

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan berperan sebagai landasan dan fondasi penting dalam mempersiapkan generasi muda yang mampu dalam menghadapi tantangan zaman yang sangat kompleks dan dinamis. Pendidikan faktor kunci yang sangat mempengaruhi dalam proses membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berwawasan tinggi. Semakin bagus dan terkelola dengan baik pendidikan di suatu negara, maka akan terlaksana dengan baik tujuan pendidikan.

Undang-undang Dasar 1945 pasal 31 ayat (2) setelah adanya amandemen yang mengatakan bahwa “Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan”.<sup>1</sup> Jadi, pendidikan tidak hanya khusus untuk orang-orang tertentu, namun adalah hak untuk seluruh warga negara Indonesia. Pendidikan penting bagi seluruh lapisan masyarakat sebagai salah satu dari prioritas dalam perkembangan pembangunan negara. Pemerataan pendidikan harus memperhatikan tujuan dari adanya pendidikan yang ingin dicapai.

Tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 terkait sistem pendidikan nasional (Sisdiknas) yang menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana

---

<sup>1</sup> *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 Pasal 31 Ayat 2 tentang Pendidikan dan Kebudayaan* (Majelis Permusyawaratan Rakyat: Sekretariat Jenderal).

belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.<sup>2</sup> Sehingga ini memberikan suatu pengertian bahwa jalannya pendidikan dilakukan sebagai upaya untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan diri secara optimal dan maksimal sesuai dengan kebutuhan individu dan masyarakat yang lebih baik. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada aspek akademis, namun juga perlu diimbangi dengan pengembangan karakter, moral, dan keterampilan yang dilakukan untuk hidup bermasyarakat.

Pendidikan bermakna sangat penting bagi kehidupan individu, bermasyarakat, maupun negara. Seseorang yang berpengetahuan luas akan lebih mudah dalam menentukan maupun mengambil keputusan dalam melakukan sesuatu. Berwawasan luas membantu suatu individu mampu dalam hidup berkelompok. Pendidikan termasuk bekal yang dibawa sepanjang hayat. Sepanjang hayat di sini dimaksudkan bahwa pendidikan tidak hanya berhenti di satu zaman tapi berkembang hingga zaman selanjutnya, yang memungkinkan seseorang untuk terus belajar mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya demi kemajuan sumber daya manusia.

Pendidikan yang baik harus mempunyai tujuan pembelajaran yang jelas. Untuk mencapai tujuan tersebut, dalam implementasi pembelajarannya perlu

---

<sup>2</sup> *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 Tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta, 2003). Diunduh dari <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>.

komponen yang bisa membantu keberhasilan. Salah satunya komponen penting dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Pada dunia pendidikan modern, media pembelajaran berperan penting bagi pendidik dalam membantu kegiatan menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif, relevan dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran dapat membantu dalam memberikan fasilitas sebagai proses transfer pengetahuan dari pendidik kepada peserta didik agar semakin mudah dipahami. Media menjadikan pembelajaran tidak monoton hanya ceramah saja, tetapi juga memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik untuk melihat situasi nyata. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki sifat yang menarik dan menyenangkan yang dapat membangun motivasi dan minat peserta didik untuk belajar.

Pentingnya media pembelajaran dalam agama Islam telah ada sejak zaman Nabi. Pada surah Al-Baqarah Ayat 31:<sup>3</sup>

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ  
إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ٣١

*Artinya: Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “ Sebutkan kepada-Ku nama semua benda ini, jika kalian yang benar!”.*

Aspek yang dibahas dalam surah ini terkait media pembelajaran memuat antara lain pendidik, peserta didik, dan media pembelajaran dengan

---

<sup>3</sup> Al Qur'an Kementerian Agama RI, *Al Qur'an dan Terjemahnya*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019). Hlm. 7. <https://pustakalajnah.kemenag.go.id/detail/135>.

menggunakan gambar dan suara. Media pembelajaran yang ada berupa nama-nama seperti manusia, tumbuh-tumbuhan, bumi, air, hewan, benda-benda yang ada di sekitar dan cara penggunaannya. Surah pada ayat tersebut mengenai keterkaitannya dengan media pembelajaran mengajarkan cara pengetahuan bisa disampaikan dan dipahami. Ayat ini secara tersirat menggambarkan metode pembelajaran yang efektif. Konteks dalam media pembelajarannya berupa pembelajaran berbasis ilmu dan nama-nama. Ayat ini menegaskan bahwa pembelajaran idealnya bersifat interaktif, relevan dengan kebutuhan, disampaikan secara bertahap, dan menggunakan pendekatan visualisasi serta interaksi langsung.

