

MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA DALAM KONSEP PENJUMLAHAN MELALUI PERMAINAN TEKA-TEKI JIGSAW UNTUK PENJUMLAHAN TANPA MENYIMPAN DI KELAS VI

Dewi Sutria

SD Negeri 47 Kota Jambi

dewisutria@gmail.com

ABSTRACT

The problems raised in this study concern how the form of planning, implementation, and learning outcomes uses teaching aids in the form of jigsaw puzzles for addition without saving. Jigsaw puzzle games as a medium for learning mathematics can attract students' attention so that their motivation to learn increases which impacts on student learning outcomes as well. This study uses a descriptive methodology with an action research approach or Classroom Action Research (CAR). The data collected is qualitative data collected from the real environment with the researcher as the main instrument. The research steps consist of several stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were 30 students of class VI at SDN 47 Jambi City. The results of data processing conducted by researchers as much as two cycles. Each cycle uses the same material with certain improvements after carrying out reflections on the first activity or cycle. After carrying out process evaluation and evaluation of learning outcomes, it was concluded that the use of jigsaw puzzle learning media can improve student achievement in learning the concept of addition.

Keywords: *Jigsaw Puzzle Game, Addition Concept, learning outcomes*

Pendahuluan

Pelajaran Matematika termasuk pelajaran berhitung yang dianggap cukup sulit. Tidak heran apabila kemudian anak-anak menyebut pelajaran itu termasuk mata pelajaran yang memusingkan. Implikasinya bisa dilihat, bahwa hasil prestasi belajar untuk mata pelajaran yang satu ini selalu rendah. Standar nasional pun hanya mematok nilai 56 (lima puluh enam) untuk mata pelajaran ini, jauh di bawah mata pelajaran Bahasa Inggris atau Bahasa Indonesia mematok nilai 70 (tujuh puluh), sebagai syarat lulus. Anggapan bahwa mata pelajaran ini sulit, berdampak pada siswa, yaitu siswa mengalami kesulitan dalam mempelajarinya. Anggapan bahwa pelajaran ini membuat pusing menjadi kendala bagi siswa, karena berpengaruh saat siswa melaksanakan kegiatan belajar. Jika penyampaian mata pelajaran ini tidak menarik, menjenuhkan, maka dampaknya siswa akan semakin malas ketika harus belajar Matematika.

Pada akhirnya, siswa tidak cepat menguasai keterampilan berhitung, dalam pelajaran Matematika.

Pembelajaran merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar (Sudjana, 2000:6). Pembelajaran bertujuan terwujudnya efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Pihak-pihak yang terlibat dalam pembelajaran adalah pendidik serta peserta didik, baik secara perorangan, kelompok atau suatu komunitas, yang berinteraksi edukatif antara satu dengan yang lainnya. Isi kegiatan ialah materi (bahan) belajar yang bersumber atau dikembangkan dari suatu kurikulum suatu program pendidikan. Proses kegiatan adalah langkah-langkah atau tahapan yang dilalui pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Sumber pendukung kegiatan pembelajaran mencakup fasilitas dan alat-alat bantu pembelajaran.

Dalam kegiatan pembelajaran, media diperlukan untuk mengantar materi yang akan disampaikan. Dengan adanya media, diharapkan siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan. Mulyani (1998:177) menyebutkan bahwa, “Media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran tersebut.”

Pelajaran Matematika yang dipelajari siswa sekolah dasar materinya masih bersifat elementer, tapi merupakan konsep dasar berhitung yang sangat mendasar sebagai syarat mempelajari konsep yang lebih tinggi. Dalam mempelajari konsep berhitung di sekolah dasar dapat melalui pengalaman siswa atau dengan mengutak-atik benda kongkrit.

Selanjutnya Van de Walle (1990:1-2) berpendapat bahwa dalam konsep Matematika di sekolah dasar bisa dibedakan menjadi dua macam pembelajaran, yaitu: (1) *Content-oriented*, pembelajaran yang tekanannya pada keterampilan dan cara menjawab. (2) *Leaner-oriented*, Pembelajaran tekanannya pada bantuan kepada siswa dalam menghadapi masalah dan dalam menalar. Berdasarkan pendapat di atas, kantung bilangan merupakan bentuk bantuan guru kepada siswa dalam menghadapi masalah pemahaman konsep pengurangan dengan satu kali teknik meminjam.

