

PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN KEMAMPUAN BERHITUNG MELALUI MEDIA PUZZLE PADA ANAK

Oleh
Fajar Cahyadi¹,
Mega Insyani Hernita²

Abstrak

Masih rendahnya keaktifan dan kemampuan berhitung merupakan permasalahan dalam pembelajaran yang harus dipecahkan. Siswa kelas II pada dasarnya aktif tetapi bukan aktif dalam pembelajaran. Siswa cenderung bermain, karena memang karakteristik siswa kelas II masih sama dengan karakteristik anak PAUD. Ditambah lagi dengan anggapan bahwa berhitung atau matematika itu sulit menyebabkan kurang termotivasinya siswa dalam belajar matematika sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah. Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya keaktifan dan kemampuan berhitung siswa dalam mata pelajaran matematika. Maka perlu alternatif media yang mengajak siswa untuk bermain sambil belajar. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media *puzzle* dan model *NHT*. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II selama 1 bulan pada bulan April 2016 bertempat di SDN 02 Ngampelkulon Kendal. Subyek penelitian adalah siswa kelas II yang berjumlah 23 orang yang terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Prosedur penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu 1) membuat perencanaan, 2) melakukan tindakan, 3) mengadakan pengamatan terhadap tindakan, 4) merefleksi hasil pengamatan tindakan, setiap siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan. Data yang telah dikumpulkan dalam penelitian tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penelitian pada siklus I keaktifan belajar siswa 67,50% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 83,48%. Hasil belajar siswa pada siklus I adalah 75,65 dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 88,04. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* dengan model *NHT* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 02 Ngampelkulon Kendal.

Kata kunci: keaktifan, kemampuan berhitung, media puzzle

Abstract

The low activity and numeracy is a problem in learning to be solved. Grade II is basically active, but not actively in learning. Students tend to play, because the characteristics of grade II is still the same as the characteristics of the child's early childhood. Coupled with the assumption that arithmetic or mathematics is difficult to cause less motivated students to learn math so that student learning outcomes to be low. The problem in this research is the low activity and numeracy skills of students in mathematics. Then need alternative media that invites students to play while learning. Media used in this study is a puzzle and NHT media research was conducted in the second half for one month in April 2016 held at SDN 02 Ngampelkulon Kendal. Subjects were students of class II, which numbered 23 people consisting of 14 boys and 9 girls. The procedure uses classroom action research study that consists of 2 cycles. Each cycle consists of four stages: 1) planning, 2) action, 3) conduct observations of action, 4) reflecting the observations of action, each cycle held 3 meetings. The data has been collected in the study were analyzed using quantitative data. The results showed that the study on the first cycle students' learning activeness 67.50% and increased in the second cycle to 83, 48%. The results of students in the first cycle is 75, 65 and increased in the second cycle into 88.04. Based on the results of this study concluded that the use of media puzzle with NHT can enhance the activity and results of students' mathematics learning class II SDN 02 Ngampelkulon Kendal.

Keywords: *activity, numeracy, media puzzle*

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Berdasarkan undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi anak agar memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, berkepribadian, memiliki kecerdasan, berakhlak

mulia, serta memiliki keterampilan yang diperlukan sebagai anggota masyarakat dan warga negara salah satunya yaitu melalui proses pembelajaran.

Berhitung merupakan bagian dari matematika terutama konsep bilangan yang merupakan juga dasar bagi pengembangan kemampuan matematika. Menurut Piaget (Suyanto, 2005) tujuan pembelajaran berhitung bagi anak sebagai logico-mathematical learning atau belajar berpikir logis dan matematis dengan cara yang menyenangkan dan tidak rumit, sehingga bukan agar anak dapat menghitung sampai seratus atau seribu, tetapi memahami bahasa matematis dan penggunaannya untuk berpikir.

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Pembelajaran matematika memiliki tujuan umum pada jenjang pendidikan dasar. Dalam pembelajaran matematika tidak lagi mengutamakan pada penyerapan melalui pencapaian informasi, tetapi lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan dan pemrosesan informasi. Untuk itu perlu ada model ataupun metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran serta penggunaan media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II SDN 02 Ngampelkulon ibu Nurul Aini S.Pd.I, mengenai permasalahan pembelajaran yang terjadi yaitu keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar tergolong rendah. Permasalahan juga terlihat dari hasil belajar matematika yang diperoleh siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Mata pelajaran Matematika pada jenjang SD/MI KKM adalah 66. Permasalahan ini dilihat dari hasil belajar ulangan semester siswa pada materi nama bilangan dan lambang bilangan masih terdapat 14 siswa (60,8%) yang belum mencapai KKM sedangkan yang sudah mencapai KKM sebanyak 9 siswa (39,1%). Hasil observasi yang diperoleh, guru pada proses pembelajaran masih menggunakan pembelajaran yang berpusat pada guru dengan metode ceramah. Guru tidak menggunakan media atau model pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi di atas perlu penggunaan media dan model pembelajaran yang mendukung penjelasan materi serta keterlibatan siswa secara

