



Mengatasi Kesalahan Penulisan Bilangan Dua Digit Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar Dengan Media *Puzzle* Angka

¹Hesti Zulianti, ²Tiurlina, ³Fitri Alfarisa

^{1,2,3}(Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang)

¹hestizulianti@gmail.com ²p.tiurlina59@gmail.com ³alfarisa@gmail.com

Abstrak

Matematika di sekolah dasar mencakup tiga cabang ilmu yang diajarkan dalam bidang studi Matematika, diantaranya Aritmatika, Aljabar, dan Geometri. Kebanyakan siswa yang baru memasuki bangku sekolah sudah mengenali lambang juga bagaimana menyebutkan nama dari suatu bilangan. Mereka mampu membilang secara urut, meskipun masih banyak pula yang ternyata belum begitu mengetahui bagaimana cara menuliskan serta mengenal lambang bilangan dengan baik dan benar. Berdasarkan dari hasil wawancara kepada guru di kelas II A SD Negeri Panyirapan 02, dari jumlah keseluruhan siswa yaitu 36 orang telah ditemukan 5 orang siswa yang memiliki permasalahan dalam menuliskan lambang bilangan dua digit. Mengacu pada fakta yang ada di lapangan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penyebab siswa mengalami kesalahan dalam penulisan bilangan dua digit dan mengetahui bagaimana penerapan serta keberhasilan dari media *puzzle* angka sebagai upaya mengatasi permasalahan yang ada. Pendekatan penelitian yang digunakan ialah pendekatan kualitatif, dengan menggunakan metode studi kasus melalui wawancara secara mendalam, observasi, tes, dan dokumentasi. Dari hasil penelitian telah ditemukan bahwa ada beberapa faktor yang dapat menjadi penyebab adanya kesulitan belajar yang bisa berdampak terjadinya kesalahan dalam menuliskan bilangan dua digit, yaitu ada faktor internal dan faktor eksternal. Kemudian, dalam penerapan media *puzzle* angka sebagai upaya mengatasi permasalahan yang ada, siswa terlibat langsung dalam penggunaan media tersebut sehingga membuatnya sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya peningkatan nilai yang didapatkan siswa, yaitu ketika *pre test* nilai terendah yang siswa peroleh adalah 65, sedangkan saat *post test* nilai terendah yang siswa dapatkan ialah 80, lalu rata-rata siswa salah dalam menjawab nomor soal tentang hitungan, sedangkan untuk nomor soal tentang penulisan lambang bilangan dapat dijawab dengan benar oleh seluruh siswa. Mengacu pada hasil yang didapatkan tersebut, maka media *puzzle* angka dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan siswa dalam kesalahan menulis lambang bilangan.

Kata kunci: bilangan dua digit, media *puzzle* angka

Abstrack

Mathematics in elementary schools includes three branches of knowledge that are taught in the field of mathematics studies, including arithmetic, algebra, and geometry. Most students who have just entered school already recognize symbols as well as how to name a number. They are able to number sequentially, although there are still many who do not really know how to write and recognize number symbols properly and correctly. Based on the results of interviews with teachers in class II A SD Negeri Panyirapan 02, from the total number of students, namely 36 people, 5 students have been found who have problems writing two-digit number symbols. Referring to the facts in the field, this study aims to determine the causes of students experiencing errors in writing two-digit numbers and find out how the application and success of number puzzle media as an effort to overcome existing problems. The research approach used is a qualitative approach, using case study methods through in-depth interviews, observations, tests, and documentation. From the results of the study, it has been

found that there are several factors that can cause learning difficulties that can result in errors in writing two-digit numbers, namely internal factors and external factors. Then, in the application of number puzzle media as an effort to overcome existing problems, students are directly involved in using the media so that they are very enthusiastic in participating in learning. With an increase in the value obtained by students, namely when the pre-test the lowest score that students get is 65, while during the post-test the lowest score that students get is 80, then the average student is wrong in answering the number of questions about counting, while for the number of questions about writing number symbols can be answered correctly by all students. Referring to the results obtained, the number puzzle media can be a solution to overcome students' problems in writing number symbol errors.

Keywords: *two-digit number, number puzzle media*

PENDAHULUAN

Matematika di sekolah dasar mencakup tiga cabang ilmu yang diajarkan dalam bidang studi matematika, diantaranya aritmatika, aljabar, dan geometri. Dali S (dalam Jarmita, 2015) mengemukakan aritmatika atau berhitung merupakan cabang ilmu matematika yang sehubungan dengan sifat bilangan nyata juga perhitungannya, lebih utama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian juga pembagian. Singkatnya aritmatika merupakan pengetahuan mengenai bilangan. Dapat dikatakan materi yang paling siswa kenali adalah tentang bilangan. Mereka mampu membilang secara urut, meskipun masih banyak pula yang ternyata belum begitu mengetahui bagaimana cara menuliskan serta mengenal lambang bilangan dengan baik dan benar.

