

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan suatu jenis media pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga memungkinkan adanya interaksi yang aktif antara peserta didik dengan media tersebut. Interaksi ini biasanya tercipta melalui penerapan keterampilan-keterampilan yang telah dikuasai oleh siswa, kemudian diikuti dengan penerimaan umpan balik (*feedback*) yang konstruktif dari materi pembelajaran yang disajikan secara sistematis dan dinamis (Marni, 2022). Menurut Sadiman yang dikutip dalam Exposto (2022), media mencakup berbagai bentuk komunikasi, baik dalam bentuk cetak maupun audio visual beserta alat-alat pendukungnya. Selain itu, Kozma dalam penelitian Kristanto (2016) menyatakan, media dapat dipahami dari segi teknologi yang digunakan, sistem simbol yang dimilikinya, serta kemampuannya dalam memproses informasi. Aspek paling dominan dari suatu media adalah teknologinya, termasuk elemen mekanikal dan elektrikal, yang sangat mempengaruhi fungsinya. Selain itu, dalam beberapa kasus, bentuk dan tampilan fisik media juga menjadi bagian penting yang menentukan karakteristiknya. Sedangkan menurut Steffi dalam

penelitian Tafonao (2018), media pembelajaran mencakup segala sesuatu, baik dalam bentuk fisik maupun aspek teknis, yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini berperan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dengan lebih mudah, sehingga memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran dan menurut Suniasih pada penelitian Achmad Faqihuddin (2024), media pembelajaran adalah alat atau sumber yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian informasi, pengetahuan, dan keterampilan guna mendukung kelancaran proses pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Nurrita (2018), diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi peserta didik, sehingga mendukung terjadinya proses pembelajaran yang terencana, bertujuan, dan terkontrol. Sedangkan menurut Angely (2023), media pembelajaran merupakan perantara yang menyampaikan pesan atau informasi dari sumber kepada penerima. Secara umum, media pembelajaran atau materi pembelajaran mencakup pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang perlu dikuasai oleh peserta didik guna mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Selain itu, menurut Ibrahim dalam penelitian Haptanti (2024), media pembelajaran adalah instrumen yang dikembangkan untuk mendukung dan memfasilitasi kelancaran

proses pembelajaran. Menurut Fadillah (2020), media pembelajaran merupakan sarana penghubung dalam penyampaian pesan atau informasi yang sangat penting dalam proses pembelajaran, guna mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta membantu siswa dalam memahami materi tersebut dan menurut Syaiful Bahri dalam penelitian Made (2022), media merupakan suatu alat bantu yang berfungsi sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan tertentu.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau media yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi aktif antara peserta didik dan materi, membantu guru menyampaikan informasi secara efektif, serta memudahkan siswa memahami dan mencapai kompetensi. Media ini mencakup berbagai bentuk komunikasi dan teknologi yang merangsang aspek kognitif, afektif, dan motivasi peserta didik, sehingga mendukung proses pembelajaran yang terencana dan efektif.

b. Kategori Media Pembelajaran

Pengertian media dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori utama, yaitu media fisik dan media non fisik. Media fisik merujuk pada segala sesuatu yang dapat dirasakan oleh panca indera manusia, seperti benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba secara langsung. Dalam konteks pembelajaran, media fisik ini meliputi berbagai perangkat keras yang memiliki bentuk nyata dan dapat

berinteraksi dengan siswa secara sensorik. Sedangkan media non fisik mengacu pada kandungan pesan atau informasi yang terdapat di dalam perangkat media tersebut, yang berfungsi sebagai isi atau materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya dilihat dari aspek materi fisik yang digunakan, melainkan juga dari isi dan pesan yang dikemas di dalamnya yang bertujuan untuk mendukung dan memperlancar proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang efektif dan berkualitas harus memenuhi sejumlah kriteria tertentu agar dapat berfungsi maksimal dalam mendukung proses belajar mengajar. Salah satu syarat penting adalah media tersebut harus mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga mereka terdorong untuk berpartisipasi aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran harus secara eksplisit bertujuan memberikan motivasi bagi pembelajar agar mereka merasa tertarik dan termotivasi untuk memahami materi yang diberikan. Media pembelajaran juga harus mampu merangsang daya ingat peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari sebelumnya, sekaligus memperkenalkan rangsangan atau stimulus baru guna memperkaya pengalaman belajar dan memperdalam pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari (Istiqlal, 2017).

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat penting, yaitu: pertama, media ini mampu memperjelas pesan atau informasi yang hendak disampaikan sehingga tidak semata-mata bergantung pada komunikasi verbal saja, mengurangi potensi salah tafsir. Kedua, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan indra yang dimiliki oleh guru maupun siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif. Ketiga, penggunaan media dapat menimbulkan gairah belajar yang lebih tinggi di kalangan siswa serta memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar yang ada. Keempat, media pembelajaran memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan yang dimiliki, termasuk kemampuan visual, auditori, dan kinestetik mereka. Kelima, media ini memberikan rangsangan yang sama bagi seluruh siswa, mempersamakan pengalaman belajar, dan menimbulkan persepsi yang seragam di antara mereka (Riadi & Supriyono, 2014).