langsung dalam kegiatan pembelajaran. Peranan media pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar sangat membantu guru untuk menyalurkan informasi kepada siswa. Dengan media yang menarik, siswa tidak akan merasa jenuh saat mengikuti kegiatan pembelajaran dan mendapatkan informasi melalui media pembelajaran yang digunakan. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar penyalur pesan (Sundayana, 2014:4).

Permainan berhitung membutuhkan suasana menyenangkan dan memberikan rasa aman serta kebebasan bagi anak. Untuk itu diperlukan alat peraga/media yang sesuai dengan benda sebenarnya (tiruan), menarik dan bervariasi, mudah digunakan dan tidak membahayakan. Selain itu bahasa yang digunakan dalam penalaran konsep berhitung seyogyanya bahasa yang sederhana dan jika memungkinkan mengambil contoh yang terdapat di lingkungan sekitar.

Penggunaan media *puzzle* dapat memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas-tugas pada materi unsur-unsur bangun datar sederhana. Seperti mengelompokkan bangun datar, menentukan sisi dan sudut bangun datar, serta menggambar bangun datar. Bentuknya yang mengarah pada permainan, membuat siswa lebih tertarik dan merasa menyenangkan. Menurut Suparman (2010) dalam penelitian Mastuti (2016) Permainan adalah hal yang paling disukai anak-anak.

Menurut Suprijono (2015: 80) model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan keterampilan sosial. Untuk mencapai hasil belajar itu model pembelajaran kooperatif menuntut kerja sama dan interdependensi siswa dalam struktur tugas, struktur tujuan, dan struktur *reward*-nya.

Pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sesuai dengan penelitian Dwi Munawaroh (2015) dengan judul Penggunaan Media *Puzzle* pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Kangkung 3 Mranggan. Dari hasil analisis data yang dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa penelitian pada siklus I aktifitas belajar siswa 75,4% dan mengalami peningkatan

pada siklus II menjadi 80,8%. Hasil belajar siswa pada pra siklus adalah 72, siklus I adalah 72,14 dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 89,64.

Adapun dasar lain yang digunakan untuk menentukan model pembelajaran kooperatif *NHT* adalah berkaitan dengan hasil penelitian Melinda Septilia (2013) yang berjudul “Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (*NHT*) terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Bugangan 03”. Dari hasil analisis data yang dilakukan menunjukkan adanya keefektifan model pembelajaran tipe *NHT* terhadap minat belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Bugangan 03. Hasil $t_{hitung} = 5,429$. Selanjutnya dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan $db = 38$ yaitu sebesar 2,02, maka $5,429 > 2,02$, dapat dikatakan ada perbedaan yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest*.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan penelitian terkait dengan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Maka, diadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penggunaan Media *Puzzle* dengan Model *NHT* Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 02 Ngampelkulon Kendal”

2. Kajian Teori

a. Keaktifan

Menurut Aunnurahman (2012) dalam penelitian Vitasari (2013) keaktifan belajar ditandai oleh adanya keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosional, dan fisik jika dibutuhkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dalam belajar adalah kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran dengan mengaktifkan aspek jasmani maupun aspek rohaninya dan harus dipahami serta dikembangkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan ditandai keterlibatan pada aspek intelektual, emosional, dan fisik. Keaktifan belajar siswa tersebut akan mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai.

Menurut Harahap (2011) dalam penelitian Vitasari (2013) indikator keaktifan belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- a. Merespon motivasi yang diberikan oleh guru,
- b. Membaca atau memahami masalah yang terdapat dalam lembar kerja siswa (LKS),
- c. Menyelesaikan masalah atau menemukan jawaban dan cara untuk menjawab,
- d. Mengemukakan pendapat,
- e. Berdiskusi atau bertanya antar peserta didik maupun guru,
- f. Mempresentasikan hasil kerja kelompok,
- g. Merangkum materi yang telah didiskusikan.

