

PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Bangun Datar Di Sekolah Dasar

Wiwi Alawiyah¹, Yusuf Suryana², Oyon Haki Pranata³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: wiwialawiyah16@gmail.com¹, yusufsuryana@gmail.com², haki_pranata@yahoo.com³

Abstract

This research was based on the result of former study administered by elementary school teacher grade three in SD Negeri 2 Setiamulya dealt with student's achievement problem really close with score standard about flat form lesson specifically in the size of square and rectangle material. The problem was resulted from monotonous and less creative learning process especially the use of its learning media. To the problem solve, researcher used puzzle to see how the media aforementioned improve students' achievement connected with flat form lesson in Elementary School. This research was conducted in III A class (as experiment class) and III B class (as control class). Research method used was *quasi experiment research with non equivalent control group design*. The finding got was that the class control that didn't use puzzle media (class control) obtained post-test mean score 65,76, meanwhile the student's achievement in the class that used puzzle media got post-test mean score 80,6. Based on data analysis result got after the result implementation indicated that the implementation of puzzle media improve students' achievement connected with flat form lesson in Elementary School.

Keywords: Puzzle Media, Student's Achievement, Flat Form.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil studi pendahuluan yang dilakukan dengan guru kelas III SD Negeri 2 Setiamulya bahwa adanya permasalahan mengenai hasil belajar siswa tentang bangun datar pada materi luas daerah persegi dan persegi panjang yang tidak terlampaui jauh dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM). Permasalahan disebabkan oleh proses pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang bervariasi terutama penggunaan media pembelajarannya. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menggunakan media *puzzle* untuk melihat bagaimana pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa tentang bangun datar di Sekolah Dasar. Penelitian ini dilakukan di kelas III A SD Negeri 2 Setiamulya (sebagai kelas eksperimen) dan di kelas III B SD Negeri 2 Setiamulya (sebagai kelas kontrol). Metode penelitian yang digunakan yaitu *quasi experiment research* dengan desain *non equivalent control group design*. Hasil temuan yang didapatkan yaitu hasil belajar siswa di kelas yang tidak menggunakan media *puzzle* (kelas kontrol) memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 65,76, sedangkan hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media *puzzle* (kelas eksperimen) memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 80,6. Berdasarkan hasil analisis data yang didapatkan setelah melakukan penelitian ini menunjukkan ada pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa tentang bangun datar di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media *Puzzle*, Hasil Belajar, Bangun Datar.

PENDAHULUAN

Pendidikan dan ilmu pengetahuan tidak dapat dipisahkan karena dalam proses pendidikan didalamnya terdapat ilmu pengetahuan, dan juga sebaliknya dalam proses ilmu pengetahuan terdapat kegiatan

pendidikan. Pendidikan adalah proses perubahan tingkah laku seseorang atau kelompok dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan sesuai prosedur pendidikan. Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia

karena jika kualitas pendidikannya baik maka akan menghasilkan individu yang mempunyai wawasan luas, tangguh, dan bermoral. Untuk menghasilkan pendidikan yang berkualitas baik dibutuhkan proses pembelajaran yang baik pula. Matematika sebagai salah satu ilmu yang sangat berperan penting dalam keberlangsungan hidup manusia. Keberhasilan sebuah bangsa ditunjang oleh pendidikan matematika karena dalam kehidupan sehari-hari matematika sangat dibutuhkan untuk memecahkan masalah yang pasti akan ditemui oleh semua orang.

Pembelajaran matematika di sekolah saat ini pada umumnya dimulai dari penyampaian definisi dari suatu objek, dilanjutkan dengan pengoperasian objek tersebut, diakhiri dengan pemberian contoh dan tugas atau PR yang banyak sebagai latihan untuk siswa. Siswa banyak berpandangan bahwa matematika itu sulit karena dipenuhi dengan rumus-rumus dan angka-angka, sehingga sebelum pembelajaran dimulai siswa sudah menyerah dan merasa tidak mampu untuk menguasai materi pembelajaran, siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan oleh guru kurang dapat mengomunikasikan materi matematika yang bersifat kaku tersebut agar dapat diterima dan dipahami oleh siswa, misalnya dengan menggunakan media

pembelajaran yang tepat agar siswa termotivasi untuk belajar.

