



Penerapan Media *Matching Puzzle* untuk Meningkatkan Keaktifan dan Pemahaman Siswa Kelas VII MTs Mambaul Ulum

Muhammad Mufti Eka Prasetyo

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Sumenep

Chaeril Anam

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Sumenep

Dzarratun Khairunnisa

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Sumenep

Anggi Wijayanto

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Sumenep

Abdul Wahab, M. Pd.

Universitas PGRI Sumenep

Alamat: Jl. Trunojoyo, Gedung Barat, Gedung, Kec. Batuan, Kabupaten Sumenep, Jawa Timur 69451 ·

Korespondensi penulis: muftie.kaa21@email.com

Abstrak. *This study aims to address the problems that occur in Grade VII students of MTs Mambaul Ulum. The approach used is Classroom Action Research (CAR), a study consisting of repeated stages. This study was designed to provide solutions to the problems that occur, by selecting learning media that can help solve problems in the classroom in the form of Matching Puzzle Media based on the material Regarding Parts of a Book. Before using Matching Puzzle Media, this study found data in the form of an average percentage of student activity of 36% and student understanding of 37%. After carrying out class actions, Matching Puzzle Media can increase the value of activity by 26% and student understanding by 14% in Cycle I. When continued in the next Cycle, this media increased the value of activity by 19% and understanding by 30%.*

Keywords: *Learning Media; Matching Puzzle; Student Activity; Student Understanding.*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada siswa Kelas VII MTs Mambaul Ulum. Pendekatan yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sebuah penelitian yang terdiri dari tahapan yang berulang. Penelitian ini disusun untuk memberikan solusi akan permasalahan yang terjadi, dengan memilih media pembelajaran yang dapat membantu memecahkan masalah di dalam kelas berupa Media *Matching Puzzle* berdasarkan materi Mengenai Bagian-Bagian Buku. Sebelum menggunakan Media *Matching Puzzle* penelitian ini menemukan data berupa persentase rata-rata keaktifan siswa sebesar 36% dan pemahaman siswa sebesar 37%. Setelah dilakukan tindakan kelas, Media *Matching Puzzle* dapat meningkatkan nilai keaktifan sebesar 26% dan pemahaman siswa sebesar 14% pada Siklus I. Ketika dilanjutkan pada Siklus selanjutnya, media ini meningkatkan nilai keaktifan sebesar 19% dan pemahaman sebesar 30%.

Kata Kunci: *Keaktifan Siswa; Matching Puzzle; Media Pembelajaran; Pemahaman Siswa.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan bagian terpenting bagi setiap individu. Namun, dalam pembelajaran selalu saja ditemukan kelemahan baik terletak pada perencanaan, pelaksanaan, bahkan penilaiannya (Uno & Koni, 2024). Sebaik apapun pembelajaran yang dilakukan pasti ada kendala yang dihadapi. Kendala yang berbeda dapat pula terletak pada siswa, terutama pemahaman terhadap materi pembelajaran.

Pemahaman siswa dapat dipahami sebagai kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali informasi atau pengetahuan yang didapatkan selama proses pembelajaran dengan bahasa yang berbeda sesuai dengan konteks yang disampaikan oleh guru (Pebrianti & Irawati, 2024). Artinya,

apabila siswa dapat memahami materi, mereka memiliki kemampuan untuk menjelaskan ulang menggunakan bahasa yang mereka pahami dengan mudah.

Pemahaman dapat pula dipahami sebagai kemampuan kognitif dalam membangun jaringan pengetahuan. Pemahaman menjadi landasan sebuah keterampilan dalam memecahkan suatu masalah, dengan melibatkan tindakan yang dipikirkan secara kritis. Penerapan pembelajaran yang terencana dan sesuai dengan materi memungkinkan tenaga guru untuk melihat secara langsung apakah siswa paham akan konsep yang telah dijelaskan atau tidak dengan mudah (Susanto & Anggresta, 2024).

Selain pemahaman, keaktifan siswa juga sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar (Sulifah et al., 2025). Biasanya, paham tidaknya siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru ditandai dengan keaktifan yang tinggi di dalam proses pembelajaran, sedangkan siswa yang cenderung tidak memahami materi akan bersikap lebih pasif.

