



Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode Demonstrasi dengan Media Puzzle Pecahan pada Siswa Kelas II SD YPK Bethel Doom

Jenro P Sijabat, Rizky Ekawaty Ahmad, Dwi Risqina, Irfandi Idris, Faida Musa'ad
Universitas Muhammadiyah Sorong.; jenrosijabat@um-sorong.ac.id

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas II SD YPK III Bethel Doom Kecamatan Dempet, Kabupaten Demak pada mata pelajaran Matematika. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya perbaikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian ini dilakukan guna mengetahui efektivitas metode demonstrasi yang dipadukan dengan media puzzle pecahan dalam pembelajaran Matematika pada siswa kelas II. Permasalahan utama yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa kelas II SD YPK III Bethel Doom Kecamatan Dempet dalam pelajaran Matematika. Melalui penelitian ini, diharapkan hasil belajar siswa pada materi pecahan dapat meningkat dengan penerapan metode demonstrasi serta penggunaan media pembelajaran berupa puzzle pecahan. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data meliputi tes dan kegiatan observasi, dengan subjek penelitian sebanyak 29 peserta didik kelas I. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pra siklus nilai rata-rata siswa sebesar 62 dengan ketuntasan klasikal 38%. Pada siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 69 dengan ketuntasan klasikal 66%. Sedangkan pada siklus II, nilai rata-rata mencapai 82 dengan ketuntasan klasikal 93%. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode demonstrasi dengan bantuan media puzzle pecahan berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas II SD YPK III Bethel Doom.

Keywords

Hasil Belajar, Matematika, Metode Demonstrasi, Media Puzzle

1. INTRODUCTION

Pendidikan memegang peranan strategis sebagai alat untuk mendorong peningkatan kesejahteraan dan taraf hidup individu. Semakin maju penduduk suatu bangsa, semakin tinggi pula mutu sistem pendidikannya. Salah satu tujuan fundamental Bangsa Indonesia dinyatakan dalam Alinea IV Pembukaan UUD 1945 memiliki tujuan untuk mencerdaskan kehidupan rakyatnya. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pendidikan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Kegiatan belajar mengajar berbagai disiplin ilmu, termasuk matematika menjadi salah satu determinan utama dalam menentukan mutu pendidikan di lingkungan sekolah

Pada tingkat Sekolah Dasar (SD), mata pelajaran Matematika termasuk dalam kurikulum inti yang wajib diajarkan kepada seluruh peserta didik. Pembelajaran



matematika adalah suatu proses sistematis yang dirancang melalui berbagai aktivitas dan latihan, dengan tujuan untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep dasar dalam matematika. Selain sebagai ilmu yang bermanfaat untuk mendukung penguasaan teknologi, matematika juga merupakan komponen utama dalam pengembangan logika, pola pikir sistematis, serta kemampuan pemecahan masalah yang dibutuhkan di berbagai bidang ilmu. Dalam hal kemajuan perkembangan berpikir manusia, matematika juga salah satu bidang studi yang memiliki peran penting untuk dikuasai, namun dalam praktiknya siswa sering kali merasa takut untuk mempelajarinya. Hal ini dikarenakan sifat mata pelajaran matematika yang abstrak sehingga menjadi tantangan tersendiri, terutama bagi kalangan bawah (Sari dkk., 2023: 1).

Berbagai tantangan dan permasalahan muncul dalam pelaksanaan pendidikan matematika, khususnya terkait dengan media dan metode pembelajaran. Permasalahan ini juga terjadi di SD YPK III Bethel Doom. Ditemukan bahwa banyak siswa yang malas dan tidak memahami konsep belajar matematika dari hasil observasi terhadap proses pembelajaran matematika, diketahui pendekatan yang diterapkan masih belum sepenuhnya efektif pada meningkatkan penguasaan materi oleh siswa. Permasalahan ini tidak sepenuhnya disebabkan oleh rendahnya pemahaman siswa, melainkan lebih kepada kurang optimalnya kemampuan pendidik saat memberikan penjelasan materi. Pendidik sebatas menggunakan teknik ceramah interaktif, akibatnya interaksi dengan siswa berkurang dan siswa hanya menjadi penceramah atau penyampai informasi. Akibatnya, hasil belajar siswa kurang baik dan sebagian siswa menjadi bingung ketika mengerjakan soal matematika.