Hal tersebut terbukti ketika peneliti melangsungkan kegiatan Kuliah Kerja Nyata(KKN) pada bulan juli 2021 di Madrasah Ibtidaiyah Al-Islam Pasir salam. Pada kesempatan pembelajaran tatap muka yang berlangsung satu kali dalam satu minggu itu, peneliti beserta rekan-rekannya dalam melaksanakan KKN melangsungkan beberapa perlombaan antar kelas. Salah satu lomba yang diadakan peneliti dan rekan-rekannya pada tanggal 28 Juli 2021 ialah lomba menggambar yang diperuntukan bagi siswa kelas rendah. Dalam kertas yang panitia bagikan, siswa diharuskan mengisi identitas seperti nama, kelas dan nomor peserta.

Ketika penjurian berlangsung peneliti menemukan beberapa siswa yang menuliskan nomor peserta yang sama. Setelah diperiksa pada daftar hadir peserta ternyata beberapa siswa melakukan kesalahan, seperti seharusnya menuliskan angka 16, namun yang siswa tuliskan menjadi 61, dan lainnya. Peneliti menemukan fakta bahwa memang ada beberapa siswa yang senantiasa melakukan kesalahan serupa dalam keseharian belajarnya, dari hasil wawancara tidak terstruktur

yang dilakukan bersama guru wali kelas II pada hari yang sama.

Permasalahan serupa pun peneliti temukan di sekolah lainnya, ketika peneliti melangsungkan wawancara tidak terstruktur bersama guru wali kelas 2A di SDN Panyirapan 02 pada hari kamis, 07 Oktober 2021. Berdasarkan hasil wawancara tersebut telah ditemukan 4 orang siswa yang mengalami permasalahan serupa dari keseluruhan siswa kelas 2A yang berjumlah 36 orang.

Rakhmaniah (2016-2017) mengemukakan bahwa dalam menempuh sebuah pendidikan, sudah sewajarnya siswa tidak luput dari beragam macam kesulitan. Kesulitan tersebutlah yang akan mengakibatkan adanya kesalahan jika dibiarkan.

Syamsudin (2021) menyimpulkan dari beberapa pendapat ahli mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi kesulitan belajar matematika siswa Sekolah Dasar, diantaranya: (1) Faktor internal, kondisi fisik serta psikis peserta didik, motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran, kondisi kesehatan peserta didik, sikap serta tingkah laku peserta didik ketika mengikuti kegiatan pembelajaran; dan (2) Faktor eksternal, biasanya akan muncul dari lingkungan tempat belajar peserta didik itu sendiri, entah itu lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, maupun lingkungan masyarakat atau juga lingkungan bermain peserta didik.

Dalam beberapa kesempatan untuk mengatasi permasalahan yang ada guru senantiasa menegur dan mengingatkan siswa akan kesalahannya dalam menuliskan bilangan dua digit tersebut. Namun, siswa sering kali lupa dan kembali melakukan kesalahan yang sama. Untuk meningkatkan daya ingat siswa akan kesalahannya yang perlu diperbaiki dalam menuliskan bilangan dua digit, penggunaan media *puzzle* angka patut dicoba dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut.

Berikut kelebihan dari media *puzzle* yang dikemukakan oleh Rosdijati (dalam Pupung:2017);

(a) Melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran; (b) Memperkuat daya ingat; (c) Mengenalkan siswa pada sistem dan konsep hubungan; dan (d) Dengan memilih gambar/bentuk, dapat melatih siswa untuk berfikir matematis (menggunakan otak kirinya). Melihat dari salah satu kelebihan penggunaan media *puzzle* sebagai media pembelajaran, yaitu mengenai memperkuat daya ingat ini dirasa dapat menjadi solusi untuk siswa yang sering kali lupa dan kembali melakukan kesalahan yang sama.

