegiatan Pembelajaran					
	Pendahuluan					
	Apresiasi dan motivasi			✓		3
	Memeriksa kehadiran siswa			✓		3
	Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		3
	Kegiatan inti					
	Menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar dengan menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i>		✓			2
	Memberikan contoh cara mendemostrasikan materi dengan penggunaan media pembelajaran <i>puzzle</i>			✓		3
	Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok			✓		3
	Mengarahkan siswa dalam berdiskusi untuk menemukan solusi dari masalah yang telah diberikan		✓			~
	Membantu siswa dalam mengembangkan keberanian untuk menyajikan hasil kerja kelompok mereka.			✓		3
	Mengevaluasi diskusi kelompok		✓			2
Penutup						
Memberikan penguatan dan membuat kesimpulan			✓		3	

	Menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya				✓	4	
	Menutup kegiatan pembelajaran				✓	4	
3.	Jumlah						44
4.	Presentase (%)						73%

Observer memberikan penilaian dengan cara memberikan centang (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan penilaian sesuai dengan skala penilaian.

Kriteria Penskoran

- | | | |
|----------------|-----|---------------------|
| 1. Sangat Baik | = 4 | 81-90 = Sangat Baik |
| 2. Baik | = 3 | 71-80 = Baik |
| 3. Cukup | = 2 | 61-70 = Cukup |
| 4. Kurang | = 1 | 51-60 = Kurang |

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor penilaian}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Mengetahui,

Observer



Arahman Ari Wibowo, S.Pd

NIP.

Adiwarno, 17 Januari 2024

Peneliti



Tia Ananda Suriani

NPM. 2001031035

Lampiran 15

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran dengan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle*

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Adiwarno
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : V/II
Hari/Tanggal : Rabu, 10 Januari 2024
Siklus/Pertemuan : 1 (satu) / I (satu)

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan aktivitas yang terlihat!

No.	Nama Siswa	Aktivitas Yang Diamati				Jumlah Skor	Presentase
		1	2	3	4		
1.	AN	2	2	2	3	9	56,25%
2.	AW	2	2	2	3	9	56,25%
3.	AFN	2	2	1	3	8	50%
4.	AS	2	2	1	3	8	50%
5.	ABP	2	2	2	3	9	56,25%
6.	AN	2	2	1	3	8	50%
7.	AZNR	2	2	1	3	8	50%
8.	AAA	2	2	2	3	9	56,25%
9.	BKK	1	2	1	3	7	43,75%
10.	CFZ	1	2	1	3	7	43,75%
11.	CAL	1	2	1	3	7	43,75%
12.	EAS	2	2	2	3	9	56,25%
13.	FK	2	2	1	3	8	50%
14.	HAF	2	2	2	3	9	56,25%
15.	IV	2	2	2	3	9	56,25%
16.	KNW	2	2	1	3	8	50%
17.	KH	2	2	2	3	9	56,25%
18.	MAF	2	2	1	3	8	50%
19.	MMD	2	2	2	3	9	56,25%
20.	NIP	2	2	2	3	9	56,25%
21.	OJP	2	2	2	3	9	56,25%
22.	RLC	2	2	2	3	9	56,25%
23.	RAL	2	2	2	3	9	56,25%
24.	TKF	2	2	2	3	9	56,25%
25.	UBM	2	2	2	3	9	56,25%
26.	YA	2	2	2	3	9	56,25%

Adapun aspek aktivitas belajar siswa yang diamati sebagai berikut:

1. Keikutsertaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung
2. Keseriusan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru
3. Kerjasama siswa dalam kelompok
4. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *puzzle*

Kriteria Penskoran

- | | | |
|----------------|-----|---------------------|
| 1. Sangat Baik | = 4 | 81-90 = Sangat Baik |
| 2. Baik | = 3 | 71-80 = Baik |
| 3. Cukup | = 2 | 61-70 = Cukup |
| 4. Kurang | = 1 | 51-60 = Kurang |

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

Mengetahui,

Guru Kelas V



Arahman Ari Wibowo, S.Pd

NIP.

Adiwarno, 10 Januari 2024

Peneliti



Tia Ananda Suriani

NPM. 2001031035

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Dalam Kegiatan Pembelajaran
dengan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle***

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Adiwarno
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : V/II
Hari/Tanggal : Senin, 15 Januari 2024
Siklus/Pertemuan : 1 (satu) / II (dua)

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan aktivitas yang terlihat!

No.	Nama Siswa	Aktivitas Yang Diamati				Jumlah Skor	Presentase
		1	2	3	4		
1.	AN	2	3	2	3	10	62,5%
2.	AW	2	2	2	3	9	56,25%
3.	AFN	2	2	3	3	10	62,5%
4.	AS	2	2	3	3	10	62,5%
5.	ABP	3	3	3	3	12	75%
6.	AN	3	3	2	3	11	68,75%
7.	AZNR	2	3	2	3	10	62,5%
8.	AAA	3	2	2	3	10	62,5%
9.	BKK	3	2	3	3	11	68,75%
10.	CFZ	2	2	2	3	9	56,25%
11.	CAL	2	2	3	3	10	62,5%
12.	EAS	2	2	3	3	10	62,5%
13.	FK	2	2	2	3	9	56,25%
14.	HAF	2	2	3	3	10	62,5%
15.	IV	2	2	2	3	9	56,25%
16.	KNW	2	2	2	3	9	56,25%
17.	KH	2	2	3	3	10	62,5%
18.	MAF	2	2	3	3	10	62,5%
19.	MMD	3	2	2	3	10	62,5%
20.	NIP	2	2	3	3	10	62,5%
21.	OJP	2	2	3	3	10	62,5%
22.	RLC	2	2	3	3	10	62,5%
23.	RAL	2	2	3	3	10	62,5%
24.	TKF	2	2	2	3	9	56,25%
25.	UBM	2	2	2	3	9	56,25%
26.	YA	2	2	2	3	9	56,25%

Adapun aspek aktivitas belajar siswa yang diamati sebagai berikut:

1. Keikutsertaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung
2. Keseriusan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru
3. Kerjasama siswa dalam kelompok
4. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *puzzle*

Kriteria Penskoran

- | | | |
|----------------|-----|---------------------|
| 1. Sangat Baik | = 4 | 81-90 = Sangat Baik |
| 2. Baik | = 3 | 71-80 = Baik |
| 3. Cukup | = 2 | 61-70 = Cukup |
| 4. Kurang | = 1 | 51-60 = Kurang |

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

Mengetahui,

Guru Kelas V



Arahman Ari Wibowo, S.Pd

NIP.