Pada kenyataannya di SD Negeri 2 Setiamulya, siswa masih belum bisa menghitung luas daerah persegi dan persegi panjang dengan benar, kurang bisa menulis satuan dengan benar, belum bisa membandingkan dan mengurutkan berbagai luas daerah persegi dan persegi panjang, dan belum bisa menjawab soal cerita yang berhubungan dengan luas daerah persegi dan persegi panjang. Hal tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran matematika di SD Negeri 2 Setiamulya yang cenderung monoton dan penggunaan media kurang bervariasi, sehingga siswa kurang termotivasi untuk menguasai materi pada pembelajaran matematika tentang luas daerah persegi dan persegi panjang, hal tersebut juga mengakibatkan siswa menjadi kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan hasil belajar yang kurang memuaskan. Hamalik (dalam Arsyad, 2013, hlm.15) mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Menurut Karlina., Karlimah, & Sumardi (2018, hlm. 54) bahwa “fungsi dari media pembelajaran yaitu untuk

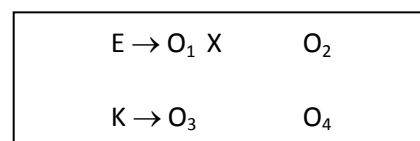
meningkatkan rangsangan peserta didik dalam belajar". Abdillah (dalam Aunurrahman, 2012, hlm. 35) mengemukakan bahwa "belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu".

Untuk mengatasi masalah tersebut, penggunaan media *puzzle* pada materi bangun datar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, motivasi dan minat siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Siswa sekolah dasar cenderung masih suka bermain, maka dari itu guru dapat menggunakan media *puzzle* ini sebagai media pembelajaran belajar sambil bermain. Rokhmat (dalam Sriani, 2014, hlm. 4) menyatakan bahwa "*puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu". *Puzzle* diartikan sebagai tebakan atau bongkar pasang, dalam tebakan atau bongkar pasang terdapat masalah yang diberikan sebagai hiburan. Media *puzzle* merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur permainan dan penggunaan gambar sederhana. Menurut

Silmi, M, & Kusmarni, Y (2016, hlm. 231) "penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran tentunya akan lebih menarik minat siswa dalam belajar, selain itu dengan menggunakan media *puzzle* siswa diajak untuk berpikir kritis untuk memecahkan teka-teki dari *puzzle* itu sendiri".

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi experiment research*). Sugiyono (2016, hlm. 72) mengemukakan bahwa "metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan". Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, desain penelitian yang digunakan adalah *Non equivalent Control Group Design*. Sugiyono (2016, hlm.79) "desain ini hampir sama dengan *pretest-posttest control group design*, hanya pada desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara random" dengan rancangan seperti gambar dibawah ini menurut Sugiyono (2016, hlm.116):



Gambar 1
Quasi Experiment Non Equivalent Control Group Design

Keterangan:

- E :Kelompok eksperimen
- K :Kelompok kontrol
- O₁ :Pengukuran kemampuan awal kelompok eksperimen
- O₂ :Pengukuran kemampuan akhir kelompok eksperimen
- X :Pemberian perlakuan
- O₃ :Pengukuran kemampuan awal kelompok kontrol
- O₄ :Pengukuran kemampuan akhir kelompok kontrol

Pada penelitian ini, kelas kontrol tidak menggunakan media, sedangkan pada kelas eksperimen menggunakan media *puzzle*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 2 Setiamulya Kecamatan Tamansari Kota Tasikmalaya. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Sugiyono (2016, hlm 85) mengemukakan bahwa “*Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. Pertimbangan yang digunakan yaitu menggunakan homogenitas dari dua kelas yang dianggap sesuai kemampuan dan karakteristiknya dengan tujuan penelitian. Sampel yang digunakan yaitu kelas III A SD Negeri 2 Setiamulya (kelas eksperimen) yang berjumlah 30 siswa dan kelas III B SD Negeri 2 Setiamulya (kelas kontrol) yang berjumlah 30 siswa.

