

BAB II

TELAAH KEPUSTAKAAN

2.1 Kerangka Teori

Berdasarkan tinjauan pustaka ini memuat teori-teori berupa definisi ini memuat teori-teori prinsip-prinsip yang terkait dengan penelitian ini yaitu pengaruh *puzzle* pecahan terhadap hasil belajar peserta didik, terlebih dahulu perlu dipahami beberapa pengertian yang berkaitan dengan penelitian ini.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian media pembelajaran

Istilah media berasal dari kata Latin "*Medius*", yang berarti: tengah, perantara, dan pengantar. Dalam bahasa Arab, media berfungsi sebagai perantara atau sarana penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini 2022). Media pembelajaran adalah alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam pembelajaran untuk menyampaikan pesan pembelajaran (informasi) dari sumber (guru dan sumber lain) kepada penerima (siswa/peserta didik). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu belajar, yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, keterampilan, atau kemampuan siswa untuk meningkatkan proses belajar.

Media pada umumnya adalah manusia, materi, dan peristiwa yang membangun kondisi agar peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media sebagai alat memudahkan pendidik untuk menyampaikan pesan dari materi pembelajaran kepada peserta didik. Media pada umumnya adalah manusia, materi, dan peristiwa yang membangun kondisi agar peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media sebagai alat memudahkan pendidik untuk menyampaikan pesan dari materi pembelajaran kepada peserta didik.

Media pembelajaran merupakan bagian penting dari proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangat dianjurkan supaya proses pembelajaran dapat

berhasil dan berjalan dengan lancar. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Nurfadhillah 2021). Menurut (Rambe et al. 2021) media pembelajaran adalah suatu alat yang biasa digunakan oleh seorang pendidik terhadap anak didik dengan tujuan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan anak didik dapat memahami pembelajaran (materi yang sedang diajarkan) serta agar anak didik merasa semangat dalam belajar Menurut (Pujiono 2021) dalam dunia pendidikan, media pembelajaran adalah hal yang melekat pada aktifitas belajar. Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana unruk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, media, audio-visual, multimedia dan web. Peralatan tersebut harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pembelajaran agar siswa dapat mengontruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien.

Dari berbagai teori diatas dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil tekhnologi dalam proses belajar. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat sesuai dengan perkembangan tuntutan zaman. Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik.

Dalam melaksanakan tugasnya sebagai pendidik, guru perlu dilandasi langkah-langkah dengan sumber ajaran agama, sesuai firman Allah SWT dalam surat An-Nahl ayat 44 yaitu:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ۗ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: Keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan kepadamu Al Quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan.

Dari ayat di atas, memberikan penjelasan bahwasannya seorang guru dalam menerangkan pada peserta didik membutuhkan kesiapan. Sehingga guru perlu memperhatikan kesiapan siswa dalam menerima materi pembelajaran. Guru dapat menyiapkan media pembelajaran untuk mendukung kesiapan siswa menerima materi dengan baik.

Media pembelajaran adalah sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat diciptakan dengan baik. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan bagian integral dari proses pendidikan, dan merupakan salah satu aspek yang harus dikuasai oleh setiap guru dalam melaksanakan fungsi profesionalnya.

Demikian pula dalam masalah penerapan media pembelajaran, pendidik harus memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Tanpa memperhatikan serta memahami perkembangan jiwa anak atau tingkat daya pikir anak didik, guru akan sulit diharapkan untuk dapat mencapai sukses.

Agar terjalin komunikasi dan interaksi yang baik antara guru dengan siswa, maka guru harus memperhatikan kesiapan intelektual siswa serta pemilihan metode dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nahl ayat 125 yaitu:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ ۗ وَجِدْ لَهُم بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ
بِمَنْ ضَلَّ عَرَبِيَّةً ۗ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

Artinya: Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk.

Dalam ayat di atas juga dijelaskan mengenai penerapan media pembelajaran, dalam menerapkan media pembelajaran, guru seharusnya memperhatikan perkembangan jiwa keagamaan anak didik, karena faktor inilah yang justru menjadi sasaran media pembelajaran. Dengan memahami serta memperhatikan perkembangan jiwa anak atau tingkat daya berpikir anak, maka guru semakin mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran. dalam pendidikan islam pada masa Rasulullah SAW, salah satunya yaitu media gambar sebagaimana bunyi hadis dibawah ini:

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا
وَحَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ، وَحَطَّ خَطًّا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ
: مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ، وَقَالَ: (هَذَا الْإِنْسَانُ، وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ - أَوْ
قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ، وَهَذِهِ الْخُطُوطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ
فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا، نَهَشَهُ هَذَا، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا، نَهَشَهُ هَذَا)
(رواه البخارى)

Terjemahnya: “Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa’id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapak ku dari Mundzir dari Robi’ bin Khusein dan Abdullah R.A, Beliau bersabda: Nabi SAW pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menyimpannya, sedang garis yang keluar ini adalah angan- angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi. (HR. Imam Bukhori)”.

Nabi Muhammad SAW menjelaskan garis lurus yang terdapat di dalam adalah gambar manusia, gambar empat persegi yang melingkarinya adalah ajalnya, suatu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan harapan dan angan-angannya sementara garis-garis kecil yang ada di sekitar garis lurus dalam gambar adalah musibah yang selalu menghadang manusia dalam kehidupannya di dunia. Dalam gambar ini, Nabi Muhammad SAW menjelaskan tentang hakikat kehidupan yang memiliki harapan, angan-angan dan cita-cita yang jauh ke depan untuk menggapai segala yang ia inginkan di dalam kehidupan yang fana ini, dan ajal yang mengelilinginya yang selalu mengintainya setiap saat sehingga membuat manusia tidak mampu menghindar dari lingkaran ajalnya.

