

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar mengajar. Kesesuaian penggunaan media pembelajaran akan mempengaruhi kualitas proses dan hasil belajar yang akan dicapai.¹ Media pelajaran sebagai sarana untuk mendapatkan pengalaman belajar. Menurut Gagne, media pembelajaran adalah salah satu sumber belajar yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Sependapat dengan hal itu, Miarso mengatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar peserta didik. Sementara itu, Briggs juga mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik yang mengandung materi pembelajaran.²

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perangkat pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk giat belajar serta dapat mempengaruhi hasil belajar yang akan dicapai.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi dalam proses belajar mengajar. Wina Sanjaya memaparkan beberapa fungsi media pembelajaran dalam beberapa jenis sebagai berikut:

¹ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*, (Sidoarjo: Umsida Press, 2019), 44.

² Mohamad Syarif Sumatri, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2016), 303.

a. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan kepada penerima pesan.

b. Fungsi Motivasi

Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk lebih giat belajar.

c. Fungsi Kebermaknaan

Pembelajaran dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tingkat rendah serta dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis dan menciptakan aspek kognitif tingkat tinggi.

d. Fungsi Penyamaan Persepsi

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyamakan persepsi setiap peserta didik agar dapat memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disajikan.

e. Fungsi Individualitas

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu memenuhi kebutuhan individu peserta didik yang mempunyai minat dan gaya belajar yang berbeda.³

Selain fungsi diatas media pembelajaran juga berfungsi untuk merangsang kegiatan pembelajaran yaitu dengan:

- a. Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka.
- b. Membuat konsep abstrak menjadi konsep yang konkret.

³ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi", *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16. 1, (2018), 98–107.

- c. Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya.
- d. Memberikan kesamaan persepsi.
- e. Menyajikan informasi secara konsisten.
- f. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak.
- g. Memberikan suasana belajar yang tidak tertekan, santai dan menarik.⁴

Dari beberapa fungsi media pembelajaran diatas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran tersebut dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik.

3. Alasan Media Pembelajaran Dapat Mempertinggi Proses Belajar Peserta Didik

Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik, inilah alasan mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar peserta didik yaitu:

1. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, karena pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik.
2. Menggunakan media pembelajaran dapat membuat materi pengajaran memiliki makna yang lebih jelas sehingga peserta didik dapat mengetahui dan memahami tujuan pembelajarannya.
3. Melalui media pembelajaran metode pengajaran menjadi sangat beragam, karena tidak hanya komunikasi dalam penuturan kata-kata pendidik, tetapi

⁴ Diko Hartan, *Pengertian-tujuan-manfaat-dan-fungsi*, diakses pada tanggal 29 Maret 2022 pukul 20.00 WIB dari <http://der-traumer.blogspot.com/2012/09/Htm0.40>.

juga mengajar disetiap pelajaran tanpa membuat peserta didik bosan atau kekurangan energi.

4. Peserta didik akan banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik, tetapi juga melakukan kegiatan observasi, pelaksanaan, demonstrasi dan lain-lain.⁵

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar untuk tercapainya tujuan pembelajaran pada umumnya.

B. Media *Puzzle*

1. Pengertian Media *Puzzle*

Menurut Wardani nama *puzzle* berasal dari bahasa latin berorientasi pada suatu sistem acak yang penuh dengan teka-teki. Dalam sebuah sistem yang terdiri dari beberapa potongan *puzzle* berbentuk tidak beraturan. Sebagai pemain sudah menjadi tugas kita untuk menyusun kembali atau menata ulang sistem kembali, apapun itu bentuknya, *puzzle* adalah salah satu bentuk permainan yang menantang daya kreativitas dan daya ingat peserta didik karena dengan adanya motivasi untuk selalu mencoba menyelesaikan masalah, meskipun demikian permainan *puzzle* sangat menyenangkan karena dapat diulang-ulang. Tantangan dalam permainan akan selalu memberikan ketagihan untuk tetap mencoba, dan terus mencoba hingga berhasil.