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang meniru situasi dan kondisi kehidupan nyata yang dialami oleh siswa sehari-hari. Hal ini tentu membantu siswa dalam memahami dan menginternalisasi materi pembelajaran secara lebih mudah dan bermakna. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki potensi yang sangat besar untuk

merangsang dan memotivasi siswa agar memberikan respon yang positif terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Marni, 2022).

Kedudukan media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika sangatlah strategis, terutama sebagai salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas interaksi yang terjadi antara guru dan siswa, sekaligus memperkuat interaksi siswa dengan lingkungan belajar matematika itu sendiri. Dengan kata lain, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga sebagai sarana yang dapat memperkaya dan memperdalam proses belajar mengajar, sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna. Fungsi utama media pembelajaran dalam konteks ini adalah berperan sebagai alat bantu mengajar, di mana media tersebut dapat menunjang dan memfasilitasi berbagai metode pengajaran yang diterapkan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran (Istiqlal, 2017).

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki enam fungsi utama yang sangat penting dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Fungsi pertama adalah membangkitkan motivasi dan semangat belajar peserta didik. Melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi, peserta didik yang sebelumnya merasa jenuh

akibat metode pembelajaran yang monoton dan konvensional dapat menjadi lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berperan sebagai alat yang mampu mengubah suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif.

Fungsi kedua dari media pembelajaran adalah untuk mengulas kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya. Hal ini bertujuan agar peserta didik tidak mudah lupa terhadap materi yang sudah diajarkan dan dapat memperkuat pemahaman serta ingatan mereka terhadap konsep-konsep yang telah dipelajari. Dengan demikian, pengulangan materi melalui media yang tepat dapat membantu mengkonsolidasikan pengetahuan peserta didik secara lebih efektif.

Selanjutnya, fungsi ketiga media pembelajaran adalah memberikan stimulus belajar kepada peserta didik. Melalui rangsangan yang diberikan oleh media pembelajaran, peserta didik terdorong untuk lebih aktif berpikir dan mengembangkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap suatu materi atau fenomena pembelajaran. Stimulasi ini penting untuk membentuk sikap kritis dan kreativitas dalam belajar sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan mendalam.

Fungsi keempat media pembelajaran adalah mengaktifkan respon atau partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Media yang digunakan dapat memfasilitasi interaksi yang lebih

dinamis sehingga siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi turut aktif dalam diskusi, latihan, ataupun kegiatan pembelajaran lainnya.

Fungsi kelima adalah memberikan umpan balik (*feedback*) dari guru kepada peserta didik. Melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru berdasarkan materi yang telah disampaikan, guru dapat mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut. Jika terdapat kesalahan pemahaman atau miskonsepsi, guru mempunyai kewajiban untuk segera mengoreksi dan membenarkan pemahaman yang salah tersebut agar tidak menimbulkan kesalahpahaman lebih lanjut.

Terakhir, fungsi keenam media pembelajaran adalah digunakan sebagai sarana untuk mengadakan latihan yang sesuai serta evaluasi atau penilaian terhadap hasil belajar peserta didik. Melalui media tersebut, guru dapat memberikan berbagai bentuk soal atau tugas yang relevan untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah dipelajari, sehingga proses evaluasi pembelajaran menjadi lebih sistematis dan terukur.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan variatif sangat berperan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Fadilah et al., 2023).

e. Tujuan Media Pembelajaran

Pembuatan media pembelajaran senantiasa didasari oleh tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai oleh pembuatnya. Terdapat beberapa tujuan utama dalam pembuatan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut: pertama, media pembelajaran dirancang untuk mempermudah proses pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas, sehingga penyampaian materi dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Kedua, penggunaan media ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi kegiatan belajar mengajar secara keseluruhan, sehingga memaksimalkan penggunaan waktu dan sumber daya yang ada. Ketiga, media pembelajaran berfungsi untuk menjaga keterkaitan atau relevansi antara materi pelajaran yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, sehingga proses belajar dapat terarah dengan baik. Keempat, media tersebut membantu menjaga dan meningkatkan konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran, sehingga mereka dapat lebih fokus menerima dan memahami materi yang diberikan.

