

## Analisis Penerapan Media *Puzzle* pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas II

Lutfiana<sup>1</sup>, Widya Kusumaningsih<sup>2</sup>, Ariani Nur Setyaningsih<sup>3</sup>

Universitas PGRI Semarang, Semarang, Indonesia

Email: [lutfiana1803@gmail.com](mailto:lutfiana1803@gmail.com)<sup>1</sup>, [widyakusumaningsih@upgris.ac.id](mailto:widyakusumaningsih@upgris.ac.id)<sup>2</sup>, [araninursetyaningsih7@gmail.com](mailto:araninursetyaningsih7@gmail.com)<sup>3</sup>

### Info Artikel

#### Keywords:

*Puzzle Media, Mathematics, Multiplication*

### Abstract

The lack of students' understanding in multiplication, revealed through observations, can have negative consequences on the comprehension of multiplication concepts that should have been mastered. This is attributed to the absence of the use of instructional media by teachers, ultimately leading to a decline in students' learning outcomes. This study aims to evaluate the implementation of puzzle media in mathematics learning, particularly in the multiplication topic, in Supriyadi Elementary School's 2nd-grade class. Using a qualitative descriptive method with data collection through interviews, observations, tests, and documentation, the study achieves two main objectives. First, to assess the extent to which puzzle media is integrated into mathematics learning and identify its impact on students' understanding of multiplication concepts. Second, to evaluate students' ability to calculate multiplication. The research subjects consist of 27 students. The results of the study indicate that 2<sup>nd</sup> grade students at Supriyadi Elementary School have shown positive progress in multiplication calculations, and the implementation of puzzle media has proven effective in enhancing their understanding of the subject. This research makes a significant contribution to understanding the effectiveness of puzzle media in the context of multiplication mathematics learning in the 2<sup>nd</sup> grade, as well as the level of students' ability to master these concepts. The students are highly enthusiastic and enjoy playing puzzles. Based on the research and discussions regarding the use of puzzles in mathematics learning, especially in multiplication for the 2<sup>nd</sup> grade, it can be concluded that the utilization of puzzle media has a more positive impact. Students can comprehend and analyze problems effectively, and they can also design, plan, and seek solutions before checking their answers.

### Abstrak

Kurangnya pemahaman siswa dalam memahami perkalian, yang terungkap melalui observasi, dapat memiliki konsekuensi negatif pada pemahaman materi perkalian yang seharusnya sudah dikuasai. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya penggunaan media pembelajaran oleh guru, yang pada akhirnya berdampak pada penurunan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi penerapan media *puzzle* dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi perkalian, di kelas 2 SD Supriyadi. Melalui metode deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi, penelitian ini mencapai dua tujuan utama. Pertama, menilai sejauh mana media *puzzle* diintegrasikan dalam pembelajaran matematika dan mengidentifikasi dampaknya pada pemahaman siswa terhadap konsep perkalian. Kedua, mengevaluasi kemampuan siswa dalam menghitung perkalian. Subjek penelitian berjumlah 27 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas 2 di SD Supriyadi telah menunjukkan kemajuan positif dalam menghitung perkalian, dan penerapan media *puzzle* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman efektivitas media *puzzle* dalam konteks pembelajaran matematika perkalian di kelas 2 serta tingkat kemampuan siswa dalam menguasai konsep tersebut. Para siswa sangat senang dan menikmati bermain *puzzle*. Berdasarkan penelitian dan pembahasan tentang penggunaan *puzzle* dalam pembelajaran matematika materi perkalian untuk kelas 2, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *puzzle* memberikan dampak yang lebih positif. Siswa mampu memahami dan menganalisis masalah dengan baik, mereka juga dapat merancang, merencanakan, dan mencari solusi sebelum memeriksa jawaban mereka.

© 2024 Universitas Ngudi Waluyo

## PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab III, prinsip penyelenggaraan pendidikan Pasal 4 (4) pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran (Depdiknas, 2017).