Hasil dari penelitian yang diperoleh berupa data kuantitatif. Data kuantitatif yang diperoleh berupa hasil belajar siswa pada materi bangun datar tentang luas daerah

persegi dan persegi panjang di kelas III SD Negeri 2 Setiamulya sebanyak 60 orang siswa (30 siswa kelas eksperimen dan 30 siswa kelas kontrol). Data hasil penelitian diperoleh melalui tes tertulis berupa tes objektif pilihan ganda. Peneliti melakukan tes sebanyak dua kali yaitu sebelum mendapat perlakuan (*pretest*) dan setelah mendapat perlakuan (*postests*) di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Setelah data didapatkan, selanjutnya data diolah dan dianalisis sehingga peneliti akan mendapat kesimpulan. Pengolahan data menggunakan bantuan program *Microsoft Excel 2007* dan *SPSS 16 for Windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan

1. Deskripsi hasil *pretest* di kelas kontrol dan kelas eksperimen

Hasil *pretest* di kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan pemahaman awal siswa tentang bangun datar mengenai luas daerah persegi dan persegi panjang. Berikut ini hasil *pretest* dan *postest* di kelas kontrol dan eksperimen.

Tabel 1
 Nilai *Pretest* di Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No.	Nilai <i>Pretest</i> di Kelas Kontrol	Nilai <i>Pretest</i> di Kelas Eksperimen
Siswa 1	60	73
Siswa 2	40	33
Siswa 3	53	47
Siswa 4	47	60
Siswa 5	67	40
Siswa 6	53	53

Lanjutan table 1		
Siswa 7	40	73
Siswa 8	47	53
Siswa 9	33	47
Siswa 10	67	53
Siswa 11	53	47
Siswa 12	53	53
Siswa 13	60	40
Siswa 14	47	53
Siswa 15	60	67
Siswa 16	60	60
Siswa 17	53	67
Siswa 18	47	60
Siswa 19	27	53
Siswa 20	53	60
Siswa 21	60	27
Siswa 22	53	60
Siswa 23	53	40
Siswa 24	67	33
Siswa 25	53	40
Siswa 26	47	53
Siswa 27	53	67
Siswa 28	67	53
Siswa 29	47	67
Siswa 30	53	73
Jumlah	1573	1605
Rata-rata	52,43	53,5

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa jumlah nilai *pretest* di kelas kontrol adalah 1573 dengan nilai rata-rata 52,43, nilai *pretest* di kelas eksperimen adalah 1605 dengan nilai rata-rata sebesar 53,5.

2. Analisis Peningkatan Hasil Belajar di Kelas Kontrol

Untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa di kelas kontrol peneliti melakukan uji statistik deskriptif terhadap hasil *pretes* dan

posttest di kelas kontrol. Hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2
 Hasil *Pretest* dan *Posttest* di Kelas Kontrol

No.	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>
Siswa 1	60	80
Siswa 2	40	60
Siswa 3	53	73
Siswa 4	47	60
Siswa 5	67	73
Siswa 6	53	67
Siswa 7	40	47
Siswa 8	47	67
Siswa 9	33	67
Siswa 10	67	80
Siswa 11	53	67
Siswa 12	53	60
Siswa 13	60	73
Siswa 14	47	53
Siswa 15	60	80
Siswa 16	60	67
Siswa 17	53	60
Siswa 18	47	53
Siswa 19	27	40
Siswa 20	53	73
Siswa 21	60	67
Siswa 22	53	60
Siswa 23	53	60
Siswa 24	67	80
Siswa 25	53	60
Siswa 26	47	73
Siswa 27	53	60
Siswa 28	67	87
Siswa 29	47	53
Siswa 30	53	73
Jumlah	1573	1973
Rata-rata	52,43	65,76

Peningkatan hasil belajar siswa di kelas kontrol dapat dilihat dari jumlah nilai *pretest*

sebesar 1573 dengan nilai rata-rata sebesar 52,34 (dalam kategori sedang). Sedangkan, jumlah nilai *posttest* sebesar 1973 dengan nilai rata-rata sebesar 65,76 (dalam kategori tinggi).