Dari pendapat di atas maka peneliti menentukan indikator keaktifan belajar siswa sebagai berikut:

- a. Siswa bersemangat dalam memperhatikan penjelasan guru,
- b. Menjawab pertanyaan guru,
- c. Bertanya pada guru,
- d. Berdiskusi dengan kelompok,
- e. Mempresentasikan hasil diskusi.

b. Media Puzzle

Kata Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *Medium* yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Penyalur”. Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar penyalur pesan. (Sundayana, 2014:4)*Puzzle* merupakan bentuk teka-teki dengan model menyusun potongan-potongan gambar menjadi kesatuan gambar utuh. (Jamil, 2012: 20).

Puzzle adalah permainan yang sudah sangat populer terutama dikalangan anak-anak. Karena sifatnya yang mengusik rasa ingin tahu anak-anak, *puzzle* menjadi media yang efektif untuk mengenalkan atau menguji pengetahuan anak melalui gambar. Melalui permainan ini, anak akan belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya

bentuk, warna, struktur, lalu memperkirakan letak posisinya yang tepat. (Jamil, 2012: 21-22)

Dilihat dari sifatnya, media *puzzle* termasuk dalam media visual karena hanya dapat dilihat saja, dan tidak mengandung unsur suara. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, termasuk media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu sedangkan jika dilihat dari cara pemakaiannya termasuk media yang tidak diproyeksikan.

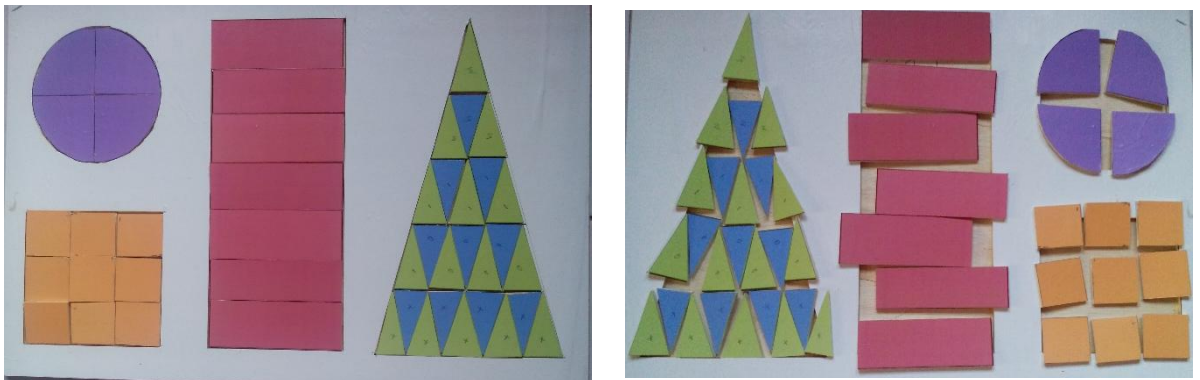
a. Proses pembuatan media *puzzle*

- 1) Siapkan semua alat dan bahan yang digunakan untuk pembuatan media *puzzle*.
- 2) Potong triplek sesuai ukuran yang diinginkan, sebanyak dua potong.
- 3) Beri lem pada potongan triplek, lalu tempelkan dua triplek tersebut.
- 4) Tempelkan stiker bangun datar pada triplek bagian atas.
- 5) Potong triplek bagian atas sesuai dengan pola bangun datar.
- 6) Amplas potongan-potongan triplek yang tidak rata agar tidak melukai siswa.

b. Cara penggunaan :

- 1) *Puzzle* dibagikan pada siswa.
- 2) Siswa diberi tugas untuk menyusun potongan-potongan *puzzle* bangun datar menjadi bentuk bangun datar yang utuh pada bingkai.
- 3) Setelah itu, untuk masuk ke materi mengelompokkan dan mengenal sisi bangun datar, siswa dapat mengelompokkan potongan-potongan bangun datar yang memiliki jumlah sisi sama.
- 4) Pada materi mengurutkan bangun datar, guru merangkai potongan-potongan bangun datar menjadi bentuk bangun datar dengan berbagai ukuran. Tugas siswa mengurutkan bangun datar tersebut, baik dari ukuran terkecil kebesar maupun dari ukuran terbesar kekecil.

- 5) Lalu, pada materi sudut siswa dapat mengamati langsung melalui potongan-potongan *puzzle* tersebut.