Adiwarno, 15 Januari 2024

Peneliti



Tia Ananda Suriani

NPM. 2001031035

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Dalam Kegiatan Pembelajaran
dengan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle***

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Adiwarno
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : V/II
Hari/Tanggal : Rabu, 17 Januari 2024
Siklus/Pertemuan : 1 (satu) / III (tiga)

Berilah tanda centang (√) pada kolom skor penilaian sesuai dengan aktivitas yang terlihat!

No.	Nama Siswa	Aktivitas Yang Diamati				Jumlah Skor	Presentase
		1	2	3	4		
1.	AN	3	3	3	3	12	75%
2.	AW	3	3	3	3	12	75%
3.	AFN	3	2	3	3	11	68,75%
4.	AS	3	3	3	3	12	75%
5.	ABP	3	2	4	3	12	75%
6.	AN	3	3	3	3	12	75%
7.	AZNR	2	3	3	3	11	68,75%
8.	AAA	3	3	3	3	12	75%
9.	BKK	3	2	4	3	12	75%
10.	CFZ	2	3	3	4	12	75%
11.	CAL	2	3	3	4	12	75%
12.	EAS	2	3	3	3	11	68,75%
13.	FK	3	2	3	3	11	68,75%
14.	HAF	3	2	3	3	11	68,75%
15.	IV	2	2	3	3	10	62,5%
16.	KNW	3	2	3	3	11	68,75%
17.	KH	3	3	3	3	12	75%
18.	MAF	2	2	3	3	10	62,5%
19.	MMD	3	2	3	4	12	75%
20.	NIP	3	2	3	4	12	75%
21.	OJP	2	3	3	3	11	68,75%
22.	RLC	3	2	3	3	11	68,75%
23.	RAL	3	2	3	3	11	68,75%
24.	TKF	3	3	3	3	12	75%
25.	UBM	2	3	3	3	11	68,75%
26.	YA	3	2	3	3	11	68,75%

Adapun aspek aktivitas belajar siswa yang diamati sebagai berikut:

1. Keikutsertaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung
2. Keseriusan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru
3. Kerjasama siswa dalam kelompok
4. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *puzzle*

Kriteria Penskoran

- | | | |
|----------------|-----|---------------------|
| 1. Sangat Baik | = 4 | 81-90 = Sangat Baik |
| 2. Baik | = 3 | 71-80 = Baik |
| 3. Cukup | = 2 | 61-70 = Cukup |
| 4. Kurang | = 1 | 51-60 = Kurang |

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

Mengetahui,

Guru Kelas V



Arahman Ari Wibowo, S.Pd

NIP.

Adiwarno, 17 Januari 2024

Peneliti



Tia Ananda Suriani

NPM. 2001031035

Lampiran 16

Data Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V
Siklus II

No.	Nama Siswa	PREETEST			POSTTEST		
		Nilai	T	TT	Nilai	T	TT
1.	AN	60	-	✓	80	✓	-
2.	AW	80	✓	-	80	✓	-
3.	AFN	80	✓	-	100	✓	-
4.	AS	80	✓	-	100	✓	-
5.	ABP	60	-	✓	60	-	✓
6.	AN	60	-	✓	60	-	✓
7.	AZNR	80	✓	-	80	✓	-
8.	AAA	80	✓	-	100	✓	-
9.	BKK	80	✓	-	90	✓	-
10.	CFZ	70	✓	-	100	✓	-
11.	CAL	70	✓	-	100	✓	-
12.	EAA	80	✓	-	90	✓	-
13.	FK	80	✓	-	80	✓	-
14.	HAF	80	✓	-	80	✓	-
15.	IV	60	-	✓	80	✓	-
16.	KNW	60	-	✓	80	✓	-
17.	KH	80	✓	-	100	✓	-
18.	MAF	80	✓	-	80	✓	-
19.	MMD	80	✓	-	80	✓	-
20.	NIP	40	-	✓	60	-	✓
21.	OJP	80	✓	-	80	✓	-
22.	RLC	60	-	✓	100	✓	-
23.	RAL	60	-	✓	60		✓
24.	TKF	80	✓	-	90		-
25.	UBM	60	-	✓	60	-	✓
26.	YA	60	-	✓	100	✓	-
Jumlah		1840			2170		
Rata-rata		71			83,46		
Jumlah Tuntas		16			21		
Jumlah Tidak Tuntas		10			5		
Presentase Tuntas		62%			81%		
Presentase Tidak Tuntas		38%			19%		

Keterangan:

KKTP : 70

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Lampiran 17

Lembar Jawaban *Pretest* Siklus II

PRETEST

Nama : ADCi

Kelas : 5

Hari, Tanggal : 22-10-2023

Soal!

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Titi memiliki $\frac{1}{2}$ kg apel dan $\frac{3}{8}$ kg anggur. Berapa kg selisih buah apel dan anggur?
2. $\frac{4}{5} - \frac{3}{4}$
3. $\frac{3}{4} - \frac{1}{5}$
4. $3\frac{2}{3} - 1\frac{2}{5}$
5. Dina memiliki $\frac{5}{6}$ meter pita. Namun, untuk menghias ruang kelas Dina membutuhkan $2\frac{1}{4}$ meter pita. Berapa meter pita yang dibutuhkan oleh Dina?