Pendidikan memiliki makna yang menunjukkan bahwa pentingnya suatu usaha untuk mempersiapkan generasi bangsa yang menjadikan generasi yang cerdas dan unggul serta berakhlak mulia. Individu dapat berubah menjadi lebih baik dari sebelumnya juga merupakan suatu hal positif dengan adanya pendidikan. Oleh sebab itu, menjadikan bangsa Indonesia yang lebih optimal dapat dibangun dengan mempersiapkan generasi yang kreatif, inovatif, memiliki kemampuan memecahkan masalah dan produktif melalui pendidikan. Nugroho (2023: 28) menyatakan bahwa filosofi pendidikan dalam kurikulum Merdeka di era sekarang ini yang diterapkan di Indonesia, pendidikan dapat diartikan sebagai upaya dalam membentuk karakter kuat pada generasi muda yang akan mencerminkan identitas suatu bangsa. Pendidikan juga dapat diartikan sebagai suatu proses yang direncanakan untuk mendorong karakter baik yang harus dimiliki dalam dirinya yang meliputi karakter mandiri, berjiwa bebas, dan mengembangkan bakat maupun potensi serta keterampilannya (Ibad, 2022: 84). Pendapat lain yang sejalan dengan pendapat tersebut, dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 dijelaskan bahwa pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan serta membentuk kepribadian peradaban bangsa

yang bermutu sebagai suatu usaha dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, membangun potensi dan kemampuan yang dimiliki siswa serta menjadikan mereka individu yang beriman, berakhlak mulia, berilmu cakap, kreatif, mandiri dan membentuk mereka untuk menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Asrian, 2023).

Proses pembelajaran mencerminkan suatu proses yang kompleks agar mendapatkan capaian hasil belajar yang optimal. Hal tersebut menjadi fokus utama guru untuk semakin meningkatkan proses pembelajaran pada siswa. Penting bagi guru memahami konsep belajar dalam proses pembelajaran yang baik. Perubahan diperoleh dari proses belajar diharapkan memberikan hasil maksimal (Ramdhani et al., 2020).

Elemen yang sangat penting dalam sistem pendidikan di sekolah salah satunya yaitu guru. Tugas seorang guru adalah mendukung dan membantu siswa dalam mendapatkan informasi, ide, keterampilan, nilai dan cara berpikir serta mengemukakan pendapat. Secara singkat guru memiliki peran dalam memberikan fasilitas berupa proses yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran yang dilakukan. Selain tugas tersebut, tugas guru yang tidak kalah pentingnya adalah membimbing siswa terkait bagaimana belajar yang sesungguhnya dan bagaimana memecahkan masalah yang harus dihadapi dalam pembelajaran. Hal ini dapat dimaknai bahwa keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa tersebut sangat bergantung dari proses yang dilakukan.

Untuk memudahkan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika, maka melalui proses penalaran induktif dapat dilakukan dengan melaksanakan awal pembelajaran dan

kemudian dilanjutkan dengan proses penalaran deduktif, hal ini bertujuan untuk menguatkan pemahaman yang telah dimiliki oleh siswa. Selain itu, guru juga harus meyakinkan kepada siswa bahwa matematika memiliki fungsi untuk memperluas pemahaman atau kemampuan bernalar melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, dan eksperimen yang menjadikan sebagai alat untuk pemecahan masalah melalui pola pikir dan model matematika, serta sebagai untuk alat komunikasi melalui simbol, tabel, grafik, diagram dalam menjelaskan suatu gagasan (Umbara, 2017).

Matematika merupakan suatu ilmu universal yang melandasi perkembangan teknologi modern yang memiliki peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan yang cukup pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi di era sekarang ini dilandasi oleh adanya perkembangan matematika khususnya di bidang teori bilangan, aljabar, analisis teori peluang, dan matematika diskrit. Penguasaan matematika yang kuat sejak dini sangat diperlukan untuk di masa depan. Maka untuk itu perlu adanya pemahaman yang mendasar terkait fungsi dan tujuan pembelajaran matematika khususnya di sekolah dasar yang merupakan suatu dasar perkembangan pemahaman anak terhadap matematika. Dengan demikian hal ini dapat dikatakan bahwa matematika merupakan suatu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar matematika pada hakikatnya adalah belajar mengenai konsep, struktur konsep, dan mencari hubungan antar konsep dan strukturnya.