Sementara itu, dalam kehidupannya manusia selalu menghadapi berbagai musibah yang mengancam eksistensinya, jika ia dapat terhindar dari satu musibah, musibah lainnya siap menghadang dan membinasakannya, artinya setiap manusia tidak mampu menduga atau menebak kapan ajal akan menjemputnya. Secara tidak langsung Nabi Muhammad SAW memberikan nasehat kepada mereka untuk tidak (sekedar melamun) berangan-berangan panjang saja (tanpa realisasi), dan mengajarkan pada mereka untuk mempersiapkan diri menghadapi kematian. Hadits ini menunjukkan kepada kita betapa Rasulullah SAW seorang pendidik yang sangat memahami metode yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia, beliau menjelaskan suatu informasi melalui gambar agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dengan adanya media pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Apabila melihat sisi perkembangan jiwa anak, siswa pada jenjang Sekolah Dasar masih memiliki kecenderungan yang besar untuk bermain dan berpartisipasi secara aktif dalam berbagai kegiatan, salah satunya adalah kegiatan pembelajaran di kelas.

2.2.2 Fungsi media pembelajaran

Fungsi pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh (Miftah 2022) antara lain sebagai berikut:

1. Mengajar mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis
2. Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pebelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian pebelajar
3. Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pebelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu
4. Memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pebelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingintahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.
5. Dan mengaktifkan respon siswa.

Selain itu, Fungsi media pembelajaran bagi pengajar yaitu:

1. Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan
2. Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik
3. Memberikan kerangka sistematis mengajar dengan baik
4. Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran
5. Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran
6. Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar
7. Meningkatkan kualitas pelajaran

Adapun fungsi media pembelajaran bagi siswa adalah untuk :

1. Meningkatkan motivasi belajar pembelajar
2. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar
3. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar

4. Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar
5. Merangsang pembelajar untuk berfokus dan beranalisis
6. Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan
7. Pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajara.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti dapat simpulkan bahwa media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi juga harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Selain menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

2.2.3 Manfaat media dalam pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam pelaksanaan belajar mengajar. Menguasai media pembelajaran termasuk kedalam kompetensi pedagogik yaitu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki. Oleh karena itu media pembelajaran memiliki manfaat tersendiri bagi keberhasilan belajar peserta didik.

(Holeng 2023) menyebutkan bahwasanya manfaat media pembelajaran itu terdiri dari antara lain:

1. Pembelajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, jika guru mengajar setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

(Fadilah et al. 2023) mengemukakan manfaat dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.

Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beraneka ragam mengenai suatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi, sehingga materi tersampaikan secara seragam.

2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (*audio*) dan dapat dilihat (*visual*), sehingga dapat mendeskripsikan prinsip, konsep, proses, maupun prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Jika dipilih dan dirancang dengan benar, maka media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, guru mungkin akan cenderung menyampaikan materi secara "satuarah" kepada siswa.

4. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.

Sering dijumpai para guru banyak menghabiskan waktu untuk menjelaskan materi ajar. Padahal waktu yang tersedia sangat terbatas. Namun,

jika mereka memanfaatkan media pembelajaran akan dapat menggunakan waktu yang terbatas tersebut secara lebih efisien.

5. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.

Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi ajar secara lebih mendalam dan utuh."

6. Proses pembelajaran dapat terjadi dimanapun dan kapanpun.

Media pendidikan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Ini berarti bahwa media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa untuk memudahkan siswa dalam belajar di mana saja dan kapan saja mereka mau tanpa bergantung kepada guru.

7. Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Fungsi media pendidikan adalah untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak, mental, maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Dengan pemanfaatan media, guru dapat memberikan perhatian lebih banyak pada aspek pemberian motivasi minat dan tindakan, penyajian informasi, bimbingan, dan pemberian instruksi.

2.2.4 Tujuan media pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan meningkatkan mutu pendidikan. Menurut Achsin tujuan penggunaan media pembelajaran adalah:

1. Agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan tepat guna dan berdaya guna

2. Untuk mempermudah bagi pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada peserta didik
3. Untuk mempermudah peserta didik menerima serta memahami materi yang telah disampaikan
4. Dapat mendorong keinginan peserta didik untuk mengetahui lebih mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan pendidik
5. Untuk menghindari kesalahpahaman antara peserta didik yang satu dengan yang lain terhadap materi yang disampaikan oleh pendidik.

Tujuan pemanfaatan media pembelajaran, yaitu:

1. Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga siswa termotivasi
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi
4. Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Dari beberapa tujuan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah untuk efektivitas dan efisiensi kegiatan proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar siswa dan akan memberikan berbagai metode pembelajaran kepada guru pada saat pembelajaran.

2.2.5 Jenis-jenis media dalam pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori berdasarkan jenis atau sifatnya. (Nurdiyana Tutung 2023) menyebutkan beberapa kategori dan contoh jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media visual

Media visual adalah media pembelajaran yang menggunakan gambar atau gambar bergerak untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Contoh media visual antara lain gambar, diagram, grafik, peta, poster, filmstrip, film pendek, animasi, dan video.

2. Media audio

Media audio adalah media pembelajaran yang menggunakan suara untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Contoh media audio antara lain rekaman suara, pita kaset, CD, dan podcast.

3. Media audio-visual

Media audio-visual adalah media pembelajaran yang menggabungkan suara dan gambar untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Contoh media audio-visual antara lain film, video, presentasi multimedia, animasi, dan webcast.

4. Media teks

Media teks adalah media pembelajaran yang menggunakan tulisan atau kata-kata untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Contoh media teks antara lain buku, modul, jurnal, majalah, artikel, dan brosur.