Gambar Media Puzzle

3. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang desainnya mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart (Arikunto, 2010:16) terdiri atas empat tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 02 Ngampelkulon Kecamatan Ngampel Kabupaten Kendal pada semester 2 tahun ajaran 2015/2016. Siswa berjumlah 23 orang yang terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Pengumpulan data menggunakan teknik tes, observasi dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan tes berupa soal pilihan ganda. Uji validitas instrumen tes menggunakan validitas butir soal. Instrumen tes diuji sebelum digunakan dalam penelitian untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda. Validitas butir tes menggunakan rumus *Korelasi Product Moment*. Harga r_{xy} hasil penghitungan dibandingkan dengan nilai r_{xy} tabel harga kritik product moment dengan taraf $\alpha = 5\%$, jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka instrumen tes dikatakan valid dan jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen tes tidak valid. Pengujian reliabilitas menggunakan rumus *Spearman-Brown*. Setelah didapatkan harga perhitungan r_{11} kemudian mengkonsultasikan harga r_{hitung} dan r_{tabel} . Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ dengan $\alpha = 5\%$, maka instrumen dinyatakan reliabel. Tetapi apabila

$r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak reliabel. Taraf kesukaran dapat ditentukan dengan menggunakan rumus indeks kesukaran. Daya pembeda soal tes dapat ditentukan dengan menggunakan rumus Indeks Diskriminasi.

4. Hasil Penelitian

a. Siklus I

Selama proses pembelajaran, peneliti mengamati kegiatan pembelajaran pada sikap guru dan siswa pada lembar observasi dengan menggunakan skala penilaian. Proses pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dengan model *NHT* pada pertemuan pertama siklus Iketerampilan guru dalam mengajar belum menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*, hal itu terjadi karena belum pernah dilaksanakannya pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle*, guru masih dominan dengan menjelaskan materi tanpa media. Pada pertemuan kedua guru sudah mulai menggunakan media *puzzle*, namun belum memanfaatkan media dengan maksimal. Pada pertemuan ketiga guru sudah menggunakan media *puzzle* sesuai dengan kegunaannya. Sehingga keterampilan guru pada proses pembelajaran siklus I menunjukkan nilai rata-rata 65,62%.

Hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu hasil belajar siswa rata-rata 85 dan minimal 85% siswa tuntas dalam belajar. Pada siklus I nilai terendah *pretest* adalah 55 dan nilai terendah *posttest* adalah 60, sedangkan nilai tertinggi *pretest* adalah 75 dan nilai tertinggi *posttest* adalah 90. Nilai rata-rata *pretest* adalah 63,8 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 78,04.

Keaktifan siswa pada siklus I sebesar 67,50%. Pada siklus I terdapat indikator keaktifan yang masih rendah yaitu indikator menjawab pertanyaan dari guru. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya indikator tersebut adalah tidak adanya keberanian siswa untuk bertanya ketika siswa tidak paham dengan materi yang dijelaskan guru.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka dilakukan analisis dan refleksi pada pembelajaran siklus I. Kemudian dilakukan refleksi terhadap kelemahan-kelemahan pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media *puzzle* dan model *NHT* pada siklus I.

b. Siklus II

Berdasarkan hasil observasi pada lembar observasi guru setelah dianalisis diperoleh nilai rata-rata 84,37%. Hasil pada lembar observasi guru menunjukkan bahwa ketepatan guru dalam menggunakan media *puzzle* dan model *NHT* sudah lebih baik dari sebelumnya. Persiapan guru dalam mengajar, ketepatan dalam membuka pelajaran dan melakukan apersepsi, serta kemampuan guru menguasai pelajaran juga lebih baik. Siswa sudah mulai bisa beradaptasi dengan media dan model pembelajaran baru, perhatian siswa juga sudah lebih baik. Ditunjukkan Kegiatan evaluasi dan menutup pelajaran sudah lebih baik dari sebelumnya.

Peningkatan kinerja guru ini menyebabkan hasil belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan dibanding siklus I. Hasil belajar siswa pada siklus II jika dianalisis menggunakan *N-gain* termasuk dalam kriteria rendah, sedang, dan tinggi, jadi pada siklus II pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dan model pembelajaran *NHT* mengalami peningkatan yang lebih baik dibanding siklus nilai terendah siswa pada *pretest* adalah 55 dan nilai terendah pada *posttest* adalah 70. Sedangkan nilai tertinggi *pretest* siklus II adalah 60 dan nilai tertinggi *Posttest* Adalah 100.

Dari hasil *posttest* siswa pada siklus II, pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II. Karena dari siklus I ke siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan baik dari *pretest* maupun *posttest*. Pada siklus I rata-rata *pretest* adalah 61,96 dan pada siklus II rata-rata *pretest* adalah 68,91. Sedangkan pada nilai *posttest* rata-rata siswa siklus I adalah 75,65 dan siklus II adalah 88,04.