Keaktifan dalam proses belajar pada siswa merupakan dorongan internal yang membuat siswa memiliki keinginan kuat untuk dapat terlibat dalam proses pembelajaran dengan tujuan mencapai proses yang diinginkan. Keaktifan siswa dalam suatu proses pembelajaran adalah suatu kesuksesan dalam pembelajaran (Souvi et al., 2024). Siswa yang aktif dalam pembelajaran membuat mereka tidak hanya membuat mereka berkembang baik secara kognitif, tapi juga baik dalam perkembangan afektif dan psiko motorik mereka.

Keaktifan dan pemahaman siswa pada dasarnya masih harus diperhatikan oleh pendidik. Pembelajaran yang sifatnya monoton tidak jarang akan membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Pembelajaran yang kreatif dan interaktif melalui permainan edukatif memiliki potensi besar untuk meningkatkan semangat belajar, keterlibatan siswa, serta penguasaan materi (Souvi et al., 2024).

Partisipasi yang minim dalam proses pembelajaran yang monoton tanpa media interaktif untuk menunjang pembelajaran, dapat ditemui pada siswa kelas VII MTs Mambaul Ulum. Adapun dampaknya adalah minimnya interaktif atau keaktifan serta pemahaman siswa pada Materi Bahasa Indonesia pokok bahasan Mengenal Bagian-Bagian Buku. Berdasarkan buku ajar yang digunakan oleh Kelas VII MTs Mambaul Ulum yang berlandaskan Kurikulum Merdeka, secara umum bagian-bagian buku disebutkan berupa sampul buku, hak cipta, kata pengantar, daftar isi, dan halaman sebelum terakhir buku.

Penerapan media pembelajaran menurut Harahap et al. (2024) sebagaimana dikutip (Sitorus et al., 2025) dapat diterapkan dalam berbagai bentuk, mulai dari media visual, seperti gambar, grafik, atau video, hingga media digital yang lebih canggih, seperti aplikasi pembelajaran berbasis online atau simulasi komputer. Media pembelajaran ini memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa tidak merasa jenuh atau bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. sehingga membuat mereka lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang diterima.

Keaktifan belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran dapat dilihat dari beberapa indikator (Fitriana, 2023). Pertama, peningkatan partisipasi Siswa dalam diskusi kelas. Siswa yang sebelumnya pasif dapat lebih termotivasi untuk mengungkapkan pendapat atau bertanya setelah menggunakan media pembelajaran yang relevan.

Penerapan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Tidak hanya itu, penerapan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan materi yang diajarkan. Tidak semua jenis media pembelajaran cocok untuk semua situasi atau semua siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru

untuk memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dan relevan dengan kebutuhan siswa dan pembelajaran yang ada.

Berdasarkan konteks dunia pendidikan saat ini, salah satu permasalahan yang paling sering ditemui oleh guru adalah rendahnya tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemahaman dan keaktifan seperti Bahasa Indonesia. Fenomena ini juga terjadi pada siswa kelas VII MTS Mambaul Ulum Manding Sumenep tahun ajaran 2025-2026. Berdasarkan pengamatan guru dalam beberapa pertemuan, terlihat bahwa sebagian besar siswa cenderung pasif, kurang percaya diri untuk mengungkapkan pendapat, dan hanya beberapa individu saja yang mendominasi jalannya diskusi kelas.

Keadaan fenomena di atas dapat menghambat tercapainya tujuan pembelajaran yang menyeluruh dan merata, karena tidak semua siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Permasalahan ini tidak hanya berdampak pada pemahaman materi, tetapi juga menghambat perkembangan keterampilan berpikir kritis, kerja sama, dan kemampuan komunikasi atau keaktifan siswa. Penerapan pembelajaran yang menerapkan kurikulum merdeka, pendekatan yang berfokus pada keterlibatan aktif siswa menjadi kebutuhan mutlak.

Media berbentuk puzzle dapat digunakan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa yang rendah (Permadani et al., 2023). Puzzle adalah salah satu bentuk permainan yang salah satu bentuknya terdapat kegiatan mencocokkan dari gambar ke suatu teks ulasan dengan benar. Penerapan media puzzle ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan belajar sehingga dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran secara aktif. Tidak hanya itu, terlihat dari kebutuhan guru, media puzzle ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang praktis dan efisien namun tetap mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan.