Media pembelajaran sebagai komponen penunjang pendidikan memberikan solusi agar peserta didik tidak hanya membayangkan materi yang diajarkan, tetapi juga melihat secara nyata materi yang akan dipelajarinya. Mereka tidak hanya mampu menerima ilmu dari guru saja, namun juga mampu menggali ilmu dengan kritis. Penggunaan media pembelajaran harus sesuai materi dan kreativitas guru sangat dibutuhkan, agar media tidak salah memberikan pesan.

Pendidik di lapangan pada kenyataannya masih menunjukkan bahwa masih terpaku pada metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam proses belajar-mengajarnya dan peserta didik hanya terdiam mendengarkan. Media yang digunakan juga masih terbatas papan tulis dan buku peserta didik. Sedangkan jika hanya menggunakan media tersebut peserta didik kurang bisa mengeksplor bentuk materi yang diajarkan.

Fasilitas yang disediakan sekolah sebenarnya cukup memadai, namun beberapa masih belum digunakan secara maksimal untuk proses pembelajaran. Media seperti papan tulis sering digunakan tapi peserta didik hanya maju untuk menjawab soal saja tapi tidak tahu proses penemuannya, namun jika peserta didik diajak langsung terjun untuk melihat prosesnya akan lebih baik. Hal tersebut dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik lebih mendalam.

MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung, salah satu lembaga pendidikan tingkat dasar yang telah berkomitmen memberikan suatu pendidikan yang berkualitas dan relevan dengan perkembangan zaman. Pendidikan di MI Podorejo sudah memenuhi standar pendidikan, kurikulum yang digunakan sudah sesuai dengan tingkat nasional. Namun, terdapat beberapa keadaan seperti pembelajaran masih terfokus pada penyampaian materi secara verbal, tanpa dukungan media yang lain. Meskipun demikian materi tetap tersampaikan cukup baik. Tetapi seiring berjalannya waktu pembelajaran yang jika dilakukan tidak dibarengi kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik akan sedikit merasa bosan dan sulit memahami materi. Terlebih lagi pada materi pembelajaran matematika yang hampir keseluruhan isinya adalah angka dapat membuat cepat bosan. Maka dari itu perlu media yang menyenangkan dan dapat menarik peserta didik.

Materi matematika dianggap menyenangkan jika masih pada tahap penjumlahan, pengurangan, perkalian, maupun pembagian bilangan asli. Tetapi jika sudah memasuki materi lanjutan misalnya materi pecahan, itu sudah

dianggap sulit. Namun pada dasarnya cara mengerjakannya hampir sama hanya saja kesulitan itu terbentuk dari kurangnya pemberian pemahaman dan sulitnya pengadaan media yang sesuai untuk pembelajaran, sehingga memerlukan pemikiran lebih tingkat lagi untuk peserta didik memahami sebelum mengerjakan soal. Konsep materi pecahan seringkali didasarkan pada suatu konsep dengan penyelesaian tentang bagian dari sesuatu yang dianggap utuh (*part-whole*). Namun pada dasarnya ada tiga hal terkait pecahan yaitu bagian dari sesuatu yang utuh, hasil bagi, dan rasio.<sup>4</sup> Hal ini menambah kesulitan dalam pembelajaran pecahan.