5. Media realia

Media realia adalah media pembelajaran yang menggunakan benda atau objek nyata sebagai alat pembelajaran. Contoh media realia antara lain model, contoh fisik, artefak, spesimen, dan objek yang dijadikan sumber belajar

6. Media Komputer dan Internet

Media komputer dan internet adalah media pembelajaran yang menggunakan teknologi komputer dan internet sebagai alat pembelajaran. Contoh media ini antara lain permainan pembelajaran, simulasi, tutorial interaktif, dan *e-book*.

Selain itu jenis-jenis media dalam pembelajaran adalah:

1. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, kartun, poster, dan komik
2. Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama
3. Media proyeksi seperti slide, film strips.

4. Lingkungan sebagai media pembelajaran

2.2.6 Media *puzzle*

A. Pengertian media *puzzle* pecahan

Menurut (Hodriani, dkk 2020) *Puzzle* merupakan model teka-teki potongan-potongan gambar dengan satu kesatuan gambar. *Puzzle* juga merupakan permainan menyusun potongan-potongan gambar agar tercipta suatu gambar yang utuh. Selanjutnya ditegaskan oleh (Rusdiana, Basir, and Nuruddin 2020) media pembelajaran *puzzle* merupakan suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran berupa permainan dengan menggabungkan kepingan gambar sehingga menjadi suatu gambar yang utuh.

Berdasarkan teori-teori diatas di atas, maka peneliti dapat simpulkan bahwa media *puzzle* adalah alat atau permainan menyusun potongan-potongan yang dipisahkan dan disusun menjadi satu bagian yang utuh. Media *puzzle* ini digunakan guru untuk menyampaikan materi agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan yang dibuat dengan semenarik mungkin dan kreatif sehingga membuat anak lebih cepat memahami pelajaran khususnya pada materi pecahan sederhana.



Gambar 2.1 Media Pembelajaran *Puzzle* Pecahan

B. Kelebihan Dan kekurangan Media *Puzzle* Pecahan

Tidak semua media dapat digunakan untuk menyampaikan materi secara optimal. Terdapat kelebihan dan kelemahan pada setiap media. Adapun kelebihan dan kelemahan media sebagai berikut:

Kelebihan media *puzzle* pecahan sederhana sebagai berikut:

1. Memperjelas konsep materi. Dengan menghadirkan bentuk nyata dari setiap pecahan sederhana materi yang bersifat abstrak akan menjadi konkret dengan adanya media
2. Meningkatkan minat belajar siswa. Media yang dihadirkan langsung dalam pembelajaran akan menimbulkan daya tarik dan rasa ingin tahu siswa terhadap materi
3. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi
4. Memberikan variasi pembelajaran

Kekurangan media *puzzle* pecahan sederhana sebagai berikut:

1. Hanya ada di sekolah karena dibuat oleh guru kelas

2. Media yang dibuat mudah rusak jika tidak digunakan dan disimpan dengan baik
3. Media *puzzle* pecahan sederhana ini hanya bisa digunakan pada pecahan senilai dan pecahan bernilai kecil
4. Membutuhkan waktu lebih banyak
5. Kelas menjadi kurang terkendali
6. Media *puzzle* menekan pada indra penglihatan

Berdasarkan uraian di atas maka, peneliti simpulkan bahwa kekurangan permainan *puzzle* adalah membutuhkan waktu yang banyak untuk menghubungkan kepingan-kepingan *puzzle*, kelas menjadi ribut apabila siswa tidak menemukan pasangan dari *puzzle* tersebut, dan membutuhkan tingkat kefokusian yang tinggi dan kelebihan dari media ini adalah dengan media ini siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

C. Tata cara penggunaan media *puzzle*

Media *puzzle* dalam pembahasan ini dibagi menjadi 9 warna yaitu warna biru, coklat, hitam, kuning, hijau, oranye, ungu, merah dan pink setiap warna tersebut berbeda nilai. Warna biru 1 bagian, warna coklat ada 2 bagian, hitam warna 3 bagian, kuning dibagi 4 bagian, warna hijau dibagi 5 bagian, warna oranye 7 bagian, warna merah 8 bagian, warna ungu 10 bagian dan warna pink 12 bagian.

Adapun cara penggunaannya yaitu:

1. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok setiap kelompok terdiri dari 4 orang
2. Sebelum permainan dimulai siswa diberi kesempatan untuk bermain *puzzle* di kelompok masing-masing
3. Permainan dimulai dengan mengotak atik *puzzle* tersebut
4. Kemudian siswa diminta untuk menyusun *puzzle* agar menjadi bagian yang utuh

5. Guru memberi pertanyaan kepada siswa misalnya, anak-anak disuruh menyusun pecahan $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{12}$ dan pecahan lainnya
6. Guru bertanya kepada siswa mengenai perbandingan pecahan misalnya, $\frac{1}{2}$ dibandingkan $\frac{1}{4}$, tanda perbandingannya apa
7. Setelah selesai bermain puzzle siswa mengerjakan tugas kelompok
Siswa mempresentasikan hasil diskusinya didepan kelas

2.2.7 Materi pecahan kelas III SD/MI

A. Pengertian pecahan sederhana

Pecahan merupakan salah satu materi yang diajarkan di kelas III SD/MI. Matematika Pecahan adalah bilangan yang berbentuk $\frac{a}{b}$, dengan a , b bilangan bulat dalam hal ini a disebut *pembilang* dan b disebut *penyebut*. Menurut (N. Siregar et al. 2023) materi pecahan merupakan materi yang sulit untuk dipahami oleh siswa SD Pecahan menyatakan bagian dari keseluruhan. Pecahan adalah suatu bilangan yang merupakan hasil bagi antara bilangan bulat dan bilangan asli dimana bilangan yang dibagi (pembilang) nilainya lebih kecil daripada bilangan pembaginya (penyebut).