Media pembelajaran puzzle yang bertujuan untuk meningkatkan minat, kerjasama, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami materi secara visual merupakan pengertian sederhana dari media pembelajaran *Matching Puzzle*. *Matching Puzzle* hadir sebagai solusi strategis untuk menjawab tantangan yang terjadi pada proses pembelajaran yang melibatkan pemahaman dan keaktifan yang minim pada siswa. Tidak hanya itu, media ini dapat menjadi bentuk inovasi yang dapat direplikasi di berbagai sekolah lain sesuai dengan kebutuhan capaian pembelajaran, baik di daerah perkotaan maupun pelosok, salah satunya pada materi Bahasa Indonesia.

Penelitian yang mengkaji keaktifan siswa telah banyak dilakukan, salah satunya oleh Nurrohim et al. (2022) yang memaparkan bagaimana penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas IV SDN Karanggedang tahun ajaran 2021/2022 baik pada siklus I hingga siklus II. Penelitian selanjutnya yang menjadikan pemahaman siswa MI Mambaul Ulum Tegalondo Karangploso Malang sebagai objek penelitian dilakukan oleh Yonanda (2017) pada Mata Pelajaran PKn dengan menggunakan Metode M2M (MIND MAPPING). Terakhir, penelitian yang dilakukan oleh (Luthfiyah et al., 2025) memaparkan bagaimana penerapan model Puzzle untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Adapun penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa kelas VII MTs Mambaul Ulum pada materi Mengenal Bagian-Bagian Buku dengan menggunakan media *Matching Puzzle*. Media ini digunakan dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa serta mengukur pembelajaran pada langkah sebelumnya dengan model dan media konvensional yang nyatanya tidak dapat memaksimalkan pemahaman dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Sehingga penelitian ini memiliki rumusan masalah berupa bagaimana peningkatan pemahaman dan keaktifan siswa pada materi mengenal bagian-bagian buku dengan menggunakan media *Matching Puzzle*? Hal demikian bertujuan untuk memaksimalkan proses pembelajaran

pada siswa kelas VII MTs Mambaul Ulum dan upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan Indonesia secara luas.

KAJIAN TEORI

Media merupakan alat yang dapat digunakan untuk menunjang pesan yang akan disampaikan oleh pembicara kepada lawan bicara. Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada para siswa (Karomah et al., 2024). Berdasarkan bentuknya, Azhar (2011: 44-45) sebagaimana dikutip (Pagarra et al., 2022) yang mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Bentuk media yang dapat melatih cara berpikir siswa dapat ditemukan dalam bentuk media puzzle, di antaranya *Matching Puzzle*. Media *Matching Puzzle* adalah jenis permainan edukatif berbasis mencocokkan yang secara umum menggabungkan elemen visual, audio, atau teks untuk membantu peserta didik mengasosiasikan dua atau lebih informasi yang saling berhubungan. Dalam konteks pendidikan, media ini menuntut siswa untuk mencocokkan pasangan yang relevan seperti gambar dengan kata, soal dengan jawaban, atau konsep dengan definisinya.

Matching Puzzle adalah media pembelajaran berbasis permainan yang efektif, praktis, dan menyenangkan. Ia membantu mengatasi kelemahan pembelajaran konvensional, melibatkan siswa secara aktif, serta meningkatkan pemahaman materi dan semangat belajar. Media ini terbukti memberikan perbedaan hasil belajar yang signifikan, mampu meningkatkan antusiasme dan keaktifan siswa, serta dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan, materi, dan tujuan pembelajaran sesuai dengan pandangan Fadilah et al. (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat penyampai pesan agar materi lebih mudah dipahami, sekaligus meningkatkan motivasi dan minat belajar. Khususnya *Matching Puzzle*, media ini memadukan unsur visual dan kegiatan bekerja sama, sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan tidak membosankan.

Dewi (2022) turut menambahkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memiliki dampak positif bagi perkembangan siswa. Sebagai media permainan mencocokkan, *Matching Puzzle* melatih kemampuan berpikir, interaksi sosial, dan pengelolaan emosi secara bersamaan. Sifatnya yang fleksibel membuat media ini cocok digunakan di berbagai jenjang pendidikan dan mata pelajaran. *Matching Puzzle* termasuk dalam kategori media pembelajaran interaktif yang merangsang kognitif tingkat rendah hingga menengah, dan dapat menjadi solusi terhadap keaktifan dan pemahaman siswa yang rendah.