Rendahnya hasil belajar siswa ditunjukkan dengan berbagai permasalahan yang dialami. Buruknya hasil belajar berdampak pada mutu pembelajaran. Siswa memperoleh nilai rendah akibat tidak tercapainya tujuan instruksional yang telah ditetapkan sebelumnya. Berdasarkan hasil observasi siswa, banyak siswa kelas II SDN Baleromo 1, masih ada pencapaian nilai belum memenuhi standar minimal yang ditetapkan, sehingga belum memenuhi kriteria keberhasilan belajar dalam pendidikan matematika. Rerata tingkat keberhasilan siswa dalam mata pelajaran matematika adalah sebesar 62. Dari 29 siswa yang dihimpun datanya, hanya 11 siswa yang berhasil mencapai atau melebihi batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni dengan nilai 70 dapat dikategorikan telah mencapai ketuntasan belajar dengan persentase 38% dan 18 siswa memperoleh nilai di bawah KKM (70) dengan persentase 62%.

Peningkatan kegiatan pembelajaran melalui penggunaan media dan metode pembelajaran diperlukan untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa.

Pemilihan media dan strategi pembelajaran yang tepat harus dapat mengaktifkan peran siswa dalam kegiatan pembelajaran. Strategi pembelajaran yang dimplementasikan pada siswa kelas II SDN Baleromo 1 berfokus pada pendekatan demonstratif dengan dukungan media konkret berupa puzzle pecahan, yang bertujuan mempermudah siswa dalam memahami konsep pecahan secara visual dan praktis.

Strategi pembelajaran yang dikenal dengan metode demonstrasi adalah dengan memperlihatkan prosedur, ide, atau metode kerja secara langsung kepada siswa. Dengan metode ini, guru bertindak sebagai penggerak demonstrasi, sementara siswa mengamati untuk memahami bagaimana sesuatu terjadi. Pendekatan demonstrasi, menurut Satria (2022), adalah dengan memperlihatkan cara kerja alat, kejadian, atau rangkaian kegiatan yang sesuai dengan materi pembelajaran, baik secara langsung maupun dengan bantuan media pembelajaran. Afifah (2021:17) menegaskan bahwa ketika mengajar, guru harus terlebih dahulu memperlihatkan secara tepat dan bijaksana sebelum siswa mengikuti arahan. Mengacu pada kondisi tersebut, pendekatan demonstrasi merupakan cara mengajar dengan menguraikan dan mendemonstrasikan cara menyelesaikan suatu tugas. Karena demonstrasi merupakan suatu tindakan, Dengan demikian, metode demonstrasi dapat diklasifikasikan ke dalam dua tujuan utama, yaitu: (1) demonstrasi proses, yang berfungsi untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap tahapan-tahapan dalam suatu prosedur; dan (2) demonstrasi hasil, yang bertujuan untuk menunjukkan secara konkret hasil akhir dari proses tersebut.

Sebaliknya, teknik demonstrasi, sebagaimana didefinisikan oleh Arifuddin (2018), adalah strategi mengajar yang melibatkan peragaan prosedur, keadaan, atau item tertentu kepada siswa. Dibandingkan dengan saat siswa hanya membaca atau mendengarkan, metode demonstrasi dikatakan mampu membuat kelas lebih menarik. Baik melalui interaksi langsung maupun melalui pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dengan topik yang tengah dibahas, demonstrasi merupakan strategi mengajar yang menggunakan objek, peristiwa, aturan, dan urutan untuk melaksanakan tugas. (Fuzan, 2022:49).

Memberikan pengalaman pendidikan yang sesungguhnya merupakan tujuannya, terutama dalam kasus ketika materi pelajaran yang diajarkan bersifat abstrak, seperti dalam kelas matematika. Untuk meningkatkan hasil belajar untuk pecahan sederhana dalam matematika, pendekatan demonstrasi dipadukan dengan alat bantu manipulatif. Siswa dapat lebih mudah mempelajari pengertian pecahan, yang biasanya sulit dipahami hanya dengan penjelasan verbal, dengan menggunakan

alat bantu manipulatif, yang berfungsi sebagai alat visual dan konkret. Siswa dapat melihat, merasakan, dan memanipulasi benda konkret yang mewakili pecahan melalui demonstrasi langsung.

Penerapan pendekatan demonstrasi secara signifikan meningkatkan proses interaksi belajar mengajar di kelas, menurut Amin (2022:147). Manfaatnya antara lain perhatian siswa lebih terfokus pada topik ketika demonstrasi digunakan, dan kesalahan yang muncul selama pembelajaran dapat dihindari melalui pengamatan dan contoh nyata, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang lebih dalam. Siswa dapat berpartisipasi secara aktif, memperoleh pengalaman langsung, dan memperluas pengalaman mereka melalui teknik demonstrasi.

