

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Madrasah berarti pula setara maknanya dengan kata Indonesia yaitu sekolah. Biasanya madrasah memiliki makna tersendiri dalam masyarakat yaitu tempat belajar, yang spesial nya bernuansa agama Islam. Madrasah adalah sebuah tempat di mana anak didik mengenyam pendidikan, dengan tujuan dimadrasah tersebut anak didik memperoleh pembelajaran dan menempuh proses belajar secara terencana, terarah, dan terkontrol. Baru keterampilan dan kecakapan serta sikap-sikap yang diharapkan oleh guru dicapai oleh siswa sebagai hasil pengajaran.<sup>1</sup>

Dalam hal tersebut nantinya guru akan mudah mengetahui hasil belajar yang didapat oleh siswa dan kemampuan menonjol yang dimiliki siswa. Pada proses pembelajaran di suatu madrasah, pembelajaran tersebut dirangkai sedemikian rupa oleh guru agar di setiap pertemuannya memiliki pencapaian kompetensi yang berbeda.

Pencapaian kompetensi tersebut akan dikatakan berhasil ketika ditandai adanya hasil belajar pada peserta didik, seperti meningkatnya perolehan pengetahuan, meningkatnya keterampilan dan perubahan sikap

---

<sup>1</sup> Ananda Rusydi, *Perencanaan Pembelajaran* (Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019), 68.

ke arah positif dalam diri individu peserta didik sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Hasil belajar yang didapat oleh peserta didik akan menentukan keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru. Salah satu faktor yang dapat berpengaruh atas pencapaian hasil belajar tersebut adalah dengan adanya penggunaan media pembelajaran. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik bagi peserta didik. Untuk menciptakan suasana belajar yang menarik, guru harus dapat mengembangkan kemampuan mengajarnya. Dengan itu yang dapat dilakukan guru adalah dengan memanfaatkan serta mengembangkan media dan sumber belajar yang sudah ada.

Penggunaan media saat pembelajaran juga perlu diperhatikan. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Disamping itu, media pembelajaran juga harus memperhatikan kemampuan dan tahap perkembangan dari peserta didik sesuai dengan teori Piaget.<sup>2</sup>

Berdasarkan teori Piaget tersebut untuk usia peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Peserta didik tersebut berfikir logis, dan pada tahap ini Bahasa merupakan pondasi yang dapat membantunya dalam mencerna pembelajaran, bukan hanya itu Bahasa juga merupakan pondasi bagi perkembangan literasinya.

---

<sup>2</sup> Rora Rizky Wandini dkk., "Pengembangan Media Big Book Terhadap Kemampuan Memprediksi Bacaan Cerita Siswa Sekolah Dasar," *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (30 Juni 2020):

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam proses belajar mengajar didalam kelas. Hal tersebut sama dengan yang diungkapkan oleh Kustandi dan Bambang, yaitu “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”.<sup>3</sup>Selagi membantu guru dalam proses mengajar, media pembelajaran juga dapat membantu menciptakan interaksi antara peserta didik dan guru sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami materi. Dalam hal ini kreatifitas guru sangat diperlukan dalam mendidik dan membuat media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap peserta didik kelas 4 di MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri, dimana observasi ini difokuskan pada jenjang kelas 4 MI tersebut. Hasilnya adalah pada informasi yang didapat dari Wali Kelas 4 menyebutkan bahwa Kelas 4 MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri terdapat 28 peserta didik, Menurut informasi yang diberikan oleh Wali Kelas 4 MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri, yaitu masing-masing peserta didik dari kelas 4 memiliki karakteristik gaya belajar yang berbeda-beda. Namun, peserta didik kelas 4 cenderung memiliki karakteristik gaya belajar kinestetik.

---

<sup>3</sup> Noviana Hadi Astuti, Fine Reffiane, dan Sunan Baedowi, “Pengembangan Media Big Book pada Tema Kewajiban dan Hakku,” *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 2 (2019): 105–111.

Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar yang melibatkan gerakan. Gaya belajar ini bukan hanya tentang membaca sebuah buku, tetapi juga mempraktikkannya, seperti dengan melakukan atau menyentuh objek yang dipelajari. Contohnya seperti hasil informasi penelitian yang di dapat dari wali kelas 4, yaitu gaya kinestetik peserta didik kelas 4 itu lebih banyak melakukan gerakan menulis, seperti menulis materi yang dituliskan guru dipapan tulis, dan peserta didik menyalinnya di buku tulis serta hanya mengerjakan tugas-tugas yang ada di Lembar Kerja Siswa (LKS) saja.

Hasil penelitian yang lain juga ditemukan, bahwa penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu saat proses belajar mengajar di kelas 4 MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri disana masih kurang. Media yang digunakan adalah media yang sudah ada dalam buku guru dan buku siswa, buku paket yakni sebuah media teks cerita, gambar-gambar yang terkadang disampaikan melalui lembar teks saja. Hal itu berakibat yang membuat peserta didik cepat bosan, ramai sendiri di dalam kelas sehingga tidak mendengarkan guru saat pembelajaran. Membuat guru kesulitan dalam mengajar, karena pemahaman menjadi berkurang. Sehingga didapatkan hasil bahwa kegiatan belajar mengajar di kelas 4 menjadi kurang kondusif.

Melihat fakta yang dipaparkan diatas, peneliti membuat inovasi yang dapat meningkatkan kemampuan gaya belajar kinestetik peserta didik khususnya pada kelas empat. Sesuatu yang baru tersebut yaitu dengan membuat media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta

didik. Maka dari itu, peneliti bermaksud mengembangkan media *puzzle* sebagai media untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas 4 MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri.

*Puzzle* adalah permainan kontruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya terbentuk sebuah pola tertentu. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* adalah alat peraga atau media untuk menunjang proses belajar mengajar. Berbagai macam bentuk, ukuran, gambar, dan potongan pada media *puzzle* sangat menarik bagi siswa untuk menyusun, merangkai dan mencocokkan bentuk potongan *puzzle* pada tempatnya dan sangat cocok untuk di terapkan pada materi bangun datar.<sup>4</sup>

Pada materi bangun datar dengan menggunakan media *puzzle*, siswa dapat mengenal bangun datar dengan menyusun potongan-potongan bangun datar yang diletakkan secara acak oleh pendidik. Dengan menyusun potongan-potongan *puzzle* pembelajaran akan lebih menyenangkan.<sup>5</sup>

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan, peneliti membuat Inovasi pengembangan media yang sesuai dengan permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media *Puzzle*. Melalui media *Puzzle*

---

<sup>4</sup> amalia aagustin, “Penggunaan Alat Peraga *Puzzle* Dalam Meningkatkan Hasil, Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Mi Muhammadiyah Tulusrejo” (iain metro, 2020). hal. 21

<sup>5</sup> vinalisa okky hidayati, “peningkatan pembelajaran bangun datar melalui media *puzzle* pada siswa sekolah dasar,” *conversation university* 3 (2014).h. 12

diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Media *Puzzle* yang menarik akan menimbulkan ketertarikan belajar pada anak. Media tersebut juga dapat menggantikan bentuk soal atau kuis yang biasa diberikan oleh guru ketika refleksi pembelajaran, sebab kuis yang ada dalam media ini mengacu pada materi yang ada pada 1 pembelajaran, Materi yang diambil adalah pada mata pelajaran matematika kelas 4, Bab 1 ``Luas Bangun Datar dan sifat Bangun Datar''. Mengambil materi bangun datar dalam mata pelajaran Matematika, juga diharapkan dapat menanamkan keaktifan belajar siswa kelas 4 MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul `` Pengembangan Media Puzzle Dengan Strategi *Make A Match* Materi Bangun Datar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri''.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan media *Puzzle* materi bangun datar dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas 4 Mi Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri dengan menggunakan media *puzzle* bangun datar?

