

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha mewujudkan warisan dapat mengembangkan potensi diri untuk memiliki kepribadian, kecerdasan dan akhlak untuk dirinya dan masyarakat. Dalam pendidikan kurikulum memegang seperangkat rencana belajar (Abd Rahman dkk, 2022). Kurikulum akan terus berkembang untuk menciptakan kebijakan pendidikan yang tepat seiring dengan pelaksanaan kurikulum dan peserta didik dalam berinovasi dan meningkatkan kualitas pembelajarannya. Kurikulum merdeka hadir sebagai pedoman dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar (Lestari, M. K., dkk 2023).

Pembelajaran matematika adalah kumpulan, dan prosedur matematika. Perencanaan yang baik diperlukan sebelum tahapan awal dimulai. Hal ini melibatkan pendidik menganalisis kurikulum untuk menentukan seberapa baik pembelajaran berjalan dan menetapkan tujuan yang dapat diukur dan spesifik (Marthani, G. Y., & Ratu, N. 2022). Materi pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan peserta didik, mulai dari konsep konkret hingga abstrak. Selain itu, pendidik harus memilih sumber daya serta media belajar.

Media pembelajaran berperan penting dalam mendorong peserta didik untuk aktif mengikuti pelajaran matematika. Melalui media ini, pendidik mengembangkan keterampilan berpikir kritis sekaligus menumbuhkan minatnya dalam kegiatan belajar tidak bosan, pendidik harus menggunakan media sebagai penunjang proses belajar pada pelajaran khususnya mata pelajaran matematika (Prawismo, S. A.,dkk 2022).

Media adalah sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan berupa pembelajaran kepada peserta didik dan dapat mempermudah pendidik menyampaikan pembelajaran. Proses menarik, perlu juga media yang membuat peserta didik berperan langsung. Saat pembelajaran materi pecahan hanyalah menggunakan media papan tulis dan buku LKS maka dari itu menurut peneliti, serta *puzzle* juga bisa untuk melatih daya ingat peserta didik (Kudsiah, M., & Alwi, M. 2020). Media *puzzle* pecahan disebut sebagai permainan edukasi pemahaman peserta didik dalam memahami materi pecahan.

Hasil wawancara pada pendidik kelas 4 di SDN 2 Ngebong, Kabupaten Tulungagung, menunjukkan bahwa sarana dan prasarana di sekolah tersebut umumnya telah memenuhi standar minimum pelayanan. Fasilitas tersedia dalam kondisi yang layak digunakan. Di sisi lain, sebagian besar tenaga pengajar di sekolah ini masih berusia muda dan memiliki semangat tinggi dalam mengajar serta mengikuti perkembangan pendidikan. Hal ini menjadi potensi besar bagi sekolah untuk dengan kebutuhan zaman. Walaupun demikian, terdapat sejumlah kendala, dibuktikan dari hasil tes pemahaman peserta didik diawal dan akhir pembelajaran. Yang penggunaan metode lebih aktif dalam menjelaskan, sedangkan peserta didik hanya mendengarkan tanpa banyak terlibat, juga masih sangat terbatas, hanya

menggunakan papan tulis dan buku LKS, sehingga proses belajar menjadi kurang menarik dan cenderung monoton. Pendidik menyampaikan harapannya agar tersedia media pembelajaran yang lebih interaktif bisa lebih tertarik, aktif, dan terbantu dalam memahami materi yang abstrak. Maka dari itu, selayaknya harus ada bermain dan juga untuk menunjang materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Oleh karena itu, diharapkan media pembelajaran permainan tersebut nantinya.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara tersebut, bahwa peserta didik membutuhkan pembelajaran yang menarik serta menyenangkan yaitu proses belajar yang membuat peserta didik menjadi antusias untuk belajar, terlibat aktif selama pembelajaran, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Oleh sebab itu dibutuhkan sebuah media yang lebih modern, tidak hanya media berupa soal yang dapat memusingkan peserta didik melainkan media yang berbasis permainan. Jika permasalahan ini dapat diatasi dengan media yang berbasis permainan tersebut, maka akan tidak lagi menganggap bawa matematika adalah mata pelajaran yang sulit, namun malah sebaliknya akan menganggap matematika itu menyenangkan.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Indrawati, A., & Fauzi, A. 2023) dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Pada Materi Pecahan Matematika Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar”. Mengembangkan sebuah media *puzzle* pecahan, Sedangkan perbedaan dari penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu menggunakan kurikulum K13 sedangkan penelitian sekarang menggunakan kurikulum merdeka, penelitian terdahulu menggunakan kelas 3 Sekolah Dasar sedangkan penelitian sekarang menggunakan kelas 4 Sekolah Dasar, penelitian terdahulu menggunakan media seperti papan yang terbuat dari triplek