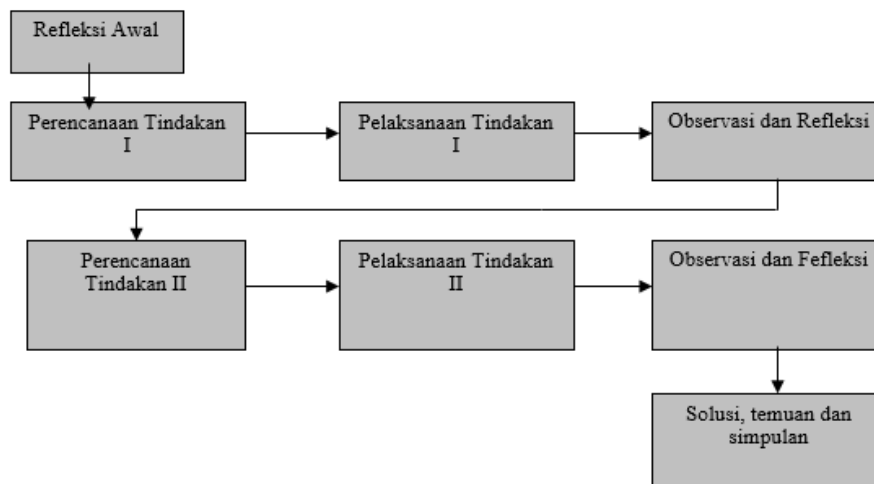
Dalam materi pengurangan, agar siswa menguasai konsepnya lebih cepat sebaiknya dikembangkan latihan mengerjakan soal. Dengan bantuan kantung bilangan, maka siswa dapat mengerjakan sekaligus mempelajari konsep pengurangan. Media pembelajaran dapat

memperlancar proses belajar siswa dalam pembelajaran dan pada akhirnya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Sudjana (1991:2) menjelaskan manfaat media pembelajaran yakni pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa menumbuhkan motivasi belajar. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apabila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan kegiatan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa keberadaan dan kehadiran media pembelajaran sangat penting dan dibutuhkan dalam proses belajar mengajar untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Sebagai alat bantu komunikasi, media pembelajaran juga berfungsi sebagai media stimulus (perangsang) seperti yang dikemukakan oleh Djahiri (1992:1) bahwa dunia dan potensi serta proses afektual peserta didik hanya dapat bergetar dan terlibat apabila ada media stimulus yang menggetarkannya. Sedangkan fungsi dan peranan media pembelajaran adalah mendorong lahirnya proses kegiatan belajar siswa, meningkatkan kadar proses dan hasil kegiatan belajar siswa, dan membantu kelancaran, kemudahan dan keberhasilan proses belajar siswa.

Sesuai dengan latar belakang permasalahan mengenai pembelajaran Matematika di atas, penulis mengidentifikasi masalah yang disajikan dalam bentuk kalimat pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah Permainan Teka Teki Jigsaw berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran matematika konsep penjumlahan tanpa menyimpan di Kelas VI?
2. Bagaimana pengaruh dari permainan teka teki jigsaw terhadap motivasi belajar siswa kelas VI?



Gambar 1.1 Alur Penelitian

Metodologi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dimana peneliti melakukan tindakan tertentu tentang masalah- masalah yang dihadapi di kelas (Susilowati, 2018). Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VISD Negeri 47/IV Kota Jambi semester I tahun pelajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 30 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi aktivitas siswa dan test siswa. Alat pengumpulan data menggunakan lembar observasi aktivitas siswa dan guru dan lembar test siswa. Lembar observasi digunakan untuk untuk mengetahui proses belajar siswa dan hasil belajar siswa.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi Penelitian Siklus I

a. Deskripsi

Tindakan siklus pertama sesuai jadwal Minggu kedua bulan Maret, dilaksanakan pagi hari. Peneliti datang ke kelas lima belas menit sebelum memulai pelajaran, guru memperlihatkan dan menyebutkan kepada siswa yang nilainya bagus untuk pelajaran

sebelumnya. Terlihat ada yang gembira dan ada yang diam saja, bahkan ada yang tertawa kecil, sambil tengok kiri-kanan.