Penggunaan benda konkret pada metode demonstrasi (peragaan) diupayakan mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa dan membuat proses pembelajaran lebih relevan. Hasil penelitian menunjukkan metode demonstrasi sehingga membangkitkan motivasi belajar siswa selama pembelajaran serta mengembangkan prestasi belajarnya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Kusno (2022). Penggunaan benda konkret pada metode demonstrasi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa dan membuat proses pembelajaran lebih relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan demonstratif ini bisa membangkitkan ketertarikan peserta didik pada proses pendidikan dan mengoptimalkan prestasi belajarnya. Hasil belajar siswa dapat meningkat dan mereka cenderung lebih antusias terhadap mata pelajaran lain ketika mereka terlibat dan bersemangat dengan apa yang mereka pelajari. Media puzzle pecahan, yang terdiri dari bagian-bagian pecahan seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, dan $\frac{1}{8}$ yang dapat disusun menjadi satu kesatuan utuh, merupakan sebuah sarana perantara konkret yang sangat berguna pada pengajaran matematika pada konten pecahan. Siswa dapat dengan mudah memahami bahwa itu komponen dapat terbagi ke dalam beberapa komponen yang sebanding ukurannya melalui manipulasi teka-teki ini.

Guru menggunakan media pendidikan sebagai alat bantu untuk kegiatan interaksi edukatif. Penggunaan alat bantu pembelajaran yang unik dan menarik membuat siswa lebih mudah mengerti penjelasan dari guru. Selain itu, materi pendidikan yang memfasilitasi pembelajaran siswa dapat dianggap sebagai media pembelajaran. Meskipun demikian, ada sejumlah keuntungan utama dalam menggunakan media pendidikan. Ini termasuk kemampuan untuk menstandarisasi materi pembelajaran, membuat proses pembelajaran lebih menarik dan transparan, menghadirkan suasana belajar lebih interaktif, meningkatkan hasil belajar siswa, dan membuat media pembelajaran dapat diakses dari manapun dan kapan pun. Selain itu,

media dapat meningkatkan dan meningkatkan efektivitas peran guru (Rahman et al., 2024). Oleh sebab itu, media pembelajaran merupakan instrumen yang digunakan oleh guru untuk memfasilitasi siswa dalam memahami materi selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Menurut Hoban et al. (2023), guru harus menggunakan media kreatif karena perannya yang penting dalam pendidikan dan untuk meningkatkan pengetahuan siswa.

Puzzle merupakan permainan atau aktivitas menghibur yang sesuai dan menyenangkan bagi segala lapisan usia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Prawismo, 2022). Untuk itu, puzzle merupakan sarana pembelajaran yang relevan untuk diterapkan dalam kegiatan belajar, terutama dalam mengembangkan kompetensi peserta didik dalam memecahkan masalah matematika yang berkaitan dengan pecahan. Hidayati (2028) mendefinisikan media pembelajaran puzzle sebagai bahan ajar yang berbentuk permainan dan menguji kreativitas serta daya ingat pelajar. Permainan ini meninggalkan kesan yang lebih kuat dalam kegiatan belajar-mengajar karena mendorong siswa untuk terus mencoba memecahkan masalah, tetapi juga menghibur karena dapat dimainkan kembali.

Dari Kelebihan yang dimiliki media puzzle menyiratkan bahwa media ini berada pada level keberhasilan pembelajaran tertentu. melalui hal tersebut, hal ini diharapkan hasil pembelajaran dapat tercapai dengan mengurangi kekurangan media puzzle. Untuk itu, siswa diharapkan dapat memperoleh pembelajaran secara optimal secara efektif melalui penggunaan puzzle pecahan. Guru dapat menunjukkan cara menggunakan puzzle pecahan untuk membantu siswa memahami, khususnya di kelas matematika yang mencakup pecahan setengah dan seperempat. Sangat penting untuk mengembangkan metode pembelajaran baru yang menarik perhatian siswa guna mengatasi kurangnya antusiasme mereka dalam belajar, khususnya dalam matematika. Sebagai media pembelajaran, puzzle pecahan berperan penting dalam memfasilitasi pemahaman awal tentang pecahan. Lebih jauh lagi, ketersediaan media puzzle pecahan menawarkan pendekatan yang menarik dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran serta membantu pendidik mengatasi berbagai kendala di kelas. Melalui media ini, siswa mampu menyerap inti dari konsep dasar pecahan dengan mudah, terlibat secara aktif dalam proses belajar yang komunikatif untuk mencapai prestasi belajar terbaik, serta memperoleh dorongan eksternal yang mendukung keberhasilan akademik mereka. Penggunaan media yang mendorong proses pembelajaran yang menarik di kelas merupakan langkah yang diperlukan untuk mengatasi masalah saat ini. Tujuan pemilihan media puzzle pecahan adalah untuk mendorong semangat belajar siswa agar berpartisipasi lebih antusias mengikuti

aktivitas kelas. Oleh karena itu, menggunakan media yang mendorong proses pembelajaran yang menarik di kelas merupakan langkah yang diperlukan untuk mengatasi masalah saat ini.