3. Analisis Peningkatan Hasil Belajar di Kelas Eksperimen

Peningkatan hasil belajar siswa siswa di kelas eksperimen dapat dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* yang diperoleh oleh siswa. Hasil belajar siswa di kelas eksperimen setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 3
 Data Hasil *Pretest* dan *Posttest* di Kelas Eksperimen

No.	Skor <i>Pretest</i>	Skor <i>Posttest</i>
Siswa 1	73	93
Siswa 2	33	60
Siswa 3	47	87
Siswa 4	60	93
Siswa 5	40	73
Siswa 6	53	80
Siswa 7	73	93
Siswa 8	53	73
Siswa 9	47	87
Siswa 10	53	80
Siswa 11	47	73
Siswa 12	53	80
Siswa 13	40	73
Siswa 14	53	87
Siswa 15	67	93
Siswa 16	60	80
Siswa 17	67	87
Siswa 18	60	80
Siswa 19	53	87

Lanjutan table 3

Siswa 20	60	93
Siswa 21	27	73
Siswa 22	60	80
Siswa 23	40	60
Siswa 24	33	67
Siswa 25	40	80
Siswa 26	53	73
Siswa 27	67	87
Siswa 28	53	80
Siswa 29	67	73
Siswa 30	73	93
Jumlah	1605	2418
Rata-rata	53,5	80,6

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa jumlah nilai *pretest* di kelas eksperimen adalah sebesar 1605 dengan rata-rata 53,5 (dalam kategori sedang). Sedangkan, jumlah nilai *posttest* di kelas eksperimen adalah sebesar 2418 dengan rata-rata 80,6 (dalam kategori sangat tinggi).

4. Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa tentang Bangun Datar dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media *Puzzle* Dibandingkan dengan yang Tidak Menggunakan Media *Puzzle*

Peneliti mencari *n-gain* untuk melihat peningkatan hasil belajar di kelas kontrol dan eksperimen. Berikut hasil analisis *n-gain* yang diperoleh oleh peneliti.

Tabel 4
Hasil *N-Gain* Kelas Kontrol dan Eksperimen

No	Kode Siswa	N-gain Kelas Kontrol	N-gain Kelas Eksperimen
1	S-1	0,5	0,74
2	S-2	0,33	0,4
3	S-3	0,42	0,75
4	S-4	0,24	0,82
5	S-5	0,18	0,55
6	S-6	0,29	0,57
7	S-7	0,11	0,74
8	S-8	0,37	0,42
9	S-9	0,5	0,75
10	S-10	0,39	0,57
11	S-11	0,29	0,49
12	S-12	0,14	0,57
13	S-13	0,32	0,55
14	S-14	0,11	0,72
15	S-15	0,5	0,78
16	S-16	0,17	0,5
17	S-17	0,14	0,6
18	S-18	0,11	0,5
19	S-19	0,17	0,72
20	S-20	0,42	0,82
21	S-21	0,17	0,63
22	S-22	0,14	0,5
23	S-23	0,14	0,33
24	S-24	0,39	0,5
25	S-25	0,14	0,66
26	S-26	0,49	0,42
27	S-27	0,14	0,6
28	S-28	0,6	0,57
29	S-29	0,11	0,18
30	S-30	0,42	0,74
Jumlah		8,44	17,69
Rata-rata		0,28	0,59
Kualitas Peningkatan Hasil Belajar	Rendah	Sedang	

Berdasarkan tabel 4 dapat diketahui bahwa rata-rata normal *gain* kelas eksperimen sebesar 0,59 (59%) dan rata-rata

normal *gain* kelas kontrol sebesar 0,281 (28,1%), dan diperoleh selisih 0,309 (30,9%), maka dapat disimpulkan peningkatan kelas eksperimen lebih baik dibanding peningkatan kelas kontrol dengan selisih sebesar 30,9%. Dengan demikian pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa tentang bangun datar di kelas III A SD Negeri 2 Setiamulya Kota Tasikmalaya adalah sebesar 30,9%.