Penyaji kemudian mengenalkan permainan teka-teki jigsaw pada siswa. Permainan jigsaw merupakan permainan menyusun papan-papan sesuai dengan gambar yang ada. Permainan jigsaw ini sebenarnya hanya media saja, agar siswa tertarik. Inti pembelajarannya ialah penjumlahan. Kelihatan-nya, siswa memang tertarik melihat permainan jigsaw. Mereka melihat guru yang sedang memberikan contoh cara memasang permainan menyusun jigsaw. Setelah itu, siswa disuruh mencoba memasang jigsaw sesuai contoh yang diberikan guru.

Anak-anak kelihatan sangat tertarik. Awalnya, mereka mengira, permainan jigsaw tidak ada kaitannya. Kemudian guru memberikan waktu 10 menit untuk menyusun papan-papan jigsaw yang jumlah mencapai 400 buah. Penyusunan dilakukan oleh beberapa anak. Kemudian diperoleh jumlah papan yang berhasil terpasang 35. Kelompok kedua memperoleh angka 27, kelompok ketiga memperoleh 26 angka, dan kelompok keempat memperoleh angka 42. Guru kemudian mengumpulkan angka itu dan ditulis dipapan tulis.

35
27
26
42

Guru menyuruh anak untuk menjumlah dengan penjumlahan biasa, yaitu dengan teknik menyimpan satu. Setiap anak disuruh mengerjakan tugas itu. Guru memantau dengan mencatat waktunya. Ternyata waktunya cukup lama. Guru membimbing siswa mengerjakan tugas tersebut di papan tulis, dengan hasil seperti berikut ini.

35
27
26
42
130

Siswa kemudian disuruh mencocokkan hasil penjumlahan mereka dengan yang ada di papan tulis. Anak yang benar disuruh mengangkat tangan, ada 15 anak dari 26 anak. Berarti masih ada 11 anak yang belum bisa mengerjakan.

Presentase anak yang menjawab dengan benar atau sebaliknya ialah sebagai berikut.

No.	Nama Siswa	Jawaban	
		Benar	Salah
1	Fahrizal	✓	
2	Topik	✓	
3	Aditya Perdani		✓
4	Andri Sapta Aji		✓
5	Ari Arifin F.	✓	
6	Dadan Apriansyah	✓	
7	Dada Surawiharja		✓
8	Dede Nurohman		✓
9	Dela Puspita		✓
10	Dewi Cipta Sari Asih	✓	
11	Dian Fitriani	✓	
12	Eri Awaliah		✓
13	Hoerunisa	✓	
14	Iif Riyana Zaka	✓	
15	Indra Lesmana		✓
16	Laelasari	✓	
17	Magdalena Theresa	✓	
18	Miesya Anggraeni		✓
19	Moch. Habsyi H.	✓	
20	Neng Mariana Sri		✓
21	Nita	✓	
22	Nurul Astri Safitri	✓	
23	Ramdani		✓

24	Restiana	√			
25	Ridha Hamidah B	√			
26	Riki Gunawan	✓			
27	Rima Meliana	✓			
28	Roby Sopyan	✓			
29	Rudi Ramdani	✓			
30	Satriadi	✓			
Jumlah		19	63%	11	37%

Guru kemudian memberikan penjelasan mengenai cara mengerjakan penjumlahan dengan teknik penjumlahan tanpa menyimpan. Penjumlahan tanpa menyimpan terdiri atas dua langkah yaitu:

- (1) menjumlahkan angka pada kolom satuan
- (2) menjumlahkan angka pada kolom puluhan

3	5	
2	6	
2	7	
4	2	
	2	0
1	1	
1	3	0

Jumlah angka pada kolom satuan yaitu 5, 6, 7 dan 2 ialah 20, dimasukkan ke dalam kolom 1. Sedangkan jumlah puluhan, yaitu 3, 2, 2, dan 4 yaitu 11 disimpan di kolom puluhan dengan menggeser satu kolom ke depan. Baru dijumlahkan, sehingga diketahui jumlahnya 130.

