

ABSTRAK

Febi Eka Fradasari. 2025. *Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan pada Siswa Kelas II SD Negeri 1 Ngrayudan*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Vivi Rulviana, M.Pd., (II) Raras Setyo Retno, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 1 Ngrayudan pada materi pecahan melalui implementasi media pembelajaran interaktif berupa *puzzle* pecahan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa akibat minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru, serta sifat materi pecahan yang bersifat abstrak dan sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah 15 siswa kelas II yang terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru dan siswa, wawancara, tes hasil belajar siswa, dan penyebaran angket respon siswa terhadap penggunaan media *puzzle*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *puzzle* mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi pecahan. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 40% dengan rata-rata nilai 71, dan meningkat menjadi 94% pada siklus II dengan rata-rata nilai 83. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media *puzzle* tidak hanya memudahkan siswa memahami konsep pecahan, tetapi juga membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif berupa *puzzle* merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pecahan. Media ini mendorong siswa untuk belajar secara aktif, bekerja sama dalam kelompok, serta meningkatkan keterlibatan kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

Kata kunci: *Puzzle*, Media Pembelajaran Interaktif, Hasil Belajar, Materi Pecahan, Penelitian Tindakan Kelas.

ABSTRACT

Febi Eka Fradasari. 2025. *Implementation of Interactive Puzzle Learning Media to Improve Mathematics Learning Outcomes on Fraction Material for Grade II Students of SD Negeri 1 Ngrayudan*. Thesis. Faculty of Teacher Training and Education, Universitas PGRI Madiun. Advisor: Vivi Rulviana, M.Pd., Co-Advisor: Raras Setyo Retno, M.Pd.

Key Term: Puzzle, Interactive Learning Media, Learning Outcomes, Fraction Material, Classroom Action Research.

This study aims to improve the mathematics learning outcomes of second-grade students at SD Negeri 1 Ngrayudan on the topic of fractions through the implementation of interactive learning media in the form of fraction puzzles. The background of this research is the low student learning outcomes due to the lack of variety in instructional media used by teachers, as well as the abstract nature of fractions, which are difficult for elementary school students to understand. This research employs a qualitative approach with the type of Classroom Action Research (CAR), conducted in two cycles. Each cycle consists of four stages: planning, implementation of action, observation, and reflection. The subjects of this study were 15 second-grade students, consisting of 9 boys and 6 girls. Data were collected through teacher and student activity observations, interviews, student learning outcome tests, and questionnaires on student responses to the use of puzzle media. The results of the study indicate that puzzle-based learning media can enhance student engagement, motivation, and understanding of fractions. In the first cycle, the percentage of students achieving learning mastery was 40% with an average score of 71, which increased to 94% in the second cycle with an average score of 83. This improvement shows that puzzle media not only helps students grasp fraction concepts more easily but also makes learning more enjoyable and meaningful. Thus, it can be concluded that the application of interactive learning media in the form of puzzles is an effective strategy for improving students' learning outcomes in fraction material. This media encourages students to learn actively, collaborate in groups, and enhance their cognitive, affective, and psychomotor involvement during the learning process.