Pemahaman merupakan kemampuan seseorang dalam memahami suatu gagasan secara mendalam dan tepat. Pemahaman konsep terbagi menjadi dua jenis, yakni instrumental dan relasional. Pemahaman instrumental merujuk pada kondisi siswa yang hanya menghafal rumus tanpa memahami maknanya, sedangkan pemahaman relasional dimiliki oleh siswa yang mampu menjelaskan langkah-langkah penyelesaian masalah sekaligus menghubungkan satu konsep dengan konsep lainnya (Rahmawati et al., 2022)

Pengetahuan yang diperoleh siswa melalui proses belajar membentuk pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari. Setiap siswa memiliki kapasitas berpikir yang berbeda-beda dalam menggali dan memahami suatu ilmu pengetahuan. Melalui proses tersebut, siswa mampu

membangun pandangan atau gagasan berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, lalu mengaitkannya dengan informasi atau temuan baru yang mereka dapatkan (Samaduri, 2022).

Keaktifan siswa adalah kondisi ketika siswa benar-benar terlibat dalam proses belajar bukan sekadar hadir di kelas. Siswa yang aktif akan selalu berusaha memahami materi, memberikan tanggapan, berdiskusi, mengerjakan tugas, dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung oleh pendapat beberapa para ahli yang menyatakan bahwa keaktifan merupakan suatu kondisi siswa menunjukkan sikap aktif dalam kegiatan belajar. Hal ini dapat tercermin dari keseriusan dan ketekunan siswa dalam mengikuti setiap proses pembelajaran yang berlangsung (Zuliani et al., 2022).

Pengukuran tingkat keaktifan belajar siswa menjadi hal yang sangat penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Adapun tingkat keaktifan belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kemampuan menyimak, kegiatan berdiskusi, kesiapan dalam mengikuti pembelajaran, proses tanya jawab, keberanian dalam menyampaikan pendapat, serta kemampuan menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat (Chairuddin, 2022).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), suatu riset yang memiliki siklus atau tahapan berulang yang biasa dilakukan guru atau peneliti melalui tindakan-tindakan dengan harapan memperbaiki ataupun meningkatkan praktik pendidikan menjadi lebih baik. Guru sebagai peneliti yang menyusun perencanaan, melaksanakan, serta mengevaluasi setiap perubahan dalam proses pembelajaran secara berkelanjutan (Nugroho et al., 2025). Subjek pada penelitian ini merupakan siswa kelas VII Mambaul Ulum semester genap tahun pelajaran 2025-2026 yang berjumlah 11 orang dengan rincian siswa sebanyak 4 orang dan siswi sebanyak 7 orang dengan penelitian tindakan kelas dari tanggal 10-17 April 2026. Keaktifan dan pemahaman siswa diukur berdasarkan nilai persentase rata-rata keseluruhan masing-masing nilai dengan target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75%. Ketuntasan nilai persentase rata-rata pada keaktifan dan pemahaman siswa secara tidak langsung menandakan ketuntasan penelitian ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menawarkan penerapan Media *Matching Puzzle* untuk meningkatkan keaktifan serta pemahaman siswa Kelas VII MTs Mambaul Ulum Jabaan Manding Sumenep pada materi Bahasa Indonesia pokok bahasan mengenal bagian-bagian buku. Penelitian ini didasarkan terhadap hasil observasi awal siswa yang memiliki nilai keaktifan dan pemahaman siswa yang tergolong rendah. Adapun nilai keaktifan serta pemahaman siswa pada observasi awal dapat dilihat berdasarkan tabel berikut:

Tabel 1. Tabel Nilai Keaktifan Siswa Observasi Awal

No.	Siswa	Penilaian Siswa		Akumulasi Nilai
		Merespon Guru	Menyelesaikan Tugas	
1	S1	0	0	0
2	S2	0	0	0
3	S3	0	50	50
4	S4	0	50	50
5	S5	0	50	50
6	S6	0	0	0
7	S7	0	0	0

8	S8	25	50	75
9	S9	25	50	75
10	S10	0	50	50
11	S11	0	50	50
Jumlah		50	350	400

Adapun tabel nilai pemahaman siswa berdasarkan asesmen harian pada tahap observasi dapat dilihat berdasarkan tabel berikut:

Tabel 2. Tabel Nilai Asesmen Harian Siswa Observasi Awal

No.	Siswa	Indikator Penilaian Asesmen Harian*				Akumulasi Nilai
		(a)	(b)	(c)	(d)	
1	S1	0	0	0	0	0
2	S2	0	0	0	0	0
3	S3	10	10	20	10	50
4	S4	10	10	20	10	50
5	S5	10	10	30	20	70
6	S6	10	10	10	0	30
7	S7	0	0	0	0	0
8	S8	10	10	10	0	30
9	S9	10	10	20	10	50
10	S10	20	10	30	20	80
11	S11	10	10	20	10	50
Jumlah		90	80	160	80	410

*) Ket: (a) Kesesuaian Jawaban; (b) Kebenaran Konsep; (c) Kelengkapan Jawaban; (d) Pengembangan/Penjelasan.

Sebagaimana telah disebutkan sebelumnya, penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menghitung nilai persentase rata-rata pada masing-masing penilaian terhadap siswa. Adapun rumus persentase rata-rata yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Rata - Rata } (\bar{x}) = \frac{\text{Jumlah Akumulasi Nilai (N)}}{\text{Banyaknya Data (n)}}$$

Maka berdasarkan rumus persentase rata-rata di atas, penghitungan nilai keaktifan siswa dan asesmen harian pada tahap observasi awal dapat dirinci sebagai berikut:

- a. Nilai Rata-Rata Nilai Keaktifan Siswa Awal Observasi

$$\text{Persentase Rata-Rata } (\bar{x}) = \frac{N}{n}$$

$$\text{Persentase Rata-Rata } (\bar{x}) = \frac{400}{11}$$

$$\text{Persentase Rata-Rata } (\bar{x}) = 36\%$$

- b. Nilai Rata-Rata Nilai Asesmen Harian Siswa Awal Observasi

$$\text{Persentase Rata-Rata } (\bar{x}) = \frac{N}{n}$$

$$\text{Persentase Rata-Rata } (\bar{x}) = \frac{410}{11}$$

$$\text{Persentase Rata-Rata } (\bar{x}) = 37\%$$

Berdasarkan metode penghitungan di atas, nilai rata-rata pada keaktifan dan asesmen harian siswa pada tahap observasi awal dapat dilihat berdasarkan tabel berikut:

Tabel 3. Tabel Persentase Nilai Rata-Rata Keaktifan dan Asesmen Harian Siswa Tahap Observasi Awal

Banyak Siswa	Nilai Rata-Rata
--------------	-----------------

	Keaktifan	Asesmen Harian
11	36%	37%

Berdasarkan keaktifan dan pemahaman pada observasi awal yang belum mencapai KKM, dengan rata-rata keaktifan siswa sebesar 36% dan rata-rata nilai asesmen harian 37%, maka dilakukan tahap siklus I. Pada tahap siklus I ini, berdasarkan penerapan media *Matching Puzzle* menghasilkan nilai keaktifan dan pemahaman sebagaimana tabel berikut:

Tabel 4. Nilai Keaktifan Siswa Siklus I

No.	Siswa	Indikator Penilaian Keaktifan Siswa*			Akumulasi Nilai
		(a)	(b)	(c)	
1	S1	20	30	30	80
2	S2	0	20	10	30
3	S3	20	30	20	70
4	S4	10	30	30	70
5	S5	0	30	30	60
6	S6	20	30	20	70
7	S7	0	20	10	30
8	S8	10	30	30	70
9	S9	30	30	30	90
10	S10	10	30	30	70
11	S11	0	20	20	40
Jumlah		120	300	260	680

*) Ket: (a) Merespon Guru; (b) Menyelesaikan Tugas; (c) Partisipasi dalam Kelompok.