Siswa akan memperoleh kesempatan untuk belajar secara aktif tentang materi pembelajaran dengan menggunakan media puzzle pecahan yang dipadukan dengan metode pembelajaran demonstrasi. Pembelajaran akan berpusat pada siswa dan siswa akan berpartisipasi secara aktif dalam proses tersebut. Hal ini akan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, memfasilitasi pencapaian hasil pembelajaran yang positif, dan meningkatkan tingkat keterlibatan mereka dalam pembelajaran.

Fokus permasalahan pada penelitian ini yaitu mengkaji sejauh mana metode demonstrasi dengan media puzzle pecahan dapat berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada materi pecahan di pelajaran Matematika. Dengan adanya permasalahan itu, penelitian ini bertujuan untuk mendukung siswa lebih memahami materi pecahan dalam pelajaran Matematika dengan menggunakan metode demonstrasi dan media puzzle, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran matematika, sehingga siswa lebih terlibat, bersemangat, dan gembira saat mempelajari pecahan”..

METHOD

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metodologi penelitian yang digunakan. Menurut Wardani dkk. (2024:7) PTK merupakan proses penelitian metodis yang dilakukan oleh guru dan peserta lain dalam lingkungan belajar untuk mengumpulkan data tentang cara guru dan siswa belajar serta mengambil tindakan untuk meningkatkannya. Tanjung (2024:4) menyatakan bahwa PTK merupakan upaya ilmiah di mana pendidik merencanakan, menelaah dan meninjau kembali setiap langkah yang dijalankan secara bertahap dalam beberapa putaran dengan kerja sama dan keterlibatan aktif dengan tujuan meningkatkan kualitas pengalaman belajar di kelas.

Dengan demikian, PTK merupakan pendekatan penelitian yang metodis dan terorganisasi yang melibatkan instruktur yang melakukan kegiatan pengembangan pembelajaran di kelas mereka sendiri. Seiring dengan meningkatnya kualitas pembelajaran, PTK berfungsi untuk meningkatkan efektivitas guru. Penelitian ini dilaksanakan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua putaran. Peneliti memiliki tahapan penelitian dalam bentuk siklus karena pelaksanaan penelitian ini mengacu pada metode Penelitian Tindakan

Kelas (PTK)). Siklus berikutnya harus dijalankan jika hasil siklus sebelumnya tidak sesuai harapan. Namun, tidak perlu mengulang siklus berikutnya jika hasil pembelajaran telah meningkat pada siklus sebelumnya. Ada empat langkah dalam proses penelitian: 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Menurut Rahman dkk. (2024), Fokus utama dalam PTK adalah peningkatan kemampuan profesional secara berkelanjutan pendidik untuk mengelola proses belajar mengajar dengan lebih terampil. Metode atau teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes tertulis/LKPD (Lembar Kerja Siswa) dan observasi (penilaian).

RESULT DAN DISCUSSION

Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh melalui penerapan metode demonstrasi dengan dukungan media puzzle pecahan, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, Setiap siklus pelaksanaan meliputi unsur perencanaan, implementasi tindakan yang disertai observasi, dan kegiatan refleksi. Data diperoleh dari hasil tes pilihan ganda yang diberikan pada akhir setiap siklus guna mengukur capaian belajar siswa. Berikut ini disajikan perkembangan hasil belajar siswa, dimulai dari pra-siklus hingga siklus II.

Pra Siklus

Pada tahap perencanaan pra siklus ini, peneliti mempersiapkan proses pembelajaran Matematika materi pecahan dengan cara menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran materi pecahan dengan menggunakan media *puzzle* pecahan., membuat rangkuman pembelajaran, dan mengorganisasikan siswa untuk belajar.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus ini guru menyampaikan materi pembelajaran serta menginstruksi siswa untuk menebak materi pecahan yang diajukan guru, siswa bergantian maju kedepan untuk menyelesaikan soal pecahan yang ada di papan tulis selanjutnya guru membagikan soal evaluasi kepada siswa dan memberikan petunjuk untuk mengerjakan soal- soalnya, dalam kegiatan ini guru membimbing siswa yang kesulitan dan butuh bimbingan dalam mengerjakan

soal.

