

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi perkembangan zaman di era globalisasi ini. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Proses pembelajaran tidak terlepas dari peran seorang pendidik, yakni guru. Guru adalah pendidik yang professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi pesertadidik pada pendidikan anak usia dini. Oleh sebab itu seorang guru memiliki tugas besar dalam mencerdaskan peserta didik.

Beberapa fakta pendidikan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di sekolah cenderung merancang pendidikan dan pembelajaran yang pasif, dimana pembelajaran yang pasif menyebabkan peserta didik kurang memahami pembelajaran atau materi yang diberikan oleh guru.

Mayoritas guru di sekolah dasar tidak menyadari bahwa peserta didik di sekolah dasar lebih menyukai hal-hal yang bersifat konkret. Seperti yang diungkapkan oleh teori Piaget yaitu peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret dimana peserta didik hanya mampu memecahkan masalah yang bersifat nyata.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Ratna Wilis Dahar, in *Teori-Teori Belajar* (Jakarta: penerbit erlangga, 1989), 138.

Faktor lain yang memiliki peran penting dalam menunjang proses belajar dan mengajar di sekolah adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dapat menjadi rangsangan bagi peserta didik dalam proses belajar. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga dapat tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah<sup>2</sup>

Dari data yang peneliti dapatkan dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas IV di SDI Bandar Kidul Kediri di ketahui bahwa proses pembelajaran sudah sesuai dengan standar proses pendidikan, namun dalam menjelaskan mata pelajaran khususnya pelajaran matematika pendidik belum menggunakan media pembelajaran, pendidik hanya fokus memberikan materi menggunakan bahan ajar yang di sediakan oleh pemerintah sehingga proses pembelajaran yang dilakukan menjadi monoton. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi kurang bersemangat dan kesulitan memahami materi yang di sampaikan oleh pendidik. Permasalahan tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik yang

---

2 Teni Nurrita, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018): 171, <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.

mana dari keseluruhan jumlah peserta didik hanya 40% peserta didik SDI Bandar Kidul Kediri yang mencapai standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini menjadi salah satu sebab peneliti ingin melakukan penelitian R&D (*Research and Development*) karena peneliti ingin membantu mengembangkan fasilitas belajar di SDI Bandar Kidul Kediri yang diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik, yang mana materi pecahan senilai merupakan materi pelajaran Matematika yang banyak dikeluhkan oleh siswa.

Berdasarkan uraian di atas, agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta menjadikan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran sehingga tercapailah tujuan suatu pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan suatu media pembelajaran yang kedepannya dapat menunjang pembelajaran di kelas dan juga dapat digunakan untuk memahami materi secara mudah sehingga membantu peserta didik untuk meningkatkan hasil belajarnya. Solusinya dari permasalahan yang telah dirundingkan peneliti dan guru kelas tersebut adalah perlu dibuatkan alat bantu pembelajaran atau biasa disebut media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar terutama dalam mata pelajaran matematika materi pecahan senilai yaitu dengan menggunakan media pembelajaran papan puzzle pecahan senilai.

Media papan puzzle adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan mengaktifkan siswa. Oleh karena itu, penggunaan

media puzzle dalam pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami dan meningkatkan perhatian siswa terhadap isi materi yang diajarkan, sehingga pemahaman konsep materi yang diajarkan sungguh menjadi dasar pemikiran siswa. Sedangkan menurut Moviro, media puzzle adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu gambar. Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat menyalurkan pesan dengan cara bongkar pasang kotak-kotak, gambar-gambar bangun tertentu atau kepingan puzzle berdasarkan pasangannya.<sup>3</sup>

Penelitian terdahulu yang mendukung penelitian pengembangan media pembelajaran papan puzzle adalah penelitian yang dilakukan oleh Seventina Nur Hidayah pada tahun 2021 yang berjudul “ Penggunaan Media Puzzle dalam Mengenal Angka”. Hasil penelitian didapatkan bahwa anak tertarik belajar mengenal angka dengan APE papan puzzle dan meningkat kemampuan pengenalan angkanya, diharapkan sekolah menambah media interaktif yang lebih menarik sehingga dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kecerdasan anak.<sup>4</sup>

Penelitian lain yang mendukung yakni penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Prakas Dara Asshofi pada tahun 2019 yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi FPB dan KPK melalui

---

3 Yulita Afra, Puji Rahmawati, and Agustina Fini Widya, “PENGARUH MEDIA PAPAN PUZZLE TERHADAP PEMAHAMAN KONSEPTUAL MATEMATIKA SISWA DI SEKOLAH DASAR,” *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2020, 13.