Metode ceramah yang terlalu sering akan membuat peserta didik sering kali pasif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang kompleks atau abstrak. Akibatnya ketercapaian tujuan pembelajaran tidak optimal dan peserta didik cenderung kehilangan minat dalam proses belajar. Ketika menggunakan metode ceramah harus diimbangi dengan media agar pembelajaran yang dilakukan bisa sampai kepada peserta didik.

Media *puzzle* merupakan salah satu media yang bisa digunakan untuk pembelajaran. Menurut Yuspa Kurnia dan Harum bahwa *puzzle* adalah sebuah permainan yang mengharuskan seseorang untuk menyatukan bagian-bagian yang telah diacak agar menjadi satuan yang bermakna atau mengandung pesan-

---

<sup>4</sup> Saharuddin, Memperkenalkan Konsep Dasar Pecahan dengan Model Jerome Bruner. *Sigma (Suara Intelektual Gaya Matematika)*. No. 2 Vol. 6, 2014, hlm. 141. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/sigma/article/download/7248/pdf>.

pesan tertentu.<sup>5</sup> Jadi, media *puzzle* tidak hanya menyampaikan pesan saja, namun juga berperan penting dalam melibatkan peserta didik mengenai proses berpikir kritis, analisis, dan bentuk pemecahan masalah.

Media dengan bentuk yang interaktif mampu meningkatkan keterlibatan dan menarik minat peserta didik. Kegiatan pembelajaran dengan media *puzzle* pada mata pelajaran matematika materi pecahan ini dilakukan untuk lebih mengembangkan dan mempermudah peserta didik dalam belajar memahami, menghitung, mengamati, menganalisis secara mendalam. Di sini peserta didik diajak untuk bermain sambil belajar. Sehingga materi yang sebenarnya mudah tidak dianggap sulit dan membosankan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu melengkapi metode ceramah dan mengoptimalkan proses belajar peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, diharapkan peserta didik dapat lebih aktif dalam proses belajar, memahami materi secara lebih mendalam, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mendorong pendidik untuk berinovasi dalam metode pembelajaran dan lebih terbuka terhadap penggunaan media sebagai bagian dari kegiatan belajar mengajar.

---

<sup>5</sup>Yuspa Kurnia & Harum A., Penggunaan Media Puzzle Dalam Layanan Klasikal Untuk Meningkatkan Pola Pikir Yang matang. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*. No. 3 Vol. 5, 2023, hlm. 131. [ejournal-jp3.com](http://ejournal-jp3.com), <http://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/873>.

Penelitian ini sehubungan dengan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung”. Dalam hal ini peneliti ingin membuktikan sejauh mana implementasi media pembelajaran *puzzle* bisa membantu mengatasi permasalahan yang ada di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung.

## **B. Rumusan Masalah**

Uraian latar belakang di atas untuk menarik sebuah rumusan masalah dalam penelitian, maka masalah dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media pembelajaran berbasis *puzzle* pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *puzzle* pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *puzzle* pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari pengembangan media pembelajaran di MI Podorejo Sumbergempol kelas IV yang akan dibahas adalah sebagai berikut:



1. Untuk mendeskripsikan desain media pembelajaran berbasis *puzzle* pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol.
2. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis *puzzle* pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol.
3. Untuk mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran berbasis *puzzle* pada mata pelajaran matematika materi pecahan kelas IV di MI Podorejo Sumbergempol.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Hasil penelitian ini didasarkan pada tujuan yang ingin dicapai. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat secara menyeluruh kepada semua pihak. Adapun penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis. Manfaat secara teoritis penelitian ini memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan manfaat dalam pengembangan media pembelajaran *puzzle* pada materi pecahan matematika.
2. Menjadikan sebagai suatu sumber referensi atau rujukan yang dapat digunakan bagi penelitian dimasa mendatang.
3. Menjadikan sebagai sumber belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan pada pembelajaran matematika pecahan, karena dapat membantu peserta didik dan guru dalam memahami materi.

Manfaat secara praktis diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak antara lain:

1. Bagi Sekolah

Media ini bisa dijadikan suatu masukan dalam menentukan kebijakan media pembelajaran yang menunjang dengan kegiatan belajar mengajar di kelas. Serta menjadikan lebih antusiasnya masyarakat pada pendidikan di lembaga sekolah.