JAWABAN

$$1 \quad \frac{1}{2} - \frac{3}{8} = \frac{1 \times 4}{2 \times 4} - \frac{3}{8} = \frac{4}{8} - \frac{3}{8} = \frac{1}{8} \quad \checkmark$$

$$2 \quad \frac{4}{5} - \frac{3}{4} = \frac{4 \times 4}{5 \times 4} - \frac{3 \times 5}{4 \times 5} = \frac{16}{20} - \frac{15}{20} = \frac{1}{20} \quad \checkmark$$

$$3 \quad \frac{3}{4} - \frac{1}{5} = \frac{3 \times 5}{4 \times 5} - \frac{1 \times 4}{5 \times 4} = \frac{15}{20} - \frac{4}{20} = \frac{11}{20} \quad \checkmark$$

$$4 \quad 3\frac{2}{3} - 1\frac{2}{5} = (3 + \frac{2}{3}) - (1 + \frac{2}{5}) = 3 + \frac{2}{3} - 1 - \frac{2}{5} = 2 + \frac{2}{3} - \frac{2}{5} = 2 + \frac{10}{15} - \frac{4}{15} = 2 + \frac{6}{15} = 2 + \frac{2}{5} = 2\frac{2}{5} \quad \checkmark$$

~~$$5 \quad \frac{5}{6} - 2\frac{1}{4} = \frac{5}{6} - 2\frac{1}{4} = \frac{5}{6} - \frac{9}{12} = \frac{10}{12} - \frac{9}{12} = \frac{1}{12} \quad \checkmark$$~~

~~$$5 \quad \frac{5}{6} - 2\frac{1}{4} = \frac{5 \times 2}{6 \times 2} - \frac{9 \times 3}{4 \times 3} = \frac{10}{12} - \frac{27}{12} = \frac{19}{12} \quad \times$$~~

60
7

PRETEST

Nama : Khaira Naila W.

Kelas : VC (lima)

Hari, Tanggal : Senin 22-1-2024

28 f

Soal!

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Titi memiliki $\frac{1}{2}$ kg apel dan $\frac{3}{8}$ kg anggur. Berapa kg selisih buah apel dan anggur?
2. $\frac{4}{5} - \frac{3}{4}$
3. $\frac{3}{4} - \frac{1}{5}$
4. $3\frac{2}{3} - 1\frac{2}{5}$
5. Dina memiliki $\frac{5}{6}$ meter pita. Namun, untuk menghias ruang kelas Dina membutuhkan $2\frac{1}{4}$ meter pita. Berapa meter pita yang dibutuhkan oleh Dina?

JAWABAN

$$1. \frac{1}{2} - \frac{3}{8} = \frac{1 \cdot 4}{2 \cdot 4} - \frac{3}{8} = \frac{4}{8} - \frac{3}{8} = \frac{1}{8}$$

$$2. \frac{4}{5} - \frac{3}{4} = \frac{4 \cdot 4}{5 \cdot 4} - \frac{3 \cdot 5}{4 \cdot 5} = \frac{16}{20} - \frac{15}{20} = \frac{1}{20}$$

$$3. \frac{3}{4} - \frac{1}{5} = \frac{3 \cdot 5}{4 \cdot 5} - \frac{1 \cdot 4}{5 \cdot 4} = \frac{15}{20} - \frac{4}{20} = \frac{11}{20}$$

$$4. 3\frac{2}{3} - 1\frac{2}{5} = (3-1) + (\frac{2 \cdot 5}{3 \cdot 5} - \frac{2 \cdot 3}{5 \cdot 3}) = 2 + \frac{10}{15} - \frac{6}{15} = 2\frac{4}{15}$$

$$5. \frac{5}{6} - 2\frac{1}{4} = (2) + (\frac{5 \cdot 4}{6 \cdot 4} - \frac{1 \cdot 6}{4 \cdot 6}) = 2 + \frac{20}{24} - \frac{6}{24} = 2\frac{14}{24}$$

$$2\frac{1}{4} - \frac{5}{6} = 2 + (\frac{1 \cdot 6}{4 \cdot 6} - \frac{5 \cdot 1}{6 \cdot 1}) = 2 + \frac{6}{24} - \frac{20}{24} = 2\frac{96}{24}$$

Lembar Jawaban Posttest Siklus II

POSTTEST

Nama : Chika arin Latisha

Kelas : 5V Cima 7

Hari, Tanggal : Selasa 30-1-2023 Januari

Soal!

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Titi memiliki $\frac{2}{3}$ kg apel dan $\frac{1}{4}$ kg anggur. Berapa kg selisih buah apel dan anggur?

$$2. \frac{4}{5} - \frac{5}{8}$$

$$3. \frac{3}{4} - \frac{1}{3}$$

$$4. 4\frac{2}{3} - 1\frac{2}{5}$$

5. Dina memiliki $\frac{1}{2}$ meter pita. Namun, untuk menghias ruang kelas Dina membutuhkan $2\frac{1}{4}$ meter pita. Berapa meter pita yang dibutuhkan oleh Dina?

JAWABAN

$$1. \frac{2}{3} - \frac{1}{4} = \frac{2 \times 4}{3 \times 4} - \frac{1 \times 3}{4 \times 3} = \frac{8}{12} - \frac{3}{12} = \frac{5}{12}$$

$$2. \frac{4}{5} - \frac{5}{8} = \frac{4 \times 8}{5 \times 8} - \frac{5 \times 5}{8 \times 5} = \frac{32}{40} - \frac{25}{40} = \frac{7}{40}$$

$$3. \frac{3}{4} - \frac{1}{3} = \frac{3 \times 3}{4 \times 3} - \frac{1 \times 4}{3 \times 4} = \frac{9}{12} - \frac{4}{12} = \frac{5}{12}$$

$$4. 4\frac{2}{3} - 1\frac{2}{5} = \frac{14}{3} - \frac{7}{5} = \frac{14 \times 5}{3 \times 5} - \frac{7 \times 3}{5 \times 3} = \frac{70}{15} - \frac{21}{15} = \frac{49}{15}$$

$$5. 2\frac{1}{4} - \frac{1}{2} = \frac{9}{4} - \frac{1 \times 2}{2 \times 2} = \frac{9}{4} - \frac{2}{4} = \frac{7}{4}$$

POSTTEST

Nama : Aluska Sopyana

Kelas : V (Lima)

Hari, Tanggal : Selasa, 30-1-2024

Soal!