Guru kemudian memerintahkan empat anak untuk kembali menyusun permainan jigsaw selama 10 menit, berturut-turut sehingga didapatkan angka-angka 36, 45, 29 dan 37. Keempat angka itu kemudian dijumlahkan dengan teknik penjumlahan tanpa menyimpan. Siswa diberi waktu dalam beberapa menit. Waktunya dicatat, mereka dapat menyelesaikan soal itu dengan waktu hampir sama dengan waktu mengerjakan dengan

teknik menyimpan, dengan hasil yang benar lebih meningkat. Siswa yang menjawab benar 18, dan 8 lainnya masih salah.

Berdasarkan hasil penilaian sang observator, penyajian materi yang disampaikan cukup jelas dan dipahami oleh siswa. Penggunaan bantuan permainan teka-teki jigsaw cukup meningkatkan perhatian dan aktivitas siswa. Namun, demikian masih ada beberapa siswa yang belum dapat mengerjakan soal dengan cepat dan benar. Pada saat latihan, ada beberapa anak yang masih bingung. Guru segera memberikan bimbingan sampai anak tersebut mampu mengurangkan dengan bantuan kantung bilangan.

Setelah melakukan permainan sebanyak empat kali dan siswa disuruh menjawab soal-soal, siswa diberikan evaluasi hasil belajar, mengerjakan 10 soal penjumlahan dengan teknik penjumlahan tanpa menyimpan. Hasil tes pada Siklus I, seperti tertera pada tabel berikut.

No.	Nama Siswa	Nilai Siklus I
1	Fahrizal	60
2	Topik	50
3	Aditya Perdani	70
4	Andri Sapta Aji	60
5	Ari Arifin F.	60
6	Dadan Apriansyah	60
7	Dada Surawiharja	70
8	Dede Nurohman	70
9	Dela Puspita	60
10	Dewi Cipta Sari Asih	50
11	Dian Fitriani	60
12	Eri Awaliah	60
13	Hoerunisa	60
14	Iif Riyana Zaka	70
15	Indra Lesmana	60
16	Laelasari	60
17	Magdalena Theresa	70

18	Miesya Anggraeni	60
19	Moch. Habsyi H.	70
20	Neng Mariana Sri	60
21	Nita	60
22	Nurul Astri Safitri	60
23	Ramdani	50
24	Restiana	40
25	Ridha Hamidah B	60
26	Riki Gunawan	60
27	Rima Meliana	60
28	Roby Sopyan	60
29	Rudi Ramdani	60
30	Satriadi	60
Jumlah		1750
Rata-rata		58

b. Analisis

Dari hasil tes tes tertulis masih ada beberapa siswa yang belum memahami tugas yang diberikan, atau tidak bisa menjumlahkan dengan bantuan permainan teka-teki jigsaw, terutama pada soal yang tingkat kesukarannya lebih tinggi. Hasil tes tertulis dan tes perbuatan beberapa siswa masih perlu ditingkatkan supaya siswa dapat lebih memahami konsep penjumlahan tanpa menyimpan. Pada saat menutup pelajaran, guru memberikan kesimpulan atas hasil evaluasi, walaupun materi yang disajikan masih terlihat minim guru mengulas kembali sedikit materi yang sudah dilakukan pada saat proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan menutup pelajaran sudah dilaksanakan oleh guru, mungkin karena guru sudah terbiasa dengan memberikan kesimpulan di akhir kegiatan belajar.

c. Refleksi

Sesuai dengan hasil analisis kemampuan memahami konsep penjumlahan tanpa menyimpan dengan bantuan permainan teka-teki jigsaw serta pengamatan selama proses pembelajaran, maka dapat dikemukakan hal-hal berikut:

1. Perlu dilaksanakan pembelajaran pada siklus II dengan pemberian latihan lebih banyak lagi.
2. Memberikan bantuan bagi siswa yang masih kesulitan.
3. Mengubah posisi duduk siswa agar lebih berkonsentrasi.
4. Guru harus lebih aktif mendampingi siswa saat latihan.
5. Jumlah permainan teka-teki jigsaw ditambah

