**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *PUZZLE***

**PADA OPERASI HITUNG BILANGAN KELAS IV**

**SDN 054932 RANTAU PANJANG**

**NOVI RAHMAWATI**

**NPM 181434034**

# ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika dengan menggunakan media *puzzle* pada operasi hitung bilangan kelas IV SDN 054932 Rantau Panjang. Desain penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Mc. Kemmis dan Taggart yaitu penelitian yang dilaksanakan selama tiga siklus. Instrument pengumpulan data yang dilakukan yaitu tes dan observasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan data kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa sebelum diberi tindakan kelas aktivitas belajar kurang memuaskan, hasil belajar yang tidak tuntas sebanyak 60% dan kurangnya penggunaan media pembelajaran. Maka peneliti melakukan tindakan kelas dengan menggunakan media *puzzle*. Hasil penggunaan media *puzzle* berjalan secara optimal terbukti dari hasil observasi guru pada siklus I pertemuan satu mencapai 72% ( cukup baik) meningkat pada pertemuan dua mencapai 78% (baik), sedangkan untuk Siklus II pertemuan satu mencapai 74% (cukup baik) meningkat pada pertemuan dua mencapai 80% (baik), serta pada siklus III pertemuan satu mencapai 94% (sangat baik)meningkat pada pertemuan dua mencapai 98% (sangat baik). Untuk aktivitas siswa pada siklus I pertemuan satu mencapai 70% (cukup baik) meningkat pada pertemuan dua mencapai 76% (baik), sedangkan pada siklus II pertemuan satu mencapai 72% (cukup baik) dan meningkat pada pertemuan dua menjadi 86% (sangat baik). Serta pada siklus III pertemuan satu mencapai 92% (sangat baik) meningkat pada pertemuan dua mencapai 98% (sangat baik). Hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan satu mencapai 45% (kurang baik) meningkat pada pertemuan dua menjadi 50% (kurang baik), sedangkan pada siklus II pertemuan satu mencapai 72% (baik sekali) meningkat pada pertemuan dua menjadi 78% (baik sekali), serta pada siklus III pertemuan pertama mencapai81% (baik sekali) meningkat pada pertemuan dua mencapai 90% (baik sekali). Dengan demikian dapat disimpulkan maka menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran matematika pada operasi hitung bilangan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar.

**Kata Kunci: Media *puzzle*, Aktivitas dan Hasil belajar, Matematika**