Berdasarkan tabel nilai diatas, dapat diketahui jumlah nilai keseluruhan siswa sebesar 680. Penentuan nilai rata-rata tetap menggunakan rumus sebelumnya, adapun rinciannya sebagai berikut:

$$\text{Persentase Rata-Rata } (\bar{x}) = \frac{N}{n}$$

$$\text{Persentase Rata-Rata } (\bar{x}) = \frac{680}{11}$$

$$\text{Persentase Rata-Rata } (\bar{x}) = 62\%$$

Selanjutnya, untuk mengetahui nilai rata-rata asesmen siswa dengan menggunakan rumus yang sama, adapun nilai asesmen harian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Nilai Asesmen Harian Siklus I

No.	Siswa	Nilai
1	S1	70
2	S2	40
3	S3	70
4	S4	70
5	S5	60
6	S6	30
7	S7	40
8	S8	40
9	S9	60
10	S10	10
11	S11	70
Jumlah		560

$$\text{Persentase Rata-Rata } (\bar{x}) = \frac{N}{n}$$

$$\text{Persentase Rata-Rata } (\bar{x}) = \frac{560}{11}$$

$$\text{Persentase Rata-Rata } (\bar{x}) = 51\%$$

Berdasarkan yang telah disebutkan sebelumnya, penelitian ini terdiri dari siklus I dan II dengan objek penelitian yang sama yakni keaktifan dan pemahaman siswa menggunakan media *Matching Puzzle*. Masing-masing penilaian dan penghitungan rata-rata sebagaimana berikut:

Tabel 6. Nilai Keaktifan Siswa Siklus II

No.	Siswa	Indikator Penilaian Keaktifan Siswa*			Akumulasi Nilai
		(a)	(b)	(c)	
1	S1	30	30	20	80
2	S2	20	30	30	80
3	S3	30	30	20	80
4	S4	30	30	20	80
5	S5	30	30	20	80
6	S6	20	30	20	70
7	S7	20	30	20	70
8	S8	30	30	30	90
9	S9	30	30	30	90
10	S10	30	30	30	90
11	S11	30	30	20	80
Jumlah		300	330	260	890

$$\text{Persentase Rata-Rata } (\bar{x}) = \frac{N}{n}$$

$$\text{Persentase Rata-Rata } (\bar{x}) = \frac{890}{11}$$

$$\text{Persentase Rata-Rata } (\bar{x}) = 81\%$$

Sedangkan penilaian asesmen harian siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Nilai Asesmen Harian Siswa Siklus II

No.	Siswa	Nilai
1	S1	80
2	S2	50
3	S3	70
4	S4	90
5	S5	70
6	S6	100
7	S7	60
8	S8	100
9	S9	100
10	S10	100
11	S11	70
Jumlah		890

$$\text{Persentase Rata-Rata } (\bar{x}) = \frac{N}{n}$$

$$\text{Persentase Rata-Rata } (\bar{x}) = \frac{890}{11}$$

$$\text{Persentase Rata-Rata } (\bar{x}) = 81\%$$

Berdasarkan tabel-tabel penilaian di atas, penerapan media *Matching Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa baik antara siklus I dan siklus II dibandingkan pada tahap observasi awal (belum menggunakan media *Matching Puzzle*). Adapun keseluruhan nilai rata-rata dari tahap observasi awal hingga siklus II dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 8. Rincian Penilaian Siswa Observasi Awal, Siklus I, dan Siklus II

No.	Siswa	Nilai					
		Observasi Awal		Siklus I		Siklus II	
		Keaktifan	Asesmen	Keaktifan	Asesmen	Keaktifan	Asesmen
1	S1	0	0	80	80	80	80
2	S2	0	0	30	80	80	50
3	S3	50	50	70	80	80	70
4	S4	50	50	70	80	80	90
5	S5	50	70	60	80	80	70
6	S6	0	30	70	70	70	100
7	S7	0	0	30	70	70	60
8	S8	75	30	70	90	90	100
9	S9	75	50	90	90	90	100
10	S10	50	80	70	90	90	100
11	S11	50	50	40	80	80	70
Jumlah		400	410	680	890	890	890
Rata-Rata		36%	37%	62%	51%	81%	81%

Tuntasnya rata-rata nilai keaktifan dan pemahaman siswa pada persentase KKM yang telah ditentukan menandakan bahwa penelitian tidak perlu dilanjutkan. Untuk mengetahui peningkatan antar setiap tahapan dapat menggunakan rumus: $\bar{x} - \bar{x}$ (**rata-rata tahap sesudahnya dikurangi rata-rata tahap sebelumnya**).