2. Deskripsi Penelitian Siklus II

a. Deskripsi

Sesuai dengan pelaksanaan dan hasil refleksi I yang berdasarkan hasil analisis, peneliti perlu menindaklanjuti pelaksanaannya pada siklus II dengan tahapan yang sama seperti siklus I. Adapun uraian pelaksanaan siklus II akan peneliti paparkan sebagai berikut:

Dari hasil pelaksanaan pada Siklus I maka pada siklus II peneliti mencoba memberi pembelajaran dengan menunjukkan cara menjumlahkan dengan bantuan permainan teka-teki jigsaw disertai dengan latihan soal yang lebih banyak dengan tingkat kesukaran soal berjenjang dari mudah ke sulit. Guru juga mempersilakan siswa yang masih bingung mengangkat tangan dan guru akan membimbing secara langsung.

Pada siklus II ini, peneliti memulai kegiatan dengan mempersiapkan media pembelajaran berupa permainan jigsaw sebanyak 6 buah, berdoa, mengabsen dan mengkondisikan siswa pada situasi belajar. Masuk pada situasi pembelajaran, peneliti melakukan apersepsi untuk mengingat kembali pada pembelajaran terdahulu (siklus I) dengan tujuan memancing ingatan siswa. Siswa, secara umum dapat menjawab soal apersepsi berkaitan dengan permainan teka-teki jigsaw.

Kegiatan pada siklus II ini difokuskan pada pembelajaran materi penjumlahan dengan bantuan permainan teka-teki jigsaw. Siswa diusahakan terus berlatih. Mereka yang masih bingung diberi bantuan langsung. Siswa kelihatan lebih serius dalam kegiatan ini. Pelaksanaan tindakan tahap ini diakhiri dengan pertanyaan yang dijawab

secara bersaing oleh kelompok belajar siswa, dengan *reward* kepada kelompok yang berhasil menjawab dengan benar.

Pada Siklus II ini, siswa dibagi dalam beberapa kelompok, tepatnya enam kelompok sesuai dengan jumlah permainan jigsaw yang disediakan. Empat kelompok setiap anggotanya terdiri atas 4 anak, dan dua kelompok terakhir, anggotanya 5 orang. Setiap kelompok langsung melakukan kegiatan memasang papan jigsaw. Waktunya selama 20 menit, setiap menit dicatat jumlah perolehan papan jigsaw, kemudian angkanya itu disusun dan dijumlahkan dengan metode penjumlahan tanpa menyimpan.

Mereka banyak belajar menjumlah tanpa menyimpan dalam kelompok, sehingga mereka benar-benar menjadi mahir menjumlah. Kelompok yang dalam waktu 20 menit berhasil memasang papan lebih banyak, dan benar saat menjumlah dengan teknik penjumlahan tanpa menyimpan diberi hadiah dengan julukan kelompok bintang, kelompok bulan, atau kelompok hebat. Setelah itu, siswa diberi tes akhir untuk mengetahui hasil pemahaman mereka tentang penjumlahan tanpa menyimpan.

b. Analisis

Hasil evaluasi diperiksa setelah lembar kerja dikumpulkan, dan ada perubahan signifikan dari siklus I. Boleh dikata pada siklus II terdapat perubahan yang cukup memuaskan, baik bagi siswa maupun guru. Di antaranya, guru sudah mencoba untuk membuka pelajaran di awal pembelajaran dengan mengingatkan tidak boleh membuka buku dulu, melainkan memperhatikan terlebih dahulu tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

c. Refleksi

Dengan memperhatikan data, hasil kemampuan memahami konsep penjumlahan tanpa menyimpan dengan permainan teka-teki jigsaw serta hasil pengamatan proses pembelajaran pada siklus II maka dapat disimpulkan bahwa siswa sudah memahami pemanfaatan permainan teka-teki jigsaw dengan penjumlahan tanpa menyimpan untuk meningkatkan pemahaman konsep penjumlahan. Sedangkan untuk memahami lebih lanjut siswa harus diingatkan, diberi pekerjaan rumah, tanya jawab, melaksanakan pembelajaran dikte.