4 Seventina Nurul Hidayah, Nilatul Izah, and Iroma Maulida, “PENGUNAAN MEDIA PAPAN PUZZLE DALAM MENGENAL ANGKA,” *Jurnal Ilmiah Kesehatan* 10, no. 2 (July 16, 2021): 69–76,

model NTH berbentuk media papan puzzle berbintang”. Dengan hasil uji hipotesis diperoleh nilai thitung sebesar  $15,933 > t_{tabel} = 2,064$  yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika dengan penggunaan Model Number Head Together dalam materi FPB dan KPK di SD.<sup>5</sup>

Berdasarkan beberapa penelitian diatas dapat diketahui bahwa media papan puzzel sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa seperti yang telah dikemukakan oleh Muhammad Prakas Dara Asshofi dkk dalam hasil penelitiannya yaitu Hasil uji hipotesis diperoleh nilai thitung sebesar  $15,933 > t_{tabel} = 2,064$  yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika dengan penggunaan Model Number Head Together dalam materi FPB dan KPK di SD.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh media papan puzzle terhadap hasil belajar siswa di SDI Bandar Kidul Kediri yang mana terdapat 3 Indikator menurut Straus, Tertoe, dan Graham (dalam Ricardo & Meilani,2017) yang salah satunya harus dicapai yaitu: (1) Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi. (2) Ranah Afektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku. (3) Ranah Psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja

---

5 Muhammad Prakas Dara Asshofi, Aries Tika Damayani, and . Rofian, “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor Persekutuan Besar dan Kelipatan Persekutuan Kecil melalui Model NHT Berbantu Media Papan Puzzle Berbintang,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (November 30, 2019): 521,

keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.<sup>6</sup>

Dengan demikian, peneliti menjadikan media pembelajaran papan puzzle sebagai media yang cocok untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran matematika, yaitu pada materi operasi pecahan senilai kelas IV di SDI Bandar Kidul Kediri. Dengan berbagai alasan dan pendapat yang telah terpaparkan di atas penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Puzzle pada Materi Pecahan Senilai untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di SDI Bandar Kidul Kota Kediri”. Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan ada perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya dalam proses pembelajaran.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media papan puzzle pecahan senilai pada mata pelajaran matematika kelas IV di SDI Bandar Kidul Kediri?
2. Bagaimana keefektifan dari media pembelajaran papan pecahan senilai dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDI Bandar Kidul Kediri?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

---

<sup>6</sup> Homroul Fauhah, “Analisis Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran* 9, no. 2 (2021): 5–8.

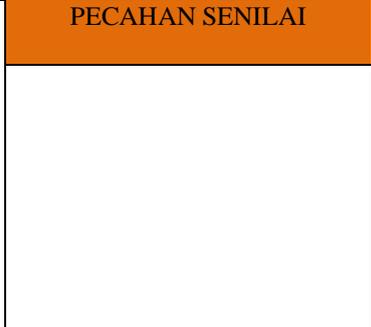
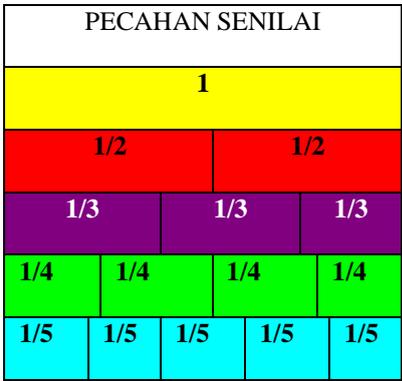
1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran papan pecahan senilai pada mata pelajaran matematika kelas IV di SDI Bandar Kidul Kediri.
2. Untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran papan pecahan senilai dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDI Bandar Kidul Kediri.

#### **D. Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan berupa papan pecahan senilai dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media yang dihasilkan adalah media visual berupa papan pecahan senilai yang berisi mata pelajaran matematika materi pecahan senilai.
2. Desain media ini berupa papan yang berbentuk persegi panjang agar siswa lebih mudah dan senang untuk belajar matematika materi pecahan senilai.
3. Memberikan lambang pecahan senilai dalam setiap potong bagian sehingga siswa dapat melihat dan mengetahui bagian setiap potongan papan tersebut.
4. Setiap bagian memiliki warna yang cerah dan berbeda-beda.
5. Dibuat dengan potongan bagian dari  $1/1$  sampai dengan  $1/10$  diharapkan siswa lebih memahami materi pecahan senilai.
6. Papan pecahan senilai dibuat dengan ukuran  $70 \times 50$  cm.
7. Terdapat buku pedoman penggunaan media papan puzzle pecahan senilai agar memudahkan siswa dalam mengaplikasikan media tersebut.

