

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat. Salah satu cara untuk mengikuti perkembangan dunia pendidikan adalah dengan cara menggunakan teknologi yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran.¹ Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mendorong kita untuk terus melakukan perubahan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi. Kecanggihan teknologi informasi saat ini menuntut kita untuk terus mengikuti kemajuannya.²

Kemajuan teknologi merupakan suatu hal yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Saat ini kita telah memasuki era revolusi industri 4.0, dimana hampir semua kegiatan dilakukan dengan bantuan teknologi, termasuk dalam bidang pendidikan. Teknologi yang bisa diterapkan dalam pendidikan yakni dengan menerapkan media pembelajaran. Dengan hal ini teknologi dalam pendidikan harus diciptakan, digunakan, hingga dikembangkan dan dikelola untuk memenuhi kebutuhan

¹ Santanapurba H, & Hidayanti D, “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Adobe Flash cs3 pada Materi Bangun Ruang Balok untuk Siswa SMP / MTS Kelas VIII*”, Jurnal Pendidikan Matematika, (2018) hal.26-33.

² Komariah S, Suhendri H & Hakim A. R, “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis Android*”, Jurnal Kajian Pendidikan Matematika , (2018), hal.43-52.

pembelajaran dengan maksud untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.³

Ketika proses pembelajaran akan terjadi, interaksi antara berbagai macam komponen, yaitu guru, siswa dan materi pembelajaran atau sumber belajar. Tercapainya ketiga komponen tersebut maka diperlukan sarana dan prasarana seperti metode, media, dan penataan tempat belajar. Pendidik juga harus lebih kreatif dalam memilih media yang digunakan dalam pembelajaran. Karena media dapat membangkitkan minat dan keinginan siswa dalam belajar.⁴

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran.⁵ Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk komunikasi antara guru dan siswa untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, dapat meningkatkan hasil belajar, minat, dan kreativitas siswa. Selain itu, juga dapat membantu siswa untuk memecahkan masalah yang tengah dihadapi.⁶

Secara umum, manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah memudahkan interaksi antara guru dengan peserta didik

³ Anomeisa A. B & Ernarningsih D., "*Media Pembelajaran Interaktif Mengguakan Powerpoint VBA Pada Penyajian Data Berkelompok*", Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia, (2020), hal.17-31.

⁴ Ashar Arsyad, Media Pembelajaran (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010), 3.

⁵ Nurdyansyah, Media Pembelajaran Inovatif (Sidoarjo: Umsida Press, 2019), hlm. 47

⁶ *Ibid*, hal.48

sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam mewujudkan mutu pendidikan, seorang guru harus mampu melakukan proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif yaitu tidak hanya didalam ruang kelas saja, tetapi guru harus mampu mengembangkan dan mengenalkan peserta didik pada kemajuan teknologi.

Media pembelajaran *animated puzzle* merupakan suatu media atau alat yang memiliki bentuk potongan-potongan kecil berupa bentuk bangun datar yang dapat membentuk gambar yang teratur atau sistematis yang dapat dikerjakan oleh peserta didik. Media *animated puzzle* merupakan media visual yang sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang berupa potongan-potongan gambar yang berbentuk bangun datar dan penuh dengan warna yang apabila disusun akan membentuk sebuah gambar lain. *Animated puzzle* juga mengandung unsur pendidikan (edukatif) karena dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir kritis, dan melatih kesabaran peserta didik. Melalui media *animated puzzle* siswa dapat belajar secara aktif melalui permainan untuk menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan materi bangun datar.⁷

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang berhubungan dengan bentuk dan struktur abstrak, yang mana perlu adanya pembaruan konsep untuk menghubungkannya. Matematika sebagai ilmu dasar di zaman ini telah berkembang pesat, baik dari segi materi maupun kegunaannya