B. PEMBAHASAN

Pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dengan model pembelajaran *NHT* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas II SDN 02 Ngampelkulon Kendal. Hal tersebut ditunjukkan pada hasil belajar siswa yang semula 68% masih dibawah KKM yaitu 66, setelah menggunakan media *puzzle* dengan model pembelajaran *NHT* hasil belajar siswa meningkat. Siswa kelas II yang berjumlah 23 siswa mendapatkan nilai diatas KKM semua atau

dapat dikatakan 100% siswa tuntas dalam pembelajaran dengan nilai rata-rata 88,48. Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* dengan model pembelajaran *NHT* termasuk dalam kriteria sedang pada analisis *N-gain*.

Penggunaan media *puzzle* dengan model pembelajaran *NHT* juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dengan indikator semangat, menjawab, bertanya, diskusi dan presentasi. Peningkatan keaktifan siswa melalui penggunaan media *puzzle* dengan model pembelajaran *NHT* termasuk dalam kriteria sangat baik. Pada siklus I keaktifan siswa mencapai 67,5% dan meningkat menjadi 83,48% pada siklus II. Melalui penggunaan media *puzzle* dengan model pembelajaran *NHT*, proses pembelajaran yang berlangsung tidak membuat siswa merasa bosan. Selain itu, kinerja guru dalam pembelajaran juga meningkat. Pada siklus I nilai rata-rata kinerja guru adalah 65,62% dan meningkat pada siklus II yaitu 84,37%.

a. Faktor Pendukung dan Penghambat

Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat beberapa faktor yang mendukung maupun menghambat. Berikut ini beberapa faktor pendukung dan penghambat dalam penelitian :

1. Faktor Pendukungnya adalah: Siswa tertarik dengan media *puzzle* dan model *Numbered Head Together* karena belum pernah diterapkan dan dengan belajar sambil bermain siswa merasa senang. Media *puzzle* dengan model *NHT* melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa merasa senang dan tidak takut menghadapi pelajaran matematika, Penyampaian materi lewat media *puzzle* tidak membebani siswa ketika menerima pelajaran, walaupun sebenarnya siswa juga dituntut untuk berfikir dalam kegiatan tersebut.
2. Faktor Penghambatnya adalah: siswa yang berlarian kekelompok lain untuk melihat hasil rangkaian *puzzle*, terkadang ramai dan materi belum selesai disampaikan tetapi waktu sudah habis.

C. PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* dengan model pembelajaran *NHT* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas II SDN 02 Ngampelkulon Kendal. Hal tersebut ditunjukkan pada:

- a. Hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan baik dari *pretest* maupun *posttest*. Pada siklus I rata-rata *pretest* adalah 61,96 dan pada siklus II rata-rata *pretest* adalah 68,91. Sedangkan pada nilai *posttest* rata-rata siswa siklus I adalah 75,65 dan siklus II adalah 88,04.
- b. Pada siklus I keaktifan siswa mencapai 67,5% dan meningkat menjadi 83,48% pada siklus II. Peningkatan keaktifan siswa melalui penggunaan media *puzzle* dengan model pembelajaran *NHT* termasuk dalam kriteria sangat baik.
- c. Kegiatan berhitung diberikan melalui berbagai permainan menjadi lebih efektif karena bermain merupakan wahana belajar dan bekerja bagi anak. Diyakini bahwa anak akan lebih berhasil mempelajari sesuatu apabila yang dipelajari sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kemampuannya.

2. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka saran yang diajukan dalam penelitian ini adalah guru diharapkan dapat menggunakan media dan model pembelajaran dalam proses pembelajaran. Karena penggunaan media dengan model pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Selain itu, dengan digunakannya media dan model pembelajaran dapat memunculkan dan meningkatkan kemampuan anak untuk berbicara dan berdiskusi. Sehingga dapat berdampak pada hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- _____. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Daryanto. 2011. *Penelitian tindakan kelas dan penelitian tindakansekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Jamil Sya'ban. 2012. *56 Games Untuk Keluarga*. Jakarta: Mahaka Publishing (Imprint Republika Penerbit)
- Mastuti, Sri dkk. 2016. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Mengurutkan Bilangan Melalui Metode Bermain Pada Siswa Kelas I di SD Inpres 1 Slametharjo*. Tersedia <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/3737> [Diakses 16 mei 2016]
- Munawaroh, Dwi. 2015. *Penggunaan Media Puzzle pada Mata Pelajaran IPA untuk Meningkatkan Aktifitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Kangkung 3Mranggen*. April. Universitas PGRI Semarang
- Septilia, Melinda. 2013. *Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Bugangan 03*. Juni. IKIP PRI Semarang
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruz
- Sukardi, Ismail. 2013. *Model-model Pembelajaran Modern untuk Guru Profesional*. Palembang: Tunas Gemilang Press

Sundayana, Rostina. 2014. *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung: ALFABETA

Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Pramadamedia Group.

Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Hikayat.