Tabel 1. 1Storyboard Media Papan Puzzle Pecahan Senilai

Gambar		Keterangan
		Kerangka awal papan puzzle pecahan senilai yang berukuran 70x50cm
		Terdapat sekat-sekat pemisah antara bagan satu dengan bagan yang lain
		Terdapat potongan balok yang memiliki nilai 1-1/10, setiap pecahan memiliki warna yang berbeda

### E. Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran berbentuk papan puzzle ini meliputi:

1. Media pembelajaran berbentuk papan puzzle merupakan media pendamping yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung

2. Penggunaan media papan puzzle sebagai alat bantu belajar yang praktis, menarik, serta menggunakan bahan yang tahan lama sehingga dapat digunakan berulang-ulang.

Pada penelitian dan pengembangan ini memiliki keterbatasan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa kelas IV di SDI Bandar Kidul Kota Kediri tahun ajaran 2021/2022.
2. Media papan puzzle ini hanya diproduksi sebanyak 1 buah untuk menunjang proses pembelajaran
3. Media papan puzzle yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak diantaranya :

1. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengalaman dan wawasan serta mengembangkan kreativitas dalam pengembangan media pelajaran Papan pecahan senilai pada mata pelajaran matematika di SDI Bandar Kidul Kediri. Memberikan hasil agar dapat menerapkan dan menggunakan media papan pecahan senilai dengan baik dan optimal serta memacu peneliti untuk dapat menerapkan media-media yang lain.

## 2. Bagi Sekolah

Dapat memberi tambahan koleksi media pembelajaran dengan variasi yang berbeda, sehingga dapat digunakan sewaktu-waktu sebagai alternatif sumber belajar dalam proses pembelajaran dikelas maupun pembelajaran individu di perpustakaan.

## 3. Bagi Guru

Bagi guru penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengalaman guru mengenai penggunaan media pembelajaran papan pecahan senilai serta memberikan motivasi dan inspirasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga mempermudah guru menyampaikan materi yang bersifat abstrak

## 4. Bagi Peserta Didik

Peserta didik mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna dengan adanya media pembelajaran Papan pecahan senilai, proses belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika materi pecahan senilai.

## **G. Penelitian Terdahulu**

penelitian yang dilakukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri di Jakarta Selatan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis penggunaan metode pembelajaran dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa di sekolah, peningkatan prestasi atau hasil belajar siswa menjadi tujuan utama dalam proses pembelajaran di sekolah. Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif melalui analisis deskriptif dan analisis inferensial. Penelitian

dilakukan terhadap guru Madrasah Tsanawiyah Negeri di Jakarta Selatan, untuk kebutuhan penelitian alat pengumpulan data menggunakan angket, data penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dan analisis korelasi, dari penelitian ini didapati bahwa metode pembelajaran dan hasil belajar siswa berada dikategori medium, serta terhadap hubungan yang kuat antara metode pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan adanya penggunaan metode pembelajarana yang tepat dan baik oleh guru dalam proses pembelajaran di sekolah.<sup>7</sup>

penelitian yang dilakukan oleh Hamdan Husein yang mana bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa SD/MI dengan melibatkan pakar pada proses pengembangan dan penilaian produknya. Metode: Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Prosedur pengembangan menggunakan model 4D, yaitu: define (analisis pengguna, kurikulum, dan bahan ajar), design (merancang produk dengan alat dan bahan), develop (penilaian dan revisi), dan disseminate (uji coba pada calon pengguna). Instrumen penelitian ini adalah angket. Tim penilai produk terdiri: ahli, peer reviewer, guru SD/MI, dan respon siswa kelas IV SD/MI. Hasil: 1) Peneliti telah menghasilkan media pembelajaran matematika berbasis android pada materi bangun datar untuk siswa kelas IV SD/MI, 2) Penilaian ahli, peer reviewer dan guru sekolah dasar terhadap produk mendapat skor 434 danpersentase 86,67%, sangat baik, 3) tanggapan siswa kelas IV SD/ MI terhadap

---

7 Mardiah Kalsum Nasution, "Penggunaan Metode Pembelajaran Dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa" 11, no. 1 (2017): 8.

media pembelajaran matematika berbasis android memperoleh skor 439 dengan persentase penilaian 87,8%. Nilai tersebut berada pada interval antara setuju dan sangat setuju.<sup>8</sup>