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar!

1. Titi memiliki $\frac{2}{3}$ kg apel dan $\frac{1}{4}$ kg anggur. Berapa kg selisih buah apel dan anggur?

2. $\frac{4}{5} - \frac{5}{8}$

3. $\frac{3}{4} - \frac{1}{3}$

4. $4\frac{2}{3} - 1\frac{2}{5}$

5. Dina memiliki $\frac{1}{2}$ meter pita. Namun, untuk menghias ruang kelas Dina membutuhkan $2\frac{1}{4}$ meter pita. Berapa meter pita yang dibutuhkan oleh Dina?

JAWABAN

1. $\frac{2}{3} - \frac{1}{4} = \frac{2 \times 4}{3 \times 4} - \frac{1 \times 3}{4 \times 3} = \frac{8}{12} - \frac{3}{12} = \frac{5}{12}$ ✓

2. $\frac{4}{5} - \frac{5}{8} = \frac{4 \times 8}{5 \times 8} - \frac{5 \times 5}{8 \times 5} = \frac{32}{40} - \frac{25}{40} = \frac{7}{40}$ ✓

3. $\frac{3}{4} - \frac{1}{3} = \frac{3 \times 3}{4 \times 3} - \frac{1 \times 4}{3 \times 4} = \frac{9}{12} - \frac{4}{12} = \frac{5}{12}$ ✓

4. ~~$4\frac{2}{3} - 1\frac{2}{5} =$~~

4. $4\frac{2}{3} - 1\frac{2}{5} = (4-1) + (\frac{2 \times 5}{3 \times 5} - \frac{2 \times 3}{5 \times 3}) = \frac{10}{15} - \frac{6}{15} = \frac{34}{15}$ ✓

5. $2\frac{1}{4} - \frac{1}{2} = \frac{9 \times 2}{4 \times 2} - \frac{1 \times 4}{2 \times 4} = \frac{18}{8} - \frac{4}{8} = \frac{14}{8}$ ✓

100 ✓

Lampiran 18

Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran dengan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle*

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Adiwarno
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : V/II
Hari/Tanggal : Selasa, 23 Januari 2024
Siklus/Pertemuan : II (Dua) / I (Satu)

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan aktivitas yang terlihat!

No.	Aspek yang diamati	Skor Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1.	Persiapan					
	Persiapan fisik guru dalam mengajar			✓		3
	Persiapan perangkat pembelajaran yaitu modul			✓		3
	Persiapan alat dan media pembelajaran <i>puzzle</i>			✓		3
2.	Kegiatan Pembelajaran					
	Pendahuluan					
	Apresiasi dan motivasi			✓		3
	Memeriksa kehadiran siswa			✓		3
	Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		3
	Kegiatan inti					
	Menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar dengan menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i>		✓			2
	Memberikan contoh cara mendemostrasikan materi dengan penggunaan media pembelajaran <i>puzzle</i>			✓		3
	Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok			✓		3
	Mengarahkan siswa dalam berdiskusi untuk menemukan solusi dari masalah yang telah diberikan		✓			2
	Membantu siswa dalam mengembangkan keberanian untuk menyajikan hasil kerja kelompok mereka.			✓		3
	Mengevaluasi diskusi kelompok			✓		3
Penutup						
Memberikan penguatan dan membuat kesimpulan			✓		3	

	Menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya				✓	4	
	Menutup kegiatan pembelajaran				✓	4	
3.	Jumlah						45
4.	Presentase (%)						75%

Observer memberikan penilaian dengan cara memberikan centang (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan penilaian sesuai dengan skala penilaian.

Kriteria Penskoran

- | | | |
|----------------|-----|---------------------|
| 1. Sangat Baik | = 4 | 81-90 = Sangat Baik |
| 2. Baik | = 3 | 71-80 = Baik |
| 3. Cukup | = 2 | 61-70 = Cukup |
| 4. Kurang | = 1 | 51-60 = Kurang |

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor penilaian}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Mengetahui,

Observer



Arahman Ari Wibowo, S.Pd

NIP.

Adiwarno, 13 Januari 2024

Peneliti



Tia Ananda Suriani

NPM. 2001031035

**Lembar Observasi Aktivitas Guru
Dalam Kegiatan Pembelajaran
dengan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle***

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Adiwarno
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : V/II
Hari/Tanggal : Rabu, 24 Januari 2024
Siklus/Pertemuan : II (Dua) / II (Dua)

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan aktivitas yang terlihat!

No.	Aspek yang diamati	Skor Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1.	Persiapan					
	Persiapan fisik guru dalam mengajar			✓		3
	Persiapan perangkat pembelajaran yaitu modul			✓		3
	Persiapan alat dan media pembelajaran <i>puzzle</i>			✓		3
2.	Kegiatan Pembelajaran					
	Pendahuluan					
	Apresiasi dan motivasi			✓		3
	Memeriksa kehadiran siswa			✓		3
	Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		3
	Kegiatan inti					
	Menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar dengan menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i>			✓		3
	Memberikan contoh cara mendemostrasikan materi dengan penggunaan media pembelajaran <i>puzzle</i>			✓		3
	Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok			✓		3
	Mengarahkan siswa dalam berdiskusi untuk menemukan solusi dari masalah yang telah diberikan			✓		3
	Membantu siswa dalam mengembangkan keberanian untuk menyajikan hasil kerja kelompok mereka.			✓		3
	Mengevaluasi diskusi kelompok			✓		3
Penutup						
Memberikan penguatan dan membuat kesimpulan			✓		3	

	Menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya				✓	4	
	Menutup kegiatan pembelajaran				✓	4	
3.	Jumlah						47
4.	Presentase (%)						78%

Observer memberikan penilaian dengan cara memberikan centang (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan penilaian sesuai dengan skala penilaian.