Hasil penelitian pada siklus ini, Hasil pretest yang dilakukan menghasilkan rata-rata nilai siswa 62. Data tersebut diambil dari 29 siswa, dimana hanya ada 11 siswa yang mendapat nilai mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 70 dengan persentase 38%, sedangkan 18 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM (70) dengan persentase 62%. Pada siklus ini minimnya pencapaian belajar siswa dalam materi pecahan disebabkan oleh beberapa faktor antara lain: banyak siswa kurang semangat dalam pembelajaran, pemakaian metode pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa dan tidak melibatkan siswa secara aktif, serta tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

Untuk melihat perkembangan pelaksanaan pembelajaran lebih jelasnya peneliti sampaikan data distribusi frekuensi sebagai berikut:

NO	Nilai	Pra Siklus	
		Jumlah siswa	%
1	50	8	28
2	60	10	34
3	70	8	28
4	80	3	10
Jumlah		29	100
Nilai Rata- rata		62	
Ketuntasan Klasikal		38%	

Tabel 2. Perolehan Nilai tes Formatif Sebelum Perbaikan (Pra Siklus)

Dari hasil pengamatan capaian pembelajaran siswa pada siklus ini masih tergolong rendah, sehingga diperlukan melakukan siklus selanjutnya yaitu siklus I

Siklus 1

Pada tahap perencanaan *siklus* I berdasarkan pembelajaran pada tahap pra-siklus diidentifikasi belum memberikan hasil secara maksimal, disebabkan siswa belum memahami materi pecahan. Situasi ini terjadi karena pembelajaran tidak

memanfaatkan media dalam pembelajaran dan metodenya menggunakan ceramah sederhana sehingga pembelajaran kurang menarik dan terlihat monoton. Sebagai tindak lanjut, peneliti perlu menyusun strategi perbaikan pembelajaran pada siklus I menggunakan media pembelajaran *puzzle* pecahan, peneliti juga merancang desain kegiatan belajar yang menggunakan pendekatan "*Direct Instruction*" (Pembelajaran langsung) dengan langkah- langkah yang sistematis, dan menyiapkan media pembelajaran berupa kertas lipat sesuai dengan materi pecahan, peneliti juga menyiapkan lembar pengamatan observasi dan lembar tes formatif sebagai alat evaluasi.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I tersebut, guru memaparkan materi pecahan dan mencontohkan melalui media pembelajaran memanfaatkan kertas lipat, guru mengorganisasikan peserta didik untuk belajar dan guru mendampingi siswa yang belum mampu dan butuh bimbingan pada saat mengerjakan tugas soal, selanjutnya siswa mempresentasikan hasil pekerjaan dan dibahas bersama guru, dan yang terakhir guru melakukan kegiatan refleksi pembelajaran.

Pada pelaksanaan diamati mendapatkan hasil bahwa ketuntasan belajar siswa semakin meningkat dari pada sebelum perbaikan. Hal ini dapat dilihat bahwa setelah diadakan tes formatif pada siklus I hasilnya meningkat dari 11 siswa menjadi 19 siswa. Nilai rata-rata pada tahap pra-siklus adalah 62, sedangkan siklus I mendapat rata- rata nilai 69. Ketuntasan siswa juga menaik pada pra siklus mendapatkan presentase 38% sedangkan di siklus I mendapatkan presentase 66%, hal ini mengalami peningkatan hasil belajar siswa.

Pelaksanaan perbaikan lebih jelasnya peneliti sampaikan data distribusi siklus I di bawah ini:

NO	Nilai	Siklus I	
		Jumlah siswa	%
1	50	0	0

2	60	10	35
3	70	11	38
4	80	8	27
Jumlah		29	100
Nilai Rata-Rata		69	
Ketuntasan Klasikal		66%	

Tabel 3. Perolehan Nilai tes Formatif Setelah Perbaikan (Siklus I)

Pada siklus I pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan metode ceramah interaktif dengan media kertas lipat. Hasil belajar pada siklus ini mengalami peningkatan tetapi belum maksimal maka diperlukan pelaksanaan siklus II guna meningkatkan hasil yang lebih dicapai secara maksimal.