⁷ Matondang, R. (2021). Ragam media pembelajaran di SD / MI : Untuk pembelajaran ppkn(Azizan Nashran & Lubis Maulana Arafat, Ed.). Literasi Nusantara

sehingga dalam implementasi proses belajar mengajarnya di sekolah harus kita perhatikan perkembangannya. Pembelajaran matematika perlu dipelajari oleh siswa sebagai bekal kemampuan berpikir kritis, logis, sistematis, analitis, inovatif dan bekerja sama. Pembelajaran matematika juga melatih siswa untuk lebih teliti, tidak ceroboh, cermat dan terhindar dari cara berpikir iduktif yakni menarik kesimpulan secara kebetulan.⁸ Banyak problematika yang dihadapi anak-anak saat mempelajari atau mengikuti pembelajaran matematika, dimana mereka sulit memecahkan permasalahan-permasalahan yang muncul. Hal ini dikarenakan matematika dikenal dengan pembelajaran yang abstrak sehingga sulit dipahami.⁹

Peran matematika memungkinkan seluruh aspek kehidupan di dunia ini berkembang pesat. Perkembangan ekonomi, teknologi, bahkan industri tidak lepas dari campur tangan matematika di dalamnya. Mengingat pentingnya peran matematika, matematika diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi . Pembelajaran matematika hendaknya mampu mengubah pandangan siswa bahwa matematika tidak sebatas sekedar angka-angka.¹⁰ Banyak siswa yang menganggap matematika adalah mata pelajaran yang sulit. Pola pikir ini membuat siswa mudah menyerah pada matematika sebelum mereka mempelajarinya. Siswa cenderung

⁸ Yuliana Priatna, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar", JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika) Vol. 4, No 1 (2018), 67.

⁹ Herman Hudoyo, Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika (Malang: Universitas Negeri Malang, 2003), hlm. 123

¹⁰ Nurul Amalia, "*Analisis Kesulitan Belajar Matematika pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar,*" Jurnal Pendidikan Matematika 3, no. Desember (2018): 123-145.

menghafalkan konsep-konsep dari buku teks atau yang diberikan oleh guru tanpa berusaha memahami makna atau isinya.

Tujuan mempelajari matematika dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk berkembang, mulai dari kemampuan pemahaman dan penalaran. Matematika harus dipelajari secara kontinu dan berkesinambungan karena matematika adalah ilmu penalaran yang setiap materinya saling berkaitan dan membentuk urutan.¹¹ Pengetahuan dasar tentang matematika akan berpengaruh terhadap perkembangan konsep lanjutan.

Pembelajaran matematika sangatlah penting, karena dapat meningkatkan ketangkasan berpikir dan menalar. Pembelajaran matematika juga memiliki banyak kegunaan, baik di kehidupan sehari-hari maupun di cabang ilmu pengetahuan lainnya. Pembelajaran matematika juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik terutama masalah-masalah yang nyata yang berhubungan dengan pembelajaran matematika. Sikap yang harus dimiliki peserta didik antar lain: sikap kritis dan cermat, obyektif dan terbuka, menghargai keindahan matematika, serta rasa ingin tahu dan senang belajar matematika. Oleh karena itu, pemecahan masalah merupakan salah satu aspek yang perlu menjadi fokus perhatian dalam mengembangkan kemampuan berfikir peserta didik.¹²

¹¹ Farah Indrawati, Hambatan Dalam Pembelajaran Matematika, Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan kualitas publikasi ilmiah melalui hasil riset dan Pengabdian kepada masyarakat), 2019, hlm. 64.

¹² Nurdyansyah, Media Pembelajaran Inovatif (Sidoarjo: Umsida Press, 2019), hlm. 47

Masalah dalam matematika adalah soal atau pertanyaan yang harus diselesaikan. Namun, tidak semua pertanyaan langsung menjadi masalah. Sebuah pertanyaan baru disebut masalah matematika jika pertanyaan itu menantang dan tidak bisa diselesaikan dengan cara yang biasa. Artinya, siswa harus berpikir lebih dalam untuk mencari jawabannya.¹³ Kemampuan dalam memecahkan masalah ini sangat penting sekali untuk menentukan apa yang harus dilakukan ketika tidak tahu cara menyelesaikan masalah yang dihadapi untuk mencapai tujuan atau solusi yang diharapkan.