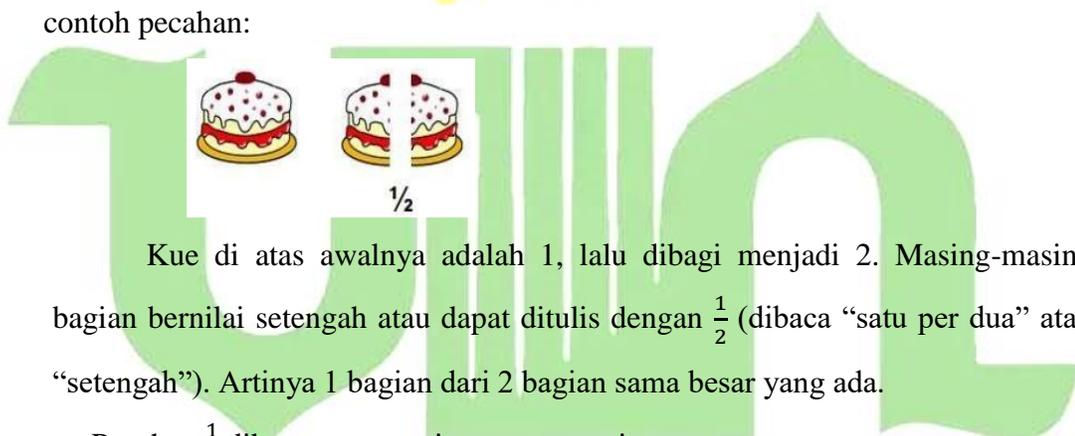
Oleh karena itu, sangat penting bagi setiap guru matematika untuk mengetahui bagaimana mengajarkan konsep pecahan dengan baik, mengajarkan pecahan sebagai hal yang menarik dengan menunjukkan contoh-contoh konkrit, serta memiliki kesungguhan untuk membantu siswa memahami konsep dan aplikasi pecahan untuk memahami secara mendalam. Agar siswa SDMI benar-benar memahami konsep pecahan, mereka harus dapat melihat pecahan dalam berbagai bentuk. Bilangan pecahan atau rasional adalah bilangan yang dapat dinyatakan sebagai suatu pembagian dari dua bilangan bulat. Dari sini dapat disimpulkan bahwa pecahan adalah bilangan yang terdiri dari dua bilangan, yaitu pembilang dan penyebut.

B. Cara penulisan bilangan pecahan sederhana

Menurut (Yuniati sri 2019) cara penulisan bilangan pecahan dapat dipecah menjadi tiga konsep dasar. yang pertama, antara lain, bahwa pecahan dapat dipahami dengan pengertian (konsep bagian-keseluruhan) bagian dari keseluruhan, bentuk dari bilangan pecahan $\frac{a}{b}$, a adalah pembilang posisi di atas, yang menunjukkan jumlah bagian yang dirujuk, dan angka penyebut berada di posisi bawah menunjukkan jumlah b bagian yang sama dari keseluruhan.

C. Nama Dan Lambang pecahan

Pecahan merupakan salah satu bentuk pembagian. Syarat pecahan adalah seluruh bagiannya harus sama besar. Beberapa contoh pecahan adalah setengah, sepertiga, seperempat seperenam dan seterusnya. Berikut di bawah ini adalah contoh pecahan:



Kue di atas awalnya adalah 1, lalu dibagi menjadi 2. Masing-masing bagian bernilai setengah atau dapat ditulis dengan $\frac{1}{2}$ (dibaca “satu per dua” atau “setengah”). Artinya 1 bagian dari 2 bagian sama besar yang ada.

Pecahan $\frac{1}{3}$ dibaca satu per tiga atau sepertiga.

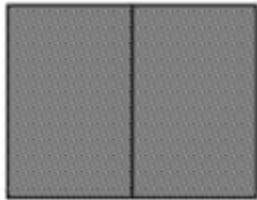
Pecahan $\frac{1}{4}$ dibaca satu per empat atau seperempat.

Garis pemisah dibaca “per”, yang menunjukkan bagian dari atau bentuk operasi pembagian.

Pecahan juga dapat dinyatakan dalam gambar arsiran seperti berikut:



Bagian yang diarsir sebesar $\frac{1}{2}$ bagian (bagian yang diarsir dari 2 bagian keseluruhan) atau bagian yang tidak diarsir sebesar $\frac{1}{2}$ bagian (1 bagian yang diarsir dari 2 bagian keseluruhan).



Bagian yang diarsir sebesar $\frac{1}{2}$ bagian (2 bagian yang diarsir dari 2 bagian keseluruhan) atau sama dengan 1 bagian keseluruhan).

Demikian pula dengan $\frac{3}{3} = \frac{4}{4} = 1$ dan seterusnya.

D. Membandingkan Dua Pecahan Sederhana

Membelajarkan materi Matematika akan lebih mudah diawali dengan benda konkret terlebih dahulu, lalu dilanjutkan dengan cara semi konkret melalui gambar dan abstrak. Berikut akan dijelaskan cara membelajarkan matematika membandingkan pecahan sederhana dengan cara semi konkret. Dua bilangan dapat dibandingkan dengan menggunakan tanda sebagai berikut: a. Tanda $>$, misalnya $a > b$, artinya bilangan a lebih dari bilangan b. b. Tanda $<$, artinya bilangan a kurang dari bilangan b. c. Tanda $=$, misalnya $a = b$, artinya kedua bilangan a dan b nilainya sama besar. Berikut adalah beberapa macam dalam membandingkan pecahan, yaitu: 1. Membandingkan pecahan dengan penyebut sama Pecahan yang penyebutnya sama dapat dibandingkan dengan cara membandingkan pembilangnya. Semakin besar angka pembilangnya, maka nilai pecahannya semakin besar. Begitu juga sebaliknya, semakin kecil angka pembilangnya, maka semakin kecil nilai pecahannya.