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Untuk menghasilkan produk berupa media *Puzzle* materi bangun datar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 Mi Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri.

### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Untuk menghasilkan media *Puzzle* bangun datar yang baik, menarik dan inovatif, rancangan media media *Puzzle* bangun datar memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media *Puzzle* bangun datar yang akan dikembangkan merupakan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran Matematika. Media tersebut akan dikembangkan dengan memuat materi yang ada pada 1 pembelajaran, Materi yang diambil adalah matematika``Bangun Datar``.
2. Media *Puzzle* Bangun Datar ini di modifikasi dari beberapa media yang sebelumnya telah dibuat oleh peneliti lain yakni media tentang *Puzzle* ``Penggunaan Alat Peraga Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Muhammadiyah Tulusrejo``.
3. Media *Puzzle* Bangun Datar ini akan memuat materi pada mata pelajaran Matematika Semester Gasal Kelas 4 MI, dengan hanya mengambil pada Bab 1 ``Bangun Datar`` dengan sub bab luas bangun

datar, keliling bangun datar, sifat bangun datar yang mengacu pada Kompetensi Dasar.

4. Media *Puzzle* Bangun Datar ini dapat membantu meningkatkan keaktifan belajar siswa.
5. Media *Puzzle* Bangun Datar ini dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi bangun datar serta sebagai media alternative yang dapat digunakan.
6. Pembuatan produk berupa *Puzzle*: papan puzzle yang terbuat dari kayu, dan potongan bangun datar yang di buat dari kayu yang kokoh dengan ukuran

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

1. Pentingnya penelitian bagi siswa
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu media belajar bagi siswa sehingga lebih termotivasi dan tertarik dalam mengikuti proses kegiatan belajar matematika.
  - b. Hasil penelitian ini diharapkan lebih mengembangkan fleksibilitas belajar siswa secara optimal.
2. Pentingnya penelitian bagi guru
  - a. Sebagai masukan yang dapat dimanfaatkan dalam pengelolaan pelaksanaan pembelajaran di sekolah menggunakan media *puzzle* bangun datar.
  - b. Hasil penelitian pengembangan media *puzzle* ini diharapkan mampu memberikan inovasi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran matematika yang efektif dan menarik.



3. Pentingnya penelitian bagi sekolah

Sebagai masukan bagi sekolah berdasarkan hasil yang di dapat peneliti selama melakukan penelitian di MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri.

4. Pentingnya penelitian bagi peneliti

Sebagai acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya. Peneliti selanjutnya dapat melakukan perbaikan dan penyempurnaan dan memberikan manfaat didunia Pendidikan.

**F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media *puzzle* materi bangun datar ini adalah:

1. Asumsi pengembangan

- a. Media puzzle dengan materi bangun datar ini mampu membuat peserta didik untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran matematika didalam kelas.
- b. Peserta didik dapat belajar mandiri.
- c. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu validator juga seorang ahli media yang sudah cukup bernaung dalam bidang.
- d. *Item* dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

## 2. Keterbatasan pengembangan

- a. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran yang berisi materi bangun datar.
- b. Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba empiris (uji coba lapangan).
- c. Uji coba produk dilakukan di MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri

## G. Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa penelitian yang terkait dengan penelitian ini. Penelitian ini dilakukan oleh Amalia Agustin dengan judul “penggunaan alat peraga puzzle dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas II MI Muhammadiyah Tulusrejo”

**Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan dengan Penelitian Ini**

NO	Penelitian yang di lakukan Amalia Agustin	
	Persamaan	Perbedaan
1	Menggunakan alat peraga yang sama	Bahan yang di gunakan
2	Menggunakan alat peraga untuk mencapai tujuan penelitian	Lokasi penelitian
3	Bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar	Kelas yang dijadikan subjek
4	Mata pelajaran yang di gunakan	Pokok pembahasan

Berdasarkan keberhasilan penelitian yang di lakukan, dengan adanya alat peraga dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar kelas II pada mata pelajaran Matematika di MI Muhammadiyah Tulusrejo Kecamatan Pekalongan Tahun Pelajaran 2019/2020.