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan tersebut, maka peneliti merasa tertarik untuk mengkajinya lebih lanjut, melalui penelitian yang berjudul “Mengatasi kesalahan Penulisan Bilangan Dua Digit pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar dengan Media *Puzzle* Angka”, dengan tujuan untuk dapat mengetahui penyebab siswa mengalami kesalahan dalam penulisan bilangan dua digit di kelas II Sekolah dasar, dan mengetahui penerapan pembelajaran dengan media *puzzle* angka serta keberhasilan media *puzzle* angka tersebut.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Ad-Da’wah, yang berlokasi di Jalan Tanah Koja Rt.007/02, Duri Kosambi, Kec Cengkareng, Jakarta Barat. Pada penelitian ini memakai metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau sering di kenal dengan sebutan R & D. Penelitian pengembangan dapat diartikan sebagai salah satu penelitian yang mengembangkan suatu produk, yang nantinya akan di uji kelayakan produk yang di hasilkan. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan 5 tahapan yaitu: (1) Analisis, (2) Desain, (3) Mengembangkan, (4) Mengimplementasi, dan (5) evaluasi (Sugiyono, 2015).

Waktu penelitian berlangsung selama empat bulan, yaitu terhitung dari bulan Oktober 2021 sampai dengan bulan Februari 2022. Lokasi penelitian ini dilakukan di SD Negeri Panyirapan 02 Kabupaten Bandung. Adapun peneliti melaksanakan penelitian di SD Negeri Panyirapan 02 ini disebabkan karena peneliti menemukan adanya permasalahan dalam penulisan bilangan dua digit pada siswa kelas 2A di sana. Hal tersebut membuat peneliti ingin mengetahui apa saja yang menjadi penyebab siswa mengalami kesalahan dalam penulisan bilangan dua digit, serta mengenai bagaimana penerapan pembelajaran dengan media *puzzle* angka dan keberhasilannya.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Metode penelitian yang akan peneliti gunakan ialah metode studi kasus melalui wawancara secara mendalam, observasi, test dan dokumentasi.

Perihal persoalan yang dapat menjadi penyebab siswa mengalami kesalahan dalam penulisan bilangan dua digit, teknik pengumpulan data yang dapat menjawab persoal tersebut diantaranya ada wawancara secara mendalam. Guru wali kelas II dan siswa yang memiliki permasalahanlah yang akan menjadi narasumber. Kemudian untuk persoalan bagaimana penerapan pembelajaran dengan media *puzzle* angka sebagai upaya mengatasi kesalahan siswa dalam penulisan bilangan dua digit, teknik pengumpulan data yang dapat menjawab persoalan tersebut diantaranya observasi. Selanjutnya untuk persoalan mengenai bagaimana keberhasilan media *puzzle* angka sebagai upaya mengatasi kesalahan siswa dalam penulisan bilangan dua digit, teknik pengumpulan data yang dapat menjawab persoalan tersebut diantaranya ialah test dan studi dokumentasi.

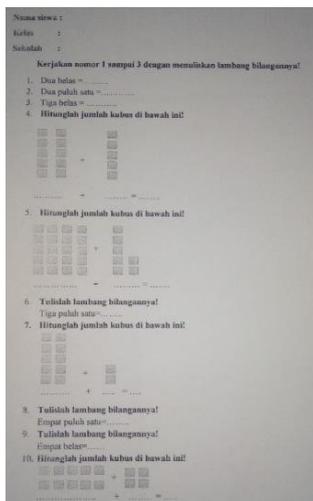
Instrumen utama pada penelitian kualitatif ialah peneliti sendiri, namun berikutnya setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana, yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui wawancara, observasi, test dan dokumentasi. Dalam menggunakan instrument penelitian dapat disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang dirancang sehingga dapat memudahkan pengambilan data bagi peneliti. Berikut adalah instrument yang dipergunakan oleh peneliti sebagai pendukung dalam mengumpulkan data, yaitu dengan pedoman wawancara, lembar observasi, instrument test, dan lembar studi dokumentasi.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Menurut Mathew B. Miles, psikologi perkembangan dan Michael Huberman ahli pendidikan dari University of Geneva, Switzerland (dalam Hardani, dkk, 2020) mengemukakan bahwa analisis kualitatif, merupakan data yang berwujud kata-kata serta bukan kumpulan dari angka-angka. Menurutnya proses analisis tersebut terbagi menjadi tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan. Ketiga alur yang dimaksud ialah reduksi data (*data reduction*) yaitu merupakan merangkum, memilih data yang

penting atau diperlukan, penyajian data (*data display*) yaitu rangkaian informasi yang terkumpul sehingga dapat memberikan peluang munculnya penarikan simpulan, dan penarikan simpulan yang merupakan bagian akhir dari tahapan analisis ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai upaya untuk mengetahui kondisi awal siswa, serta menemukan siswa yang memiliki masalah dalam penulisan bilangan dua digit, peneliti membagikan lembar kerja siswa yang memuat 10 soal tentang lambang bilangan pada seluruh siswa kelas 2A untuk kegiatan *pre test*.