Contohnya : $\frac{1}{4}$ kurang dari $\frac{2}{4}$, ditulis $\frac{1}{4} < \frac{2}{4}$. 2. Membandingkan pecahan dengan pembilang sama.

2.2.8 Hasil belajar

A. Pengertian belajar

Menurut (Muhammad 2021) Belajar adalah proses perubahan kegiatan dan reaksi terhadap lingkungan dimana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respons terhadap suatu situasi. Belajar adalah syarat mutlak untuk menjadi pandai dalam semua hal, baik dalam hal ilmu pengetahuan maupun dalam hal bidang keterampilan dan kecakapan. Seorang bayi misalnya, dia harus belajar berbagai kecakapan terutama sekali kecakapan motorik seperti; belajar menelungkup, duduk, merangkak, berdiri atau berjalan.

Belajar dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja dengan guru atau tanpa guru, dengan bantuan orang lain, atau tanpa dibantu dengan siapapun. Menurut Mustaqin Belajar juga diartikan sebagai usaha untuk membentuk hubungan antara perangsang atau reaksi. Dengan belajar akan memperoleh suatu hasil belajar. Hasil belajar adalah sesuatu yang dapat dilihat, diamati dan diukur, sehingga mengalami perubahan pada diri sebagai hasil dari pengalamannya belajar (Sakdah, Prastowo, and Anas 2021).

Belajar berlangsung seumur hidup, selagi hayat dikandung badan agama juga turut serta dalam mengemukakan pandangannya mengenai pengertian belajar. Menurut perspektif islam, belajar merupakan kewajiban bagi setiap orang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan (Parlan, 2019). Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam penggalan Ayat Al-Quran surah Az-Zumar ayat 9 yang berbunyi:

أَمْ مَنْ هُوَ قَانِثٌ ءَأَنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَاً يَمَّا يُحَدِّثُ ۚ أَخْرَجَهَا وَيَرْجُوا رَحْمَةً رَبِّهِ ۚ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya: Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.

Jadi dapat disimpulkan peneliti belajar adalah proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, atau nilai-nilai baru melalui pengalaman, pengajaran, atau pemahaman. Ini melibatkan proses mental yang

kompleks yang melibatkan pengolahan informasi, memahami konsep, dan mengubah perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau studi.

B. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar dalam dunia pendidikan menjadi sesuatu hal yang menarik untuk dibahas, karena keberadaannya sangat bermanfaat bagi guru, siswa, maupun orang tua dan hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Menurut Djamarh, hasil adalah pencapaian dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun kelompok. Menurut Sanjaya, menyatakan bahwa hasil adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja.

Dengan pengertian yang telah disebutkan diatas, jelas terlihat perbedaan pada kata-kata tertentu sebagai penekanan. Namun intinya sama, yaitu hasil yang dicapai dari suatu kegiatan. Untuk itu, dapat dipahami bahwa hasil adalah capaian dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati, yang diperoleh dengan jelas keuletan kerja, baik secara individual maupun secara kelompok dalam bidang kegiatan tertentu. Menurut Sadirman, bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Secara sederhana, dari pengertian belajar sebagaimana yang dikemukakan pendapat tersebut, dapat diambil suatu pemahaman tentang hakikat dan aktivitas belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri individu. Sedangkan menurut Nurhadi, mengemukakan bahwa hasil belajar adalah prestasi yang telah dicapai atau

diperoleh anak berupa nilai dari suatu mata pelajaran. Ditambah bahwa hasil belajar merupakan prestasi yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai setelah siswa menyelesaikan sejumlah materi pelajaran. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, kognitif, psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat dari kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Maka dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah perolehan atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan yang kemudian akan diukur dan dinilai kemudian diwujudkan dalam angka atau pernyataan

Hasil belajar bagi guru dapat dijadikan tolak ukur sampai sejauh mana keberhasilan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan terhadap siswanya. Bagi siswa pencapaian hasil belajar dapat memberi gambaran tentang hasil dari usaha yang telah dilaksanakannya, sedangkan bagi orang tua dengan mengetahui hasil belajar siswa di sekolah, orang tua akan memberikan dorongan dan pengawasan di rumah. (Wicaksono and Iswan 2019) menyebutkan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh peserta didik dalam mengikuti program belajar-pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Oleh karena itu, semakin tinggi hasil belajar yang diperoleh peserta didik maka proses pembelajaran pun dikatakan berhasil, tetapi apabila hasil belajar siswa itu rendah diduga proses pembelajaran kurang berhasil atau bahkan mungkin gagal.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar, dari sisi mahasiswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar (Yusnaldi 2020). (Ulum 2023) Mengatakan hasil belajar siswa merupakan perubahan perilaku yang sifatnya dan secara luas mencakup

ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga. Proses tersebut mengarah pada perkembangan siswa yang lebih baik setelah melalui proses pembelajaran.

Hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika ia mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut di antaranya dari segi kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu objek (S. F. Siregar 2019).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perolehan berupa nilai dari proses pembelajaran yang dilaksanakan atau dilakukan oleh siswa berupa penilaian pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada siswa dengan adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya atau suatu wujud pencapaian yang diperoleh setelah melakukan proses belajar.

C. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

(Alfitri 2020) Mengemukakan kegiatan belajar tidak terlepas dari adanya hasil belajar. Namun seringkali melihat dalam realita di lapangan ada siswa yang berprestasi rendah, sedang, dan tinggi. Tentunya hal ini terjadi karena ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Secara garis besar, ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu:

1. Faktor Eksternal

Faktor Lingkungan, lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Dalam lingkungan anak didik hidup dan berinteraksi dalam mata rantai kehidupan yang disebut ekosistem. Selama hidup, anak didik tidak bisa menghindarkan diri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya. Keduanya mempunyai pengaruh cukup signifikan terhadap belajar anak didik disekolah.

- 1) Program, setiap sekolah mempunyai program pendidikan. Program pendidikan disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung dari baik tidaknya program pendidikan yang di rancang. program pendidikan dirancang dan disusun berdasarakan potensi yang ada, baik itu tenaga, finansial dan sarana dan prasarana.
- 2) Sarana dan fasilitas, sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan. Gedung sekolah misalnya sebagai tempat yang startegis untuk berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di sekolah. Suatu sekolah yang kekurangan ruang kelas, sementara anak didik yang dimiliki dalam jumlah yang banyak melebihi daya tampung kelas, akan banyak menemukan masalah. Kegiatan belajar mengajar akan menjadi kurang kondusif. Selain itu, gedung sekolah yang berada di dua tempat yang berjauhan cenderung sukar di kelola. Selain itu guru juga akan terburu-buru waktu
- 3) Guru dan cara mengajar, terutama dalam belajar disekolah, faktor guru dan cara mengajarnya merupakan yang penting pula. Bagaimana sikap dan kepribadian guru, tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki guru, dan bagaimana cara guru itu mengajarkan pengetahuan tu ekpada anak- anak didiknya, turut menentukan bagaimana hasil belajar yang dicapai oleh anak. Faktor guru dan cara mengajarnya, tidak dapat kita lepaskan dari ada tidaknya dan cukup atau tidaknya alat-alat pelajaran yang tersedia di sekolah. Sekolah yang cukup memiliki alat-alat dan perlengkapan yang dieprlkan untuk belajar ditambah dengan cara mengajar yang baik dari guru-gurunya kecakapan guru dalam menggunakan alat-alat itu, akan mempermudah dan mempercepat belajar anak-anak.

2. Faktor Internal

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar ini lebih ditekankan pada faktor dari dalam individu yang belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa secara internal terbagi 2, yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis.

- 1) Faktor Fisiologis, aspek fisiologis meliputi jasmaniyah secara umum dan kondisi panca indra, Anak yang segar jasmaniyahya dan kondisi panca indra yang baik akan memudahkan anak dalam proses belajar sehingga hasil belajarnya akan optimal. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya di bawah anak-anak yang tidak kekeurangan gizi. Selain itu, kondisi yang tak kalah pentingnya adalah kondisi panca indera (mata, hidung, pengecap, telinga, dan tubuh). Aspek fisiologis ini diakui mempengaruhi pengelolaan kelas. Pengajaran dengan pola klasikal perlu memperhatikan tinggi rendahnya postur tubuh anak didik. Yang tinggi duduknya sebaiknya ditempatkan di belakang anak didik yang bertubuh pendek.
- 2) Minat, minat merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang ebsar terhadap sesuatu, Dengan demikian, jika seorang peserta didik mempunyai minat terhadap pelajaran yang diterimanya akan memberikan. hasil yang positif terhadap hasil belajarnya.
- 3) Bakat, bakat merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Pada dasarnya setiap orang punya bakat atau potensi untuk mencapai hasil belajar sesuai dengan kemampuannya masing-masing, Karena itu, bakat juga diartikan sebagai kemampuan dasar individu untuk melakukan tugas tertentu tanpa tergantung pada upaya pendidikan dan pelatihan. Individu yang telah memiliki bakat tertentu akan mudah menyerap segala informasi yang berhubungan dengan bakat yang dimiliki.

- 4) Motivasi, motivasi berasal dari kata motif yang artinya dorongan yang membuat seseorang berbuat sesuatu. Motif selalu mendasari dan mempengaruhi setiap usaha serta kegiatan seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi dalam belajar menurut Clayton Aldeker adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin. Dalam hal ini motivasi yang kuat akan mempunyai pengaruh terhadap seberapa besar usaha dan kegiatan untuk mencapai tujuan belajar. Mengingat demikian penting motivasi bagi siswa dalam belajar, maka guru diharapkan dapat membangkitkan motivasi belajar siswa-siswanya.
- 5) Kemampuan Kognitif, ranah kognitif merupakan kemampuan yang selalu dituntut kepada anak didik untuk dikuasai. Karena kemampuan pada tingkatan ini menjadi dasar bagi penguasaan pengetahuan.

(Damayanti 2022) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Faktor internal, faktor internal merupakan yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi aspek fisiologis (jasmani) seperti pendengaran, penglihatan, kebugaran anggota tubuh, kondisi kesehatan tubuh, dan psikologis (rohani) seperti kesadaran, perhatian, dan minat.
- 2) Faktor eksternal, faktor eksternal merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yakni kondisi lingkungan disekitar siswa. Faktor eksternal ini juga terdiri dari dua aspek yaitu, aspek sosial (lingkungan keluarga, guru, dan teman) dan aspek nonsosial (kondisi gedung dan letak tempat belajar/kelas serta fasilitas penunjang lainnya).

