

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Deskripsi Teori

#### 1. Media Pembelajaran

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut dina indriana, media pembelajaran, merupakan suatu penghubung atau sarana digunakan guru buat menjelaskan materi pelajaran dan bermanfaat bagi siswa pada proses belajar mengajar.<sup>1</sup> Sedangkan menurut pendapat Heinich, media sebagai alat perantara teknolog yang di manfaatkan guru untuk membawa pesan atau materi dalam keperluan disaat proses pembelajaran<sup>2</sup> dan didukung oleh teori dari asosiasi pendidikan dan teknologi komunikasi. Media merupakan segala bentuk teknologi dipergunakan buat penyebaran berita.<sup>3</sup> Media menurut Hamka merupakan alat bantu yang berupa benda konkret, untuk memberikan materi guru pada siswa, agar siswalebih aktif saat pelajaran.<sup>4</sup> Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Sutjipto bahwa, media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas materi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pebelajaran dengan lebih baik.<sup>5</sup>

Bersumber pada beberapa pendapat diatas, menunjukkan bahwa, media pembelajaran adalah alat

---

<sup>1</sup> Teni Nurrita, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA*,3,(1),(2018):173.

<sup>2</sup> Rusman, *BELAJAR DAN PEMBELAJARAN BERORIENTASI STANDAR PROSES PENDIDIKAN*,(Jakarta,PT Kharisma Putrs Utama,2017), 213.

<sup>3</sup> Talizaro Tafonao, *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mhasiswa*. Jurnal KOMunikasi Pndidikan,2,(2),(2018):104-105.

<sup>4</sup> Septy Nurfadhillah,*MEDIA PEMBEAJARAN*,(Jawa Barat:CV Jejak,2021)13.

[https://books.google.co.id/books?id=IZgQEAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=fungsi+media+pembelajaran&hl=id&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=fungsi%20media%20pembelajaran&f=false](https://books.google.co.id/books?id=IZgQEAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=fungsi+media+pembelajaran&hl=id&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=fungsi%20media%20pembelajaran&f=false)

<sup>5</sup> Ina Kristiana,dkk, *Pengaruh Model Pembelajaran TGT Menggunakan Media Puzzle Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Sistem Ekspresi*, 6, (2(, (2017), 89.

yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran pada siswa, dan memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Sebagai berikut fungsi media pembelajaran yaitu:

##### 1) Fungsi komunikatif

Memudahkan proses penyampaian materi pada siswa menggunakan media pembelajaran. Sehingga pelajar serta pengajar tidak ada kesulitan pada proses pembelajaran dengan bahasa lisan maupun materi lainnya, serta siswa mudah mempelajari materi pembelajaran yang sudah dijelaskan.

##### 2) Fungsi motivasi

Guru memberikan motivasi siswa memanfaatkan media pembelajaran. Menerapkan alat pembelajaran memuat unsur karya dan media pembelajaran meringankan siswa belajar, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>6</sup>

##### 3) Fungsi Kebermaknaan

Penerapan media pembelajaran dapat bermanfaat yaitu memajukan kecerdasan siswa & penjelasan materi yang sudah di sampaikan pengajar pada siswa.

##### 4) Fungsi penyamaan persepsi

Guru mampu menyamaan pemahaman pengetahuan setiap siswa, sehingga siswa memiliki pengetahuan yang setara akan ilmu yang di sampaikan sang guru.

##### 5) Fungsi Individualitas

Guru memiliki pengetahuan, pengalaman, & keahlian mengajar yang berbeda. Maka guru menyiapkan beberapa gaya belajar yang disukai siswa.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Andrew Fernando Pakpahan, dkk, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*, (Yayasan kita menulis, 2020), 58. [https://books.google.co.id/books?id=IZgQEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=fungsi+media+pembelajaran&hl=id&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=fungsi%20media%20pembelajaran&f=false](https://books.google.co.id/books?id=IZgQEAAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=fungsi+media+pembelajaran&hl=id&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=fungsi%20media%20pembelajaran&f=false).