Gambar 4.8 Lembar kerja siswa

Kemudian berikut adalah data hasil dari *pre test* yang telah dikerjakan oleh seluruh siswa kelas 2A SD Negeri Panyirapan 02 yang berjumlah 36 orang pada hari Rabu, 19 Januari 2022:



Gambar 4.14 Diagram batang data hasil dari lembar kerja siswa yang telah di kerjakan

Dari penyajian data pada gambar 4.14 di atas dapat diketahui bahwa terdapat 5 orang siswa yang melakukan kesalahan dalam menuliskan lambang bilangan, diantaranya atas nama siswa ANP, AN, MAR, MRA, dan MA. Setiap siswa memiliki jenis kesalahan yang serupa. Jenis kesalahan yang

dimaksud adalah kesalahan menulis lambang bilangan berdasarkan nama bilangan.

Kemudian ada beberapa faktor yang dapat menjadi penyebab siswa mengalami kesalahan dalam penulisan bilangan dua digit di kelas 2A SD Negeri Panyirapan 02. Faktor tersebut dapat ditemukan dari hasil wawancara secara mendalam dengan pihak siswa dan guru. Bersumber dari hasil wawancara tersebut, faktor yang ditemukan, yaitu:

Faktor Internal

- 1) Kebiasaan belajar/sikap belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pernyataan siswa dari hasil wawancara yang telah dilakukan, bahwasannya ketika pembelajaran matematika sedang berlangsung siswa kehilangan fokus, sehingga tidak dapat memperhatikan penjelasan guru mengenai materi yang tengah dibahas atau dipelajari. Padahal jika siswa mempunyai sikap belajar yang positif atau sikap belajar yang tinggi, maka hasil belajar yang siswa dapatkan pun akan tinggi. Hal tersebut selaras dengan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan oleh Jemudin, Makur, dan Ali (2019).

Hasil dari penelitiannya, menunjukkan bahwasannya terdapat adanya hubungan positif serta signifikan antara sikap belajar pada prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP 6 Langke Rembong dengan koefisien korelasi sebesar 0,43 dengan besarnya sumbangan variabel sikap belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa sebesar 18,49 %. Hal tersebut berarti jika Sikap belajar siswa tinggi, maka prestasi belajarnya pun tinggi. Selain itu, ada pula hasil dari penelitian lainnya yang telah dilaksanakan oleh Khotimah (2019), menunjukkan bahwasannya adanya pengaruh yang signifikan antara sikap belajar siswa pada hasil belajar matematika. Hal ini berdasarkan pada hasil analisis data yang diperoleh nilai $F_{hitung} = 322,629$ dan $sig = 0,000$. Nilai sig lebih kecil dari 0,05. Maka hipotesis yang diajukan “terdapat pengaruh positif antara sikap siswa dengan hasil belajar matematika” dapat diterima.

- 2) Minat Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran.

Dari hasil wawancara dengan siswa pun dapat terlihat ada beberapa siswa yang ternyata tidak begitu menyukai pelajaran matematika. Menurut hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan oleh Jayanti, Arifin, dan Nur

(2020) menunjukkan bahwa minat siswa yang rendah atau kurangnya minat siswa terhadap belajar matematika merupakan salah satu faktor yang dapat menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam belajar.

- 3) Motivasi Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran. Lestari, E.T (2020: 12) mengemukakan bahwasannya motivasi memiliki peranan yang sangat penting dalam keberlangsungan pembelajaran, baik motivasi intrinsik ataupun ekstrinsik. Motivasi belajar yang dimiliki oleh siswa kelas 2A SD Negeri Panyirapan 02 ketika ikut dalam pembelajaran matematika ini masih tergolong kurang atau rendah. Kurangnya atau rendahnya motivasi yang dimiliki siswa ketika ikut dalam pembelajaran matematika ini dapat berakibat timbulnya rasa malas untuk belajar, sehingga berakibat kepada siswa merasa kesulitan dalam mengerjakan setiap soal yang telah diberikan atau melakukan kesalahan dalam pengerjaannya.