Menurut peneliti faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar meliputi:

- 1) Motivasi: tingkat motivasi seseorang dapat memengaruhi seberapa besar usaha yang mereka lakukan dalam belajar.
- 2) Kemampuan Kognitif: kemampuan intelektual seseorang juga berperan dalam memahami dan menguasai materi pelajaran.
- 3) Kesehatan Mental dan Emosional: kondisi kesehatan mental dan emosional seseorang dapat memengaruhi fokus dan konsentrasi dalam belajar. Pengetahuan dan Pengalaman Sebelumnya: pengetahuan dan pengalaman sebelumnya dapat membantu seseorang dalam memahami materi baru.
- 4) Sikap dan Perilaku Belajar: sikap dan perilaku belajar, seperti kebiasaan belajar yang baik, juga berpengaruh terhadap hasil belajar seseorang.
- 5) Tingkat Stress: tingkat stres yang dialami seseorang dapat memengaruhi kemampuan mereka dalam belajar.
- 6) Kesehatan Fisik: kesehatan fisik yang baik juga berperan dalam kemampuan seseorang untuk belajar dengan optimal.

Sedangkan faktor eksternalnya meliputi:

- 1) Lingkungan Belajar: lingkungan belajar yang nyaman, teratur, dan bebas gangguan dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus belajar.
- 2) Dukungan Sosial: dukungan dari keluarga, teman, dan guru dapat memberikan motivasi dan dorongan positif dalam belajar.
- 3) Metode Pembelajaran: metode pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar seseorang dapat membantu dalam pemahaman materi.
- 4) Kualitas Pengajaran: kualitas pengajaran yang baik dapat memengaruhi pemahaman dan minat belajar siswa.
- 5) Teknologi: penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu akses informasi dan memperluas pemahaman siswa.
- 6) Fasilitas Belajar: fasilitas belajar yang memadai, seperti perpustakaan yang lengkap atau laboratorium yang baik, dapat meningkatkan efektivitas belajar.

- 7) Kondisi Ekonomi: kondisi ekonomi keluarga juga dapat memengaruhi hasil belajar, misalnya akses terhadap buku dan materi belajar yang memadai.

D. Indikator Hasil Belajar

(Ihwan Mahmudi et al. 2022) mengemukakan hasil belajar mencakup tiga ranah diantaranya sebagai berikut:

1. *Cognitive Domain* (Ranah Kognitif)

Cognitive Domain adalah yang berisi perilaku-perilaku yang mencakup kegiatan otak yang menekankan pada aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. Ranah kognitif meliputi fungsi memproses informasi, pengetahuan dan keahlian mentalitas. Ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berfikir yaitu: *knowledge* (pengetahuan/hafalan/ingatan), *compherehension* (pemahaman), *application* (penerapan), *analysis* (analisis), *syntetis* (sintetis), *evaluation* (penilaian).

2. *Affective Domain* (Ranah Afektif)

(Rifa'i Ahmad, 2019) mengatakan *Affective Domain* berkaitan dengan perasaan, sikap, minat, dan nilai. Kategori tujuannya mencerminkan heirarki yang bertentangan dari keinginan untuk menerima sampai dengan pembentukan pola hidup. Kategori tujuan peserta didikan afektif adalah penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), penilaian (*valuing*), pengorganisasian (*organization*), pembentukan pola hidup (*organization by a value complex*). Tipe hasil belajar afektif akan nampak pada murid dalam berbagai tingkah laku seperti: perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial

3. *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor).

Psychomotor Domain berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan

mengoperasikan mesin, dan lain-lain. Kawasan psikomotor yaitu kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek keterampilan jasmani.

Berdasarkan penjelasan diatas, adapun indikator hasil belajar adalah: (1) Kemampuan kognitif adalah kemampuan berpikir secara hierarkis yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. (2) Kemampuan psikomotor berkaitan dengan kemampuan gerak dan banyak terdapat dalam kegiatan praktek. (3) Kemampuan afektif berkaitan dengan perilaku sosial, sikap, minat, disiplin dan sejenisnya. Dalam penelitian ini, indikator hasil belajar yang diteliti hanya pada aspek kognitif saja. Pada aspek kognitif yang diteliti adalah pengetahuan, pemahaman dengan menggunakan benda konkrit dalam pembelajaran Matematika materi pecahan.

2.2.9 Tujuan penilaian hasil belajar

Penilaian yang dilakukan harus mempunyai tujuan. Tujuan penilaian yang dimaksud adalah tujuan penilaian hasil belajar. Jadi, tujuan penilaian hasil belajar yaitu untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta didik dalam memahami suatu mata pelajaran setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu. Tujuan penilaian hasil belajar bagi guru yaitu untuk mengetahui sejauh mana ketercapaian proses belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan tujuan penilaian bagi siswa yaitu untuk mengetahui sejauh mana kegiatan belajar yang dilakukan siswa dapat meningkatkan kemampuannya. Kemampuan yang dimiliki peserta didik menjadi ukuran ketercapaian proses pembelajaran, artinya tujuan pembelajaran tercapai.

Menurut Zainal, tujuan penilaian hasil belajar diantaranya:

1. Untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan
2. Untuk mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran

3. Untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik dengan standar kompetensi dasar yang telah ditetapkan
4. Untuk mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengakhiri kegiatan pembelajaran. Keunggulan peserta didik dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan pembinaan dan pengembangan lebih lanjut, sedangkan kelemahannya dapat dijadikan acuan untuk memberikan bantuan atau bimbingan
5. Untuk seleksi, yaitu memilih dan menentukan peserta didik yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu
6. Untuk kenaikan kelas
7. Untuk menempatkan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Adapun penilaian terhadap hasil belajar penguasaan materi oleh siswa bertujuan untuk mengukur penguasaan dan pemilihan konsep dasar keilmuan (*content objectives*) berupa materi-materi esensial sebagai konsep kunci dan prinsip utama. Secara umum penilaian memiliki tujuan untuk mengetahui siswa telah atau belum menguasai suatu kompetensi dasar tertentu.