<sup>7</sup> Teni Nurrita, 176.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Berikut manfaatnya media pada pelajaran yaitu:

- 1) Media sebagai alat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 2) Siswa dapat aktif & multi pada proses pembelajaran.
- 3) Materi abstrak menjadi konkret(nyata).
- 4) Lebih efektif dan efisien dalam mengulangi penyampaian materi pembelajaran.
- 5) Meningkatkan minat atau hasil siswa dalam proses pembelajaran.<sup>8</sup>

Sedangkan manfaat media pembelajara menurut suryani yatu senagai berikut :

- 1) Dapat memperjelas penyampaian materi pembelajaran pada siswa.
- 2) Saat yang digunakan pada proses belajar agar lebih ekonomis atau menyingkat waktu.
- 3) Media dapat digunakan pada semua pelajaran, serta siswa tidak merasa bosan pada proses pembelajaran.
- 4) Dapat meningkatkan pemahaman suatu masalah yang di hadapi.<sup>9</sup>

Berdasarkan beberapa manfaat di atas, secara sederhana manfaat media pembelajaran yaitu untuk menarik perhatian siswa, siswa aktif pada belajaran, siswa tidak merasa bosan. Sehingga siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya.

---

<sup>8</sup> Santrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta, CV Budi Utama, 2018), 9. [https://books.google.co.id/books?id=23NRDwAAQBAJ&prints ec=frontcover&dq=manfaat-media+pembelajaran&hl=id&sa=X&redir\\_esc=y#v=onepage&q=manfaat%20media%20pembelajaran&f=false](https://books.google.co.id/books?id=23NRDwAAQBAJ&prints ec=frontcover&dq=manfaat-media+pembelajaran&hl=id&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q=manfaat%20media%20pembelajaran&f=false).

<sup>9</sup> Joko Kuswanto dan Ferri Radiansah, *Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran System Operasi Jaringan Kelas XI*, *Jurnal Media*, 14(1), (2018), 16.

#### d. Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely karakteristik media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 1) Ciri fiksatif merupakan kemampuan media sebagai perekam, penyimpan, pelestarian, & perekonstruksi objek.
- 2) Ciri manipulative merupakan kemampuan media sebagai mentransformasi sebuah objek.
- 3) Ciri distributive menggambarkan suatu kemampuan media yaitu sebagai kendaraan objek dalam pembelajaran.<sup>10</sup>

## 2. Media Puzzle

### a. Pengertian Media Puzzle

Media *puzzle* menurut Alfiatun N, dkk, merupakan permainan yang berupa keping – keping gambar yang tidak beraturan, jika disusun maka terciptanya suatu gambar yang utuh.<sup>11</sup> Sedangkan menurut pendapat rumakhit, media *puzzle* yaitu suatu gambar yang berpotong-potongan kemudian disatukan menjadi satu akan berubah menjadi gambar yang sempurna. Bertujuan untuk melatih kesabaran siswa, dan mengasah daya pikir siswa.<sup>12</sup> Pernyataan tersebut sependapat dengan Rosdijati media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang sebuah gambar.<sup>13</sup>

Berdasarkan pengertian di atas, menunjukkan bahwa media *puzzle* sebagai media pembelajaran berupa permainan gambar yang menyenangkan. Media *puzzle* digunakan guru untuk penyampain materi pembelajaran, agar menarik perhatian siswa serta bermanfaat untuk meningkatkan ketrampilan berpikir, & melatih kesabaran siswa.

---

<sup>10</sup> Ambiyar Niewardi Jalinus, *MEDIA DAN SUMBER PEMBELAJARAN*, (Jakarta, Prenadamedia Group, 2016), 15.

<sup>11</sup> Bahar, Risnawati, *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa*, 9, (1), (2019).

<sup>12</sup> Eka Wahyu Hadayati, *Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian*, 1, (1), (2018), 64.