Bangun datar merupakan salah satu materi dalam pembelajaran matematika yang tergabung dalam cabang geometri berupa bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar berupa bidang datar yang dibatasi oleh garis lurus ataupun lengkung. Dalam materi bangun datar ini siswa dan kita semua sering melihat atau menggunakan berbagai bentuk bangun datar yang ada di sekitar kita dalam kehidupan sehari-hari. Maka dari itu pembelajaran matematika pada materi ini dapat memberikan pengalaman yang berkesan terhadap anak dan dapat menarik minat siswa untuk belajar dengan sepenuh hati.¹⁴

Menurut *National of Teachers of Mathematic* (NCTM) pemecahan masalah merupakan bagian paling penting dalam belajar matematika. Pemecahan masalah ini harus ada di seluruh pelajaran matematika karena

¹³ Wahyudi dan Indri Anugraheni, Strategi Pemecahan Masalah Matematika (Salatiga: Satya Wacana University Press, 2017), hlm. 1.

¹⁴ Gogi Agustian, “ Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dalam Materi Bangun Datar Sekolah Dasar Menggunakan Model ADDIE Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Baduy” ,2021.

membantu siswa memahami dan menggunakan ide-ide matematika dalam kehidupan nyata.¹⁵ Standar matematika sekolah meliputi standar isi atau materi (*mathematical content*) dan standar proses (*mathematical processes*). Standar proses meliputi pemecahan masalah (*problem solving*), penalaran dan pembuktian (*reasoning and proof*), keterkaitan (*connections*), komunikasi (*communication*), dan representasi (*representation*).¹⁶

Dalam pembelajaran siswa yang kurang memahami materi biasanya diam dan kesulitan bertanya kepada guru. Akibatnya, ketika guru mengajukan beberapa pertanyaan yang mudah pun, masih banyak yang salah. Sebernarnya, inti dari pemecahan masalah adalah mengetahui apa yang harus dilakukan ketika dihadapkan dengan masalah yang belum pernah mereka temui. Guru dapat membantu siswa menjadi lebih reflektif dalam menyelesaikan masalah dengan sering berdiskusi secara terbuka dan membahas hal-hal penting dalam proses tersebut.¹⁷ Dari situ, guru bisa tahu kesalahan siswa dan memperbaiki pembelajaran agar lebih baik.

Upaya meningkatkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah siswa, yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah dengan mendesain pembelajaran sedemikian rupa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa menjadi termotivasi untuk belajar lebih baik. Salah satunya adalah dengan menerapkan media pembelajaran *animated puzzle*. Selain meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa, proses

¹⁵ NCTM, *Principles and Standards for School Mathematics* (Amerika Serikat: Key Curriculum Press, 2000), hlm. 256.

¹⁶ NCTM, *Principles and Standards for School Mathematics*, hlm. 7.

¹⁷ NCTM, *Principles and Standards for School Mathematics*, hlm. 259.

pembelajaran menggunakan media pembelajaran *animated puzzle* tidak membosankan tetapi justru menyenangkan dan menantang. Hal ini berkesinambungan dengan tujuan untuk mewujudkan pembelajaran matematika aktif dan sesuai kurikulum yang berlaku. Karena, semakin berkembangnya teknologi informasi saat ini menyebabkan berbagai perubahan terjadi di berbagai aspek kehidupan. Perkembangan juga merambah dalam dunia pendidikan. Berdasarkan hal tersebut, maka proses pendidikan haruslah dapat dijalankan sesuai dengan ketentuan yang bersifat mendasar bagi perkembangan ilmu pengetahuan.¹⁸

Pengamatan awal peneliti di MIN 4 Tulungagung menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang masih kurang maksimal dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah karena aktivitas guru lebih dominan, sehingga cenderung pada *teacher center*. Metode ceramah lebih sering digunakan oleh guru. Hasil wawancara dengan salah satu pendidik yaitu wali kelas IIIA terungkap bahwa penggunaan media pembelajaran dan metode pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik masih belum maksimal,