Pada dasarnya, matematika memiliki tujuan untuk membantu melatih pola pikir siswa agar dapat memecahkan suatu masalah baik masalah dalam bidang matematika maupun masalah dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi dari rata-rata siswa tidak berminat belajar matematika karena siswa berpendapat bahwa matematika sebagai bidang studi yang abstrak. Ada beberapa siswa yang beranggapan bahwa matematika hanya mampu dipelajari dan dikuasai oleh siswa yang jenius saja. Untuk itu, upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam melatih pola pikir siswa yaitu dengan cara menumbuhkan minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

Pada kenyataannya, sekarang ini masih banyak siswa yang tidak berminat dalam pembelajaran matematika. Hal tersebut dapat terlihat pada masih banyak siswa yang tidak terlibat dalam proses pembelajaran, masih ada beberapa siswa yang sedang berbicara dengan temannya ketika guru menyampaikan materi dan sering keluar kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung dan masih ada beberapa siswa yang tidak menyampaikan ide ketika guru bertanya tentang pembelajaran.

Banyaknya siswa yang memiliki minat belajar matematika pada kategori sedang dan rendah, hal ini menunjukkan bahwa masih ada yang harus diperbaiki dalam proses pembelajaran matematika di kelas. Penggunaan metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru di dalam kelas mampu mempengaruhi minat belajar matematika yang dipengaruhi oleh faktor eksternal (Mahasiswa Tadris Matematika Angkatan 2019, 2020).

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan khususnya pada pelajaran matematika maka

perlu adanya variasi atau cara yang berbeda pada metode pembelajaran diantaranya adalah melibatkan siswa pada proses pembelajaran. Keberhasilan dalam proses dan evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dengan komunikasi yang baik antara guru dengan siswa. Dengan adanya komunikasi dalam pembelajaran maka guru mampu mengetahui sejauh mana siswa dapat menangkap materi tersebut. Selain itu, kegiatan belajar yang menuntut peran aktif siswa dalam proses pembelajaran seperti pada model pembelajaran kooperatif juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan model pembelajaran kooperatif yang mengharuskan keterlibatan siswa secara aktif bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Media pembelajaran adalah suatu media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini dapat berupa alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar yaitu siswa. Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar pada hal tertentu dapat mewakili guru untuk menyampaikan informasi belajar kepada siswa. Apabila program media tersebut didesain dan dikembangkan dengan baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa adanya keberadaan guru (Wahab, 2021).

*Puzzle* merupakan suatu bentuk media pembelajaran dengan metode pembelajaran yang menyenangkan. Penggunaan *puzzle* ini dapat dilakukan dengan cara menyusun potongan-potongan gambar menjadi gambar yang utuh. Permainan *puzzle* merupakan bentuk permainan yang menantang daya ingat yang mendalam dan menumbuhkan kreativitas siswa. Hal ini

dikarenakan munculnya motivasi siswa untuk senantiasa ingin mencoba memecahkan suatu masalah namun tetap menyenangkan. Adapun efek yang ada dalam permainan ini adalah siswa akan selalu ketagihan untuk selalu mencoba dan terus mencoba hingga berhasil memecahkan masalah yang sedang dihadapinya.

Pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan bermain mampu mendorong siswa untuk belajar sekaligus bermain sehingga pembelajaran tersebut menyenangkan. Siswa yang melakukan pembelajaran melalui pendekatan bermain tersebut diajak untuk menentukan suatu pola yang terlintas dalam pemikirannya dan tidak akan merasa terbebani untuk melakukan hal yang baru. Situasi belajar diharapkan mampu untuk mendorong motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar, sehingga siswa dapat memotivasi dirinya sendiri untuk lebih bersikap disiplin.

Banyak sekali manfaat yang didapatkan dari metode bermain salah satunya yaitu sangat baik untuk meningkatkan disiplin siswa. Dengan belajar sekaligus bermain, diharapkan mampu merangsang siswa untuk lebih aktif dan tidak merasa terbebani akan disiplin itu sendiri. Pemanfaatan metode ini dalam belajar sangat diperlukan untuk mengembangkan sikap disiplin siswa dikarenakan siswa juga di ajak turut serta untuk memecahkan masalah atau mengusulkan pola disiplin yang terlintas dalam pemikirannya sehingga tidak akan membebani siswa itu sendiri (Ratnayanti, 2021).