Faktor Eksternal

- 1) Sarana dan Prasarana. Menurut Mardita, N (2019) sarana dan prasarana merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan karena dibutuhkan. Media pembelajaran termasuk ke dalam sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk keberlangsungan proses pembelajaran yang baik. Dengan begitu, ketidak lengkapan sarana dan prasarana yang terjadi di SD Negeri Panyirapan 02 berdasarkan pada wawancara dengan guru kelas dapat berakibat pada kurang maksimalnya penyampaian materi ajar pada siswa yang berdampak adanya kesulitan atau kesalahan dalam mengerjakan soal yang telah diberikan.
- 2) Proses Pembelajaran. Sudjono (dalam Yeni, E.M, 2015) mengemukakan bahwa kesulitan dalam belajar matematika itu dapat disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya; (a) ketidakmampuan guru dalam menentukan atau menggunakan metode dalam mengajar yang selaras dengan kedalaman serta pokok bahasan materinya; (b) kurangnya perhatian, motivasi bahkan tidak ada *reward* kepada siswa yang kurang dalam matematika; (c) Adanya perlakuan yang sama oleh guru kepada semua siswa tanpa memperhatikan latar belakang serta karakter siswa yang nyata-nyata beragam; (d) siswa tidak begitu memiliki keberanian untuk memberikan pendapatnya karena suasana belajar di dalam kelas terlalu serius serta kaku; (e) kurang adanya variasi dalam bahasa yang guru gunakan ketika memaparkan suatu konsep, akibatnya jika siswa mengalami kesulitan dalam memahami apa yang disampaikan oleh guru maka akan menimbulkan sikap negatif dari siswa. Berdasarkan pernyataan siswa dari hasil wawancara yang telah dilakukan, bahwa siswa merasa keadaan kelas kurang kondusif sehingga suasana kelas ketika pembelajaran sedang berlangsung dapat mengakibatkan siswa kesulitan untuk berkonsentrasi serta fokus pada pembelajaran. Kemudian dalam beberapa kesempatan siswa tidak dapat fokus terhadap apa yang tengah guru sampaikan karena merasa bosan dan tidak dapat memahami apa yang tengah disampaikan oleh guru tersebut. Hal tersebut dapat terjadi karena adanya kekurangan tepatan guru dalam menerapkan metode mengajar di kelas. Sejalan dengan pernyataan Dalyono (dalam Jayanti, Arifin, dan Nur, 2020) yang mengemukakan bahwasannya kurang tepatnya penerapan metode mengajar oleh guru dalam menyampaikan materi dapat menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam belajar.
- 3) Kondisi Lingkungan Keluarga. Bersumber pada data hasil dari wawancara, kekurangan bimbingan dan perhatian orang tua ketika siswa belajar di rumah merupakan kondisi keluarga yang dapat menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam mengerjakan setiap soal yang telah diberikan atau melakukan kesalahan dalam pengerjaannya. Hal tersebut hampir serupa dengan hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan oleh Asriyanti dan Purwati (2020), yang mengemukakan bahwa terdapat rata-rata faktor kesulitan belajar ekstern adalah 59,8%, faktor kesulitan belajar ekstern yang dialami oleh siswa SDN Pagersari I ialah ada dari faktor buku bacaan, media massa (HP dan Televisi), lingkungan keluarga dan masyarakat, serta sarana dan prasarana pendukung pembelajaran matematika.
- 4) Teman Bermain. Surya (dalam Rukayah, Marlina, Amran, M., Rachman, S.A., 2022) mengemukakan bahwa pembentukan dorongan siswa untuk berprestasi dapat sangat dipengaruhi oleh kualitas pertemanan dari teman sebayanya, hal ini dapat terlihat dari dengan siapa siswa berteman, apa saja aktivitas yang dilakukannya ketika berteman, serta sejauh mana intensitas

pergaulan tersebut terjadi. Jadi, semakin baik pertemanan siswa maka prestasi belajar yang didapatkan akan semakin baik pula.

Meninjau dari pemaparan di atas, ternyata ketidak lengkapan sarana dan prasara merupakan salah satu faktor yang dapat menjadi penyebab siswa kelas 2A di SD Negeri Panyirapan 02 mengalami kesalahan dalam penulisan bilangan dua digit. Maka dari itu peneliti mengusulkan sebuah media yang dirasa dapat membantu dalam proses pembelajaran tersebut. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media *puzzle* angka.



Gambar 4.1 Media *puzzle* angka

Lalu peneliti pun mencoba untuk merancang lalu menerapkan proses pembelajaran dengan media *puzzle* angka ketika pembelajaran tatap muka atau *luring* di kelas 2A berlangsung. Barlian, I., (2013) mengemukakan bahwa kegiatan belajar mengajar yang guru lakukan itu sangat sederhana, kegiatan tersebut sudah terpola meliputi: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, serta kegiatan penutup yang sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 tanggal 23 November 2007 tentang standar proses pendidikan. Berikut merupakan pemaparan dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, serta kegiatan penutup dalam penerapan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* angka.