Siklus I dari observasi awal: Keaktifan: $62 - 36 = 26\%$, Pemahaman: $51 - 37 = 14\%$. Siklus II dari Siklus I: Keaktifan: $81 - 62 = 19\%$, Pemahaman: $81 - 51 = 30\%$. Siklus II dari observasi awal: Keaktifan: $81 - 36 = 45\%$ dan Pemahaman: $81 - 37 = 44\%$

Adapun rinciannya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 9. Peningkatan Rata-Rata Nilai dari Tahap Observasi Awal, Siklus I, dan Siklus II

No.	Kategori	Observasi Awal pada Siklus I	Siklus I pada Siklus II	Observasi Awal pada Siklus II
1	Keaktifan	26%	19%	45%
2	Pemahaman	14%	30%	44%

2. Pembahasan

Sebelum tindakan kelas dengan menggunakan media *Matching Puzzle* dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal untuk mengetahui tingkat keaktifan dan pemahaman siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan siswa sebesar 36% dan rata-rata pemahaman siswa sebesar 37%. Nilai tersebut masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu 75%. Oleh karena itu, dilakukan penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus.

Siklus I dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Mendalam (RPM) berdasarkan kebutuhan dan permasalahan yang ditemukan pada siswa, terutama terkait rendahnya keaktifan dan pemahaman mereka. Pada tahap refleksi siklus I, dilakukan penilaian terhadap

keaktifan dan pemahaman siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan siswa meningkat menjadi 62%, sedangkan rata-rata pemahaman siswa mencapai 51%. Apabila dibandingkan dengan hasil observasi awal, keaktifan siswa pada Siklus I mengalami peningkatan sebesar 26%, sedangkan pemahaman siswa meningkat sebesar 14%. Meskipun demikian, hasil yang diperoleh masih belum mencapai KKM yang telah ditetapkan, sehingga penelitian ini dilanjutkan pada siklus II.

Siklus II dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti kembali menyusun RPM dengan memerhatikan berbagai kekurangan yang ditemukan pada Siklus I. Perbaikan tersebut diterapkan dalam proses pembelajaran pada Siklus II agar hasil yang diperoleh lebih optimal. Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus II, rata-rata keaktifan siswa mencapai 81%, sedangkan rata-rata pemahaman siswa juga mencapai 81%. Jika dibandingkan peningkatan dari observasi awal pada siklus I, penilaian terhadap keaktifan 26% dan pemahaman 14% sedangkan siklus I pada siklus II untuk keaktifan 19% dan pemahaman 30% dan yang terakhir perbandingan observasi awal pada siklus dua yaitu untuk keaktifan 45% dan pemahaman 44%.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Matching Puzzle* efektif dalam meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa. Peningkatan yang terjadi pada setiap siklus menunjukkan bahwa media *Matching Puzzle* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan pada siswa VII MTS Mambaul Ulum dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Matching Puzzle* mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran materi mengenal bagian-bagian buku. Hasil observasi awal yang menunjukkan rata-rata keaktifan siswa sebesar 36% dan rata-rata pemahaman siswa sebesar 37% mengharuskan peneliti untuk melakukan tindakan agar kedua nilai rata-rata tersebut mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75%. Setelah penerapan media *Matching Puzzle* pada Siklus I rata-rata keaktifan siswa meningkat menjadi 62% dan rata-rata pemahaman siswa menjadi 51%. Tidak tercapainya kedua nilai rata-rata pada siklus I mengharuskan penelitian untuk dilanjutkan pada siklus berikutnya. Akhirnya, Siklus II rata-rata keaktifan dan pemahaman siswa masing-masing mencapai 81%, menandakan ketuntasan nilai rata-rata siswa sekaligus menandakan penelitian sudah harus dihentikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Chairuddin, I. (2022). Tingkat Keaktifan Belajar Siswa Menggunakan Metode Multi Attribute Utility Theory (MAUT). *Sainteks*, 2. <https://ejournal.sttp-yds.ac.id/index.php/js/article/view/168/150>
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Permainan pada Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Aulad*, 5(2), 313–319. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.346>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).