<sup>13</sup> Pupung Rahayu Noviati, *Penerapan Media Puzzle dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang*, 1, (1), (2017), 51.

### b. Jenis-jenis Media *Puzzle*

Menurut pendapat Siatan *Puzzle* membagi beberapa bentuk, diantaranya :

- 1) Media *Puzzle* Lantai  
*Puzzle* lantai yang terbuat dari bahan *sponge* warna-warni, yang digunakan bermain siswa di atas lantai.
- 2) Media *Puzzle* Logika  
*Puzzle* Logika yaitu berupa teka-teki gambar untuk mengembangkan ketrampilan berpikir serta berlatih kesabaran siswa, sehingga membentuk suatu gambar yang utuh.
- 3) Media *Puzzle* Geometri  
*Puzzle* Geometri adalah *puzzle* yang dapat mengembangkan ketrampilan berpikir siswa untuk mengenali bentuk-bentuk bangun datar, seperti persegi, persegi panjang, segitiga, jajargenjang, dan lainnya).<sup>14</sup>

Berdasarkan jenis-jenis *puzzle* diatas, bahwa *Puzzle* yang akan digunakan penelitian ini yaitu *puzzle* jenis geometri dengan materi bangun datar matematika.

### c. Manfaat Media *Puzzle*

- 1) Meningkatkan kemampuan berpikir anak dan membuat siswa melatih otak untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya dan berkonsentrasi dengan permainan *puzzle*.
- 2) Melatih koordinasi tangan dan matanya untuk mencocokkan keping-keping *puzzle* bangun datar menjadi satu gambar yang utuh.
- 3) Meningkatkan fungsi kognitif siswa.
- 4) Siswa lebih tertarik karena pada dasarnya siswa menyukai gambar dan warna.
- 5) Siswa akan lebih aktif, kreatif dan kritis dengan menggunakan media *puzzle* pada pembelajaran.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Bahar, Risnawati, *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa*,9,(1),(2019).

<sup>15</sup> Leny Suryaning Astutik,dkk ,*Pengaruh Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar*,8,(1),(2020), 81.

## b. Mata Pelajaran Matematika MI/SD

Pada subbab ini memaparkan mengenai pengertian, tujuan, prinsip, dan mata pelajaran matematika dalam kurikulum 2013.

### a. Pengertian pelajaran matematika

Menurut James, pembelajaran matematika merupakan ilmu logika, bentuk, bersusun, besaran, dan operasi hitung secara berkonsep satu sama lainnya saling berhubungan.<sup>16</sup>

Kilne mengemukakan, bahwa matematika bukan pengetahuan tersendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu membantu manusia, mengatasi permasalahan sosial, ekonomi, & alam.<sup>17</sup> Matematika berperan penting pada ilmu pengetahuan dan teknologi. Agar siswa menguasai materi matematika.<sup>18</sup>

### b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Pada pelaksanaan pelajaran matematika, supaya siswa dapat menikmati pelajaran matematika dengan menggunakan media yang menarik supaya peserta tidak takut dan terikat dengan pelajaran matematika, dan belajar matematika sangatlah penting bagi siswa untuk memahami konsep materi pelajaran matematika.<sup>19</sup> Tujuan pembelajaran matematika yaitu sebagai berikut :

- 1) Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.
- 2) Memilih sifat, serta unsur aneka macam bangun datar dan, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas.
- 3) Memilih sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat.

---

<sup>16</sup> Nur Rahmah, *HAKIKAT PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 2, (2013), 3

<sup>17</sup> Amalia Rosmala Isrok'atun, *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN MATEMATIKA*, (Jakarta, PT Bumi Aksara, 2018), 3

<sup>18</sup> Muhammad Daut Siagan, *KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIKA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA*, ISSN: 2528-4363, 2, (1), (2016), 60

<sup>19</sup> Azanul Fadhly Noor Muhammad, *Berpikir Profetik dalam Pelajaran Matematika SD/MI*, ISSN 2085-0034, 9, (2), (2017).