Berdasarkan observasi yang telah saya lakukan di SD Supriyadi, hasil observasi adalah sebagai berikut: wawancara dilakukan dengan kepala sekolah Ibu Nursekah, S.Pd. pada hari Senin, 3 Oktober 2023 bertempat di SD

Supriyadi. Sekolah ini menggunakan k-13 untuk kelas 3 & 6 dan kurikulum Merdeka untuk kelas 1, 2, 4 dan 5. Dikarenakan kurikulum tersebut merupakan kebijakan pemerintah maka sekolah harus mengikuti yang sudah diprogramkan dan tidak bisa memilih kurikulum sendiri, namun dalam kurikulum tersebut dapat dikembangkan oleh sekolah. Hampir keseluruhan siswa yang ada di kelas rendah telah mampu berhitung dengan baik sehingga sangat minim siswa yang mengalami kesulitan dalam menghitung. Akan tetapi untuk menghitung hasil perkalian masih sedikit siswa yang mampu melakukannya. Oleh karena itu, dianggap efektif jika dilakukan penerapan pembelajaran dengan permainan *puzzle* pada siswa agar pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif, khususnya dapat meningkatkan keterampilan perkalian siswa dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, menciptakan lingkungan pembelajaran.

Berdasarkan dari hasil wawancara di SD Supriyadi yang telah dijabarkan, maka peneliti akan mengadakan penelitian tentang bagaimana penerapan media *puzzle* di SD Supriyadi pada kelas II dengan menggunakan. Untuk menunjang penelitian tersebut, peneliti menggunakan judul "Analisis Penerapan Media *Puzzle* pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas II".

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang menggunakan metode untuk menggambarkan hasil dari penelitian. Jenis penelitian deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk memberikan suatu

gambaran, penjelasan, dan validasi terhadap fenomena yang sedang diteliti. Dalam penelitian deskriptif, masalah yang dirumuskan harus bernilai, memiliki nilai ilmiah, dan tidak boleh terlalu luas (Balista, 2023).

Metode penelitian deskriptif kualitatif memiliki berbagai tujuan di antaranya untuk memfokuskan, menganalisis, memahami, mendeskripsikan, dan menarik kesimpulan dari analisis data terkait masalah penelitian sehingga dari penelitian tersebut dapat memperoleh informasi dan berbagai fakta yang mudah dipahami oleh pembaca. (Kusumawati, 2023) Dalam penelitian diperlukan subjek yang menjadi fokus kajian, dan dalam penelitian ini subjek tersebut adalah siswa kelas II di SD Supriyadi, Kecamatan Pedurungan, Kabupaten Semarang. Selain subjek, penelitian juga memerlukan berbagai sumber data yang dapat memberikan informasi terkait subjek penelitian tersebut. Sumber data yang diperoleh dari penelitian ini mencakup beberapa aspek, antara lain: 1) Guru Kelas II, yang juga memiliki peran penting sebagai penanggung jawab kelas dan fasilitator pembelajaran, dengan fokus data pada karakteristik, kondisi, dan kemampuan siswa; 2) Siswa kelas II, yang dianggap sebagai pelaksana utama dalam proses belajar mengajar, menjadi sumber data utama untuk menggambarkan karakteristik, kondisi, dan kemampuan siswa dalam konteks pembelajaran. Melalui pemanfaatan sumber data dari tiga kelompok ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang holistik tentang siswa kelas II di SD Supriyadi, mendukung pengembangan program pembelajaran yang lebih efektif sesuai dengan kebutuhan siswa.

Data dalam penelitian ini pada akhirnya akan dikumpulkan dengan melalui tiga metode, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi atau pengamatan dapat dilakukan selama proses menghitung perkalian pada siswa, mencakup aspek etika dan perilaku siswa saat menghitung perkalian. Wawancara dilaksanakan untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang memengaruhi perbedaan kemampuan siswa dalam menghitung, khususnya dalam memahami cara untuk menemukan hasil menghitung perkalian. Dokumentasi diimplementasikan sebagai alat bukti atas pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan dalam penelitian ini. Dengan menggunakan metode-metode ini, diharapkan data yang terkumpul dapat memberikan gambaran yang komprehensif dan akurat mengenai kemampuan siswa dalam menghitung perkalian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemampuan yang harus dikuasai oleh siswa dengan belajar matematika adalah memahami konsep. Salah satu konsep dasar yang harus dipahami dan dikuasai siswa dalam matematika adalah perkalian. Perkalian merupakan suatu operasi matematika penskalaan satu bilangan dengan bilangan lain. Secara sederhana perkalian dapat dikatakan sebagai penjumlahan yang berulang. Operasi perkalian matematika ini adalah salah satu dari empat operasi dasar yang ada pada aritmatika dasar (yang lainnya adalah penjumlahan, pengurangan, dan pembagian).