Puzzle adalah suatu permainan yang menggabungkan potongan-potongan pecahan untuk membentuk suatu gambar, atau tulisan tertentu. Di kalangan masyarakat Indonesia istilah *puzzle* disebut permainan bongkar pasang. Media

⁵ Syarif Sumatri, *Strategi Pembelajaran*. 303-326.

puzzle ini adalah permainan yang dapat mengasah otak peserta didik karena dibutuhkan ketelitian saat menggunakannya. Media *puzzle* juga memungkinkan peserta didik untuk merasakan dan melakukan sesuatu secara langsung.⁶

Puzzle adalah sebuah permainan yang dapat dilakukan secara berulang-ulang kali lantaran bisa dibongkar pasang. *Puzzle* melatih peserta didik agar terus mencoba menyelesaikan masalah. Media ini berupa permainan yang dapat melatih daya ingat peserta didik.⁷

Media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif yang berkaitan dengan pembelajaran dan kemampuan untuk memecahkan masalah. Selain itu juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir, daya ingat, konsentrasi serta melatih kesabaran. Media *puzzle* memiliki keunggulan untuk memperjelas informasi pembelajaran sehingga mudah dipahami oleh peserta didik, membuat materi pelajaran yang bersifat abstrak, dan yang terpenting dapat merangsang minat peserta didik dalam proses pembelajaran.⁸ Media *puzzle* juga salah satu permainan edukatif yang dapat meningkatkan kemampuan dan kecerdasan peserta didik. *Puzzle* adalah permainan yang merangkai kepingan-kepingan gambar yang berantakan menjadi suatu gambar yang utuh.⁹

Jadi dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan sebuah alat permainan bongkar pasang yang dilakukan secara langsung untuk meningkatkan keterampilan kognitif serta melatih kemampuan peserta didik

⁶ Futihat, Wibowo, dan Mastroah, "Pengembangan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan", 137-138.

⁷ Kudsiah dan Alwi, "Pengembangan Media Puzzle Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", 103.

⁸ Vira Fransiska, "Pengembangan Media Puzzle Berbantu Powerpoint Pada Materi Pecahan Di SD", 39-42.

⁹ Eny Hartadiyati W.H, Rizky Esti Utami, Maya Rini Rubowo. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Card Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS)*. (2015), 31.

dalam menyelesaikan soal atau masalah. Media *puzzle* sebagai alat permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat membuat peserta didik minat dalam kegiatan belajar karena sifatnya belajar sambil bermain.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Seperti halnya media pembelajaran pada umumnya yang memiliki kelebihan dan kekurangan, media pembelajaran *puzzle* juga memiliki kelebihan dan kekurangannya antara lain sebagai berikut:

a. Kelebihan media *puzzle*

Kelebihan dari media permainan *puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Gambar bersifat konkret karena melalui gambar peserta didik dapat melihat dengan jelas sesuatu.
- 2) Gambar dapat mengatasi keterbatasan waktu, tidak semua objek, benda dapat dibawa ke dalam kelas.
- 3) Gambar dapat menarik perhatian dan minat peserta didik.

b. Kekurangan media *puzzle*

Kekurangan dari media permainan *puzzle* adalah sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan waktu lebih banyak.
- 2) Tantangan kreativitas peserta didik.
- 3) Pelajaran kurang terkontrol.
- 4) Media *puzzle* lebih menekankan pada indera penglihatan (visual).
- 5) Gambar yang terlalu rumit kurang efektif untuk pembelajaran.
- 6) Gambar kurang maksimal untuk diterapkan dalam kelompok skala besar.

3. Manfaat Media *Puzzle*

Tilong menjabarkan bahwa terdapat banyak manfaat yang bisa diperoleh dari permainan *puzzle* bagi anak, diantaranya:

