

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
DENGAN DAN TANPA
MENGUNAKAN MEDIA PUZZLE
PADA MATERI BANGUN DATAR
KELAS V MI BUSTANUL ULUM NGLELE**

DwiRokhmatulFitriah

Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

e-mail: dwirokhatulfitriah.145041d@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar matematika siswa dengan dan tanpa menggunakan media puzzle pada materi bangun datar kelas v mi bustanul ulum nglele tahun pelajaran 2018/2019. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan dilanjutkan dengan uji-*t*, kemudian dilanjutkan dengan menarik kesimpulan sesuai dengan data yang sudah diperoleh. Hasil uji-*t* diperoleh nilai sig. (*2-tailed*) sebesar 0,000 dimana $\alpha = 5\%$ (0,05), hal tersebut berarti bahwa nilai sig. (*2-tailed*) $< \alpha$, sehingga H_0 ditolak dengan kata lain H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata Hasil Belajar Matematika siswa dengan dan Tanpa Menggunakan Media Puzzle Pada Materi Bangun Datar Kelas V Mi Bustanul Ulum Nglele.

Kata kunci: Media Puzzle, Hasil Belajar Matematika.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah suatu proses yang rumit karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru, tetapi melibatkan berbagai kegiatan yang harus dilakukan terutama bila diinginkan hasil belajar yang baik. Salah satu kegiatan pembelajaran yang baik menekankan berbagai kegiatan dalam menggunakan media tertentu dalam pembelajaran, karena suatu media dalam pembelajaran pada hakekatnya merupakan cara yang teratur dan berfikir secara sempurna untuk mencapai suatu tujuan

pengajaran dan untuk memperoleh kemampuan dalam mengembangkan proses belajar yang dilakukan oleh guru dan siswa. Menurut Kemp (dalam Sanjaya, 2011:126) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Keberhasilan proses belajar selain dipengaruhi oleh peran guru, media yang menarik dan inovatif merupakan aspek yang menunjang keberhasilan proses belajar. Media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi

kelas maupun materi pelajaran, dapat mempermudah kelangsungan proses belajar.

Bringgs (1997) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan *National Education Assocation* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras (Rofiatul dan Samsul, 2013:254).

Oleh karena itu Guru perlu menyajikan sebuah media pembelajaran yang dapat membawa siswamelatih kemampuan berpikirnya. Sebuah media pembelajaran yang membiasakan siswadihadapkan dengan tugas yang menuntut pemecahan masalah dan menyajikan penyelesaiannya dengan bahasanya sendiri. Salah satu media pembelajaran yang mengarah pada kegiatan berpikir, diskusi dikelas, serta memberi kesempatan pada siswa untuk mengembangkan ide dalam menyelesaikan masalah dan media pembelajaran yang menyenangkan adalah media puzzle. Peneliti dalam penelitian ini memilih media puzzle, karena menurut peneliti media pembelajaran ini dinilai dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menghilangkan rasa bosan pada siswa. Penerapan pembelajaran aktif mengarahkan perhatian siswa terhadap materi yang dipelajarinya agar dapat membangkitkan semangat dan pola pikir bertanggung jawab terhadap keberhasilan pembelajarannya dalam menguasai materi dan menjawab soal – soal.

Menurut Adenan (2008) menyatakan bahwa “puzzle” dan games adalah materi untuk memotifasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. Sedangkan menurut Yulianty (dalam Suryastini, 2014) “permainan puzzle sudah bukan permainan asing bagi anak-anak”. Biasanya anak-anak akan sangat senang menyusun dan mencocokkan “bentuk” dan “tempatny”. Anak-anak akan suka memainkan puzzle dengan berbagai macam gambaryang menarik. Disini peneliti menggunakan bantuan media puzzle karena diharapkan siswa tidak lagi menghafal sifat-sifat dari bangun datar melainkan memahami sifat-sifat bangun datar tersebut.

Rumusan dalam penelitian ini yaitu apakah ada perbedaan hasil belajar matematika siswa dengan dan tanpa menggunakan media puzzle pada materi bangun datar kelas v mi bustanul ulum nglele tahun pelajaran 2018/2019? Dengan tujuan adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar matematika siswa dengan dan tanpa menggunakan media puzzle pada materi bangun datar kelas v mi bustanul ulum nglele tahun pelajaran 2018/2019.