Dalam memilih media pembelajaran terdapat sejumlah pertimbangan penting yang harus diperhatikan agar media yang digunakan sesuai dengan materi dan tujuan pengajaran. Beberapa aspek pertimbangan dalam pemilihan media, di antaranya adalah: tujuan pengajaran yang ingin dicapai, bahan atau materi pengajaran yang akan disampaikan, metode mengajar yang akan digunakan,

ketersediaan alat dan fasilitas pendukung yang diperlukan, karakteristik serta kepribadian guru yang mengajar, minat dan kemampuan belajar siswa sebagai sasaran pembelajaran, serta situasi dan kondisi pengajaran yang sedang berjalan (Riadi & Supriyono, 2014).

f. Keunggulan Media Pembelajaran

Keunggulan utama dari media pembelajaran tersebut terletak pada tingkat fleksibilitasnya yang sangat tinggi, yang memungkinkan media ini untuk beradaptasi secara efektif dengan berbagai kondisi lingkungan pembelajaran serta karakteristik individual peserta didik yang berbeda-beda. Selain itu, media pembelajaran ini memiliki kemampuan untuk mensimulasikan objek, fenomena, atau situasi yang tidak dapat dihadirkan secara fisik atau langsung dalam ruang kelas konvensional, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, interaktif, serta mendalam bagi siswa. Lebih jauh lagi, media pembelajaran berperan strategis dalam pengembangan berbagai kemampuan inderawi peserta didik, termasuk kemampuan penglihatan, pendengaran, dan sentuhan, yang berkontribusi pada peningkatan pemahaman konseptual. Selain aspek kognitif, media ini juga efektif dalam menarik perhatian siswa serta meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka secara signifikan, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan kondusif (Istiqlal, 2017).

2. *Puzzle* sebagai Media Pembelajaran

Pengertian media *puzzle* menurut Rumakhit dalam penelitian Hasriani (2015) adalah gambar yang dipotong menjadi beberapa bagian dengan tujuan untuk melatih kemampuan berpikir, meningkatkan kesabaran, serta membiasakan keterampilan berbagi. Sedangkan menurut Anirisa dalam penelitian Cahyaningtyas (2024), media *puzzle* merupakan permainan edukatif karena selain berfungsi sebagai hiburan, *puzzle* dapat mengasah kemampuan berpikir serta melatih koordinasi antara kecepatan pikiran dan gerakan tangan. Selain itu, menurut Putri dalam penelitian Kustiawan (2024), media *puzzle* merupakan suatu aktivitas yang memberikan pengalaman belajar bagi siswa dengan cara menggabungkan potongan-potongan gambar yang terpisah menjadi pola gambar utuh sesuai dengan yang telah ditentukan dan menurut Yudha dalam penelitian Gregorius (2013), media *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi beberapa potongan dengan tujuan untuk melatih daya pikir, meningkatkan kesabaran, serta membiasakan kemampuan berbagi.

Menurut Sari dalam penelitian Amalia (2021), media *puzzle* merupakan media yang terdiri dari kepingan-kepingan gambar tertentu ini berfungsi untuk melatih tingkat konsentrasi serta mengembangkan kontrol emosional pada anak. Sedangkan menurut Muzamil dalam penelitian Nirwana (2022), media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan cara membongkar dan memasang kembali

bagian-bagian gambar. Selain itu, menurut Maviro dalam penelitian Kartikasari (2024), media *puzzle* merupakan gambar yang dibagi menjadi beberapa potongan dengan tujuan untuk meningkatkan daya pikir, melatih kesabaran, serta mengembangkan kemampuan berbagi peserta didik. Secara sederhana, *puzzle* adalah teka-teki gambar yang disusun secara acak dan harus dirangkai kembali menjadi gambar utuh. Sebagai media edukatif, *puzzle* efektif digunakan dalam pembelajaran karena dapat membantu mengasah kemampuan berpikir siswa. Menurut Erni dalam penelitian Kurniawati (2020), media *puzzle* merupakan salah satu bentuk permainan yang dapat mengasah kemampuan berpikir, mempermudah peserta didik dalam mengingat dan memahami konsep-konsep, serta meningkatkan kreativitas dan menurut Mandolang (2024), media *puzzle* adalah permainan edukatif yang membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui proses merakit dan menggabungkan bagian-bagian gambar menjadi sebuah kesatuan utuh.

Media dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang berharga dan bermakna bagi siswa, karena melalui media tersebut mereka dapat menyaksikan secara langsung berbagai fenomena dan objek yang terjadi di sekitar mereka. Penggunaan media pembelajaran memiliki berbagai kontribusi positif dalam kegiatan belajar mengajar, antara lain dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga

mereka dapat belajar dengan lebih fokus. Selain itu, media pembelajaran juga memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat dan semangat dalam belajar, menyediakan stimulasi yang berguna dalam proses belajar mengajar, memberikan dampak psikologis yang positif bagi siswa, mendukung keaktifan mereka selama kegiatan pembelajaran berlangsung, serta mempermudah tugas guru dalam menyampaikan pesan dan materi pembelajaran secara lebih efektif (Kartikasari et al., 2024).