Siklus II

Pada tahap perencanaan di siklus I berdasarkan identifikasi bahwa pembelajaran pembelajaran siklus I sudah ada peningkatan, karena ketuntasan belajar siswa sudah mengalami peningkatan dibandingkan pada tahap pra siklus, tetapi ada beberapa siswa yang belum tuntas, karena itu peneliti perlu melakukan perencanaan perbaikan pembelajaran siklus II menggunakan media pembelajaran yaitu *puzzle* pecahan dengan metode demonstrasi agar siswa dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi pecahan. Guru menyiapkan media *puzzle* pecahan sesuai dengan materi pecahan kelas II SD, Guru menyiapkan lembar kerja siswa dan menyiapkan alat penilaian dan tabel analisis nilai serta lembar pengamatan untuk observasi.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pada kegiatan awal guru menata ruang kelas agar terlihat rapi dan nyaman. Guru juga mempersiapkan berbagai keperluan pembelajaran, seperti buku, bahan ajar, media pembelajaran, dan perlengkapan penunjang lainnya. Di samping itu, guru mengingatkan peserta didik untuk membawa serta menyiapkan buku pelajaran dan alat tulis yang akan digunakan selama kegiatan belajar berlangsung. Guru mulai menyampaikan materi

pecahan saat memasuki kegiatan inti pembelajaran dan mencontohkan dengan memperagakan media pembelajaran *puzzle* pecahan. Guru menginstruksi siswa untuk mencoba menyusun *puzzle* pecahan, siswa secara bergantian maju ke depan menyusun *puzzle* pecahan, Guru membagikan LKPD kepada siswa untuk dikerjakan dan Guru memberikan petunjuk untuk mengerjakan LKPD, Guru membimbing siswa yang kesulitan mengerjakan LKPD, Guru memonitoring siswa selama pembelajaran berlangsung, sambil melihat perkembangan siswa dalam belajar, Guru dan siswa membahas bersama hasil pengerjaan LKPD. Kegiatan penutupan Guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi dan merangkum kegiatan pembelajaran di hari itu juga. Pelaksanaan perbaikan siklus II, jalannya kegiatan pembelajaran diamati oleh pengamat yang difokuskan pada aktivitas guru dan siswa mendapatkan hasil bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan metode demonstrasi dengan media *puzzle* pecahan berpotensi mengalami peningkatan. Hal tersebut bisa diketahui dari daftar nilai hasil tes formatif dalam pembelajaran siklus II ada kemajuan capaian belajar siswa. Ketercapaian standar belajar siswa pada perbaikan pembelajaran siklus I ada 19 siswa sesudah diadakan penyempurnaan kegiatan belajar-mengajar siklus II menjadi 27 siswa atau 93%. Sehingga terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa. Untuk melihat perkembangan pelaksanaan perbaikan lebih jelasnya peneliti sampaikan data distribusi frekuensi perbaikan siklus II dibawah ini:

NO	Nilai	Siklus II	
		Jumlah siswa	%
1	50	0	0
2	60	2	7
3	70	2	7
4	80	13	45
5	90	12	41
Jumlah		29	100

Nilai Rata- rata	82	
Ketuntasan Klasikal	93%	

Tabel 4. Perolehan Nilai tes Formatif Setelah Perbaikan (Siklus II)

Mengacu pada penjelasan yang sebelumnya telah dipaparkan, dapat diindikasikan bahwa implementasi metode demonstrasi yang dikolaborasikan dengan media puzzle pecahan efisien dalam mendorong hasil belajar yang lebih baik siswa pada materi pecahan dalam mata pelajaran Matematika di sekolah dasar.

PEMBAHASAN

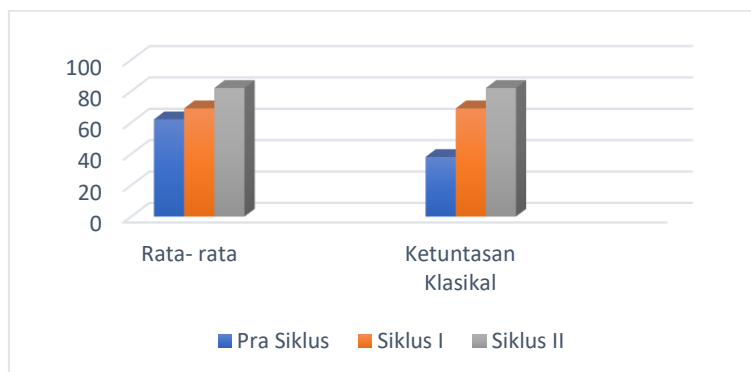
Data mengenai hasil belajar siswa dalam penelitian ini dikumpulkan melalui tes yang dilakukan pada ujung setiap siklus. Tes yang digunakan berupa soal pilihan ganda untuk mengukur pencapaian belajar siswa. Adapun perkembangan hasil belajar siswa disajikan mulai dari pra-siklus hingga siklus II.