- a. Meningkatkan kemampuan berpikir kognitif anak dan membuat anak melatih sel-sel otaknya untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi guna menyelesaikan kepingan-kepingan gambar pada *puzzle* tersebut.
- b. Lewat permainan *puzzle*, anak juga mampu melatih koordinasi tangan dan matanya buat mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle* dan menyusunnya sebagai satu gambar utuh.
- c. Meningkatkan fungsi kognitif anak. Dalam konsteks ini, perlu diketahui bahwa keterampilan kognitif (*cognitive skill*) sangat berkaitan dengan kemampuan belajar dan memecahkan masalah. Dengan bermain *puzzle*, anak akan mencoba memecahkan masalah, yaitu menyusun gambar. Terlebih, *puzzle* memiliki bentuk gambar yang lucu dengan warna-warni yang sangat menarik.
- d. Sehingga, anak akan lebih tertarik lantaran dalam dasarnya setiap anak menyukai gambar dan warna yang menarik. Ketika bermain *puzzle*, anak akan mengenal bentuk, ukuran, serta warna yang berbeda dengan objek. Hal ini akan membantu anak belajar buat meletakkan segala sesuatu secara bersamaaan dan harmonis, yang secara otomatis membuat keterampilan kognitif anak terlatih.
- e. *Puzzle* dalam bentuk gambar manusia akan melatih nalar anak. Anak akan menyimpulkan letak kepala, tangan, kaki, dan lain sebagainya sesuai logika.

Misalnya, jika sudah menaruh bagian hidung, berarti mulut ada dibagian bawahnya.

- f. Dengan bermain *puzzle* anak akan menjadi lebih peka terhadap hal-hal yang terjadi pada lingkungannya. Anak menjadi lebih kreatif, kritis, dan kreatif. Disini akan terbangun kecerdasan spacial visual dan intrapersonal.¹⁰

C. Kemampuan Kognitif

1. Pengertian Kemampuan

Berdasarkan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) kemampuan berasal dari kata mampu, yang berarti kuasa (bisa atau sanggup) melakukan segala sesuatu. Sedangkan menurut Hoetomo, kemampuan memiliki arti kesanggupan, kecakapan, atau kekuatan. Selanjutnya Sunarto mengatakan kemampuan peserta didik adalah segala daya yang dilakukan peserta didik untuk melakukan suatu tindakan dari hasil latihan-latihan yang didapatkan. Dalam hal ini seseorang bisa dikatakan mampu apabila sanggup menyelesaikan sesuatu yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkannya.¹¹

R.M. Guion mengemukakan kemampuan sebagai karakteristik yang menonjol dalam diri seseorang untuk mengindikasikan cara berpikir dalam segala situasi yang berlangsung relatif lama. Sedangkan menurut Uno, kemampuan adalah segala sesuatu yang merujuk pada hasil kinerja seseorang yang dapat dilihat dari cara berpikir, berperilaku seseorang tersebut.

¹⁰ Bahar Bahar dan Risnawati Risnawati, "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Di Kabupaten Gowa", *Publikasi Pendidikan*, 9. 1, (2019), 77-86.

¹¹ Effendi Manalu dan Ria Mei Christina Saragih, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Melalui Model Pembelajaran Student Facilitator And Explaining Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd Negeri Sei Rotan," *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1. 2, (2014), 85-86.

Jadi dapat disimpulkan kemampuan merupakan kesanggupan yang dimiliki oleh seseorang dalam melakukan suatu kegiatan dan memperoleh hasil kinerja sesuai dengan tujuan yang ingin dicapainya.

2. Pengertian Kognitif

Kognitif adalah segala sesuatu yang mencakup bentuk mengenal, membayangkan, menyangka, menduga, memperkirakan dan menilai. Hal ini dikemukakan oleh Chaplin yang dikutip oleh Winda Gunarti. Sedangkan menurut Susanto, kognitif adalah suatu konsep berpikir yang menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan sesuatu peristiwa.¹² Selanjutnya Hamdani mengemukakan bahwa kognitif adalah subtaksonomi yang menjabarkan kegiatan mental yang berawal dari pengetahuan sampai ke puncak tertinggi yaitu evaluasi.¹³

Anwar berpendapat bahwa dalam mengukur kemampuan kognitif dibutuhkan konstruksi tes prestasi belajar. Taksonomi yang dijadikan acuan yaitu Taksonomi Bloom domain kognitif dengan enam tingkatan taraf kompetensi, tingkatan taraf kompetensi tersebut terdiri dari *knowledge* (pengetahuan), *comprehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *synthesis* (sintesis), dan *evaluation* (evaluasi).¹⁴ Gunawan dkk, mengemukakan bahwa taksonomi bloom ranah kognitif yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl, adalah

¹² Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 47.