Permainan memiliki peranan yang sangat penting dalam perkembangan anak-anak. Di antara berbagai jenis permainan edukatif yang ada, *puzzle* menempati posisi yang signifikan. *Puzzle* adalah suatu permainan yang terdiri dari potongan-potongan gambar yang dapat disusun secara berurutan sehingga membentuk sebuah gambar utuh dan terpadu. Berdasarkan kategori media pembelajaran, *puzzle* tergolong dalam media gambar. Media gambar sebagai media yang memvisualisasikan objek atau sesuatu secara utuh dan detail, yang dapat dikenali dengan penglihatan. *Puzzle* dapat dimainkan oleh anak-anak dari berbagai kelompok usia bahkan orang dewasa sekalipun kerap menggunakannya sebagai sarana hiburan sekaligus latihan mental. Melalui permainan *puzzle*, anak-anak dapat belajar untuk mengembangkan ketelitian serta melatih daya ingat mereka. Aktivitas ini dapat dilakukan di berbagai tempat, baik di sekolah, rumah, maupun di lokasi bermain lainnya.

Sebagaimana media pembelajaran yang lain, media *puzzle* juga memiliki tujuan khusus dalam penggunaannya. Beberapa tujuan utama dari penggunaan media *puzzle* dalam proses belajar, yaitu: pertama, membentuk jiwa kerja sama di antara peserta didik karena permainan ini biasanya dikerjakan secara berkelompok. Kedua, membantu peserta didik agar lebih konsisten dan fokus terhadap tugas atau pekerjaan yang tengah dilakukan. Ketiga, melatih kecerdasan logis dan matematis peserta didik melalui aktivitas penyusunan potongan gambar yang membutuhkan keterampilan berpikir terstruktur dan logis. Keempat, menumbuhkan rasa solidaritas dan kekeluargaan di antara siswa, sehingga tercipta suasana belajar yang harmonis. Kelima, mengasah kemampuan strategi dalam bekerja sama antar siswa selama proses pengerjaan *puzzle*. Keenam, menumbuhkan sikap saling menghormati dan menghargai antar sesama peserta didik, serta menumbuhkan rasa memiliki satu sama lain (Riadi & Supriyono, 2014).

3. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Menurut Istiqlal (2017), matematika sebagai salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan pada jenjang pendidikan dasar maupun menengah memiliki tujuan yang sangat strategis dalam membekali siswa agar mampu menghadapi perubahan situasi dan kondisi kehidupan secara adaptif. Selain itu, matematika juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan serta kemampuan siswa dalam menyikapi dinamika lingkungan secara tepat, sejalan dengan tujuan

pendidikan nasional yang menekankan pembentukan sumber daya manusia yang kompeten dan berkarakter. Dalam proses pembelajaran matematika, siswa tidak hanya diperkenalkan pada materi-materi matematika, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara logis, rasional, dan kritis. Kemampuan berpikir tersebut merupakan modal penting yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dan memecahkan berbagai masalah yang dihadapi. Selain itu, tujuan lain yang tak kalah penting dari pembelajaran matematika adalah untuk mempersiapkan siswa agar dapat mengaplikasikan matematika serta pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai bidang ilmu pengetahuan lainnya.

Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang memiliki karakteristik dan ciri khas tertentu yang membedakannya dari bidang ilmu lain. Ciri-ciri matematika tersebut dapat dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu objek langsung (*direct object*) dan objek tidak langsung (*indirect object*). Objek langsung matematika meliputi fakta-fakta matematika, keterampilan-keterampilan matematis, konsep-konsep yang mendasari berbagai prinsip matematika, serta prinsip-prinsip itu sendiri yang menjadi landasan teori dan aplikasi. Sedangkan objek tidak langsung matematika mencakup kemampuan berpikir logis, kemampuan dalam memecahkan masalah, kemampuan analitis, serta sikap positif terhadap matematika yang harus dikembangkan dalam diri

peserta didik agar mereka dapat berinteraksi secara efektif dengan materi pelajaran.

Namun demikian, tidak dapat dipungkiri bahwa siswa seringkali mengalami perasaan atau sikap negatif ketika mempelajari matematika, khususnya pada kompetensi-kompetensi tertentu yang tingkat kesulitannya cukup tinggi sehingga daya serap siswa terhadap materi tersebut menjadi rendah. Sikap negatif yang muncul dapat berupa rasa takut yang berlebihan, kecemasan yang mengganggu, hingga perasaan negatif lainnya yang secara psikologis dapat menghambat proses belajar. Bahkan, dalam beberapa kasus, siswa bisa mengalami penurunan kepercayaan diri yang signifikan karena merasa kesulitan memahami materi yang disajikan. Kondisi ini sering disebut sebagai fobia matematika, yang secara umum lebih dipengaruhi oleh pola pengajaran konvensional yang selama ini diterapkan.

Pola pengajaran konvensional tersebut umumnya lebih menekankan pada metode ceramah panjang oleh guru, pemberian latihan soal secara masif, hafalan rumus dan konsep, serta kecepatan dalam melakukan operasi hitung. Pendekatan ini seringkali kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi wawasan pengetahuan matematis secara lebih luas dan mendalam. Akibatnya, siswa cenderung menjadi pasif dalam proses belajar, sehingga tidak mampu memahami dengan baik konsep-konsep matematika yang diajarkan. Pemahaman yang minim ini berdampak pada motivasi belajar siswa yang rendah, baik

dalam konteks pembelajaran secara klasikal di dalam kelas maupun ketika melakukan pembelajaran mandiri di rumah. Oleh sebab itu, diperlukan upaya reformasi atau inovasi dalam metode pembelajaran matematika yang dapat mengatasi permasalahan tersebut dan meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar mengajar (Istiqlal, 2017).