Proses Pembelajaran

- 1) kegiatan pendahuluan, diawali dengan adanya pembiasaan membuang sampah, berdoa, tepuk semangat, menanyakan kesehatan, dan mengecek kehadiran siswa, lalu peneliti mengecek konsentrasi siswa dengan permainan 'ikuti perintahku'.
- 2) kegiatan inti, peneliti menyampaikan materi tentang mengenal dan menulis bilangan dua digit dengan bantuan media *puzzle* angka. Peneliti membimbing semua siswa untuk menghitung dari angka 0 sampai 20 secara bersama-sama. Setelah itu peneliti menghitung angka bersama siswa dengan menunjukkan kepingan *puzzle* angka yang disesuaikan.

Setelah itu peneliti mulai mengenalkan lambang bilangan dua digit dengan menggunakan media *puzzle* angka. Secara bergantian peneliti meminta siswa untuk maju ke depan kelas, supaya siswa dapat mencari dan memasang lambang bilangan yang dipinta pada media *puzzle* angka. Lalu setelah itu siswa dipinta untuk menuliskan juga lambang bilangan tersebut di *white board*.

Aktivitas Siswa

Dalam penerapan proses pembelajaran dengan media *puzzle* angka pada materi ajar mengenal dan menulis lambang bilangan di kelas 2A SD Negeri Panyirapan 02, sebagian banyak siswa mulai menunjukkan keantusiasannya untuk mengikuti pembelajaran. Sikap tersebut ditunjukkan oleh siswa dengan berebut ingin memberikan bantuan kepada peneliti untuk membagikan satu buku siswa pada tiap bangkunya, ketika peneliti meminta bantuan tersebut. Siswa MA dan siswa MRA pun turut andil dalam membantu peneliti untuk membagikan buku tersebut. Namun, tentu saja setiap siswa memiliki minat serta motivasi yang berbeda. Ketika peneliti meminta semua siswa untuk membaca secara bersama-sama bacaan yang ada di halaman 28 buku siswa yang telah dibagikan, ternyata ada saja beberapa siswa yang tak ikut membaca.

Salah satunya siswa AN. Bukannya ikut membaca, siswa AN terlihat sibuk dengan kegiatannya sendiri yaitu mencorat-coret buku tulisnya. Tetapi ternyata, bukan tanpa alasan siswa AN seperti itu. Ia bersikap seperti itu karena belum bisa membaca dengan lancar. Hal tersebut terlihat ketika peneliti menginstruksikan kepada setiap siswa agar dapat membaca teks percakapan yang ada secara berpasangan dengan teman satu bangkunya. Dalam kesempatan ini dapat terlihat jika ternyata siswa AN belum lancar dalam membaca. Siswa tersebut bahkan enggan membaca jika tidak dibimbing oleh peneliti.

Setelah itu pada saat menghitung angka bersama siswa dengan menunjukkan kepingan *puzzle* angka yang disesuaikan, dapat terlihat setiap siswa menjadi lebih bersemangat dalam menghitung, termasuk siswa ANP, AN, MAR, MRA dan MA. Adanya media dalam proses pembelajaran terlihat dapat menambah keantusiasan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Bahkan saking antusiasannya, siswa MRA selalu ikut maju memperhatikan giliran siswa lainnya ketika kegiatan penggunaan media *puzzle* angka oleh siswa.

Sesekali siswa MRA ikut menjawab dengan menunjukkan kepingan *puzzle* yang harus dijawab oleh temannya, sehingga beberapa kali peneliti pun kembali mengubah soal dan memperingatkan siswa MRA bahwa itu bukan gilirannya.

Berbeda dengan siswa MA, setelah mendapatkan gilirannya ia malah ikut membuat gaduh dengan menjahili beberapa temannya. Sikap yang ditunjukkan siswa MA sejalan dengan pembahasan sebelumnya yaitu tentang faktor internal yang dapat menjadi penyebab siswa merasa kesulitan dalam belajar sehingga melakukan kesalahan dalam menuliskan bilangan, yaitu salah satunya kebiasaan belajar/sikap belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan siswa ANP, AN dan MAR menunjukan antusias yang cukup wajar dalam penggunaan media *puzzle* angka tersebut.

Kemudian, setelah dilaksanakan *post test* sebagai evaluasi dari pembelajaran hari itu, ternyata masih ada siswa yang merasa kesulitan dalam membilang juga menuliskan lambang bilangan, sehingga perlu adanya tindak lanjut dari peneliti terhadap siswa tersebut. Tindak lanjut yang peneliti berikan ialah berupa penjelasan ulang dan tugas tambahan pada siswa yang bersangkutan. Siswa tersebut ialah siswa AN dan siswa MA.