Penelitian tentang papan Puzzle juga dilaksanakan pada mata pelajaran matematika materi KPK dan FPB. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap materi FPB dan KPK, sehingga kesulitan untuk memahami materi dan memecahkan masalah. Permasalahan yang diangkat dari penelitian ini adalah bagaimana hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika FPB dan KPK yang dibelajarkan dengan model pembelajaran Konvensional dan dengan model Number Head Together (NHT) berbantu media, serta apakah peningkatan hasil belajar matematika materi FPB dan KPK melalui model NHT berbantu media papan petak berbintang pada siswa kelas IV SD memenuhi kriteria valid sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika materi faktor persekutuan besar dan kelipatan persekutuan kecil melalui model NHT berbantu media papan puzzle berbintang pada siswa kelas IV SD. Sampel yang diambil sebanyak 24 siswa, dengan sampling Nonprobability jenis sampling jenuh yaitu teknik penemuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,064$  yang menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar matematika dengan penggunaan Model Number Head Together dalam materi FPB dan

---

<sup>8</sup> Hamdan Husein Batubara, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI," *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 3, no. 1 (February 2, 2018): 12,.

KPK di SD.<sup>9</sup>

penelitian tentang pengembangan media pembelajaran Pop-up Book yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dan untuk mendeskripsikan apakah pengembangan media pembelajaran Pop-up Book efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada tema 6 subtema 1 kelas IV di SD Negeri Ujung Tonjong. Jenis penelitian yang digunakan adalah RnD dengan prosedur penelitian dan pengembangan *borg and gall*, berdasarkan analisis data penilaian ahli media sebesar 3,33 dengan kategori “valid”, penilaian ahli materi sebesar 3.60 kateori “valid” dll sehingga media pembelajaran Pop-up Book materi keaneka ragaman hewan dan tumbuhan memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran karena hasil belajar siswa mata pelajaran tematik lebih bagus dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran.<sup>10</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Seventina Nurul Hidayah Dkk tentang penggunaan media papan puzzle dalam mengenal angka, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi objektif kemampuan mengenal angka, mengetahui langkah-langkah penerapan media papan puzzle. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom ActionResearch). Subyek penelitian adalah siswa pecandu gawai di Homeschooling ABCD kota Tegal. Desain penelitian melalui tahapan menyusun perencanaan (plan), pelaksanaan dan pengamatan (act and observe) dan refleksi (reflect). Hasil penelitian

---

9 Muhammad Prakas Dara Asshofi, Aries Tika Damayani, and . Rofian, “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor Persekutuan Besar dan Kelipatan Persekutuan Kecil melalui Model NHT Berbantu Media Papan Puzzle Berbintang,” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (November 30, 2019): 521,

10 melina sri ulfa, “Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Untuk Meningkatkan

didapatkan bahwa anak tertarik belajar mengenal angka dengan APE papan puzzle dan meningkat kemampuan pengenalan angkanya, diharapkan sekolah menambah media interaktif yang lebih menarik sehingga dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kecerdasan anak.<sup>11</sup>

penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajarsiswa pada materi pecahan senilai dengan menggunakan permainan domino pecahan yang dilaksanakan pada tahun 2014 di SMP Negeri 4 Kaubun. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIIA sebanyak. Dari hasil penelitian diketahui bahwa nilai minimum pada siklus pertama 50 meningkat menjadi 70 pada siklus kedua, nilai maksimum pada siklus pertama 80 meningkat menjadi 100 pada siklus kedua, nilai rata-rata sebesar 70,5 pada siklus pertama meningkat menjadi 88,5 pada siklus kedua. Sementara itu pada nilai N-Gain diketahui bahwa peningkatan sedang terjadi pada 70% siswa dan peningkatan tinggi terjadi pada 30% siswa.<sup>12</sup>

## H. Penegasan Oprasional

Untuk meminimalisir kesalahan dalam memahami atau menafsirkan istilah yang ada dalam penelitian ini, maka penulis nyatakan definisi oprasional sebagai berikut:

1. Pengembangan dalam penelitian ini adalah pengembangan yang mengembangkan produk berupa papan puzzle pecahan senilai
2. Media papan puzzle pecahan senilai merupakan sebuah media pembelajaran yang berbentuk potongan balok yang berisikan pecahan

---

11 Seventina Nurul Hidayah, Nilatul Izah, and Iroma Maulida, "PENGGUNAAN MEDIAPAPAN PUZZLE DALAM MENGENAL ANGKA," *Jurnal Ilmiah Kesehatan* 10, no. 2 (July 16, 2021):

12 Ules Sumule, "Peningkatan Hasil Belajar Pecahan Senilai Siswa Menggunakan Permainan Domino Pecahan Kelas VII SMPN 4 Kaubun" 4 (2021): 10.

senilai. Media yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Pecahan senilai merupakan salah satu materi yang ada pada pelajaran matematika kelas IV SD/MI di semester ganjil. Materi ini menjelaskan bentuk pecahan yang memiliki bentuk berbeda namun nilainya sama.