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Irna Adelia, Syaiful Musaddat, dan Hasnawati menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media puzzle terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa

¹⁸ Suarjana Gunantara dan Nanci Riastini, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V" dalam Jurnal PGSD Vol. 2 No. 1. hlm. 2

kelas III SDN 3 Ampenan.¹⁹ Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Wiwi Alawiyah, Yusuf Suryana, Oyon Haki Pranata menunjukkan ada pengaruh media puzzle terhadap hasil belajar siswa tentang bangun datar di sekolah dasar.²⁰ Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya memiliki kesamaan yaitu media puzzle , namun pada penelitian yang akan saya lakukan saya menggunakan pembaruan media yaitu *animated puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III di MIN 4Tulungagung.

Berdasarkan kegunaan dari media pembelajaran *animated puzzle* tersebut dan beberapa permasalahan peserta didik yang sudah dijabarkan diatas maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Animated Puzzle Materi Bangun Datar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas III di MIN 4 Tulungagung”** . Hal ini dirasa perlu dilakukan karena kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap siswa yang belajar matematika dan media pembelajaran *animated puzzle* merupakan salah satu media pembelajaran yang dirasa cocok untuk menunjang kemampuan pemecahan masalah siswa.

¹⁹ Irna Adelia dkk, “ Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas III SDN 3 Ampenan “, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol.09, No. 02 (2024)

²⁰ Wiwi Alawiyah dkk, “Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Bangun Datar di Sekolah Dasar”, Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, vol.6, No.1, (2019).

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, identifikasi masalah yang terjadi pada siswa kelas III di MIN 4 Tulungagung sebagai berikut :

1. Guru belum menggunakan media dalam mendukung pembelajaran matematika terutama pada materi bangun datar.
2. Kurangnya latihan mengerjakan soal menggunakan *animated puzzle* sehingga berpengaruh pada kemampuan pemecahan masalah pada materi bangun datar.

b. Batasan Masalah

1. Siswa yang akan diteliti yaitu kelas III di MIN 4 Tulungagung.
2. Pembelajaran matematika yang akan dianalisis yaitu pada materi bangun datar (khususnya untuk pengenalan bentuk bangun datar, macam-macam dan sifat-sifat bangun datar) dan bangun datar yang digunakan hanya tiga yaitu: persegi, segitiga, dan jajargenjang karena relevan dengan media pembelajaran *animated puzzle*.
3. Penelitian ini berfokus pada analisis kemampuan pemecahan masalah peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *animated puzzle*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penulis dapat merumuskan masalah yang dijadikan sebagai fokus penelitian pembelajaran tersebut, yaitu :

1. Apakah penggunaan media pembelajaran *animated puzzle* pada materi bangun datar dapat berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III di MIN 4 Tulungagung?
2. Seberapa besar pengaruh media pembelajaran *animated puzzle* pada materi bangun datar terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III di MIN 4 Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *animated puzzle* pada materi bangun datar terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III di MIN 4 Tulungagung.
2. Mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *animated puzzle* pada materi bangun datar terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III di MIN 4 Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang dikemukakan sebelumnya, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yang dapat terlihat dari dua segi yaitu baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman tentang pengaruh media pembelajaran *animated puzzle* materi bangun datar terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III di MIN 4 Tulungagung.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

Diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dalam proses belajar dan mudah untuk memahami materi bangun datar dengan lebih mudah melalui media *animated puzzle* yang menarik dan interaktif.

b. Bagi guru

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat membantu sekolah dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi pendidikan.

d. Bagi peneliti

Peneliti dapat memahami lebih dalam pengaruh media pembelajaran *animated puzzle* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas III di MIN 4 Tulungagung.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan ruang lingkup yang telah ditetapkan agar lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Berikut ini ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III di MIN 4 Tulungagung, sehingga hasil penelitian tidak dimaksudkan untuk digeneralisasikan ke jenjang atau sekolah lain.
2. Mata pelajaran yang dipakai yaitu matematika, khususnya pada materi bangun datar .
3. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah *animated puzzle* yang berfungsi sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi.