- 4) Memakai menakar satuan, kesamaan antara sudut, serta diagnosis pengukuran
- 5) Memilih & menguraikan data sederhana, mirip : skala tertinggi, biji terendah, mean, nilai yang sering muncul, mengumpulan, serta menyajikannya.
- 6) Membagi masalah, melaksanakan penalaran, serta mengomkasikan gagasan secara matematika.<sup>20</sup>

Agar dapat mencapai tujuan pelajaran matematika, hendaknya guru memotivasi siswa, guru menggunakan media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, serta agar siswa aktif pada pembelajaran.

### c. Prinsip Pembelajaran Matematika

Prinsip pembelajarn matematika menurut Gravemeijer yaitu sebagai berikut :

#### 1. Menemukan kembali

Guru memberi waktu buat siswa aktif, dalam mengerjakan materi pelajaran matematika memakai cara sendiri.

#### 2. Fenomena didaktik

Cara mengenalkan materi pelajaran matematika pada siswa, guru harus memberikan contoh masalah terkait dengan pembelajaran matematika yan konkret (nyata) dari situasi lingkungan sekitarnya.

#### 3. Mengembangkan model sendiri

Ketika guru menjelaskan dan mengerjakan untuk memberikan contoh pada peserta didik dengan konsep yang dapat mereka pahami dalam pembelajaan tersebut.<sup>21</sup>

### d. Mata Pelajaran Matematika kurikulum 2013 SD/MI

Buku pelajaran tematik terpadu siswa Sekolah Dasar, ditetapkan kementerian pendidikan dalam rangka implementasi kurikulum 2013. Buku tematik

---

<sup>20</sup> Almira Amir, *PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA MANIPULATIF*, VI,(1),(2014),76.

<sup>21</sup> Iis Hlisin, *PEMBELAAARAN MATEMATIKA PEALISTIK(PMR)*, ISSN:1412-5889,5,(3),(2007),47.

merupakan dokumen mata pelajaran yang diperbaharui, dimutakhirkan, dan diperbaiki sesuai dengan dinamika kebutuhan dan perubahan zaman. Buku tematik mengajarkan siswa aktif pada pembelajaran, siswa diharuskan mampu mencari sumber belajar lain yang ada di lingkungan sekitarnya dan peran guru pada pembelajaran yaitu meningkatkan siswa pada pembelajaran dan menyesuaikan ketersediaan dengan adanya buku tematik.<sup>22</sup>

Indonesia di pendidikan menerapkan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ialah kurikulum yang baru mulai diterapkan sejak tahun 2013/2014. Tujuan pada kurikulum 2013 yaitu adanya keseimbangan dan peningkatan *hard skills* dan *soft skills*, anak didik mempunyai kemampuan menjadi individu yang produktif.<sup>23</sup>

Keberhasilan dari salah satu indikator pembelajaran matematika. Keberhasilan peserta didik dalam materi pembelajaran matematika tidak luput dari bagaimana guru mengajarkan materi pelajaran menggunakan, teknik, jens dan pendekatan pada proses pelajaran matematika. Tujuan pembelajarn matematika dalam kurikulum 2013, yaitu memudahkan siswa agar mempunyai kepandaian penalaran, membagi masalah, literasi matematis, komunikasi matematis, repreentasi matematis, dan koneksi matematis.<sup>24</sup>

Berikut tabel mengenai KI dan KD materi bangun datar pada pelajaran Matematika kelas IV :

---

<sup>22</sup> Latifah Nuraini, *INTEGRASI NILAI KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA SD/MI KURIKULUM 2013*,1,(2),(2018),12.

<sup>23</sup> Dyoty Auliya Vilda Ghasya, *KETERKAITAN PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SEKOLAH DASAR PADA KURIKULUM 2013*,ISSN 2355-0066,Jurnal Tunas Bangsa,120.

<sup>24</sup> Rino Richardo, *PERAN ETHNOMATEMATIKA DALAM PENERAPAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA KURIKULUM 2013*,VII,(2),(2016),120.