2. Bagi Guru

Sumber dan penambah referensi dalam melakukan kegiatan pembelajaran agar semakin menyenangkan dan menambah wawasan, sebagai upaya untuk mewujudkan ketercapaian tujuan pendidikan.

3. Bagi Peneliti Lain

Media pembelajaran berguna untuk memberikan pemahaman kepada pembaca tentang pentingnya media tidak hanya sekedar bermain, tapi juga untuk mengasah otak. Selain itu, diharapkan juga bisa untuk pengembangan penelitian lain yang relevan dengan topik.

#### **E. Asumsi Pengembangan**

Asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran *puzzle* ini diantaranya:

1. Media pembelajaran *puzzle* diasumsikan dapat menarik dan meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi pecahan matematika, karena media *puzzle* sifatnya yang interaktif.

2. Media pembelajaran *puzzle* dalam penggunaannya diasumsikan dapat membuat peserta didik termotivasi dan tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, karena media *puzzle* memberikan tantangan yang menyenangkan.
3. Media pembelajaran berbasis *puzzle* akan mampu melatih kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dan berpikir kritis, karena mereka harus menyelesaikan bagaian-bagian *puzzle* menjadi rangkaian yang utuh.
4. Media *puzzle* akan mendorong keaktifan peserta didik, karena *puzzle* memerlukan partisipasi langsung.

#### **F. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang diharapkan dari adanya pengembangan pada penelitian ini yaitu:

1. Produk yang dihasilkan berupa benda fisik media *puzzle*.
2. Produk ini di dalamnya berisikan gambar yang akan mempermudah pemahaman materi.
3. Media pembelajaran ini memuat kompetensi inti, kompetensi dasar, materi, dan latihan soal mengenai materi pecahan matematika.
4. Produk yang akan dihasilkan dapat digunakan dalam pembelajaran sekolah seputar matematika pecahan.
5. Media yang dibuat adalah media permainan yang dibuat menggunakan kayu, kardus, dan sterofoam untuk permainan yang mengharuskan peserta didik untuk menganalisis lebih dalam.

6. Untuk menarik minat peserta didik, peneliti membuat media dengan gambar yang lebih berwarna dengan tema semenarik mungkin.
7. Potongan setiap *puzzle* memiliki gambar yang berbeda. Sebagian berisi gambar lingkaran dan persegi. Serta dengan soal *puzzle* yang disesuaikan dengan materi.

### **G. Definisi Operasional**

Definisi operasional pada penelitian ini diperlukan guna untuk menghindari terjadinya kekeliruan antara pembaca dan penulis dalam menafsirkan istilah-istilah yang ada. Adapun definisi operasional penelitian ini yaitu:

#### **1. Pengembangan**

Pengembangan adalah suatu bentuk perubahan menjadi lebih luas dan lebih dalam terkait materi hingga dapat memperoleh hasil berupa produk.<sup>6</sup> Jadi pengembangan merujuk pada cara atau perbuatan untuk mengembangkan sesuatu lebih baik dari yang sebelumnya maupun yang sudah ada.

#### **2. Media pembelajaran**

Media merupakan alat, bahan, ataupun sumber. Sedangkan jika diartikan secara menyeluruh media pembelajaran sendiri yaitu “sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa)

---

<sup>6</sup> Arif Ilmiawan, Pengembangan Buku Ajar Sejarah Berbasis Situs Sejarah Bima (Studi Kasus pada Siswa Kelas X MAN 2 Kota Bima). *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*. No. 3 Vol. 2, 2018, hlm. 102. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/498/482>

sebagai penerima”.<sup>7</sup> Jadi, antara guru dan peserta didik tidak bisa dipisahkan. Guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu peserta didik menggunakan media yang menyenangkan dan bernilai guna. Media yang digunakan dalam pembelajaran biasanya dipengaruhi juga oleh kreativitas guru dengan menyesuaikan materi dan juga karakteristik peserta didiknya di kelas.