- Fitriana, N. (2023). Peningkatan Keaktifan Peserta Didik Melalui Media Persentasi Classpoint dan Game Edukasi (Quizizz& Kahoot) pada Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas dan Sekolah*, 3(1), 35–41.
- Karomah, F. N., Devita, Ramli, Z. J., & Mas'odi. (2024). Peran dan Manfaat Media Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ika: Ikatan Alumni PGSD Unars*, 15(2), 211–222. <https://ejournal.sttp-yds.ac.id/index.php/js/article/view/168/150>
- Luthfiyah, A., Subkhan, M., & Susi. (2025). *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Make a Match untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Simbol dan Lambang Negara*. 5(2), 199–207.
- Nugroho, F. A., Mardhiyana, D., Wijayati, I. W., Septiani, S., Suci, H., Purwanto, E., Hidayati, W., Hadikusumo, R. A., Agustinus, T., Mahardiyanti, T., Nurdini, Siregar, R. W., Pondra, Muliawan, & Tahir, M. I. T. (2025). *Penelitian Tindakan Kelas Konsep, Strategi, dan Transformasi (I)*. PT Sada Kurnia Pustaka. https://www.researchgate.net/profile/Sada-Pustaka/publication/397015405_PENELITIAN_TINDAKAN_KELAS_Konsep_Strategi_dan_Transformasi/links/690207b3368b49329fa800df/PENELITIAN-TINDAKAN-KELAS-Konsep-Strategi-dan-Transformasi.pdf#page=42
- Nurrohm, N., Suyoto, S., & Anjarini, T. (2022). Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran PKn Kelas IV Sekolah Dasar Negeri. *Journal of Primary Education*, 60–75. <https://doi.org/10.30762/sittah.v3i1.157>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM. https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku_Media_Pembelajaran.pdf
- Pebrianti, P., & Irawati, W. (2024). Peran guru dalam menggunakan metode demonstrasi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran sains. *Inculco Journal of Christian ...*. <https://www.ejournal.stakanakbangsa.ac.id/index.php/ijce/article/view/104>
- Permadani, R., Kusuma, Y. Y., Zulfah, Alim, M. L. A., & Hardi, V. A. (2023). *Penggunaan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Dasar Negeri 192 Pekanbaru*. 10, 325–335.
- Rahmawati, T., Murniasih, T. R., & Yuwono, T. (2022). *Bangun Datar: Analisis Pemahaman Konsep Siswa SMP melalui Schoology*. 5(1), 41–45. <https://ejournal.unikama.ac.id/index.php/pmej/article/view/6894/3453>
- Samaduri, A. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Siswa Yang Diukur Menggunakan Tes Pilihan Ganda Beralasan pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 6(November-April), 109–120. <https://doi.org/10.32529/glasser.v6i1.1466>
- Sitorus, Y. A., Ramon, H., Yarshal, D., & Wardini. (2025). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik dengan Penerapan Media Pembelajaran “Pastik” (Papan Stik Aktif) Materi Bumi Berubah (IPAS) di Kelas V.

- Journal Binagogik*, 12(2), 27–41.
<https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/pgsd>
- Souvi, W., Ningtyas, R., El-yunusi, M. Y. M., Sunan, U., Surabaya, G., & Agama, P. (2024). *Keaktifan siswa melalui pembelajaran permainan edukatif di sd dumas surabaya*. 3(2), 89–100.
- Sulifah, A., Nuryatin, T., & Mursidik, E. M. (2025). Upaya Penerapan Project Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD Kelas IV. *Journal Science and Education Research*, 4(1).
<https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jser/article/view/156/89>
- Susanto, G. B., & Anggresta, V. (2024). Pengaruh lingkungan belajar dan tingkat pemahaman siswa terhadap hasil belajar. *Research and Development ...*
<http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/25019>
- Uno, H. B., & Koni, S. (2024). *Assessment pembelajaran*. books.google.com.
<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=vT4QEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=pembelajaran&ots=ckZS22eHHY&sig=7ZwHxpKMaZf8gptzE1C6cZrStAI>
- Yonanda, D. A. (2017). Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran PKn tentang Sistem Pemerintahan Melalui Metode M2M (Mind Mapping) Kelas IV MI Mambaul Ulum Tegalgondo Karangploso Malang. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1).
- Zuliani, R., Rini, C. P., & Novyanti, A. (2022). Analisis Keaktifan Siswa pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas Kelas IV SDN Karawaci 8 Kota Tangerang. *Pendidikan dan Konseling*, 4, 4884–4895.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7400/5567>