**Tabel 2.1**  
**KI dan KD**

<b>KI 3 (Pengetahuan)</b>	<b>KI 4 (Ketrampilan)</b>
3. Memahami pengetahuan yang faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarakan rasa keingintahuan tentang dirinya,makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda yang dijumpai di rumah, di sekolah maupun di tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan yang faktual dengan bahasa yang jelas, sistematis, & logis. Pada karya yang estetis, pada gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan pada tindakan yang mencerminkan perilaku anak yang beriman, serta berakhlak mulia.
<b>KD</b>	<b>KD</b>
3.9 Menunjukkan keliling dan luas persegi panjang, segitiga, & persegi, serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.	4.9 Mengerjakan masalah berkaitan dengan keliling dan luas segitiga, persegi, & persegi panjang, serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua. <sup>25</sup>

**e. Materi Bangun Datar**

Bangun datar menurut pendapat Julius Hambali dan Iskandar, yaitu bangun rata yang memiliki dua dimensi (panjang dan lebar) tidak memiliki tinggi maupun ketebalan.<sup>26</sup> Sedangkan Imam Roji mengemukakan bangun datar merupakan bangun 2

---

<sup>25</sup> KI dan KD Matematika Kelas 4 SD/MI Kurikulum 2013 Semester 1-2 Revisi Terbaru 2018 Tahun Pelajaran 2019/2020. <https://idn.paperplane-tm.site/2019/12/ki-dan-kd-matematika-kelas-4-sdmi.html?m=1>.

<sup>26</sup> Latri Fitriana,dkk,*Penggunaan Metode Inkuiri dengan Media Pancagram dalam Meningkatkan pembelajaran Matematika Tentang Bangun Datar Siswa Sekolah Dasar*,1,(1),(2012).

dimensi yang dibatasi garis lurus & garis lengkung.<sup>27</sup>

Berdasarkan ke dua pengertian bangun datar di atas ditarik kesimpulan bangun datar adalah sebuah bangun rata yang mempunyai 2 dimensi, memiliki 2 unsur (panjang dan lebar) dan di batasi garis lurus & garis lengkung. Macam-macam bangun datar sebagai berikut :

1) Persegi

Persegi yaitu bangun datar yang mempunyai panjang sisinya semua sama, serta memiliki rumus  $S \times S$  merupakan luas persegi, dan  $4 \times S$  yaitu rumus keliling persegi.



2) Persegi panjang

Persegi panjang merupakan bangun datar yang memiliki 2 panjang sebanding, memiliki lebar 2 yang sama, mempunyai 4 titik sudut siku-siku, serta mempunyai rumus luas =  $P \times L$  dan keliling =  $2(P + L)$



3) Segitiga

Segitiga yaitu bangun datar yang menyekat dengan adanya 3 sisi, memiliki 3 titik sudut, serta memiliki rumus luas =  $\frac{1}{2} \times a \times t$  dan keliling  $\frac{1}{2} (a + b + c)$




---

<sup>27</sup> Putri Handayani, *Cara Asik Belajar Bangun Datar di SD*, (Guepedia, 2021), 37.

4) Jajar genjang

Bangun datar dua dimensi yang memiliki dua pasang rusuk sama panjang & 2 sudut besar berhadapan.



5) Trapezium

Trapezium yaitu bangun datar 2 dimensi, dan mempunyai 4 rusuk. 2 rusuk saling sejajar akan tapi tidak sama panjang.



6) Belah ketupat

Ke 4 sisi belah ketupat memiliki panjang yang sama. Belah ketupat seperti 2 segitiga sama kaki yang kongruen.<sup>28</sup>



**c. Hasil Belajar**

1) Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek.<sup>29</sup> Sedangkan Belajar menurut pendapat Gegne, yaitu sebagai proses dimana setiap individu berperilakunya berubah akibat dari pengalaman belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dikuasai guru dan siswa setelah mengalami pada proses belajar mengajar, dan didukung dari teori anni dkk, mengenai hasil belajar yaitu perubahan tingkahlaku siswa yang di peroleh dari hasil belajar mengajar secara langsung.<sup>30</sup> Berdasarkan dari para ahli bisa

---

<sup>28</sup> Ida Agus putu Anggie, Muhammad Rizal Sobri, *RANCANGAN APLIKASI SISTEM CEROAS PEMBELAJARAN ILMU BANGUN DATAR SD NEGERI 01 CANDIRETNO*, 4, (2015) 20-21.