**Tabel 1. 2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Relevan dengan Penelitian Ini**

NO	Penelitian yang di lakukan Lisa Indrianti	
	Persamaan	Perbedaan
1	Menggunakan alat peraga untuk mencapai tujuan penelitian	Lokasi penelitian
2	Bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar	Pokok pembahasan
3	Media yang digunakan	Mata pelajaran

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Lisa Indrianti, dengan judul skripsi Pengembangan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 7 sub tema I siswa kelas 1 SDN 38 Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini bertujuan untuk, mengetahui desain media pembelajaran *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SDN 38 Mataram pada tema 7 sub tema 1, untuk mengetahui kevalidan media dan untuk mengetahui perbedaan tingkat hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media *puzzle*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Lisa Indrianti, sama-sama menggunakan media *puzzle* dan memiliki tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## H. Definisi Istilah

### 1. Pengertian Media

Media pembelajaran adalah, kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harfilah berarti: tengah, perantara, atau pengantar. Media merupakan sarana menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Media meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari, buku, tape

recorder, kaset, video *camera*, video *recordier*, film, *slide*, foto, gambar, grafik, televisi dan computer.<sup>6</sup>

## 2. Pengertian *Puzzle*

Permainan *puzzle* adalah sebuah permainan yang bertujuan untuk melatih anak agar berfikir kreatif dalam merangkai gambar *puzzle* yang sudah disiapkan. Permainan *puzzle* memiliki tujuan: untuk melatih anak berfikir kreatif, permainan *puzzle* dapat mengembangkan aspek kognitif dan motorik halus pada anak.<sup>7</sup>

## 3. Pengertian Matematika

Matematika diartikan sebagai cabang pengetahuan yang eksak dan terorganisasi secara sistematis. Selain itu matematika adalah ilmu pengetahuan tentang penalaran logika dan masalah yang berhubungan dengan bilangan. Bahkan dia mengartikan matematika sebagai ilmu bantu dalam menginterpretasikan berbagai ide dan simpulan.<sup>8</sup>

## 4. Pengertian *Make a Match*

*Make a match* ini dilakukan dengan cara siswa menemukan sendiri jawaban dari soal yang dibawa teman lain. Strategi *make a match* adalah strategi pembelajaran dimana guru menyiapkan kartu yang berisi soal atau

---

<sup>6</sup> Ibid roudlotul. Hal 1-2

<sup>7</sup> Lutfi Andi Darmawan, Fine Reffiane, and Sunan Baedowi, "Pengembangan Media Puzzle Susun Kotak Pada Tema Ekosistem," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 3, no. 1 (March 5, 2019): 14– 17

<sup>8</sup> vinalisa okky hidayati, "peningkatan pembelajaran bangun datar melalui media puzzle pada siswa sekolah dasar." h.12

permasalahan dan menyiapkan kartu jawaban kemudian siswa mencari pasangan kartunya.<sup>9</sup>

## **I. Definisi Operasional**

Agar menghindari kesalah pahaman pembaca, maka perlu dijelaskan beberapa istilah pada judul proposal ini:

- a Penelitian dan pengembangan didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses dan hasil pembelajaran yang memenuhi kriteria, konsistensi, dan keefektifan secara internal.
- b Media pembelajaran adalah sebuah alat peraga yang berguna untuk menyampaikan pesan dari pendidik untuk siswa. Yang dibuat secara menarik agar penerima pesan dapat tertarik dengan apa yang disampaikan oleh pengirim pesan. Media pembelajaran juga bisa diartikan sebagai pembantu menyampaikan materi pembelajaran yang mudah di pahami siswa.

---

<sup>9</sup> Dhestha Hazilla Aliputri, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar 2*, no. 1A (April 25, 2018): 70–77