5. Analisis Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar

Pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa tentang bangun datar dilakukan dengan cara membandingkan nilai *posttest* di kelas III A SD Negeri 2 Setiamulya Kota Tasikmalaya (kelas eksperimen) yang pada proses pembelajarannya menggunakan media *puzzle* dengan nilai *posttest* di kelas III B SD Negeri 2 Setiamulya Kota Tasikmalaya (kelas kontrol) yang proses pembelajarannya tanpa menggunakan media *puzzle*. Untuk melihat nilai *posttest* di kelas kontrol dan eksperimen dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 5
Perbandingan Nilai *Posttest* di Kelas Kontrol dan Eksperimen

No.Siswa	Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen
1	80	93
2	60	60
3	73	87
4	60	93
5	73	73

Lanjutan table 5

6	67	80
7	47	93
8	67	73
9	67	87
10	80	80
11	67	73
12	60	80
13	73	73
14	53	87
15	80	93
16	67	80
17	60	87
18	53	80
19	40	87
20	73	93
21	67	73
22	60	80
23	60	60
24	80	67
25	60	80
26	73	73
27	60	87
28	87	80
29	53	73
30	73	93
Jumlah	1973	2418
Rata-rata	65,76	80,6

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa jumlah nilai *posttest* di kelas kontrol adalah 1973 dengan nilai rata-rata 65,76 (dalam kategori tinggi), nilai *posttest* di kelas eksperimen adalah 2418 dengan nilai rata-rata sebesar 80,6 (dalam kategori sangat tinggi).

Pembahasan

Sebelum memulai pembelajaran, peneliti melakukan *pretest* pada kelas kontrol dan eksperimen. Nilai rata-rata *pretest* di kelas kontrol sebesar 52,43, Nilai rata-rata *pretest*

di kelas eksperimen sebesar 53,5. Selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas dan signifikansi hasil *pretest* di kelas kontrol adalah sebesar 0,007 dan hasil *pretest* di kelas eksperimen sebesar 0,080. Data hasil *pretest* di kelas kontrol tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansi sebesar $0,007 < 0,05$, data hasil *pretest* di kelas eksperimen berdistribusi normal karena nilai signifikansi sebesar $0,080 \geq 0,05$. Peneliti melakukan uji *Levene Statistics* dengan perolehan nilai signifikansi sebesar $0,217 \geq 0,05$ yang berarti kedua data *pretest* di kelas kontrol dan eksperimen *bervarians homogen*. Selanjutnya, peneliti melakukan uji hipotesis menggunakan uji *Mann Whitney U* dengan perolehan nilai signifikansi *pretest* kelas kontrol dan eksperimen sebesar $0,650 \geq 0,05$ yang berarti tidak ada perbedaan antara nilai rata-rata *pretest* di kelas kontrol dengan nilai rata-rata *pretest* di kelas eksperimen.

1. Hasil Belajar Siswa tentang Bangun Datar di Sekolah Dasar Tanpa Menggunakan Media *Puzzle*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diketahui skor *pretest* terendah 27, skor tertinggi 67, standar deviasi 9,55, dan nilai rata-rata yaitu 52,43 berada pada rentang $41,65 \leq X < 58,35$ kategori sedang. Nilai *posttest* yang diperoleh, skor terendah yaitu 40, skor tertinggi 87, standar deviasi 1,07, dan skor rata-rata

sebesar 65,76 berada pada rentang $58,35 \leq X < 75,1$ dengan kategori tinggi.

Setelah dilakukan uji data statistik dan distribusi frekuensi skor *pretest* di kelas III B SD Negeri 2 Setiamulya memperoleh skor dengan kategori sedang yaitu 17 orang (56,7%), 9 orang (30%) dengan kategori, dan 4 orang (13,3%) dengan kategori rendah. Sedangkan, pada nilai *posttest* di kelas kontrol ini 19 orang (63,3%) memperoleh skor dengan kategori tinggi, 6 orang (20%) memperoleh skor dengan kategori sangat tinggi, dan 5 orang (16,7%) dengan kategori sedang. Hasil Belajar siswa dengan tidak menggunakan media *puzzle* mengalami peningkatan signifikan dapat dilihat dari skor rata-rata *pretest* yaitu sebesar 52,43 menjadi 65,76 pada skor *postes* pada kategori tinggi.