Kriteria Penskoran

- | | | |
|----------------|-----|---------------------|
| 1. Sangat Baik | = 4 | 81-90 = Sangat Baik |
| 2. Baik | = 3 | 71-80 = Baik |
| 3. Cukup | = 2 | 61-70 = Cukup |
| 4. Kurang | = 1 | 51-60 = Kurang |

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor penilaian}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Mengetahui,

Observer



Arahman Ari Wibowo, S.Pd

NIP.

Adiwarno, 24 Januari 2024

Peneliti



Tia Ananda Suriani

NPM. 2001031035

**Lembar Observasi Aktivitas Guru
Dalam Kegiatan Pembelajaran
dengan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle***

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Adiwarno
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : V/II
Hari/Tanggal : Senin, 29 Januari 2024
Siklus/Pertemuan : II (dua) / III (tiga)

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan aktivitas yang terlihat!

No.	Aspek yang diamati	Skor Penilaian				Nilai
		1	2	3	4	
1.	Persiapan					
	Persiapan fisik guru dalam mengajar			✓		3
	Persiapan perangkat pembelajaran yaitu modul			✓		3
	Persiapan alat dan media pembelajaran <i>puzzle</i>				✓	4
2.	Kegiatan Pembelajaran					
	Pendahuluan					
	Apresiasi dan motivasi			✓		3
	Memeriksa kehadiran siswa				✓	4
	Menyampaikan tujuan pembelajaran			✓		3
	Kegiatan inti					
	Menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar dengan menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i>			✓		3
	Memberikan contoh cara mendemonstrasikan materi dengan penggunaan media pembelajaran <i>puzzle</i>				✓	4
	Membentuk siswa menjadi beberapa kelompok			✓		3
	Mengarahkan siswa dalam berdiskusi untuk menemukan solusi dari masalah yang telah diberikan			✓		3
	Membantu siswa dalam mengembangkan keberanian untuk menyajikan hasil kerja kelompok mereka.			✓		3
	Mengevaluasi diskusi kelompok			✓		3
Penutup						
Memberikan penguatan dan membuat kesimpulan			✓		3	

	Menyampaikan materi yang akan dipelajari pertemuan berikutnya				✓	4	
	Menutup kegiatan pembelajaran				✓	4	
3.	Jumlah						50
4.	Presentase (%)						83%

Observer memberikan penilaian dengan cara memberikan centang (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan kemampuan yang ditampilkan guru dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan penilaian sesuai dengan skala penilaian.

Kriteria Penskoran

- | | |
|--------------------|---------------------|
| 1. Sangat Baik = 4 | 81-90 = Sangat Baik |
| 2. Baik = 3 | 71-80 = Baik |
| 3. Cukup = 2 | 61-70 = Cukup |
| 4. Kurang = 1 | 51-60 = Kurang |

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor penilaian}}{\text{skor total}} \times 100\%$$

Mengetahui,

Observer



Arahman Ari Wibowo, S.Pd

NIP.

Adiwarno, 29 Januari 2024

Peneliti



Tia Ananda Suriani

NPM. 2001031035

Lampiran 19

Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran dengan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle*

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Adiwarno
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : V/II
Hari/Tanggal : Senin, 22 Januari 2024
Siklus/Pertemuan : II (Dua) / I (Satu)

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan aktivitas yang terlihat!

No.	Nama Siswa	Aktivitas Yang Diamati				Jumlah Skor	Presentase
		1	2	3	4		
1.	AN	3	3	3	3	12	75%
2.	AW	3	3	3	3	12	75%
3.	AFN	3	3	3	3	12	75%
4.	AS	3	3	3	3	12	75%
5.	ABP	3	3	4	4	14	87,5%
6.	AN	3	3	4	3	13	81,25%
7.	AZNR	3	3	3	3	12	75%
8.	AAA	3	3	4	3	13	81,25%
9.	BKK	3	3	3	4	13	81,25%
10.	CFZ	3	3	4	3	13	81,25%
11.	CAL	3	3	3	3	12	75%
12.	EAS	3	3	4	3	13	81,25%
13.	FK	3	3	3	3	12	75%
14.	HAF	3	3	3	3	12	75%
15.	IV	3	3	4	3	13	81,25%
16.	KNW	3	3	3	3	12	75%
17.	KH	3	3	4	3	13	81,25%
18.	MAF	3	3	3	3	12	75%
19.	MMD	4	3	3	4	13	81,25%
20.	NIP	3	3	3	3	12	75%
21.	OJP	3	3	4	4	14	87,5%
22.	RLC	3	3	3	4	13	81,25%
23.	RAL	3	3	4	3	13	81,25%
24.	TKF	3	3	3	3	12	75%
25.	UBM	3	3	3	3	12	75%
26.	YA	3	3	3	3	12	75%

Adapun aspek aktivitas belajar siswa yang diamati sebagai berikut:

1. Keikutsertaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung
2. Keseriusan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru
3. Kerjasama siswa dalam kelompok
4. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *puzzle*

Kriteria Penskoran

- | | | |
|----------------|-----|---------------------|
| 1. Sangat Baik | = 4 | 81-90 = Sangat Baik |
| 2. Baik | = 3 | 71-80 = Baik |
| 3. Cukup | = 2 | 61-70 = Cukup |
| 4. Kurang | = 1 | 51-60 = Kurang |

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

Mengetahui,

Guru Kelas V



Arahman Ari Wibowo, S.Pd

NIP.

Adiwarno, 17 Januari 2024

Peneliti



Tia Ananda Suriani

NPM. 2001031035

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Dalam Kegiatan Pembelajaran
dengan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle***

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Adiwarno
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : V/II
Hari/Tanggal : Rabu, 24 Januari 2024
Siklus/Pertemuan : II (Dua) / II (Dua)

Berilah tanda centang (√) pada kolom skor penilaian sesuai dengan aktivitas yang terlihat!