3. Diskusi Hasil Penelitian

Dari hasil tertulis siklus I pemahaman terhadap pemanfaatan permainan teka-teki jigsaw dengan penjumlahan tanpa menyimpan sebagai bantuan untuk memahami konsep penjumlahan tidak begitu memuaskan. Materi yang sudah disampaikan diulang kembali pada siklus II. Sedangkan pada siklus II, hasil evaluasi siswa menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan, siswa dapat mengerjakan tugas baik atau dapat mengerjakan soal-soal latihan dengan benar.

Adapun hasil evaluasi penilaian Penelitian Tindakan Kelas, pada kedua siklus dapat dilihat pada tabel berikut.

HASIL EVALUASI PTK
MATA PELAJARAN : MATEMATIKA
KELAS: VI

No.	Nama Murid	NILAI	
		SIKLUS I	SIKLUS II
1	Fahrizal	60	70
2	Topik	50	80
3	Aditya Perdani	70	80
4	Andri Sapta Aji	60	70
5	Ari Arifin F.	60	80
6	Dadan Apriansyah	60	80
7	Dada Surawiharja	70	80
8	Dede Nurohman	70	90
9	Dela Puspita	60	70
10	Dewi Cipta Sari Asih	50	60
11	Dian Fitriani	60	80
12	Eri Awaliah	60	70
13	Hoerunisa	60	70
14	Iif Riyana Zaka	70	80
15	Indra Lesmana	60	70
16	Laelasari	60	80

17	Magdalena Theresa	70	90
18	Miesya Anggraeni	60	70
19	Moch. Habsyi H.	70	80
20	Neng Mariana Sri	60	70
21	Nita	60	60
22	Nurul Astri Safitri	60	70
23	Ramdani	50	70
24	Restiana	40	60
25	Ridha Hamidah B	60	70
26	Riki Gunawan	60	70
27	Rima Meliana	60	70
28	Roby Sopyan	60	70
29	Rudi Ramdani	60	70
30	Satriadi	60	70
Jumlah		1750	2200
Rata-rata		58	74

Dengan memperhatikan perubahan nilai, rata-rata nilai siklus I yang memperoleh rata-rata nilai 58 dan siklus II dengan nilai rata-rata nilai 74 dengan rentang kenaikan nilai rata-rata kelas II berarti terjadi kenaikan yang cukup signifikan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran tahap dua siklus, penggunaan permainan teka-teki jigsaw dengan penjumlahan tanpa menyimpan dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep penjumlahan.

Dari tabel di atas dapat diberi keterangan tambahan, siswa yang tetap pada nilai semula dan yang mengalami kenaikan atau penurunan nilai.

No.	Nama	Nilai		
		Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Fahrizal	60	70	Naik
2	Topik	50	80	Naik
3	Aditya Perdani	70	80	Naik

4	Andri Sapta Aji	60	70	Naik
5	Ari Arifin F.	60	80	Naik
6	Dadan Apriansyah	60	80	Naik
7	Dada Surawiharja	70	80	Naik
7	Dede Nurohman	70	90	Naik
9	Dela Puspita	60	70	Naik
10	Dewi Cipta Sari Asih	50	60	Naik
11	Dian Fitriani	60	80	Naik
12	Eri Awaliah	60	70	Naik
13	Hoerunisa	60	70	Naik
14	Iif Riyana Zaka	70	80	Naik
15	Indra Lesmana	60	70	Naik
16	Laelasari	60	80	Naik
17	Magdalena Theresa	70	90	Naik
18	Miesya Anggraeni	60	70	Naik
19	Moch. Habsyi H.	70	80	Naik
20	Neng Mariana Sri	60	70	Naik
21	Nita	60	60	Tetap
22	Nurul Astri Safitri	60	70	Naik
23	Ramdani	50	70	Naik
24	Restiana	40	60	Naik
25	Ridha Hamidah B	60	70	Naik
26	Riki Gunawan	60	70	Naik
27	Rima Meliana	60	70	Naik
28	Roby Sopyan	60	70	Naik
29	Rudi Ramdani	60	70	Naik
30	Satriadi	60	70	Naik

Dari data tersebut di atas diketahui, siswa yang mengalami kenaikan nilai ada 25 orang, dan sisinya hanya 1 orang mempunyai nilai tetap. Dari jumlah keseluruhan siswa

yang nilainya naik ialah 96%, atau yang nilainya tetap ialah 4%. Data tersebut menunjukkan adanya kenaikan nilai yang sangat signifikan.