Konsep operasi perkalian yang berupa bilangan asli adalah materi matematika tingkat dasar, bahkan ketika sebelum memasuki sekolah dasar atau TK siswa sudah diperkenalkan konsep

operasi tersebut. Akan tetapi masih banyak guru yang menggunakan metode hafalan dalam mengajarkan konsep operasi perkalian. Metode hafalan tersebut terdapat kelemahan seperti banyak siswa yang kesulitan untuk menghafalkan perkalian, sehingga konsep operasi perkalian tidak dapat dipahami oleh siswa dengan baik. Akibatnya siswa tidak bisa fokus dan cepat lupa dalam mengoperasikan perkalian bilangan asli (Akbar et al, 2021).

Untuk menilai kemampuan siswa dalam memahami perkalian, penelitian menggunakan tes sebagai alat analisis data. Observasi atau pengamatan dilakukan selama proses pembelajaran. Selain melakukan wawancara, observasi, dan tes, pendokumentasian juga diperlukan dalam pelaksanaan penelitian. Hasil penelitian yang telah ditemukan melalui wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi menunjukkan bahwa siswa kelas II di SD Supriyadi memiliki kemampuan menghitung perkalian yang baik. Wawancara dengan guru kelas II dan siswa menyimpulkan bahwa siswa kelas tersebut telah baik dalam menghitung perkalian walaupun beberapa kendala masih ditemui seperti beberapa siswa lama dalam menghitung untuk menjawab hasil perkalian. Observasi menunjukkan bahwa siswa telah baik menghitung perkalian. Pengamatan juga menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada materi perkalian rendah ketika dihadapkan pada soal cerita perkalian, dan beberapa siswa merasa senang sedangkan yang lain merasa bosan. Upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala tersebut adalah dengan menggunakan pembelajaran yang menyenangkan seperti menyusun *puzzle* perkalian untuk meningkatkan semangat belajar siswa, sehingga diharapkan

siswa akan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

Penggunaan media pembelajaran berupa *puzzle* dalam proses pembelajaran terdapat adanya peningkatan pada keterampilan proses belajar siswa. Peneliti melakukan pengamatan atau observasi terhadap aktivitas siswa baik sikap maupun keterampilan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang sudah direncanakan.

Dalam penelitian ini, dilakukan wawancara dengan guru dan siswa Kelas II SD Supriyadi terkait pembelajaran perkalian. Selain wawancara, metode observasi dan dokumentasi juga diterapkan untuk menilai kemampuan siswa dalam menguasai konsep perkalian. Hasil penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

a. Wawancara dengan guru kelas II

1. Kemampuan siswa dalam menghitung perkalian. Menurut Ibu Eka Diana Rahmawati, S.Pd, kemampuan siswa dalam menghitung perkalian sudah baik. Pada saat menghitung perkalian, sebagian siswa sudah mampu memahami cara menghitungnya.
2. Perilaku siswa dalam menghitung perkalian. Pada saat menghitung perkalian, sikap yang ditunjukkan oleh siswa pada kenyataannya kurang antusias. Hal ini disebabkan karena sebagian siswa kelas II kurang suka menghitung perkalian atau merasa tidak tertarik.
3. Penerapan menghitung perkalian yang dilakukan oleh guru. Dalam melakukan penerapan menghitung perkalian, guru

melakukan langkah-langkah sesuai dengan karakteristik masing-masing siswa. Guru memberikan arahan yang jelas dan membimbing siswa dalam kegiatan menghitung perkalian pada setiap soal.