¹³ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Pustaka Setia, 2011), 151.

¹⁴ Saifuddin Azwar, *Konstruksi Tes Kemampuan Kognitif* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2016). 46.

mengingat (*remember*), memahami (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*).¹⁵

Dengan demikian kognitif merupakan konsep berpikir yang menilai, mengaitkan suatu kejadian yang berawal dari pengetahuan rendah sampai dengan pengetahuan tertinggi yang disebut evaluasi.

3. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif adalah kemampuan yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik. Hal itu dikemukakan oleh Vidyanti, sedangkan menurut Rosa, kemampuan kognitif peserta didik adalah kemampuan yang dapat diukur dengan diberikan test kepada peserta didik untuk mengetahui informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.¹⁶

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan peserta didik dalam mengolah informasi yang diberikan sebelumnya bersama informasi yang baru, kemudian informasi diproses untuk dilakukan perubahan, peningkatan pengetahuan awal menjadi pengetahuan baru. Kemampuan kognitif ini diperoleh dari otak untuk mengetahui kemampuan berpikir sendiri. Sehingga diperoleh kemampuan kognitif peserta didik dalam menyelesaikan soal atau suatu permasalahan.

Permasalahan matematika diberikan kepada peserta didik untuk melatih kemampuan berpikir yang dimiliki peserta didik. Karena setiap peserta didik memiliki tingkat pemikiran atau cara berpikir yang berbeda-beda dalam memahami suatu informasi untuk memecahkan suatu permasalahan. Kemampuan

¹⁵ Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berpikir* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012). 89

¹⁶ Mona Nabilah, Stepanus Sahala Sitompul, dan Hamdani Hamdani, "Analisis Kemampuan Kognitif Peserta Didik Dalam Menyelesaikan Soal Momentum Dan Impuls", *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pembelajaran Fisika*, 1. 1, (2020), 1–7.

peserta didik yang berbeda dalam memahami suatu materi seharusnya didukung dengan diberikan soal untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

Dari beberapa pengertian kemampuan kognitif diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan kognitif peserta didik adalah kemampuan berpikir peserta didik dalam menerima informasi yang diolah menjadi informasi baru untuk melakukan suatu perubahan dalam menyelesaikan masalah.

Ranah kognitif menjadi salah satu komponen utama dalam menyelesaikan masalah ketuntasan hasil belajar dan tercapai tidaknya tujuan belajar hal ini dikarenakan dengan kemampuan kognitif peserta didik dalam menguasai materi pelajaran, salah satunya dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah matematika.¹⁷

D. Pelajaran Matematika

1. Pengertian matematika

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam pendidikan hal tersebut bisa dilihat dengan jumlah jam pelajaran sekolah lebih banyak dibandingkan mata pelajaran lainnya, mata pelajaran matematika dalam penyelenggaraan pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, disemua jenjang pendidikan.¹⁸ Hal ini menunjukkan mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik dari tingkat sekolah dasar agar peserta didik memperoleh keterampilan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama sesuai dengan

¹⁷ Ane Anggraeni Lestari dan Hanifah Nurus Sopiany, “Deskripsi Kemampuan Kognitif Siswa Dalam Menyelesaikan Soal Pemecahan Masalah Matematika Berdasarkan Taksonomi Bloom”, *Jurnal Didactical Mathematics*, 4. 1, (2022), 84–93.