No.	Nama Siswa	Aktivitas Yang Diamati				Jumlah Skor	Presentase
		1	2	3	4		
1.	AN	3	4	3	4	14	87,5 %
2.	AW	3	4	3	3	13	81,25 %
3.	AFN	3	3	3	3	12	75 %
4.	AS	3	3	4	4	14	87,5 %
5.	ABP	3	3	4	3	13	81,25 %
6.	AN	3	3	3	3	12	75 %
7.	AZNR	4	3	4	4	15	93,75 %
8.	AAA	3	3	3	3	12	75 %
9.	BKK	3	3	4	4	14	87,5 %
10.	CFZ	3	3	3	3	12	75 %
11.	CAL	3	3	3	3	12	75 %
12.	EAS	3	4	4	3	14	87,5 %
13.	FK	3	4	3	4	14	87,5 %
14.	HAF	3	3	3	3	12	75 %
15.	IV	3	3	4	3	13	81,25 %
16.	KNW	3	3	3	3	12	75 %
17.	KH	3	3	4	3	13	81,25 %
18.	MAF	3	3	3	4	13	81,25 %
19.	MMD	4	4	3	4	15	93,75 %
20.	NIP	3	4	3	3	13	81,25 %
21.	OJP	3	3	4	4	14	87,5 %
22.	RLC	3	3	3	4	13	81,25 %
23.	RAL	3	3	4	3	13	81,25 %
24.	TKF	3	4	3	3	13	81,25 %
25.	UBM	3	3	3	3	12	75 %
26.	YA	3	3	3	3	12	75 %

Adapun aspek aktivitas belajar siswa yang diamati sebagai berikut:

1. Keikutsertaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung
2. Keseriusan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru
3. Kerjasama siswa dalam kelompok
4. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *puzzle*

Kriteria Penskoran

1. Sangat Baik	= 4	81-90 = Sangat Baik
2. Baik	= 3	71-80 = Baik
3. Cukup	= 2	61-70 = Cukup
4. Kurang	= 1	51-60 = Kurang

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

Mengetahui,
Guru Kelas V



Arahman Ari Wibowo, S.Pd

NIP.

Adiwarno, 24 Januari 2024

Peneliti



Tia Ananda Suriani

NPM. 2001031035

**Lembar Observasi Aktivitas Siswa
Dalam Kegiatan Pembelajaran
dengan Penggunaan Media Pembelajaran *Puzzle***

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Adiwarno
Mata Pelajaran : Matematika
Kelas/Semester : V/II
Hari/Tanggal : Senin, 29 Januari 2024
Siklus/Pertemuan : II (dua) / III (tiga)

Berilah tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian sesuai dengan aktivitas yang terlihat!

No.	Nama Siswa	Aktivitas Yang Diamati				Jumlah Skor	Presentase
		1	2	3	4		
1.	AN	3	4	4	4	15	93,75%
2.	AW	3	4	3	4	14	87,5%
3.	AFN	4	3	4	4	15	93,75%
4.	AS	3	4	4	4	15	93,75%
5.	ABP	3	3	4	4	14	87,5%
6.	AN	3	4	3	4	14	87,5%
7.	AZNR	4	4	3	4	15	93,75%
8.	AAA	3	3	4	4	14	87,5%
9.	BKK	4	4	4	4	15	93,75%
10.	CFZ	4	3	4	4	15	93,75%
11.	CAL	4	3	4	4	15	93,75%
12.	EAS	3	4	4	4	15	93,75%
13.	FK	3	4	4	4	15	93,75%
14.	HAF	3	4	4	4	15	93,75%
15.	IV	3	3	4	4	14	87,5%
16.	KNW	4	4	3	4	15	93,75%
17.	KH	3	4	4	4	15	93,75%
18.	MAF	3	4	4	4	15	93,75%
19.	MMD	3	3	4	4	14	87,5%
20.	NIP	4	3	3	4	14	87,5%
21.	OJP	3	4	4	4	15	93,75%
22.	RLC	3	4	4	4	15	93,75%
23.	RAL	3	3	4	4	14	87,5%
24.	TKF	3	3	4	4	14	87,5%
25.	UBM	3	4	3	4	14	87,5%
26.	YA	3	4	3	4	14	87,5%

Adapun aspek aktivitas belajar siswa yang diamati sebagai berikut:

1. Keikutsertaan siswa selama proses pembelajaran berlangsung
2. Keseriusan siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru
3. Kerjasama siswa dalam kelompok
4. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran *puzzle*

Kriteria Penskoran

- | | | |
|----------------|-----|---------------------|
| 1. Sangat Baik | = 4 | 81-90 = Sangat Baik |
| 2. Baik | = 3 | 71-80 = Baik |
| 3. Cukup | = 2 | 61-70 = Cukup |
| 4. Kurang | = 1 | 51-60 = Kurang |

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

Mengetahui,

Guru Kelas V



Arahman Ari Wibowo, S.Pd

NIP.

Adiwarno, 29 Januari 2024

Peneliti



Tia Ananda Suriani

NPM. 2001031035

Lampiran 20 Surat Izin Prasurvey



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

Nomor : **B - 2786/In.28/J/TL.01/06/2023**
Lampiran : -
Perihal : **IZIN PRASURVEY**

Kepada Yth.,
KEPALA SEKOLAH SD NEGERI 1
ADIWARNO
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama : **TIA ANANDA SURIANI**
NPM : 2001031035
Semester : 6 (Enam)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA
MATEMATIKA DI SD NEGERI 1 ADIWARNO**

untuk melakukan prasurvey di SD NEGERI 1 ADIWARNO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 05 Juni 2023

Ketua Jurusan,



Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP 19800607 200312 2 003

Lampiran 21 Balasan Izin Prasurvey



PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SEKOLAH DASAR NEGERI 1 ADIWARNO
KECAMATAN BATANGHARI NPSN SEKOLAH 10806166
Alamat : Desa Adiwarno, Kec. Batanghari , Kab. Lampung Timur (Kode Pos 34181)



Nomor : 422/10.../II.24/SDN.1.19/2023
Lampiran : -
Prihal : Balasan Prasurvey

Kepada,
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam
Institut Agama Negeri Metro
di

Tempat

Assalamu'alaikum warohmatulohi wabarokatuh

Berdasarkan surat permohonan izin dari Ketua Jurusan PGMI IAIN Metro dengan nomor :
B-2786/In.28/J/TL.01/06/2023 tentang izin Prasurve Mahasiswa atas nama :

Nama : TIA ANANDA SURIANI
NPM : 2001031035
Semester : 6 (enam)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA
MATEMATIKA DI UPTD SD NEGERI 1 ADIWARNO

Dengan ini saya selaku Kepala Sekolah UPTD SDN 1 Adiwarno Lampung Timur memberikan izin kepada mahasiswa tersebut diatas untuk melakukan Survey di sekolah yang saya pimpin.