b. Wawancara dengan siswa kelas II

1. Kemampuan siswa dalam perkalian: Hasil wawancara dengan enam siswa kelas II, yakni S1, S2, S3, S4, S5, dan S6, menunjukkan bahwa semua siswa tersebut telah mengalami peningkatan kemampuan dalam menghitung perkalian. Ketiga siswa menyukai kegiatan belajar perkalian, sedangkan tiga siswa lainnya mungkin masih perlu bimbingan lebih lanjut.
2. Jenis kegiatan perkalian yang disukai: Berdasarkan wawancara, terdapat tiga siswa yang suka dengan perkalian lebih tertarik pada kegiatan yang melibatkan permainan matematika, seperti *puzzle* dan permainan interaktif. Sementara itu, tiga siswa lainnya mungkin perlu variasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan minat mereka.
3. Pemahaman siswa tentang perkalian dan kendala yang dihadapi: Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya variasi dalam pemahaman siswa tentang konsep perkalian. Beberapa siswa mengalami kesulitan memahami isi perkalian, sedangkan siswa yang lainnya menghadapi kendala waktu yang terbatas dalam memecahkan masalah perkalian. Perlu adanya pendekatan khusus untuk mengatasi kendala tersebut.

4. Upaya siswa dalam meningkatkan pemahaman perkalian: Banyak sekali upaya yang dilakukan siswa dalam meningkatkan kemampuan perkalian mereka bervariasi. Beberapa siswa dapat melakukan latihan dengan cara berulang-ulang, sementara yang lain mencoba pendekatan belajar yang berbeda, seperti halnya dengan menggunakan media *puzzle*. Perlu diperhatikan bahwa upaya siswa yang terbukti efektif maka akan diadopsi dalam proses pembelajaran. Sehingga hal tersebut dapat memberikan dampak positif dalam pemahaman perkalian pada siswa.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan siswa kelas II, hasilnya menunjukkan bahwa terdapat adanya peningkatan kemampuan dalam menghitung perkalian. Meskipun terdapat variasi dalam minat siswa terhadap perkalian, dengan tiga siswa menyukainya dan tiga siswa lainnya memerlukan bimbingan lebih lanjut, namun adanya minat siswa terhadap kegiatan belajar perkalian adalah positif. Jenis kegiatan terkait perkalian yang melibatkan permainan matematika, seperti *puzzle* dan permainan interaktif lainnya, ternyata lebih menarik bagi sebagian siswa. Namun, perlu diperhatikan bahwa penerapan variasi dalam pemahaman konsep perkalian muncul, sehingga diperlukan adanya pendekatan khusus untuk mengatasi kendala tersebut. Upaya yang dapat dilakukan oleh siswa dalam meningkatkan pemahaman perkalian juga bervariasi, dan strategi atau pendekatan yang terbukti efektif untuk diadopsi dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Observasi Sikap Siswa

No	Nama Siswa	Aspek Sikap yang Dinilai			
		Percaya Diri		Rasa Ingin Tahu	
		SB	PB	SB	PB
		1	Afsheena Romesa Arsari	√	
2	Airlangga Krisgian Putra		√		√
3	Aldella Bellatrix S.	√		√	
4	Alesha Shakila W.		√		√
5	Antasari Krisgian Putra	√	√		
6	Aqilla Aquena K.		√		√
7	Ardio Harsa Bumantara	√		√	
8	Bilqis Khoiro Dzaky		√		√
9	Dzaky Aqlan Haryaka	√		√	
10	Ganes Larasati Mahiswari		√		√
11	Gavriel Caesarnando A.R.	√		√	
12	Keenan Adhyasta Cetta		√		√
13	Krasiva Putri Aisha	√		√	
14	Muhammad Afkar Khaizura		√		√
15	Muhammad Ahsan Al K.	√		√	
16	Muhammad Husain Al K.	√		√	
17	Muhammad Keanu R.		√		√
18	Naisha Aurelia Fadhilah		√		√
19	Nasyitha Zahra Al Amin	√		√	
20	Raiz Afham Maulana I.		√		√
21	Rajendra Mahardika B. P.		√		√
22	Sarah Nur Fadhila	√		√	
23	Shakila Rafadya Listiantoro		√		√
24	Shaqila Berly Kalani		√		√
25	Syameel Razka Prayoga	√		√	
26	Vania Earlyta Putri	√		√	
27	Zafran Arfa Abinaya		√		√