¹⁸ Jumarniati, “Metode Pembelajaran Play Answer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Smp”, *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1. 1, (2018), 79.

pernyataan dari Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).¹⁹ Sedangkan menurut Ismail matematika adalah ilmu yang membahas tentang bilangan dan perhitungan, membahas masalah bilangan yang berkaitan dengan besaran, serta mengaji hubungan antara pola, bentuk, sarana berpikir, sistem, struktur dan alat.²⁰

Menurut James dan James bahwa matematika dibagi menjadi tiga bagian utama yaitu aljabar, analisis, dan geometri. Menurut Kennedy konsep sistem geometri dan ruang yang digabungkan dengan sistem bilangan menjadi dasar untuk matematika dasar dan matematika tingkat lanjutan. Belajar tentang geometri dapat menggunakan berbagai gambar dan benda yang mewakili bangun-bangun geometri sehingga menghindarkan bahasa yang rumit dan sukar dipelajari anak. Misalnya memberikan contoh bangun persegi dengan cara menggambarkan model persegi dipapan tulis.²¹

Jadi dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu pendidikan yang penting untuk diberikan ke semua tingkat pendidikan mulai dari sekolah dasar sampai tingkat perguruan tinggi yang didalamnya membahas angka-angka dan perhitungan, membahas masalah bilangan, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat.

Dengan demikian matematika adalah salah satu mata pelajaran yang didalamnya membahas angka-angka, pecahan, tabel-tabel yang membahas tentang

¹⁹ Aat Nursaidah, Epon Nur'aeni L, and Oyon Haki Pranata, "Desain Didaktis Sifat-Sifat Persegi Dan Persegi Panjang Berbasis Permainan Oray-Orayan Di Sekolah Dasar", *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5. 4, (2018), 10–20.

²⁰ Tiapul Deliana, "Penerapan Model Discovery Learning Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII A Smp Negeri 2 Rengat Barat Tahun Pelajaran 2018/2019", *E- Jurnal Mitra Pendidikan*, 3. 10, (2019), 1335.

²¹ Dian Kristanti, "Memahamkan Siswa Tentang Materi Bangun Datar Di Kelas V Sd Negeri Tunjungsekar III Malang Dengan Media Papan Berpaku," *Genta Muli : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5. 2, (2018), 22.

perhitungan, mata pelajaran matematika ini sangat penting untuk dipelajari oleh peserta didik karena didalamnya membahas permasalahan kehidupan sehari-hari.

Cockroft mengakui peran penting matematika, dengan mengatakan, *"It would be very difficult-perhaps impossible-to live a normal life in very many parts of the world in the twentieth century without making use of mathematics of some kind"* dengan kata lain akan sangat sulit atau tidaklah mungkin bagi seseorang untuk hidup dibagian bumi ini pada abad ke-20 ini tanpa sedikitpun menggunakan matematika. Oleh karena itu untuk mencapai penguasaan peserta didik terhadap konsep matematika perlu dibangun sistem pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif yang dapat mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran.²²

2. Tujuan Matematika

Susanto mengatakan dua tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar. Secara umum tujuan pembelajaran matematika untuk dipelajari di sekolah dasar adalah supaya peserta didik dapat membayangkan dan terampil menggunakan matematika. Selain itu dengan pembelajaran matematika dapat diterapkan pada tekanan penataan nalar dalam penerapan matematika. Kemudian Depdiknas menjelaskan tujuan pembelajaran matematika yang lebih spesifik lagi sebagai berikut:

- a. Memahami konsep matematika, menggambarkan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

²² Muhammad Daut Siagian, "Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika", *Mes: Journal of Mathematics Education and Science*, 2. 1, (2016), 60.

- c. Memecahkan masalah meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi diperoleh.
- d. Mengemukakan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.²³

E. Pecahan Sederhana

1. Pengertian pecahan

Pecahan adalah sebagai bagian dari sesuatu dan digunakan untuk menggambarkan hubungan antara bagian dan keseluruhan. Sesuai dengan pendapat Heruman, “Pecahan diartikan sebagai bagian dari keseluruhan yang utuh, dalam ilustrasi gambar yang biasanya ditandai dengan arsiran yang dinamakan pembilang dan bagian yang utuh dianggap sebagai satuan yang dinamakan penyebut”.²⁴

Menurut Ilahiyah dkk, pecahan diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Menurut kristanto istilah pecahan dapat digunakan untuk menyebut suatu bilangan yang ditulis dalam bentuk $\frac{a}{b}$ dan angka $\frac{a}{b}$ dimana b bukan 0.²⁵ Pecahan yang dipelajari peserta didik di sekolah dasar, sebenarnya adalah bagian dari bilangan irasional dan dapat ditulis dalam bentuk $\frac{a}{b}$ dimana a dan bilangan bulat,

²³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2016), 184.