bagian belakang diberi tempelan *styrofoam* sedangkan penelitian sekarang dibuat seperti catur yang terbuat dari triplek dan kayu.

Adapun penelitian kedua yang dilakukan oleh (Kudsiyah, M., & Alwi, M. 2020) dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Urgensi penelitian ini muncul karena meskipun penelitian terdahulu sudah mengembangkan, terdapat perbedaan materi dan bentuk media yang digunakan, sehingga memerlukan pengembangan saat ini. Persamaan peserta didik kelas IV sebagai subjek dan sama-sama mengembangkan media *puzzle* pecahan sebagai alat bantu pembelajaran matematika. Namun, perbedaan utama terletak pada materi yang dikaji penelitian terdahulu fokus pada penjumlahan pecahan, sedangkan penelitian sekarang mengembangkan materi membandingkan pecahan. Selain itu, media *puzzle* pecahan yang dikembangkan bentuk catur sebagai wadah *puzzle*.

Hal ini penting karena materi membandingkan pecahan merupakan konsep fundamental yang harus dikuasai peserta didik setelah memahami penjumlahan pecahan, dan penggunaan media dengan bentuk baru diharapkan dapat meningkatkan minat serta pemahaman peserta didik secara lebih efektif. Penelitian sebelumnya *puzzle* pecahan mampu prestasi minat belajar matematika peserta didik kelas IV secara signifikan yang melibatkan belajar. Oleh karena itu, pengembangan media *puzzle* pecahan berbentuk catur yang dikombinasikan dengan materi membandingkan pecahan bertujuan untuk memenuhi kekurangan tersebut serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan efektif.

Dengan latar belakang tersebut, judul penelitian "Pengembangan media *puzzle* pecahan pada mata pelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar" sangat

relevan dan bernilai urgent untuk diterapkan agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika melalui inovasi media yang tepat dan sesuai kebutuhan kurikulum serta perkembangan peserta didik saat ini.

## B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan media *puzzle* pecahan yang menarik untuk digunakan pada pembelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar.

## C. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan pengembangan media *puzzle* pecahan pada mata pelajaran matematika kelas IV Sekolah Dasar yang menarik.

## D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

### 1. Konten

Capaian Pembelajaran, dan Indikator:

- a. CP : Peserta didik dapat membandingkan dan mengurutkan antar-pecahan dengan pembilang satu dan antar-pecahan dengan penyebut yang sama.

Tujuan Pembelajaran	Indikator
Peserta didik dapat membandingkan antar pecahan (C2)	1) Melalui kegiatan menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat <b>mengidentifikasi</b> antar pecahan dengan benar. (C1)
	2) Melalui kegiatan menggunakan media pembelajaran, peserta didik dapat <b>membandingkan</b> antar pecahan. (C2)
	3) Melalui kegiatan menggunakan media, peserta didik dapat <b>mengonsepan</b> anatar pecahan dengan benar. (C3)
	4) Melalui kegiatan menggunakan media, peserta didik dapat

Tujuan Pembelajaran	Indikator
	membuktikan antar pecahan dengan benar. (C5)