Demikian keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebgaimana mestinya.



Lampiran 22 Izin Research



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A. Lingsmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

Nomor : B-6096/In.28/D.1/TL.00/12/2023
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA UPTD SD NEGERI 1
ADIWARNO
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-6097/In.28/D.1/TL.01/12/2023, tanggal 27 Desember 2023 atas nama saudara:

Nama : **TIA ANANDA SURIANI**
NPM : 2001031035
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA UPTD SD NEGERI 1 ADIWARNO bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di UPTD SD NEGERI 1 ADIWARNO, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATEMATIKA DI SD NEGERI 1 ADIWARNO".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 27 Desember 2023
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 23 Balasan Izin Research



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SD NEGERI 1 ADIWARNO
KECAMATAN BATANGHARI**



Alamat : Desa Adiwarno Kec. Batanghari Kab. Lampung Timur (0725) 48655 Kode Pos 34182

SURAT KETERANGAN BALASAN IZIN RESEARCH

Nomor : 422/038/12.KORWIL.06/SDN.1.45/19/2024

Assalamualaikum, Wr.Wb

Sehubungan dengan surat izin research yang telah kami terima dengan nomer B-6097/In.28/D.1/TL.01/12/2023 pada tanggal 27 Desember 2023 yang bersangkutan sebagai berikut :

Nama : TIA ANANDA SURIANI
NPM : 2001031035
Semester : 7 (Tujuh)

Benar telah melakukan penelitian di UPTD SD Negeri 1 Adiwarno Lampung Timur guna melengkapi data pada penyusunan Skripsi yang berjudul : **“PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATEMATIKA DI SD NEGERI 1 ADIWARNO”**

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum, Wr.Wb

Adiwarno, 08 Januari 2024
Kepala UPTD SDN 1 Adiwarno

M. M. SAKIM, M.Pd.I
NIP.19700206 200312 1 006

Lampiran 24 Surat Keterangan Pelaksanaan Research



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPTD SEKOLAH DASAR NEGERI 1 ADIWARNO
KECAMATAN BATANGHARI NPSN SEKOLAH 10806166**
Alamat : Desa Adiwarno, Kec. Batanghari , Kab. Lampung Timur (Kode Pos 34181)



SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/ 48 / 11.KORWIL.06/UPTD SDN.1.19/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah UPTD SDN 1 Adiwarno Kecamatan Batanghari Kabupaten Lampung Timur :

Nama Nama : **M. MUSTAKIM. M.Pd.I**
NIP : 19700206 200312 1 006
Pangkat/Golongan : PenataTk. 1 / IIIId
Jabatan : Kepala UPTD Sekolah SD Negeri 1 Adiwarno

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : TIA ANANDA SURIANI
NPM : 2001031035
Semester : 8 (delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan research di UPTD SDN 1 Adiwarno Kec. Batanghari Kab. Lampung Timur. Dalam rangka menyelesaikan tugas Akhir / Skripsi dengan judul “ PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATEMATIKA DI SD NEGERI 1 ADIWARNO “

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 25 Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-6097/In.28/D.1/TL.01/12/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : **TIA ANANDA SURIANI**
NPM : 2001031035
Semester : 7 (Tujuh)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di UPTD SD NEGERI 1 ADIWARNO, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATEMATIKA DI SD NEGERI 1 ADIWARNO".
 2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 27 Desember 2023



Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA
NIP 19670531 199303 2 003

Lampiran 26 Surat Keterangan Bebas Pustaka Perpustakaan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
UNIT PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telp (0725) 41507; Faks (0725) 47296; Website: digilib.metrouniv.ac.id; pustaka.iain@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-168/In.28/S/U.1/OT.01/03/2024**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Tia Ananda Suriani
NPM : 2001031035
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2023/2024 dengan nomor anggota 2001031035

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 01 April 2024
Kepala Perpustakaan



Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me.
NIP.19750505 200112 1 002

Lampiran 27 Surat Keterangan Bebas Pustaka Prodi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

BUKTI BEBAS PUSTAKA PROGRAM STUDI PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

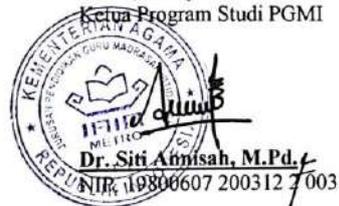
Nama : Tia Ananda Suriani
NPM : 2001031035
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE* DALAM
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA
MATEMATIKA DI SD NEGERI 1 ADIWARNO

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Program Studi pada Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 01 April 2024

Ketua Program Studi PGMI



Lampiran 28 Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

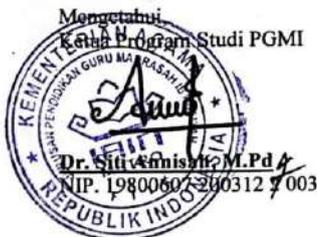
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN METRO

Nama : Tia Ananda Suriani
NPM : 2001031035

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Selasa 12/2023 /12	✓	Perbaiki outline sesuai materi.	Jhr
2.	Rabu, 20/2023 /12	-	Acc outline, lanjut APP. Perbaiki format APP. - Pedo - observasi (gr & dsr) - Pedo - dokumentasi. - lamp. Rpp & kuis? dsr. - Kritik penulisan. Sisa & teori.	