²⁴ Henra Saputra Tanjung and Siti Aminah Nababan, “Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Bermain Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Materi Pokok Pecahan Di Kelas III Sd Negeri 200407 Hutapadang”, *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3. 1, (2018), 37.

²⁵ Yuli Maghfiroh dan Agustina Tyas Asri Hardini, “Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V Sekolah Dasar”, *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 7. 2, (2021), 272–81.

dan b tidak sama dengan nol. Secara simbolik pecahan dapat dinyatakan sebagai salah satu dari pecahan biasa, pecahan campuran, desimal dan persen.

Menurut Kennedy, pecahan dapat diartikan sebagai keseluruhan bagian yang sama dari keseluruhan. Kemudian Kennedy mengatakan bahwa pecahan merupakan bagaian dari kelompok dengan jumlah anggota yang sama atau menyatakan pembagian. Heruman berpendapat bahwa pecahan adalah bilangan yang mewakili bagian dari sesuatu yang utuh. Margisit mengungkapkan bahwa bilangan yang dinyatakan dalam bentuk $\frac{a}{b}$, dengan a dan b adalah bilangan bulat, $b \neq 0$, dan bukan faktor dari a . hal ini yang diungkapkan oleh Hatfield, dkk “*since b represent the basic unit of wholeness, b cannot equal 0 because it would mean that there was no complete unit with which to compare other portions*”.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pecahan adalah suatu bilangan yang jika bagian dari keseluruhan bagian yang utuh yang dinyatakan dalam bentuk $\frac{a}{b}$, dengan syarat a dan b adalah bilangan bulat, $b \neq 0$, dan a bukan kelipatan dari b .

Dari beberapa pengertian tadi, muncullah gagasan buat penciptaan alat pembelajaran pecahan yaitu *puzzle* pecahan. Bahwa pada dasarnya pecahan adalah bagian yang ukuran sama dari suatu yang utuh (bulat). Kemudian satu bagian yang utuh tadi dipotong-potong sebagai bagian yang lebih kecil yang disebut pecahan. Besarnya potongan tadi tergantung berdasarkan dari berapa banyak sebuah potongan yang dilakukan.²⁶

Bilangan yang menyatakan bagian berdasarkan sesuatu yang utuh atau satu kelompok disebut pecahan. Pembilang menunjukkan bilangan utuh yang dibagi,

²⁶ Achmad Firdaus, “Pendekatan Matematika Realistik Dengan Bantuan Puzzle Pecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar”, *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8. 3, (2018), 243–52.

sedangkan penyebut menunjukkan banyaknya pembagian pecahan dalam prinsipnya menyatakan beberapa bagian berdasarkan sejumlah bagian yang sama (Muhestyo mengungkapkan dalam prinsipnya pecahan digunakan untuk menyatakan beberapa bagian berdasarkan sejumlah bagian yang sama).

Dengan perkataan lain pecahan adalah bagian-bagian yang sama berdasarkan keseluruhan. Sebagai contoh, seorang ibu yang baru pulang dari pasar membawa sepotong roti dan akan memberikan roti tersebut para 2 anaknya. Agar kedua anak tersebut mendapatkan bagian yang sama, maka sepotong roti tersebut harus dibagi menjadi 2 bagian. Di dalam pembagiab tersebut, maka setiap anak memperoleh bagian $\frac{1}{2}$ (setengah/ seperdua/ satu per dua) potong. Angka 1 disebut menjadi pembilang dan angka 2 disebut menjadi penyebut. $\frac{1}{2} = \frac{\text{pembilang}}{\text{penyebut}}$ Pembilang merupakan angka bilangan yang menunjukkan angka yang dibagi. Sedangkan penyebut merupakan angka pecahan yang menunjukkan pembagiannya. Jadi, makna $\frac{a}{b}$ merupakan a dibagi b.²⁷

²⁷ Alibowo, "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membandingkan Pecahan Sederhana Dengan Menggunakan Kartu Pecahan Di Kelas III SD Negeri Majalaya VII", 29.