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	Jumlah	1800	2010	2380
2.	Nilai Rata- rata	62	69	82
3.	Nilai Tertinggi	80	80	90
4.	Nilai Terendah	50	60	60
5.	Jumlah Siswa Tuntas	11	19	27
6.	Jumlah Siswa Belum Tuntas	18	10	2
7.	Ketuntasan Klasikal	38%	66%	93%

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa dari Pra Siklus sampai Siklus II

Data dalam tabel memperlihatkan peningkatan yang cukup mencolok dalam pencapaian output belajar siswa, di mulai dari "*pra-siklus*", kemudian mengalami kenaikan pada siklus I, dan mencapai hasil yang lebih optimal pada siklus II. Pada tahap pra siklus jumlah keseluruhan nilai siswa adalah 1800 dengan mendapatkan nilai rata- rata sebesar 62. Setelah dilakukan pelaksanaan perbaikan di siklus I

jumlah nilai berubah naik menjadi 2010 dan mendapatkan nilai rata-rata 69. Peningkatan ini terus berlanjut pada siklus II dengan jumlah nilai berada di angka 2380 serta rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan hingga mencapai 82. Kemajuan hasil belajar dapat dilihat dari bertambahnya jumlah siswa yang berhasil memenuhi ketuntasan klasikal. Pada pra siklus hanya 11 siswa yang tuntas, mengalami peningkatan pada siklus I menjadi 19 siswa, dan mengalami peningkatan juga pada siklus II sebanyak 27 siswa. Sebaliknya, terjadi penurunan tajam pada jumlah siswa yang tidak tuntas, dari 18 siswa pada pra siklus menjadi 10 siswa pada siklus I, dan hanya tersisa 2 siswa pada siklus II. Hal ini berdampak langsung terhadap persentase ketuntasan klasikal yang menunjukkan hasil yang baik, yaitu dari 38% pada pra siklus meningkat di presentase 66% pada siklus I, dan mencapai 93% pada siklus II. Berdasarkan data tersebut memperlihatkan bahwa tindakan yang digerakkan dalam setiap siklus berhasil mengalami peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan, baik secara individu maupun klasikal.



Gambar 1. Diagram perolehan nilai pra siklus, siklus I dan siklus II

Grafik diatas menggambarkan perkembangan perolehan nilai siswa dari tahap pra siklus, {siklus I dan siklus II}. Garfik ini mengalami peningkatan pada aspek- aspek utama capaian akademik yang didapatkan siswa. Pada saat tahap pra siklus rata-rata nilai siswa 62. Setelah diadakannya perbaikan pembelajaran pada siklus I, rata-rata nilai meningkat menjadi 69. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II, dengan rata nilai menjadi 82. Hal ini menandakan bahwa setiap siklus mengalami peningkatan terhadap pemahaman siswa terhadap materi

pelajaran.

Selain itu grafik tersebut memperhatikan peningkatan jumlah siswa yang melampaui hasil capaian kompetensi belajar. Pada pra siklus hanya 11 siswa yang tuntas, lalu bertambah menjadi 19 siswa pada siklus I, dan terjadi peningkatan hingga 27 siswa pada siklus II. Sebaiknya jumlah peserta didik yang belum memenuhi standar ketuntasan semakin berkurang dari 18 siswa pada pra siklus menjadi 10 siswa pada siklus I, dan akhirnya hanya 2 siswa pada siklus II. Persentase ketuntasan klasikal pun mengalami peningkatan dari 38% pada pra siklus, naik menjadi 66% pada siklus I dan mencapai 93% pada siklus II. Grafik ini memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran selama penelitian efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa secara nyata. Peningkatan nilai rata-rata bertambah jumlah siswa tuntas, dan meningkatnya ketuntasan klasikal membuat kesimpulan bahwa strategi yang diterapkan dalam siklus pembelajaran sangat efektif dan memperbaiki kualitas belajar siswa.