Dosen Pembimbing

Khodijah, M.Pd.I
NIP. 19861217 201503 2 006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Tia Ananda Suriani
NPM : 2001031035

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
3.	Kamis, 21/2023 /12	✓	Acc APD, lanjutan penelitian	



Dosen Pembimbing

Khodijah, M.Pd.I
NIP. 19861217 201503 2 006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Inngmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Tia Ananda Suriani
NPM : 2001031035

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
4.	Kamis. 22/. 24 /2	✓	Revisi gambaran umum tentang sekolah sesuai masukan. - Tiap tabel/gambar di awal & di akhir & pengantar/kesimpulan dijelaskan masing-masing. - Sesuai & pedoman Penulis - skripsi terbaru. - Perbaiki kata/kalimat yg belum sesuai!	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI



Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Khodijah, M.Pd.I
NIP. 19861217 201503 2 006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

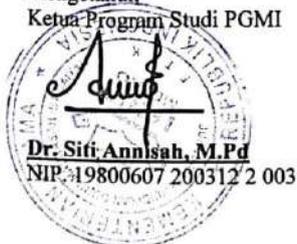
KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Tia Ananda Suriani
NPM : 2001031035

Program Studi : PGMI
Semester : VI(

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
5.	Senin, 26/24 Feb	✓	- Format Sebrank & pedoman terak ! - Tabell/gambar jangan terputus ke halat - lain. - Hasil penasth. - : Konsin awal (mese ss abn & lapang): pra-surva: melah ap? (wawancara / obsevasi). & hasil belajr mtk sin Jelsh - angka terpa. & parmasas - kua pembelajaran ! - Perbaiki sesuai sarak !	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI



Dosen Pembimbing

Khodijah, M.Pd.I
NIP. 19861217 201503 2 006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Kl. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Tia Ananda Suriani
NPM : 2001031035

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
6.	Kamis. 29/ 24 Feb	✓	Sekolah kelas menengah Kontrol Mardak, - mohon di sesuaikan Istiqz' dikan kur fustat - Jaz' membunf ketimpun di awal : / agvmsi Nama s'gub' j'ub'ny Misi'ne (nata pasort s'gt). lebih lebih s'nd pem'lis' n kata/ b'ly'nt. Perbaik' s'ebn' mas'ul. daspen.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI



Dosen Pembimbing

Khodijah, M.Pd.I
NIP. 19861217 201503 2 006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Tia Ananda Suriani
NPM : 2001031035

Program Studi : PGMI
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
7.	Senin 4/ -24 3	~	1. Tahap pelaksanaan & perencanaan : Tulis jenis mesra puzzle yg digunakan? 2. Konsisten & Istiqomah keta yg & di di awal sampai akhir. 3. Refleksi & perbaikan : tiap pertemuan ada beberapa poin skripsi yg terkait & kebutuhan / keharusan dari pembelajaran (akhirnya guru & siswa) & membangun mesra. 4. Tindak & sesun & hasil refleksi 5. Perbaikan sampai siklus selanjutnya	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI


Dr. Siti Annisah, M.Pd
NIP. 19800607.200312.2.003

Dosen Pembimbing


Khodijah, M.Pd.I
NIP. 19861217.201503.2.006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111

Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

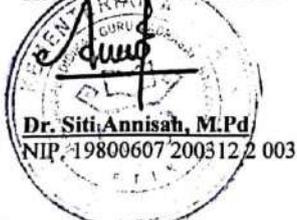
KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Tia Ananda Suriani
NPM : 2001031035

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
8.	Senin, 18/10/2019 /03		<ul style="list-style-type: none">- Jangan banyak poin di pembahasan B, analisis langsung uraian paragraf- Analisis data pada pembahasan diurutkan awal terkait aktifitas guru, baru kemudian aktifitas siswa.- Konsistensi penulisan: aktifitas belajar/pembelajaran.- Data hasil belajar pre-test dan post test dijelaskan.- Buat kesimpulan Babv sesuaikan dengan rumusan masalah.	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI



Dosen Pembimbing

Khodijah, M.Pd.I
NIP. 198612172015032006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Tia Ananda Suriani
NPM : 2001031035

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
9.	Jum'at, 22/2024 /03		<ul style="list-style-type: none">- Di pembahasan tentang aktivitas guru ditambahkan penjelasan dalam uraian beberapa aspek yang diamati terkait dengan penggunaan pustak.- Bab v kesimpulan perbaikan dan tambahkan penjelasan. Awali dengan peningkatan setiap siklusnya. kemudian baru disimpulkan.- Lengkapi semua lampiran.	

Mengetahui
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 19800607 200312 2 003

Dosen Pembimbing

Khodiyah, M.Pd.I.
NIP. 19861217 201503 2 006



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
IAIN METRO

Nama : Tia Ananda Suriani
NPM : 2001031035

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
10.	Kamis, 23/10/2024 103	✓	Acc Bab Kesehatan Siapa simungo syah	

Mengetahui
Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.
NIP. 198006072003122003

Dosen Pembimbing

Khodidah, M.Pd.I
NIP. 198612172015032006

Lampiran 29 Dokumen Penelitian

FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN



PESERTA DIDIK MENGERJAKAN *PREETEST* DAN *POSTTEST*



GURU MENDEMONSTRASIKAN PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE*



PESERTA DIDIK MENCOBA PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE*



**PESERTA DIDIK BERSAMA KELOMPOKNYA MENCOBA
MENERJAKAN MATERI DENGAN PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE***



**PESERTA DIDIK BERSAMA KELOMPOKNYA MAJU KEDEPAN
UNTUK MEMPRESENTASIKAN TUGAS HASIL KERJASAMA**



**POTO BERSAMA SISWA KELAS V
DAN GURU SD NEGERI 1 ADIWARNO**



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Tia Ananda Suriani, lahir di way Ratai pada tanggal 31 Maret 2002, anak pertama dari 2 bersaudara, buah kasih pasangan dari Ayahanda Bahrudin dan Ibunda Lina Marliyana.

Penulis pertama kali menempuh pendidikan dasar pada usia 6 tahun di SD Negeri 6 Way Ratai pada tahun 2008 dan lulus pada tahun 2014, dan pada tahun yang sama, penulis melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 4 Pesawaran dan lulus pada tahun 2017. Selanjutnya pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 2 Muaradua dan lulus pada tahun 2020. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan di IAIN Metro pada Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan dimulai pada semester 1 TA. 2020/2021.