<sup>29</sup> Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran : Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta : Raja Grafindo, 2016), 2.

<sup>30</sup> Yayuk Dwi Rahayu, *Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Bangun Datar Melalui Media Puzzle pada Siswa Kelas II SDN Teguhan*

ditarik kesimpulan hasil belajar yang dimiliki siswa selesainya mendapatkan materi belajar. akibat pembelajaran umumnya terdapat 3 aspek.

2) Aspek Hasil Belajar

a) Aspek Kognitif

Aspek kognitif merupakan aspek penilaian yang dilakukan atas dasar kemampuan dalam mengenal sesuatu yang mengacu pada otak (mental) diri individu. Dimana memperoleh pengetahuan ini dapat di peroleh melalui beberapa hal sesuai dengan aspek yang terdapat dalam pengukuran aspek kognitif. Aspek kognitif ini mencakup kemampuan memahami, berpikir, mengevaluasi, menghafal, mengaplikasi dan menganalisis.<sup>31</sup>

Aspek yang digunakan peneliti di jenjang Sekolah Dasar/MI yaitu aspek kognitif terdiri dari tahapan mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasi (C3), dan menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), serta mencipta (C6).<sup>32</sup>

b) Aspek Afektif

Aspek Afektif berdasarkan krathwohl, dkk, artinya sesuatu yang berhubungan kepribadian seseorang berkaitan menggunakan dengan motivasi, sikap, nilai-nilai, apresiasi, perasaan, dan antusiasme.<sup>33</sup>

c) Aspek piskomotorik

Aspek piskomotorik yang menggunakan keterampilan & kemampuan berlaku selesainya individu menyerap pengalaman belajar pada siswa pada pembelajaran.<sup>34</sup>

---

02 Kecamatan Jiwan Kabupaten Madiun Tahun Ajaran 2018-2019, VIII, (1), (2021), 17.

<sup>31</sup> Dedi Rosyidi, *Teknik dan Instrumen Asesmen Ranah Kognitif*, 27, (1), (2020), 2.

<sup>32</sup> Didi Nur Jamaludin, *Pengembangan Evaluasi Pembelajaran*, (Kudus, 2018), 39.

<sup>33</sup> Didi Nur Jamaludin, 44.

<sup>34</sup> Iin Nurbudiyani, *Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotor pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhammadiyah Palankaraya*, 13, (10), (2013), 91.

Kesimpulan pengertian diatas hasil belajar yaitu perubahan yang dialami murid selama pelajaran. Mencakup bidang afektif, psikomotorik dan kognitif. Penelitian ini mengukur hasil belajar kognitif.