4. Aspek kemampuan yang dikaji dalam penelitian ini berfokus pada kemampuan pemecahan masalah peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *animated puzzle*.

G. Penegasan Variabel

Penegasan variabel ini bertujuan untuk memperjelas makna dari setiap variabel agar tidak menimbulkan penafsiran dalam mengartikan dan pelaksanaannya di lapangan, maka penulis perlu menjelaskan beberapa istilah yang ada didalamnya sebagai berikut :

1. Definisi Konseptual

a. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “*Medius*” yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.²¹ Sehingga, media pembelajaran secara umum merupakan alat bantu yang dipergunakan untuk mendukung atau mempermudah pemahaman dalam menyampaikan materi pada saat proses pembelajaran, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar itu dsapat dikatakan sebagai media pembelajaran.²² Oleh sebab itu,

²¹ Syafruddin Nurdin dan Adriantoni, Kurikulum dan Pembelajaran (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 119.

²² Ali Mudlofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah, Desain Pembelajaran Inovatif (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 126.

proses pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dengan siswa, yang menggunakan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran dan sumber-sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.²³

Berdasarkan pengertian media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang disampaikan melalui pesan-pesan baik tertulis maupun tidak tertulis dengan bertujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan ataupun keterampilan sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar secara efektif dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.²⁴ Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi dengan proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan yaitu berupa materi pelajaran, sumber

²³ Bayu Ahsani Marzuki, dkk, —Pengaruh Penggunaan Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa MTS Ma'arif 2 Nurul Huda Lampung Timur‖ Vol. 2, No. 2 (2021): 72

²⁴ Udin Sidik Sidin, —Media Edukasi Pengenalan Huruf Lontara Makassar Berbasis HTML5,‖ Jurnal Seman TIK, Vol. 2, No. 2 (2016): 116.

pesannya adalah guru atau bisa juga dari media, salurannya berupa media pembelajaran dan penerima pesannya yaitu peserta didik.

b. Animated Puzzle

1.) Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin “anima” yang berarti jiwa, hidup, atau semangat. Dalam bahasa inggris, istilah “*animation*” berasal dari kata dasar “*to anime*” yang berarti menghidupkan. Secara umum, animasi adalah proses menggerakkan benda mati agar terlihat hidup. Dalam animasi, benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat, dan emosi. Dengan demikian, animasi dapat diartikan sebagai gambar yang menampilkan objek yang tampak hidup karena kumpulan gambar tersebut ditampilkan secara berurutan dan bergantian.²⁵

2.) Puzzle

Puzzle merupakan salah satu media yang bisa digunakan untuk mengenalkan bangun datar sederhana seperti persegi, persegi panjang, segitiga dan lingkaran. Puzzle sebagai alat untuk permainan yang mengharuskan kita sebagai pemain menyusun kepingan ke tempat yang ditentukan.²⁶

²⁵ Muliati Badaruddin dkk, “*Belajar Animasi Menggunakan Adobe Flash CS3*”, Yayasan Kita Menulis, (2021), hal.3.

²⁶ Sundayana, Rostina, “*Media dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*” , (2014).

Animated puzzle adalah sebuah jenis teka-teki visual interaktif yang melibatkan manipulasi dan penyusunan kembali elemen-elemen berbentuk bangun datar yang memiliki kemampuan untuk bergerak, bertransformasi, atau menampilkan animasi tertentu. Konsep ini menggabungkan prinsip-prinsip dasar puzzle tradisional dengan elemen dinamis dari animasi untuk menciptakan pengalaman pemecahan masalah yang lebih menarik dan seringkali lebih kompleks.

c. Materi Bangun Datar

Bangun datar merupakan sebuah bangun berupa bidang datar yang dibatasi oleh beberapa ruas garis. Jumlah dan model ruas garis yang membatasi ruang tersebut menentukan nama dan bentuk bangun datar tersebut.