Keterangan:

SB = Sudah Berkembang

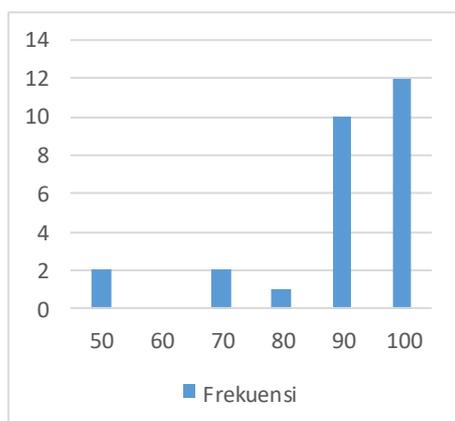
PB = Perlu Bimbingan

Tabel 2. Hasil Uji Kompetensi

No	Nilai	Frekuensi (Siswa)
1	50	2
2	60	0
3	70	2
4	80	1
5	90	10
6	100	12
Jumlah		27

Dari tabel 2 diketahui nilai uji kompetensi untuk nilai terendah adalah 50 dan nilai tertinggi adalah 100. Data telah diperoleh tersebut dapat

disajikan dalam bentuk histogram pada grafik 1 adalah sebagai berikut:



Hasil analisis data tersebut diperoleh dari proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 90 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Terbukti pada grafik yang ditunjukkan pada uraian di atas, penerapan yang dilakukan dapat dikatakan berhasil.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pembahasan, siswa kelas II sudah baik dalam menghitung perkalian. Dengan menerapkan media *puzzle* dalam pembelajaran matematika untuk siswa kelas II SD Supriyadi, terlihat adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan menghitung perkalian. Media *puzzle*, yang dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, telah berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan proses belajar. Dengan penggunaan metode pembelajaran yang menarik, maka siswa lebih antusias dan termotivasi untuk memecahkan masalah matematika. Media *puzzle* juga memberikan

keuntungan dalam pengenalan konsep perkalian secara menyeluruh, memungkinkan siswa membangun dasar pengetahuan yang kuat. Selain itu, kemampuan guru untuk memantau kemajuan siswa dan memberikan bantuan tambahan telah meningkat melalui sistem media *puzzle*.

Hasil uji kompetensi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan menghitung perkalian, memberikan kesimpulan bahwa penerapan media *puzzle* efektif meningkatkan keterampilan matematika pada siswa kelas II SD Supriyadi. Dengan demikian, dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan berbagai metode pembelajaran, termasuk penggunaan media *puzzle*, dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menghitung perkalian pada kelas II SD Supriyadi. Evaluasi hasil ini memberikan gambaran mengenai keberhasilan dan tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran perkalian di tingkat kelas II, sehingga hal tersebut dapat memberikan dasar untuk perbaikan lebih lanjut dalam proses pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Ali et al. (2021). *Jejak Literasi Para Pengabdian*. Yogyakarta: Citra Airiz.
- Asrian. (2023). *Peningkatan Karakter Gotong Royong Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Pada Pembelajaran IPAS SD*. 6 (2): 125.
- Balista, Arahmana. (2023). *Penerapan Pendekatan Whole Language Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Komponen Silent Reading Menggunakan Media Cerita Rakyat*. 6 (2): 117-118.
- Depdiknas. (2017). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Pustaka Belajar.
- Kusumawati, Sri Bintang. (2023). *Kontribusi Nilai Personal Dan Nilai Pendidikan Karakter Dalam Buku Cerita Anak Dauppare Karya Nurlina Arisnawati Untuk Siswa Sekolah Dasar*. 6 (2): 108.

- Mahasiswa Tadris Matematika Angkatan 2019. (2020). *Generasi Hebat Generasi Matematika*. Pekalongan: Nasya Expanding Management.
- Ramadhani, Rahmi et al. (2020). *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ratnayanti, Ginalita. (2021). *Sikap Preventif Melalui Teknik Puzzle*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Umbara, Uba. (2017). *Psikologi Pembelajaran Matematika (Melaksanakan Pembelajaran Matematika Berdasarkan Tinjauan Psikologi)*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Wahab, Abdul. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.