Matematika merupakan sebuah disiplin ilmu yang bersifat abstrak dan memiliki ciri khas utama yaitu penggunaan penalaran deduktif yang bersifat sistematis dan logis. Namun, sifat abstrak tersebut sering kali menimbulkan rasa takut atau kecemasan yang cukup signifikan di kalangan siswa, terutama pada jenjang sekolah dasar. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran matematika di tingkat ini, sangat diperlukan kemampuan guru untuk menyajikan konsep-konsep matematika yang abstrak tersebut ke dalam bentuk yang lebih konkrit dan nyata, sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh siswa. Penyajian materi secara kontekstual, yang mengaitkan materi pelajaran dengan situasi dan pengalaman sehari-hari, juga dianggap penting untuk membantu siswa menginternalisasi konsep-konsep matematika secara lebih efektif.

Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung sangat dianjurkan agar dapat menghilangkan rasa takut dan kecemasan siswa terhadap matematika. Hal ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif sehingga siswa merasa nyaman dan termotivasi untuk belajar. Dalam praktiknya, pembelajaran

matematika seringkali masih dilakukan dengan pendekatan yang berorientasi pada penyampaian informasi secara sepihak oleh guru, dimana guru lebih menekankan pada transfer ilmu pengetahuan daripada pada proses interaktif yang melibatkan siswa secara aktif. Pendekatan pembelajaran seperti ini cenderung kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam aktivitas eksplorasi dan penemuan konsep-konsep dasar matematika. Akibatnya, penguasaan konsep oleh siswa menjadi kurang optimal karena mereka lebih banyak menerima informasi daripada aktif membangun pemahaman melalui proses belajar yang berpusat pada siswa (Saryanti, 2023).

Matematika merupakan salah satu bidang pembelajaran yang memiliki peran strategis dan sangat vital dalam dunia pendidikan, khususnya dalam mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern. Pentingnya matematika sebagai mata pelajaran tidak hanya terlihat dalam konteks pendidikan formal, tetapi juga memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Melalui pembelajaran matematika, seseorang dapat mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih luas dan sistematis, bersifat ilmiah, kritis, serta mampu menggunakan logika dengan baik. Selain itu, matematika juga mendorong lahirnya kreativitas yang lebih tinggi, yang sangat dibutuhkan untuk memecahkan berbagai permasalahan kompleks dalam kehidupan sehari-hari.

Meskipun demikian, walaupun matematika memiliki signifikansi yang tinggi dalam pendidikan dan kehidupan, kenyataannya masih terdapat persepsi negatif yang melekat pada pembelajaran matematika di kalangan peserta didik. Pembelajaran matematika pada banyak kesempatan masih dipandang sebagai proses yang sulit untuk dipahami, tidak mudah diterima, serta cenderung membosankan. Hal ini terutama disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang terlalu berfokus pada aspek-aspek simbolik seperti angka, rumus-rumus, dan gambar-gambar abstrak tanpa memberikan konteks yang konkret atau relevansi praktis yang dapat menarik minat siswa. Kondisi seperti ini berakibat pada rendahnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika, sehingga dalam beberapa kasus pembelajaran matematika menjadi diabaikan, bahkan oleh sebagian siswa dianggap sebagai pelajaran yang kurang disukai atau dihindari (Umar et al., 2024).

4. Materi Pecahan

Pembelajaran matematika merupakan salah satu aspek penting yang sering ditemui dan diaplikasikan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk konsep pecahan. Pecahan merupakan bagian dari suatu keseluruhan yang dibagi menjadi beberapa bagian yang lebih kecil, dimana setiap bagian tersebut dapat dinyatakan dalam bentuk perbandingan antara pembilang dan penyebut (Nuryani, 2013).

Pecahan dapat didefinisikan sebagai representasi numerik yang menggambarkan bagian-bagian yang memiliki ukuran atau besaran

yang sama dan berasal dari suatu keseluruhan atau benda utuh. Secara matematis, suatu pecahan menyatakan pembagian satu kesatuan utuh menjadi sejumlah bagian yang sama besar, dimana setiap bagian tersebut dapat dinyatakan sebagai satu pecahan dari keseluruhan. Dalam notasi pecahan ($\frac{1}{2}$), angka yang terletak di bawah garis pecahan disebut penyebut (denominator), yang menunjukkan total jumlah bagian yang sama besar menjadi satu kesatuan tersebut dibagi. Sedangkan angka yang berada di atas garis pecahan disebut pembilang (numerator), yang menunjukkan jumlah bagian dari keseluruhan yang sedang dipertimbangkan atau digunakan dalam konteks tertentu.