Bangun datar dapat didefinisikan sebagai bangun yang mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar tetapi tidak mempunyai tinggi dan tebal. Bangun datar ditinjau dari sisinya dapat digolongkan menjadi dua jenis, yakni bangun datar yang memiliki empat sisi dan bangun datar yang memiliki tiga sisi. Bangun datar yang memiliki empat sisi disebut segiempat sedangkan bangun datar yang memiliki tiga sisi disebut segitiga. Segiempat terdiri dari persegi, persegi panjang, jajar genjang, belah ketupat, layang-

layang, dan trapezium. Sedangkan segitiga terdiri dari segitiga sama kaki, siku-siku dan sembarang.²⁷

d. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu kemampuan berfikir kategori tinggi dalam menghadapi masalah dengan adanya upaya menyelesaikan, mencari jalan keluar atas masalah atau kesulitan sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki sehingga tujuan dapat tercapai. Kemampuan pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan berfikir kritis beracuan pada pengetahuan yang dimilikinya dengan dapat menyelesaikan masalah.²⁸

2. Definisi Operasional

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dengan adanya media pembelajaran, sangat membantu siswa untuk dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran juga mampu memberikan gambaran yang lebih jelas

²⁷ Unaenah, E., Hidyah, A., Aditya, A. M., Yolawati, N. N., Maghfiroh, N., Dewanti, R. R., Safitri, T., & Tangerang, U. M. (2020). Teori Brunner Pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 327–349.

²⁸ Andriani, A. 2016. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Mahasiswa FMIPA Pendidikan Matematika Melalui Model Pembelajaran Improve. *Jurnal Tarbiyah*.

kepada siswa tentang materi yang sedang dipelajari. Sehingga dalam pembelajaran penggunaan media pembelajaran perlu dikembangkan dan dilengkapi.

b. Animated Puzzle

Animated puzzle merupakan sebuah jenis permainan teka-teki yang melibatkan elemen-elemen visual bergerak atau mengalami perubahan dinamis. Berbeda dengan teka-teki statis yang hanya terdiri dari potongan-potongan gambar diam, *animated puzzle* menyajikan bagian-bagian yang memiliki kemampuan untuk melakukan gerakan, bertransformasi bentuk, berubah warna atau menampilkan rangkaian visual yang berurutan.

c. Materi Bangun Datar

Bangun datar merupakan bagian dari mata pelajaran matematika yang berupa bentuk-bentuk 2 dimensi, terletak pada bidang datar dan memiliki dua unsur, yaitu panjang dan lebar. Pengenalan materi bangun datar pada siswa kelas III hanya ditekankan pada pengenalan bentuk bangun, serta analisis ciri bangun tersebut melalui pengamatan. Dalam penelitian ini, materi bangun datar yang diteliti adalah tentang unsur-unsur bangun datar sederhana yaitu mengelompokkan bangun datar, mengenal sisi-sisi bangun datar dan mengenal sudut-sudut bangun datar.

d. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah adalah sebuah proses kognitif kompleks yang melibatkan serangkaian keterampilan untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menemukan solusi efektif terhadap situasi yang tidak dikenal, rumit atau mengandung kendala. Ini bukan hanya menemukan jawaban, tetapi juga melibatkan pemahaman mendalam terhadap masalah dan proses yang sistematis untuk mengatasinya.

H. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan, penulis menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, penegasan variabel, dan sistematika penulisan yang dipakai untuk penelitian tersebut.

BAB II Landasan Teori, penulis menguraikan deskripsi teori, penelitian terdahulu, kerangka teori dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian, penulis menguraikan mengenai pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, variabel pengukuran, populasi, sampel dan sampling penelitian, instrumen penelitian, Teknik pengumpulan data, analisis data, tahapan penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian, penulis menguraikan mengenai deskripsi data dan hasil pengujian hipotesis.

BAB V Pembahasan, penulis menguraikan mengenai temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan pada hasil penelitian.

BAB VI Penutup, penulis menguraikan kesimpulan dan saran-saran.

Pada bagian akhir skripsi meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.