Setelah peneliti melakukan analisis deskriptif, selanjutnya peneliti melakukan analisis inferensial pada skor *pretest* dan *posttest*. Dari hasil uji normalitas *kolmogorov-smirnov*, skor *pretest* tidak berdistribusi normal karena nilai signifikansinya $0,007 < 0,05$. Sedangkan, skor *posttest* berdistribusi normal karena nilai signifikansinya $0,154 > 0,05$. Peneliti melakukan uji *Levene Statistics Test* terhadap skor *pretest* dan *posttest* dengan nilai signifikansi $0,289 > 0,05$ yang berarti homogen. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan rata-rata skor *posttest* peneliti

menggunakan uji *Wilcoxon* karena salah satu data tidak berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti ada perbedaan rata-rata skor *pretest* dan skor *posttest* di kelas kontrol.

2. Hasil Belajar Siswa tentang Bangun Datar di Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media *Puzzle*

Berdasarkan hasil penelitian dan temuan, peneliti memperoleh hasil belajar siswa di kelas eksperimen dari data skor *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan. Skor *pretest* terendah yang diperoleh yaitu sebesar 27, skor tertinggi yaitu sebesar 73, standar deviasi 12,4, skor rata-rata sebesar 53,5 berada pada kategori sedang. Sedangkan, skor *posttest* terendah yaitu sebesar 60, skor tertinggi yaitu 93, standar deviasi 9,48, dan skor rata-rata sebesar 80,6 berada pada kategori sangat tinggi.

Dari hasil uji statistik dan distribusi frekuensi, peneliti memperoleh data bahwa sebagian siswa memperoleh skor *pretest* dengan kategori tinggi sebanyak 12 orang (40%), sebanyak 11 orang (36,6%) dengan kategori sedang, sebanyak 7 orang (23,3%) dengan kategori rendah. Pada skor *posttest* sebanyak 20 orang (66,7%) dengan kategori sangat tinggi, dan 10 orang (33,3%) dengan kategori tinggi. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat signifikan dari rata-rata skor *pretest* sebesar

53,5 menjadi 80,6 pada rata-rata skor *postest* pada kategori sangat tinggi.

Peneliti menggunakan uji *kolmogorov-smirnov* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak, hasilnya menunjukkan nilai signifikansi skor *pretest* sebesar $0,080 \geq 0,05$ dan nilai signifikansi pada skor *postest* yaitu sebesar $0,083 \geq 0,05$, kedua data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya, peneliti melakukan uji *Levene Statistic Test* dengan nilai signifikansi 0,219 yang menunjukkan bahwa skor *pretest* dan skor *postest* di kelas eksperimen bervariasi homogen. Setelah peneliti mengetahui bahwa semua data berdistribusi normal dan homogen maka selanjutnya dilakukan uji *Paired Sample T test* dengan nilai sig. (2-tailed) yang diperoleh sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata skor *pretest* dan skor *postest* di kelas eksperimen.

3. Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa tentang Bangun Datar dalam Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Media *Puzzle* Dibandingkan dengan yang Tidak Menggunakan Media *Puzzle*

Untuk dapat melihat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa peneliti dilihat dari rata-rata normal *gain* kelas eksperimen sebesar 0,59 (59%) dan rata-rata normal *gain* kelas kontrol sebesar 0,281

(28,1%), dan diperoleh selisih 0,309 (30,9%), maka dapat disimpulkan peningkatan kelas eksperimen lebih baik dibanding peningkatan kelas kontrol dengan selisih sebesar 30,9%. Dengan demikian pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa tentang bangun datar di kelas III A SD Negeri 2 Setiamulya Kota Tasikmalaya adalah sebesar 30,9%.

Peneliti melakukan uji normalitas pada *n-gain* kelas kontrol dan eksperimen yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi *n-gain* di kelas kontrol adalah 0,000 dan nilai signifikansi *n-gain* kelas eksperimen adalah 0,030, kedua data tersebut memperoleh nilai sig. (signifikansi) yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ (5%), maka dapat disimpulkan bahwa, semua data *n-gain* pada kelas eksperimen dan kontrol, semuanya berasal dari data yang tidak berdistribusi normal. Uji rata-rata beda dilakukan oleh peneliti menggunakan uji *Mann Whitney U* dengan perolehan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ ($0,00 < 0,05$) yang berarti peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi bangun datar di kelas eksperimen yang proses pembelajarannya menggunakan media *puzzle* lebih baik dibandingkan dengan siswa di kelas kontrol yang tidak menggunakan media *puzzle*.

4. Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Bangun Datar dalam Pembelajaran Matematika

Pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa tentang bangun datar dilakukan dengan cara membandingkan nilai *posttest* di kelas eksperimen dan kontrol. Nilai *posttest* di kelas kontrol terendah yaitu 40, nilai tertinggi 87, standar deviasi 10,756, dan nilai rata-rata yaitu 65,76 berada pada rentang $58,35 \leq X < 75,1$ kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas kontrol setelah proses pembelajaran dengan tidak menggunakan media *puzzle* termasuk kategori tinggi. Nilai *posttest* yang diperoleh di kelas eksperimen, nilai terendah yaitu 60, nilai tertinggi 93, standar deviasi 9,485, dan nilai rata-rata sebesar 80,6 berada pada rentang $X \geq 75,1$ dengan kategori sangat tinggi. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa di kelas kontrol berada pada kategori tinggi dan hasil belajar siswa di kelas eksperimen berada pada kategori sangat tinggi.

Selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi hasil *posttest* di kelas kontrol sebesar 0,154 dan hasil *posttest* di kelas eksperimen sebesar 0,083. Kedua data tersebut berdistribusi normal karena $0,154 > 0,05$ dan $0,083 > 0,05$. Lalu uji homogenitas dengan nilai signifikansi sebesar 0,485. Nilai signifikansi $0,485 \geq 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa kedua data *posttest* di kelas kontrol dan eksperimen bervarians homogen.

Setelah peneliti melakukan uji normalitas dan homogenitas pada hasil *posttest* di kelas kontrol dan eksperimen, kedua data tersebut berdistribusi normal dan homogen. Maka dari itu, peneliti menggunakan uji *Independent Sample T-test* bahwa hasil uji hipotesis *Posttest Independent Sample T-test* kelas kontrol dan eksperimen memberikan hasil $t_{hitung} = 5,665$, cara mencari t tabel $\alpha = 5\% : 2 = 2,5\%$ (dua sisi) dengan derajat kebebasan $df = n-1 = 29-1 = 28$. Pada pengujian dua sisi (signifikansi = 0,025) diperoleh $t_{tabel} = 2,048$. Hasil pengujian menunjukkan $5,665 > 2,048$. Nilai signifikansi yang didapat $0,000 < 0,05$ menunjukkan bahwa ada perbedaan antara nilai rata-rata *posttest* di kelas kontrol dengan nilai rata-rata *posttest* di kelas eksperimen.

SIMPULAN

Kesimpulan secara rinci dari hasil analisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa tentang bangun datar di kelas kontrol yang proses pembelajarannya tidak menggunakan media *puzzle* memperoleh nilai rata-rata dengan kategori tinggi.
2. Hasil belajar siswa tentang bangun datar di kelas eksperimen yang proses pembelajarannya menggunakan media *puzzle* memperoleh nilai rata-rata dengan kategori sangat tinggi.

3. Perbedaan peningkatan hasil belajar siswa tentang bangun datar dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media *puzzle* lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media *puzzle* dilihat dari hasil uji hipotesis *n-gain*.
4. Ada pengaruh media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa tentang bangun datar di kelas yang menggunakan media *puzzle* dilihat dari nilai rata-rata *postest* dan uji hipotesis yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media *puzzle* lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media *puzzle*.

Journal PG-PAUD Universitas Pendidikan Ganesha, 2, (1), 0-11.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Karlina, N., Karlimah. & Sumardi. (2018). *Pengaruh Media Bagan Garis Waktu (Time Line Chart) terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Materi Persiapan Sampai Detik-detik Proklamasi di SD*. Pedadiktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, V, (1), 53-61.
- Silmi, M, & Kusmarni, Y. (2016). *Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Melalui Media Puzzle*. *Factum*, 6, (2).
- Srianis, K. (2014). *Penerapan Metode Bermain Puzzle Geometri untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak dalam Mengenal Bentuk*. e-