Sebagai ilustrasi, pada pecahan ($\frac{1}{2}$), penyebut bernilai 2 menunjukkan bahwa keseluruhan dibagi menjadi dua bagian yang sama besar, sedangkan pembilang bernilai 1 menunjukkan satu bagian dari dua bagian tersebut yang sedang menjadi fokus. Hal ini berarti bahwa pecahan tersebut merepresentasikan setengah dari keseluruhan. Contoh lain misalnya pecahan ($\frac{3}{4}$), dimana angka 4 pada posisi penyebut menunjukkan bahwa keseluruhan dibagi menjadi empat bagian yang sama, dan angka 3 sebagai pembilang menunjukkan tiga bagian dari empat bagian tersebut yang sedang dibahas. Dengan demikian, pecahan memberikan cara yang sistematis untuk menyatakan bagian-bagian dari keseluruhan dengan menggunakan dua komponen utama, yaitu pembilang dan penyebut, yang memiliki makna dan fungsi yang sangat penting dalam pemahaman konsep matematika terkait bagian dan

keseluruhan (Asmara et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran, pecahan dibedakan menjadi beberapa jenis, yang secara umum dapat diklasifikasikan menjadi pecahan sederhana dan pecahan tidak sederhana.

Pecahan tidak sederhana merupakan jenis pecahan yang nilai pembilangnya masih dapat dilakukan proses penyederhanaan lebih lanjut untuk memperoleh bentuk pecahan yang setara namun lebih sederhana. Contohnya adalah pecahan dengan pembilang 2 dan penyebut 4 ($\frac{2}{4}$), dimana angka pembilang 2 masih dapat disederhanakan, demikian pula dengan penyebutnya, sehingga pecahan tersebut dapat disederhanakan menjadi ($\frac{1}{2}$). Proses penyederhanaan ini bertujuan untuk mengubah pecahan menjadi bentuk yang paling sederhana tanpa mengubah nilai atau besarnya pecahan tersebut.

Di sisi lain, pecahan sederhana atau yang sering disebut sebagai pecahan paling sederhana adalah bentuk pecahan dimana pembilangnya tidak dapat disederhanakan lagi karena sudah merupakan angka yang paling kecil yang relatif terhadap penyebutnya. Sebagai contoh, pecahan dengan pembilang 1 dan penyebut 2 ($\frac{1}{2}$) merupakan pecahan sederhana, karena angka 1 tidak dapat dikurangi atau dibagi lagi sehingga tidak memungkinkan untuk dilakukan penyederhanaan terhadap pecahan tersebut. Bentuk pecahan sederhana ini menjadi penting sebagai representasi akhir dari nilai pecahan yang telah melalui proses penyederhanaan (Nuryani, 2013).

5. Hasil Belajar

Menurut Gagne yang dikutip dalam penelitian (Aslam, 2022). Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi aspek tindakan, pemahaman, sikap, nilai, apresiasi, dan keterampilan setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Gagne, hasil belajar terbagi dalam beberapa kategori utama, seperti informasi verbal (kemampuan mengungkapkan pengetahuan secara lisan dan tulisan), keterampilan intelektual (mengelola konsep dan simbol secara sistematis), strategi kognitif (mengatur proses berpikir sendiri), keterampilan motorik (gerakan fisik terkoordinasi), dan sikap (evaluasi terhadap objek tertentu). Sedangkan Bloom membagi hasil belajar ke dalam tiga domain: kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan nilai), serta psikomotor (keterampilan fisik dan gerak).

Lindgren menekankan bahwa hasil belajar mencakup seluruh aspek potensi manusia, termasuk kecakapan, informasi, pemahaman, dan sikap, yang membentuk perkembangan menyeluruh peserta didik. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan kemampuan intelektual, tetapi juga meliputi aspek emosional dan keterampilan praktis. Evaluasi hasil belajar membantu guru menilai sejauh mana siswa menguasai materi dan keterampilan, serta merencanakan pembelajaran berikutnya agar tujuan pendidikan tercapai.

Dalam proses pembelajaran, media berperan sebagai alat bantu yang sangat penting untuk menyampaikan materi secara sistematis dan

menarik. Kehadiran media memungkinkan pembelajaran berlangsung lebih optimal, memudahkan siswa memahami materi. Namun, efektivitas media tergantung pada kualitas media itu sendiri dan pemahaman siswa terhadap materi. Oleh karena itu, pemilihan media yang tepat sangat vital untuk mendukung keberhasilan proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pendidikan secara menyeluruh (Agusti & Aslam, 2022).

6. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penggunaan media pembelajaran *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dilakukan oleh Ulfia (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Papan *Puzzle* Pecahan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Pecahan Kelas II Sekolah Dasar. Penelitian tersebut menggunakan metode tindakan kelas dengan dua siklus, dimana setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan (*plan*), pelaksanaan (*do*), dan refleksi (*see*). Penelitian bertujuan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan, melalui penerapan media papan *puzzle* pecahan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media papan *puzzle* pecahan mampu membantu peserta didik dalam membangun pengetahuan secara aktif melalui berbagai aktivitas belajar di kelas. Aktivitas memecahkan potongan-potongan *puzzle* tidak hanya membuat siswa lebih aktif dan antusias, tetapi juga meningkatkan

motivasi, konsentrasi, dan ketertarikan siswa terhadap materi pecahan. Respon peserta didik terhadap media ini secara umum positif, mengingat media tersebut menantang kemampuan berpikir kritis mereka.

Pada siklus pertama, data menunjukkan bahwa 71% peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata yang meningkat, yakni 24 siswa tuntas dan 10 siswa belum tuntas. Namun, hasil ini masih dianggap perlu perbaikan sehingga dilanjutkan ke siklus kedua. Pada siklus kedua, terjadi peningkatan yang signifikan dengan persentase ketuntasan belajar mencapai 85%, dimana sebanyak 30 siswa tuntas dan hanya 4 siswa yang belum mencapai ketuntasan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media papan *puzzle* pecahan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu ketuntasan belajar minimal 75%.

Penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa media pembelajaran papan *puzzle* pecahan bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif siswa dalam memahami materi pecahan. Temuan ini mendukung pentingnya penggunaan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara menyeluruh.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SDN Pangongangan Madiun oleh peneliti Wisesa (2024) bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II A pada mata pelajaran Matematika, khususnya dalam memahami konsep bilangan pecahan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi proses pembelajaran dan wawancara dengan guru pengampu yang mengindikasikan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pecahan serta belum tercapainya hasil belajar yang diharapkan. Siswa mengalami kesulitan dalam menentukan besaran pecahan pada suatu benda, yang berdampak pada hasil belajar yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, peneliti bersama guru merancang penggunaan media pembelajaran *puzzle* pecahan sebagai inovasi dalam proses pembelajaran. Media ini diterapkan dengan harapan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Hasil evaluasi yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik, yang tercermin dari persentase ketuntasan belajar sebagai berikut: pada pra-siklus sebesar 58% dengan rata-rata nilai 69, pada siklus I meningkat menjadi 71% dengan rata-rata nilai 75, dan pada siklus II kembali meningkat menjadi 83% dengan rata-rata nilai 80. Nilai tertinggi yang dicapai peserta didik pada seluruh siklus tetap konsisten di angka 90, sedangkan nilai

terendah mengalami peningkatan dari 45 pada prasiklus menjadi 60 pada siklus II.

Peningkatan hasil belajar tersebut membuktikan efektivitas penggunaan media *puzzle* pecahan dalam membantu peserta didik memahami konsep bilangan pecahan secara lebih baik. Selain itu, media tersebut juga mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *puzzle* pecahan berhasil memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dan dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada materi pecahan di kelas II SDN Pangongangan. Dengan demikian, penelitian ini menjadi rujukan penting dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang berbasis interaktif dan partisipatif.

Penelitian yang dilakukan oleh Riadi (2014) di kelas II SDN Jajartunggal III Surabaya mengenai penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran tematik dengan tema lingkungan menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan siklus dengan dua tahapan utama, yaitu siklus I dan siklus II, yang masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi pembelajaran.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa aktivitas guru selama pembelajaran mengalami peningkatan sebesar 13,75% dari siklus I ke siklus II, yaitu dari 78,125% pada siklus I yang belum memenuhi target peneliti sebesar 80%, menjadi 91,875% pada siklus II yang telah melampaui target tersebut. Hal yang serupa juga terjadi pada aktivitas siswa, dimana terjadi peningkatan sebesar 14,38%, yaitu dari 76,87% pada siklus I yang berada di bawah target 80%, menjadi 91,25% pada siklus II yang memenuhi kriteria yang ditetapkan.

Dari segi hasil belajar, persentase ketuntasan klasikal siswa juga menunjukkan peningkatan yang signifikan. Pada siklus I, ketuntasan klasikal siswa mencapai 55%, masih di bawah target minimal 80%. Namun, pada siklus II, terjadi peningkatan yang cukup besar hingga mencapai 95%, melampaui target awal dan menunjukkan peningkatan sebesar 40% dibandingkan siklus pertama.

Selama siklus pertama, guru mengalami sejumlah kendala dalam penerapan media *puzzle*, namun melalui refleksi dan perbaikan pada siklus kedua, seluruh kendala tersebut berhasil diatasi. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media *puzzle* sebagai media pembelajaran tematik tema lingkungan efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif guru dan siswa serta hasil belajar siswa di kelas II SDN Jajartunggal III Surabaya.

Penelitian ini menjadi bukti empiris penting bahwa media *puzzle* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai

media yang dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif belajar serta mendukung guru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Hasil ini mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran tematik pada tingkat sekolah dasar.