## 2. Konstruksi

- a. Media *puzzle* pecahan berukuran 85 x 80 cm, dibagi menjadi 2 papan bagian atas berukuran 85 x 40 cm sedangkan bagian bawah berukuran 85 x 40 cm
- b. Media *puzzle* pecahan berbahan triplek untuk bagian papan sedangkan bagian pinggir berbahan kayu dan bentuknya seperti catur
- c. Bagian dalam dari papan digunakan untuk menyimpan penyangga papan dan kepingan pecahan *puzzle*.
- d. Tebal baliknya papan 4 cm
- e. Bagian papan terdapat lubang berbentuk lingkaran
- f. Terdapat 9 lubang pada masing-masing lingkaran dengan diameter 15 cm
- g. Jarak antar lubang lingkaran pada bagian papan atas yaitu 10 cm sedangkan jarak antar lubang lingkaran bagian papan bawah yaitu 5
- h. Bagian atas terdapat 2 lubang lingkaran sedangkan bagian bawah terdapat 7 lubang lingkaran
- i. Terdapat 35 keping pecahan yang berbahan dasar karton tebal, kepingan tersebut ditempelkan ke papan menggunakan kretekan.
- j. Bagian papan atas terdapat kotak untuk menulis angka pecahan dan tanda ( $<$ ,  $>$ ,  $=$ ), kotak tersebut berukuran 15 x 8 cm dan dibuat menggunakan stiker papan tulis.

## E. Manfaat Penelitian dan pengembangan

Penelitian dan pengembangan perlu dilakukan agar dapat dijadikan pertimbangan dengan meninjau beberapa aspek sebagai berikut:

### 1. Bagi Pendidik

Pengembangan media *puzzle* pecahan diharapkan mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi pecahan pada mata pelajaran matematika yang ada dioptimalkan.

### 2. Bagi Peserta Didik

Pengembangan media *puzzle* pecahan diharapkan dapat menunjang pembelajaran matematika agar lebih interaktif, dengan menggunakan media ini pembelajaran matematika akan baik, selain itu dengan adanya media ini membuat peserta didik menjadi tertarik dalam pembelajaran matematika dan membuat pembelajaran matematika menjadi menyenangkan.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini bisa memberikan wawasan baru kepada peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran dalam bidang pendidikan.

## F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian & Pengembangan

### 1. Dalam penelitian pengembangan ini ada beberapa asumsi yang akan dijabarkan, yakni:

- a. SDN 2 Ngebong sudah menggunakan kurikulum merdeka
- b. Peserta didik sudah mengenal materi membandingkan pecahan
- c. Media *puzzle* pecahan merupakan media pembelajaran bisa mempermudah peserta didik untuk memahami materi membandingkan pecahan.

2. Adapun keterbatasan produk dalam penelitian pengembangan ini, yakni:
  - a. Media ini hanya mencakup materi pecahan
  - b. Penelitian pengembangan ini dilakukan pada peserta didik kelas IV DI SDN 02 Ngebong

### **G. Definisi Operasional**

1. Media adalah alat yang digunakan untuk membantu pembelajarannya menjadi lebih efisien dan optimal, seperti media visual, media audio, dan media audio visual (Fadilah,R.,dkk 2023)
2. Pengembangan media ialah proses merancang dan mengembangkan sarana yang digunakan menyampaikan informasi. Biasanya media yang dikembangkan berupa media cetak,digital, visual, dan audio.
3. Media *puzzle* pecahan adalah media yang dibongkar dan dipasang lagi hingga membentuk gambar yang utuh media ini memuat materi membandingkan pecahan pelajaran matematika kelas 4 Sekolah Dasar.
4. Pembelajaran adalah sebuah pendidik kegiatan belajar mengajar, dalam proses ini, pendidik tidak hanya mengajarkan materi (Ananda, E. R., & Wandini, R. R. 2022).
5. Matematika adalah komponen pendidikan membantu berpikir kritis dan memiliki peranan penting dalam pendidikan (Ertanti, D. W. 2020)