## B. Penelitian Terdahulu

1. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berjudul “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Siswa Tentang Bangun Datar” dan menggunakan metode kuantitatif, penelitian yang ditulis oleh Wiwi Alawiyah,dkk. Hasil yang didapatkan, bahwa siswa yang tidak menggunakan media *puzzle* memperoleh nilai *pretest* 65,76, sedangkan yang menggunakan media *puzzle* memperoleh nilai *posttest* 80,6. Penelitan tersebut relevan dengan penelitian sekarangkarena sama-sama meneliti tentang meningkatkan hasi belajar menggunakan media *puzzle* pada materi bangun datar pada pelajaran matematika, menggunakan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa materi bangun datar di kelas yang menggunakan media *puzzle* di lihat dari rata-rata *posttest* & diuji hipotesis unuk membandingkan hasil menggunakan media *puzzle*. Perbedaanya penelitian terdahulu Metode yang digunaka ini yaitu *quasi control research* dengan *desain non equivalent control group design*, Sedangkan penelitian yang sekarang menerapkan media pembelajaran *puzzle* siswa kelas IV SD 5 Pasuruhan Lor tahun ajaran 2021-2022, dan menggunakan metode kuantitatif penelitian.
2. Skripsi yang berjudul “Penggunaan Alat Peraga *Puzzle* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata pelajaran Matematika Kelas II MI Muhammadiyah Tulusrejo, yang ditulis oleh Amalia Agustin. Hasil penelitian pada kondisi awal berdasarkan hasil *pretest* yitu 20% siswa sudah mencapai KKM sedangkan 80% siswa belum mencapai KKM. Pada akhir siklus terjadi peningkatan yang sangat signifikan yaitu 85% siswa sudah mencapai KKM sedangkan 15% siswa belum mencapai KKM yang telah ditetapkan. Penelitan tersebut relevan dengan penelitian sekarangkarena sama-sama meneliti tentang meningkatkan hasi belajar menggunakan media *puzzle* dalam materi bangun datar pelajaran matematika. Perbedannya peneliti terdahulu menggunakan media pembelajaran *puzzle* pada Siswa Kelas

- II MI Muhammadiyah Tulusrejo, menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Sedangkan penelitian yang sekarang menerapkan media pembelajaran *puzzle* siswa kelas IV SD 5 Pasuruhan Lor tahun 2021/2022. Menggunakan metode kuantitatif penelitian.
3. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar berjudul “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Aksara Jawa di Sekolah Dasar”, yang ditulis oleh Leny Suryaning Astutik,dkk. Hasil pretest sebesar 52,7 dan posttest 83,2. Kemudian hasil uji hipotesis memperoleh  $t_{hitung} 26,339 > t_{tabel} 2,045$ , berarti terdapat pengaruh pada penerapan media *puzzle*, terhadap hasil belajar aksara jawa pada siswa kelas III SDN Sukarejo I Blitar. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian sekarang, karena sama-sama meneliti mengenai penerapan media *puzzle* pada hasil belajar dan memakai metode kuantitatif *one group pretest-posttest*. Perbedaannya peneliti terdahulu yaitu memakai media *puzzle* materi aksara jawa, pada siswa kelas III SDN Sukarejo I Blitar dengan jumlah murid 30, sedangkan penelitian yang sekarang memakai media *puzzle* materi bangun datar, pada kelas IV SD Negeri 5 Pasuruhan Lor.
  4. Indonesia Journal Of Educational Research and Review berjudul “ Media Pembelajaran *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I pada Kompetensi Pengetahuan IPA”, yang ditulis oleh I Wayan Widiana,dkk. Peningkatan hasil belajar di lihat dari hasil *pretest* 14 dan *postest* 19,93, serta hasil hipotesis yang diperoleh  $t_{hitung} 2,240 > t_{tabel} 2,055$ . Berarti terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA. Penelitian tersebut relevan dengan penelitian sekarang, karena sama-sama meneliti mengenai penerapan media *puzzle* pada hasil belajar dan memakai metode kuantitatif *one group pretest-posttest*. Perbedaannya peneliti terdahulu yaitu memakai media *puzzle* materi IPA pada kelas IV. Perbedaannya peneliti terdahulu yaitu memakai media *puzzle* materi IPA, SD Negeri 2 Bengkala, Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng tahun 2018/2019. sedangkan penelitian yang sekarang memakai media *puzzle* materi bangun datar, pada kelas IV SD Negeri 5 Pasuruhan Lor tahun 2021/2022.

### C. Kerangka Berpikir



### D. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang diangkat penulis, maka hipotesis atau jawaban sementara dalam penelitian ini adalah :

$H_o$  : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar pada media pembelajaran *Puzzle* dalam mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD 5 Pasuruhan Lor.

$H_a$  : Terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle* pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD 5 Pasuruhan Lor.