Kriteria keberhasilan tujuan ditentukan oleh hasil evaluasi belajar siswa sebelum diberikan tindakan, dibandingkan dengan hasil siswa belajar dengan tindakan, atau juga hasil observasi selama proses belajar mengajar berlangsung. Apabila masih diperoleh siswa yang mengalami kesulitan maka perlu dicarikan solusinya dan diberi tindakan berikutnya sampai terjadi perubahan.

Dari analisis di atas ternyata penggunaan langkah-langkah yang tepat mempunyai pengaruh yang positif terhadap hasil kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Bruner bahwa pembelajaran penjumlahan dengan mengikuti langkah eaktif, ikonik dan simbolik dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam penjumlahan. Dengan demikian jika guru menyusun langkah-langkah yang harus ditempuh untuk menyampaikan pembelajaran konsep penjumlahan, kemudian guru memberikan contoh dengan jelas dan tepat, maka prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan. Semakin tepat langkah disusun dengan terapi yang benar, maka akan semakin baik pemahaman siswa.

Simpulan

Dari hasil uraian pembahasan pada Bab IV menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan permainan teka-teki jigsaw dapat meningkatkan pemahaman terhadap konsep penjumlahan. Hal ini mengisyaratkan bahwa dalam pembelajaran Matematika diperlukan satu bentuk model sebagai alat bantu yang membantu siswa dalam memahami konsep abstrak menjadi sebuah konsep yang nyata, atau konkrit.

Penggunaan media alat bantu dapat memfokuskan siswa pada kegiatan pembelajaran, sehingga siswa tidak bermain-main atau diam tanpa aktivitas. Proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan, bahwa:

1. Bentuk perencanaan pembelajaran dengan media permainan teka-teki jigsaw sesuai dengan rencana yang dilakukan melalui dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, evaluasi pembelajaran dilakukan setiap akhir siklus.

2. Dilihat dari hasil penelitian (hasil evaluasi siswa) karakteristik hasil pembelajaran menggunakan permainan jigsaw pada siklus II menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dibanding pada siklus I.
3. Pemberian konsep cara menjumlahkan dua bilangan dua angka untuk penjumlahan tanpa menyimpan dengan menggunakan permainan teka-teki jigsaw sangat efektif meningkatkan pemahaman siswa dalam konsep penjumlahan.
4. Kemudahan-kemudahan yang diperoleh siswa dalam pembelajaran menggunakan permainan teka-teki jigsaw, semakin meningkatkan pemahaman siswa akan memanfaatkan kedua media tersebut dalam kehidupan nyata.

Dari hasil evaluasi peneliti mempunyai gambaran bahwa memberikan pembelajaran diusahakan memakai alat bantu supaya tidak membuat siswa bosan, dan memudahkan siswa memahami sebuah konsep, seperti yang dapat dilihat dari analisis hasil evaluasi.

Referensi

- Darhim, dkk.1995.*Pendidikan Matematika 2*. Bandung: PPPG Tertulis bekerjasama dengan Universitas Terbuka.
- Karim, Widagdo,dkk.2002.*Pendidikan Matematika II*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kasbolah.1997. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Proyek Pengembangan Guru Sekolah Dasar Direktorat Pendidikan Tinggi Depdikbud.
- Muhibbin Syah.1995.*Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan baru*. Bandung: Rosda karya Prianto.2001. *Peranan Minat dalam Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud
- Sujana, Nana. Dr.1989.*Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Tim MKPBN.2001.*Common Text Book Strategi Pembelajaran Matematika Kotemporer*. Bandung: Jurusan Pendidikan Matematika UPI.
- Zainal, Abidin,dkk.1981.*Pemilihan dan Penggunaan Media dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: P3G Bahasa