Manfaat pada penelitian ini adalah Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk menambah pengetahuan, mengembangkan media pembelajaran, dan dapat menjadi alternatif dalam mengatasi masalah pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, yakni menggunakan metode penelitian eksperimen. Untuk memperoleh data yang valid peneliti menggunakan metode tes. Tes

yang akan digunakan oleh peneliti berbentuk tes uraian. Melakukan tes hasil belajar (tes akhir) setelah sampel penelitian yaitu siswa kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan bantuan media puzzle dan kelas kontrol yang tidak dengan bantuan media puzzle. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang ada di MI Bustanul Ulum Nglele yang terdaftar pada semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 sebanyak 2 kelas. Penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas V-A menjadi kelas eksperimen dan kelas V-B menjadi kelas kontrol

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini, menggunakan Uji validitas isi dilakukan melalui *expert judgment* (penelaah yang dilakukan tim ahli atau pakar). Penelitian ini, diambil pada semester ganjil. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Data yang diperoleh kemudian di analisis menggunakan SPSS 20.0 kemudian di tarik kesimpulan yang sudah ditentukan.

HASIL PENELITIAN

Sebelum tes hasil belajar diberikan kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka tes hasil belajar tersebut di uji validitas terlebih dahulu kepada validator ahli, jika hasil uji validitas ahli sudah menunjukkan bahwa soal sudah valid maka soal dapat diujikan kepada subyek peneliti.

Tes yang sudah valid kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk memperoleh data. Data yang diperoleh akan dianalisis sebagai berikut:

Pertama data di uji normalitas untuk mengetahui data yang diperoleh sudah diperoleh berdistribusi normal. penelitian ini peneliti melakukan uji

normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* SPSS 20.0 dengan $\alpha = 0,05$.

Tabel 1.1 Output Uji Normalitas kelas eksperimen

		jumlah_nilai
N		34
Normal	Mean	78.82
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	13.820
Most Extreme Differences	Absolute	.138
	Positive	.138
	Negative	-.126
Kolmogorov-Smirnov Z		.807
Asymp. Sig. (2-tailed)		.533

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan *output* diatas diperoleh nilai *Asymp.Sig(2-tailed)*= 0,533 hal ini berarti $Sig > \alpha$. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa H_0 diterima. Dengan kata lain, data nilai dari kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 1.2 Output Uji Normalitas kelas kontrol

		jumlah_nilai_kel as_kontrol
N		34
Normal	Mean	60.88
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	12.761
Most Extreme Differences	Absolute	.197
	Positive	.197
	Negative	-.127
Kolmogorov-Smirnov Z		1.149
Asymp. Sig. (2-tailed)		.143

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan *output* diatas diperoleh nilai *Asymp.Sig(2-tailed)*= 0,143 hal ini berarti $Sig > \alpha$. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa H_0 diterima. Dengan kata lain, data nilai dari kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 1.3 Output Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil_belajar	Based on Mean	.515	1	66	.476
	Based on Median	.309	1	66	.580
	Based on Median and with adjusted df	.309	1	65.319	.580
	Based on trimmed mean	.539	1	66	.465

Berdasarkan output diatas diperoleh nilai *Sig* untuk based of mean = 0,476 hal ini berarti $Sig > \alpha$. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa H_0 diterima. Dengan kata lain, kelas eksperimen dan kelas kontrol homogen.

Uji tes hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan bersifat homogen, kemudian analisis data menggunakan uji statistik parametrik yaitu uji-*t*. Penelitian ini, menggunakan bantuan SPSS 20.0. (Rozak. A 2014)

Tabel 1.4 Output Uji Hipotesis (Uji-t)

Group Statistics

		Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
hasil_belajar	kelaseksperimen		34	78.82	13.820	2.370
	kelaskontrol		34	60.88	12.761	2.188

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
							Lower	Upper		
hasil_belajar	Equal variances assumed	.515	.476	5.561	66	.000	17.941	3.226	11.500	24.382
	Equal variances not assumed			5.561	65.584	.000	17.941	3.226	11.500	24.383

Berdasarkan output diatas didapatkan nilai *Sig* (*2-tailed*)=0,000 dengan taraf signifikan (α) = 0,05. Hal ini berarti $Sig < \alpha$. Dengan demikian dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_1 diterima.

PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan tersebut hasil belajar matematika siswa antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan media puzzle dan pada kelas kontrol dengan dan tanpa menggunakan media puzzle memiliki perbedaan. Pada proses pembelajaran Guru perlu menyajikan sebuah media pembelajaran yang dapat membawa siswa untuk membiasakan siswa dihadapkan dengan tugas yang menuntut pemecahan masalah dan menyajikan penyelesaiannya dengan bahasanya sendiri. Salah satu media pembelajaran yang mengarah pada kegiatan berpikir, diskusi dikelas, serta memberi kesempatan pada siswa untuk mengembangkan ide dalam menyelesaikan masalah. Media pembelajaran yang menyenangkan adalah media puzzle.

Hal tersebut didukung oleh Adenan (2008) bahwa "puzzle" dan games adalah materi untuk memotifasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. Sedangkan

menurut Suryastini (2014) “permainan puzzle sudah bukan permainan asing bagi anak-anak”. Biasanya anak-anak akan sangat senang menyusun dan mencocokkan “bentuk” dan “tempatnyanya”. Anak-anak akan suka memainkan puzzle dengan berbagai macam gambar yang menarik. Disini peneliti menggunakan bantuan media puzzle karena diharapkan siswa tidak lagi menghafal sifat-sifat dari bangun data rnelainkan memahami sifat-sifat bangun datar tersebut.

Berdasarkan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media puzzle dapat membiasakan siswa dihadapkan dengan tugas yang menuntut pemecahan masalah dan menyajikan penyelesaiannya dibanding dengan siswa yang hanya diberi pembelajaran dengan dan tanpa media puzzle. Hasil penelitian ini sejalan dengan pengajuan hipotesis penelitian yaitu, “Ada perbedaan hasil belajar matematika siswa dengan dan tanpa menggunakan media puzzle pada materi bangun datar kelas V MI Bustanul Ulum Nglele”

PENUTUP

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta pembuktian dari hipotesis menggunakan *uji-t* dengan bantuan SPSS diperoleh nilai *Sig (2-tailed)* sebesar 0,000. Dasar pengambilan keputusan adalah jika *Sig (2-tailed)* $\geq \alpha$ dan H_0 jika *Sig(2-tailed)* $< \alpha$ dimana $\alpha = 0,05$. Karena nilai jika *Sig (2-tailed)* sebesar 0,000, berarti $0,000 < 0,05$. Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan

demikian dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa dengan dan tanpa menggunakan media puzzle pada materi bangun datar kelas V MI Bustanul Ulum Nglele.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat disampaikan adalah Media Puzzle merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran matematika di kelas khususnya pada materi sifat-sifat bangun datar. Pembelajaran dengan menggunakan media puzzle dapat dijadikan alternatif pembelajaran di dalam kelas agar siswa lebih aktif, inovatif dan kreatif, Media puzzle dapat melatih siswa untuk aktif dalam pembelajaran karena dalam pembelajaran siswa tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan dari guru tapi siswa diajak untuk aktif mengembangkan ide dalam menyelesaikan masalahnya sehingga siswa merasa sedang bermain tidak mudah bosan dan mengantuk, dan Media puzzle dapat menimbulkan kegaduhan di dalam ruang kelas. Ketika proses pemasangan puzzle pengkondisian siswa lebih diperhatikan agar tidak terjadi kegaduhan yang dapat mengganggu kelas lainnya. Misalnya ketika proses pemasangan puzzle siswa tidak diperkenankan untuk bersuara, dan mengacaukan puzzle dari kelompok yang lain agar kegaduhan itu tidak terjadi

DAFTAR PUSTAKA

- Hosna, Rofiatul dan Samsul. 2013. *The Art of Learning (Seni Dalam Pembelajaran)* . Jombang: Multazam

Rozak, A. dan Wiwin, Sri. 2014. Pengolahan Data dengan SPSS. Jombang: STKIP PGRI Jombang.

Suryastini, LY, Wiryana, dkk.2014. *Penerapan metode pemberian tugas berbantuan Media Puzzle Huruf untuk Meningkatkan Perkembangan Anak*. Singaraja.

[https://suryastini,LY.jurnal.com/2014/14/Penerapan-metode-pemberian-tugas-berbantuan-Media-Puzzle-Huruf-untuk-](https://suryastini,LY.jurnal.com/2014/14/Penerapan-metode-pemberian-tugas-berbantuan-Media-Puzzle-Huruf-untuk-Meningkatkan-Perkembangan-Anak)

[Meningkatkan-Perkembangan-Anak.html](#)

(Akses 26/02/2018, pukul 18.30)

Wina, Sanjaya. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.