Berikut adalah data hasil dari *post test* yang telah dikerjakan pada hari jumat, 21 Januari 2022:

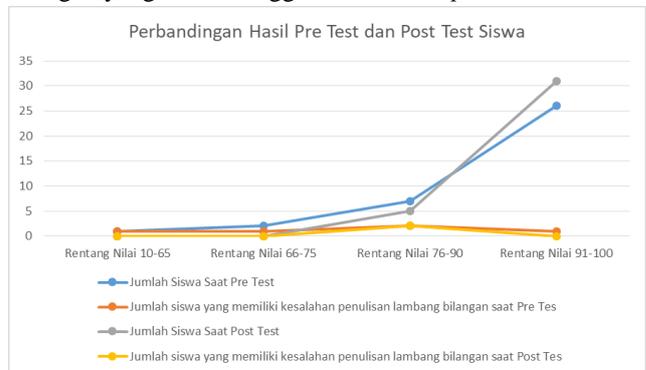


Gambar 4.15 Diagram batang data hasil dari post test siswa kelas 2A

Dari data gambar 4.15 diketahui bahwa jika melihat pada perbandingan rentang nilai yang didapatkan siswa ketika pre test dan post test, terlihat bahwa adanya peningkatan dari nilai yang siswa peroleh. Ketika pre test nilai terendah yang siswa peroleh adalah 65, sedangkan saat post test nilai terendah yang siswa dapatkan ialah 80. Kemudian adanya perbaikan yang siswa lakukan dari kesalahan menulis atau menjawab nomor soal tentang lambang bilangan. Dari 5 orang siswa yang pada awalnya memiliki permasalahan dalam menuliskan lambang bilangan, ternyata ada 3 orang

siswa yang berhasil memperbaiki kesalahannya dan 2 orang siswa lainnya masih melakukan kesalahan serupa. Dengan begitu peneliti memberikan tindak lanjut kepada 2 orang siswa yang masih memiliki permasalahan dalam menuliskan lambang bilangan tersebut. Setelah mendengarkan penjelasan ulang serta mengerjakan tugas tambahan, barulah siswa kembali mengerjakan soal yang sama dengan *pre test* dan *post test* sebelumnya. Kali ini kedua siswa akhirnya dapat menuliskan lambang bilangan dengan benar.

Mengacu pada hasil yang didapatkan tersebut, maka media *puzzle* angka dapat menjadi solusi untuk mengatasi permasalahan siswa dalam kesalahan menulis lambang bilangan. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang membahas tentang pengaruh dari media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Alawiyah, W., Suryana, Y., & Pranata, O.H, (2019). Dalam hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa adanya pengaruh dari media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa mengenai bangun datar di kelas yang menggunakan media *puzzle* dilihat dari nilai rata-rata *post test* dan uji hipotesis yang memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa di kelas yang menggunakan media *puzzle* lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media *puzzle*.



Gambar 4.16 Grafik data hasil dari perbandingan hasil pre test dan post test siswa kelas 2A

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami ucapkan kepada Ibu Hj. Endeh Mulyatiningsih, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri Panyirapan 02, dan Ibu Sarah Intani, S.Pd, selaku guru kelas II A SD Negeri Panyirapan 02 yang telah mengizinkan peneliti melaksanakan penelitian di kelas II A serta bersedia menjadi narasumber dalam pengambilan data. Kemudian siswa-siswi kelas II A SD Negeri Panyirapan 02, yang telah bersedia, bahkan sangat antusias membantu peneliti dalam proses pengambilan data.

PENUTUP

Simpulan

1. Faktor yang dapat menyebabkan adanya kesulitan belajar yang bisa berdampak terjadinya kesalahan dalam menuliskan bilangan dua digit yaitu; (a) faktor internal ialah kebiasaan belajar/sikap belajar siswa, minat siswa terhadap pembelajaran, dan motivasi belajar siswa; (b) faktor eksternal yaitu, sarana dan prasarana, proses pembelajaran, kondisi lingkungan keluarga, dan teman bermain.
2. Penerapan pembelajaran dengan media *puzzle* angka yang berdasar kepada pola dari Barlian, I., (2013) diantaranya: (a) kegiatan pendahuluan yaitu adanya pembiasaan membuang sampah, berdoa, mengecek kehadiran siswa dan apersepsi, *ice breaking*; (b) kegiatan inti, peneliti menyampaikan materi tentang mengenal dan menulis bilangan dua digit dengan bantuan media *puzzle* angka; (c) kegiatan penutup, evaluasi, tindak lanjut kepada siswa, lalu di tutup dengan doa.
3. Media *puzzle* angka dinilai berhasil dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut berdasarkan pada hasil dari perbandingan rentang nilai yang didapatkan siswa ketika *pre test* dan *post test*, serta adanya perbaikan oleh siswa dari kesalahan menulis atau menjawab nomor soal tentang lambang bilangan.