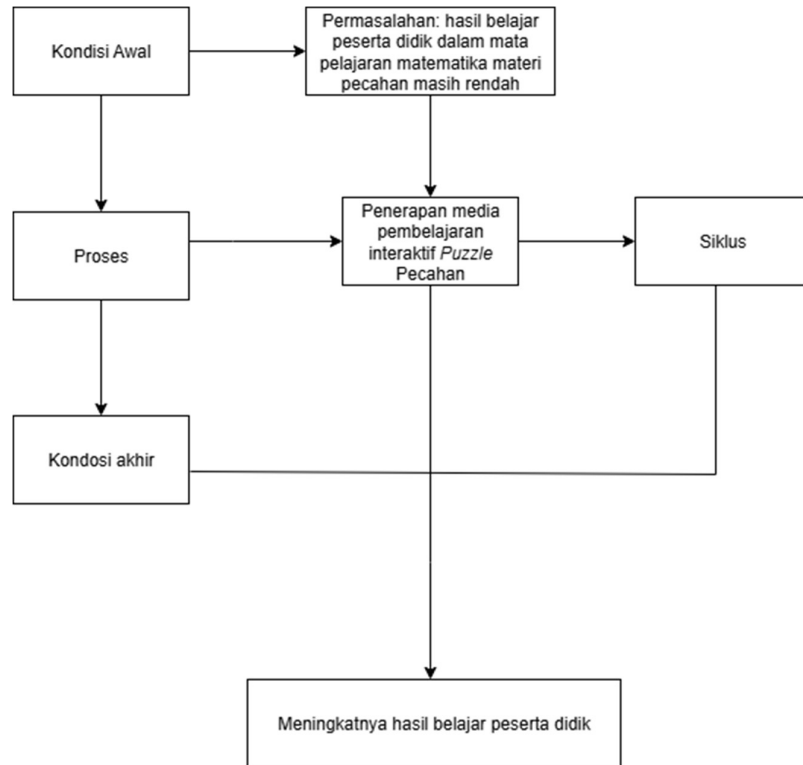
B. Kerangka Berpikir

Keberhasilan dari proses belajar mengajar di dalam kelas tidak lepas dari hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik. Peserta didik di kelas II SD Negeri 1 Ngrayudan memiliki hasil belajar matematika khususnya pada materi pecahan yang masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan masih banyaknya peserta didik yang mendapatkan nilai dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Metode pembelajaran yang digunakan guru masih belum mampu meningkatkan hasil belajar matematika pada materi pecahan peserta didik kelas II SD Negeri 1 Ngrayudan. Peneliti memilih model pembelajaran interaktif menggunakan *puzzle* sebagai metode pembelajaran. Dari berbagai penelitian yang telah dilakukan dengan model pembelajaran interaktif menggunakan *puzzle* menunjukkan potensi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan. Penggunaan media *puzzle* pecahan sebagai alat bantu pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara siswa dengan media pembelajaran tersebut.

Pengalaman belajar ini sangat penting mengingat konsep pecahan merupakan materi abstrak dan seringkali sulit dipahami oleh siswa terutama pada jenjang pendidikan dasar seperti kelas II di Sekolah Dasar. Dengan menggunakan media yang interaktif *puzzle* pecahan, siswa dapat lebih mudah memahami konsep pecahan secara menyeluruh melalui kegiatan menyusun potongan-potongan pecahan yang memfasilitasi proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Dalam rangka mengoptimalkan penerapan media pembelajaran interaksi *puzzle* pecahan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai metode yang sistematis dan reflektif. Metode PTK memungkinkan pelaksanaan pembelajaran untuk dijalankan secara berulang dalam beberapa siklus yang terdiri atas tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi. Melalui siklus-siklus ini, guru dan peneliti dapat melakukan evaluasi mendalam terhadap proses pembelajaran dan hasil yang diperoleh, sehingga dapat mengidentifikasi berbagai kendala maupun keunggulan yang muncul selama penerapan media. Hasil evaluasi tersebut kemudian digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan pengembangan pembelajaran agar lebih efektif di siklus berikutnya. Mekanisme ini tidak hanya memastikan adanya peningkatan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan, tetapi juga memberikan kesempatan bagi guru untuk lebih responsif terhadap kebutuhan belajar siswa.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran interaktif *puzzle* pecahan yang dibarengi dengan penggunaan metode penelitian tindakan kelas diyakini dapat menghasilkan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar materi pecahan siswa. Peningkatan ini bukan semata-mata karena penyampaian materi yang lebih menarik, tetapi juga karena keterlibatan siswa yang aktif dan partisipatif dalam proses pembelajaran mampu menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara terpadu. Hal ini memungkinkan siswa tidak hanya memahami konsep pecahan secara teoritis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam bentuk kegiatan konkret sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dan hasil belajar secara keseluruhan mengalami perbaikan yang nyata. Diagram kerangka berpikir disajikan dalam Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Diagram Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah diuraikan maka hipotesis dari Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini penerapan media pembelajaran interaktif *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi pecahan di kelas II SD Negeri 1 Ngrayudan.