Berdasarkan uraian temuan penelitian diatas membuktikan bahwa penggunaan metode demonstrasi dengan media *puzzle* pecahan berkontribusi untuk meningkatkannya capaian belajar siswa kelas II pada materi pecahan dalam mata pelajaran Matematika. Melalui pemanfaatan sarana pembelajaran *puzzle* pecahan kegiatan pembelajaran menjadi menarik serta siswa sangat antusias mengikuti kegiatan pembelajaran dengan penggunaan metode demonstrasi guru bisa mempraktikkan secara langsung didepan siswa membangkitkan antusiasme siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Penemuan ini sejalan dengan temuan penelitian yang dikemukakan oleh Sari et al. (2023), yang menyatakan bahwasanya pemanfaatan media *puzzle* pecahan dapat menunjang prestasi akademik siswa pada mata pelajaran Matematika. Selain itu Kusno (2020) menyebutkan bahwa penggunaan metode demonstrasi dapat menunjang prestasi siswa pada mata pelajaran matematika pada materi mengenal pecahan sederhana. Arifuddin, et al. (2018) juga membuktikan bahwa media *puzzle* yang

dipadukan dengan metode demonstrasi terbukti secara signifikan membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar).

CONCLUSION

Penerapan metode atau teknik demonstrasi dengan bantuan media puzzle pecahan berhasil memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas II SD YPK III Bethel Doom. Peningkatan hasil belajar tampak jelas melalui perbaikan nilai rata-rata dan peningkatan ketuntasan siswa pada setiap tahapan siklus. Pada tahap pra-siklus, nilai rata-rata siswa adalah 62 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 38%. Pasca pelaksanaan tindakan pada siklus I, terjadi peningkatan nilai rata-rata menjadi 69, dengan persentase ketuntasan klasikal mencapai 66%. Dari pra-siklus ke siklus I terjadi peningkatan yang signifikan, ditandai dengan naiknya rata-rata nilai siswa sebanyak 7 poin (62 ke 69), serta lonjakan ketuntasan klasikal sebesar 28% (dari 38% ke 66%). "Selanjutnya, pada siklus II, nilai rata-rata siswa" naik yaitu 82, dengan hasil ketuntasan sebesar klasikal mencapai 93%. Hal ini mengindikasikan bahwa dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 13 poin dan kenaikan ketuntasan klasikal sebesar 27%

REFERENCES

- Afifah, A. (2021). Metode Guided Discovery dalam Pembelajaran Matematika: Pendekatan Riset. Syiah Kuala University Press.
- Amin, A., dan Sumendap, L. Y. S. (2022). 164 Model Pembelajaran Kontemporer. Pusat Penerbitan LPPM.
- Arifuddin, A., Maufur, S., & Farida, F. (2018). Pengaruh penerapan alat peraga puzzle dengan menggunakan metode demonstrasi terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika di SD/MI. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 10–17.
- Fuzan. & Arifin, F. (2022). Desain Kurikulum dan Pembelajaran Abad 21. Prenada

Media.

- Hidayati, E. W. (2018). Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 1(1), 61-88.
- Hoban, H., Bera, L., Frederiksen, N. S., & Timba, T. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan dengan menggunakan media puzzle pecahan pada siswa kelas II SDN Wegoknatar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 6(4), 3641–3646.
- Kusno, A. (2020). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Mengenal Pecahan Sederhana Melalui Metode Demonstrasi Menggunakan Media Manipulatif. *SHEs: Conference Series*, (5), 1323– 1329.
- Prawismo, S. A., Sajida, A. H., Habibah, P. J. M., Zainuddin, M., & Mas'ula, S. (2022). Pengembangan media puzzle dalam pembelajaran materi pecahan bagi siswa kelas rendah SD Negeri Jatinom 03. Caruban: *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(2), 102–110.
- Rahman, M. S., Abdullah, G., & Aries, N. S. (2024). Meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui model pembelajaran Talking Stick berbantuan media papan pecahan pada materi pecahan. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 7(3), 123–132.
- Sari, A. D. K. & Widiyawati, Y. (2023). Upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 2B SD Atisa Dipamkara 1 melalui penggunaan alat peraga atau media nyata dalam materi pecahan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 5(4), 484–490.
- Satria, I. B., & Khosiyono, B. H. C. (2022). Keterampilan guru menggunakan metode demonstrasi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. *Journal of Educational and Language Research (JOEL)*, 1(8), Maret 2022.
- Tanjung, D. S., Pinem, I., Mailani, E., & Ambarwati, N. F. (2024). Penelitian tindakan kelas. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wardani, I. G. A. K., Julaha, S., Rahayu, U., Marsinah, N., Widiaish, W., Sapriati, A., & Suhartono, S. (2024). Pemantapan Kemampuan Profesional (PKP). Universitas Terbuka.

.

|