Adapun tujuan dari penilaian hasil belajar secara spesifik yaitu:

1. Mengetahui tingkat pencapaian kompetensi siswa
2. Mengukur pertumbuhan dan perkembangan siswa
3. Mendiagnosis kesulitan belajar siswa
4. Untuk memperoleh masukan atau umpan balik bagi guru siswa dalam rangka perbaikan.

2.3 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang terdahulu ialah penelitian sebelumnya yang telah dilakukan sebelum penelitian saat ini. Penelitian sebelumnya ini berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian ini. Penelitian sebelumnya diuraikan di bawah ini:

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tisam Nafisah Siregar (2023) dengan judul penelitian: “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Kemampuan Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV SDN 100900 Gunung Tua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara”. Adapun hasil penelitiannya yaitu: Nilai koefisien variabel media *puzzle* 0,615 dengan nilai t_{tabel} 0,361 analisis persamaan regresi dapat dilihat berdasarkan analisis uji-t thitung sebesar 1,205 dan t_{tabel} sebesar 0,361. Bila taraf kesalahan 5% untuk uji dua pihak, maka nilai $t_{tabel} = 0,361$. Berarti thitung lebih besar t_{tabel} ($1,205 < 0,361$) dengan demikian koefisien regresi yang ditemukan adalah signifikan. Ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Media *Puzzle* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV di SD Negeri 100900 Gunung Tua Kecamatan Padang Lawas Utara dengan besaran pengaruh sebesar 37,87%.
2. Selanjutnya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Emy Hariati (2023) dengan judul penelitian: “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas III SD Negeri 106154 Desa Kota Rantang”. Adapun hasil penelitiannya adalah diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media *puzzle* 76,52 sedangkan nilai rata-rata yang menggunakan model pembelajaran konvensional 60. Penerapan media *puzzle* juga mendapat respon positif dari siswa yang telah dibelajarkan dengan model pembelajaran tersebut. Berdasarkan penyajian data dan analisis data terkait penelitian hasilnya menunjukkan bahwa data diambil dari populasi yang berdistribusi normal dan data diambil bukan dari populasi yang memiliki variansi sama. Selanjutnya

data di analisis dengan menggunakan uji t-test. Berdasarkan perhitungan t-test pada perhitungan dengan bantuan SPSS Statistics 20 diperoleh thitung yaitu 2,480 dengan nilai Sig. 0,025.

3. Dan Selanjutnya penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Diana Grazelita Siokh (2021) dengan judul penelitian: Penggunaan Media Puzzle Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Inpres Mnelalete Kabupaten Timor Tengah Selatan. Adapun hasil penelitiannya adalah: Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan media puzzle dalam materi tentang pecahan sederhana, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD Inpres Mnelalete. Dengan menggunakan media puzzle juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dan guru. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil tes yang diperoleh sepanjang penelitian dilaksanakan. Data hasil observasi keaktifan guru maupun siswa dalam penggunaan media puzzle yang dilakukan oleh observer dan tes kompetensi kemampuan dan pemahaman siswa tentang tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan subtema 4 menyayangi hewan pembelajaran ke-1 dengan materi pecahan sederhana. Data hasil observasi yang diperoleh pada siklus I untuk guru dengan nilai 65,83 dan 64,31 untuk siswa, kemudian terjadi peningkatan pada siklus ke-II yaitu 81,66 untuk guru dan 82,39 untuk siswa, sedangkan data yang diperoleh dari hasil tes akhir/evaluasi dimana terjadi peningkatan persentase ketuntasan kelas pada siklus I sebesar 40% menjadi 88% pada siklus ke-II Peningkatan hasil belajar siswa tentang tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan subtema 4 menyayangi hewan pembelajaran ke-1 menggunakan media puzzle di kelas III SD Inpres Mnelalete, dikatakan berhasil karena telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu 85%.

2.4 Kerangka Pikir

Dalam suatu pembelajaran dikelas khususnya mata pelajaran Matematika materi pecahan sederhana guru masih cenderung kesulitan meningkatkan hasil belajar anak karena guru belum optimal dalam memfasilitasi media pembelajaran dan hanya berfokus pada buku siswa sehingga siswa masih kurang efektif dan efisien dalam bertanya dalam kelas, karena dalam penyampaian materi guru masih menggunakan dengan metode ceramah dan penugasan sehingga kurang menarik minat dan perhatian siswa, pembelajaran guru berperan lebih aktif dari pada siswa sehingga kurang adanya interaksi yang positif antar siswa. Hal ini dapat menyebabkan hasil belajar yang rendah, guru akan memberikan perlakuan kepada siswa, penyusunan materi pembelajaran, penggunaan model pembelajaran agar pelaksanaannya berjalan dengan optimal serta terarah, alat bantu dalam pengajaran adalah sebuah media pembelajaran yang menarik serta merangsang keaktifan peserta didik dengan tujuan untuk memberikan pengalaman yang konkret serta mudah dipahami oleh siswa, untuk meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan media *Puzzle* pecahan dalam proses pembelajaran matematika materi pecahan sederhana siswa kelas III pada kelas eksperimen. Sehingga peserta didik termotivasi dalam belajar, pemanfaatan media dalam mempengaruhi hasil belajar sekaligus berperan dalam meningkatkan mutu pendidikan.

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara berdasarkan kajian yang relevan mengenai hasil penelitian yang akan dilaksanakan dan harus diuji kebenarannya melalui penelitian, hipotesis juga merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, setelah peneliti mengemukakan landasan teori dan penelitian yang relevan dengan judul peneliti. Berdasarkan landasan teori yang telah dikemukakan di atas, maka diajukan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

H_a : Terdapat pengaruh media *Puzzle* pecahan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri 04 Koto Balingka.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh media *Puzzle* pecahan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri 04 Koto Balingka.