Saran

1. Bagi guru, agar tercapainya keberhasilan dari proses pembelajaran, guru hendaknya dapat mengelola kelas dengan baik sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar senantiasa semangat mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir, bahkan ikut berperan aktif dalam keberlangsungan proses pembelajaran tersebut. Selain itu, adanya media pembelajaran edukatif yang konkrit pun sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru.
2. Bagi orang tua, ketika siswa belajar dirumah hendaknya dapat memberi perhatian dan bimbingannya. Kemudian, diusahakan adanya jalinan komunikasi diantara orang tua dan guru sehingga dapat memantau bersama, sudah sejauh mana perkembangan belajar yang dialami oleh siswa yang bersangkutan.
3. Bagi siswa agar dapat mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh juga baik, tentu perlu adanya usaha serta kemauan

yang tinggi dari dirinya. Kemudian, siswa pun hendaknya dapat lebih aktif lagi ketika mengikuti proses pembelajaran berlangsung.

4. Bagi penelitian selanjutnya hendaknya dapat lebih memperhatikan kembali jumlah media pembelajaran yang hendak digunakan agar dapat digunakan dengan semaksimal mungkin.

DAFTAR PUSTAKA

- Alawiyah, W., Suryana, Y., & Pranata, H. O. (2019). Pengaruh Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa tentang Bangun Datar di Sekolah Dasar. *Pedadidakta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.6, No.1.
- Ariani, Y. (2008). *Ensiklomoni Matematika Bilangan*. CV Sahabat.
- Asriyanti, D. F., & Purwati, S. I. (2020). Analisis Faktor Kesulitan Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 79-87.
- Barlian, I. (2013). Begitu Pentingkah Strategi Belajar Mengajar Bagi Guru? *Jurnal Forum Sosial*, Vol.6, No.01.
- Devi, A. I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Angka untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 3, No. 3, 417-428.
- Jayanti, I., Arifin, N., & Nur, R. D. (2020). Analisis Faktor Internal dan Eksternal Kesulitan Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Sistema: Jurnal Pendidikan*, 01 (01).
- Jemudin, E. D., Makur, P. A., & Ali, A. F. (2019). Hubungan Sikap Belajar dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMPN 6 Langke Rembong. *Journal Of Honai Math*, 1-11.
- Khotimah, H. S. (2019). Pengaruh Kemampuan Menghafal Al-Quran dan Sikap Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika.
- Lestari, T. E. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Sleman: Deepublish.Mamik. (2015). *Metode Kualitatif*. Surabaya: Zifatama Publisher.
- Mamik. (2015). *Metode Kualitatif*. Surabaya: Zifatama Publisher.
- Mardita, N. (2019, December 7). Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran.
- Nur, H. A., Helmina, A., Roushandy, A. F., Jumari, U., Evi, F. U., Dhika, J. S., & Ria, R. I. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Pinton, S. M., Hafidz, G., Andif, V., Ndaru, K. M., Nurika, D. L., Hanik, M., & dkk. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*,

Kualitatif, dan Penelitian Tindakan Kelas dalam Pendidikan Olahraga. Malang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Malang.

- Rukayah, Marlina, Amran, M., & Rachman, A. S. (2022). Hubungan Pergaulan Teman Sebaya dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SD Gugus IV. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran Sekolah Dasar*, Vol.2.
- Sholifah, & Simatupang, D. N. (2016). Meningkatkan Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan 1-10 Melalui Bermain Puzzle 2 Keping. *PAUD Teratai*, Vol. 05, No.02, 89-93.
- Sugiyono, P.D.(2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono, P. D. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV
- Sutama, N. (2016). *Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar dalam Perspektif Islam. Prosiding Seminar Nasioanl Inovasi Pendidikan*.
- Syamsudin, M. A. (2021). *Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Matematika Materi Kecepatan dan Debit di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Bojongbecik*.
- Vovianti, R. P. (2017). *Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang. Golden Age*, Vol. 1, No.1.
- Yunita, S., & Supriatna, U. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle terhadap Hasil Belajar Siswa. Syntax Idea*, Vol.3, No.8.