### 3. *Puzzle*

Permainan *puzzle* salah satu permainan yang dapat meningkatkan kreativitas dan kesadaran anak, sebab anak-anak akan lebih bisa menyerap suatu ilmu dari bermain. Hal ini diperkuat karena dunia anak-anak yang masih tergolong dunia bermain sambil belajar. Jadi, sangat penting mengajarkan suatu ilmu baru kepada anak-anak dengan penuh kesabaran dan juga perlu kreativitas pendidik agar pengajaran tidak membosankan.

Media *puzzle* merupakan potongan gambar, kertas, atau benda yang cara penggunaannya dengan menyusun kembali potongan-potongan menjadi bentuk yang kembali utuh. Jadi, media *puzzle* berupa teka-teki yang perlu dipecahkan dengan cara menyatukan bagian acak atau terpisah menjadi satu kesatuan yang utuh. Media ini sangat membutuhkan ketelitian, kesabaran, pengendalian diri, dan kemampuan berpikir kritis.

---

<sup>7</sup> Muhammad Sahib Saleh, dkk. *Media Pembelajaran*, (Probolinggo: Eureka Media Aksara, 2023), hlm. 6.

#### 4. Materi Pecahan

Pecahan dengan bahasa latinnya yaitu *fratio* berarti sesuatu yang utuh kemudian memecah menjadi bagian-bagian kecil.<sup>8</sup> Materi pecahan adalah bentuk lain dari suatu bilangan yang terdapat pada ilmu matematika. Pecahan ditunjukkan dengan  $\frac{a}{b}$  dibaca *a per b* atau *a berbanding b*. Dengan ketentuan di mana bagian *a* dikatakan sebagai pembilang, sedangkan yang *b* dikatakan sebagai penyebut.<sup>9</sup> Berdasarkan pemaparan tersebut, berapapun nilai asli pada pembilang dan penyebut saling berbandingan.

#### H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan penelitian dalam penelitian ini mengacu pada peoman penulisan skripsi. Pada masing-masing bab memiliki penjelasan sub bab tersendiri, agar memudahkan pembaca dalam memahami isi pembahasan. Sistematika pembahasannya antara lain sebagai berikut:

##### 1. Bagian Awal

Bagian awal penulisan penelitian pengembangan ini pada bagian depan memuat sampul cover, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, motto, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

##### 2. Bagian Inti

###### a. BAB I Pendahuluan

---

<sup>8</sup> Tezar Arnenda dan Putri Wahyu Wulandari, *Buku Pendamping Pembelajaran Matematika Kelas IV Kurikulum Merdeka*, (Surakarta : CV Grahadi, 2024), hlm. 82.

<sup>9</sup> Maya Sari Harahap, dkk. Keefektifan Penerapan Model Contextual Teaching and Learning (CTL) terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan di Kelas V SDN 0215 Pasar Binanga. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*. No. 3 Vol. 30, 2023, hlm. 585. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v3i03.338>.

Berisi uraian garis besar permasalahan penelitian meliputi latar belakang, perumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, spesifikasi produk, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

b. BAB II Landasan Teori

Berisi pembahasan mengenai deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

c. BAB III Metode Penelitian

Bab ini memuat jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba, instrumen pengumpulan data, dan teknis analisis data.

d. BAB IV Hasil Penelitian

Bab ini memuat penyajian data uji coba, analisis data, dan revisi produk. Peneliti memaparkan temuan penelitian yang didukung dengan data sesuai dengan model pengembangan yang digunakan.

e. BAB V Pembahasan

Berisi penjelasan dan analisis terkait temuan-temuan dari penelitian yang telah dilaksanakan. Peneliti menjelaskan hasil analisis, temuan di lapangan, dan teori serta hasil penelitian sebelumnya.

f. BAB VI Penutup

Bab ini memuat tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan didasarkan poin-poin yang

ada pada rumusan masalah dan tujuan penelitian. Dan saran diberikan sesuai dengan hasil penelitian kepada pihak-pihak terkait.

### 3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi mencakup daftar rujukan, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.