

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (SD)

a. Pengertian Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Pembelajaran adalah dimana pendidik dan peserta didik berinteraksi dan berintegrasi sama lain, dalam pelaksanaannya mengacu kepada instrumen yang telah ditetapkan yaitu sebuah kurikulum (Ramdani, N. G., dkk 2023). Yang dapat mengubah sikap, tingkah laku, keterampilan, cara berpikir, kebiasaan, dan kepribadian seseorang secara alami untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pembelajaran matematika SD adalah mata pelajaran yang dianggap sulit dan kebanyakan tidak disukai karena kurangnya minat untuk berkonsentrasi (Minsih, dkk 2020). Salah satu pembelajaran yang menarik untuk dikembangkan adalah pembelajaran matematika karena dalam jenjang sekolah dasar peserta didik mengalami perkembangan dalam berpikir, dalam pembelajaran matematika menggunakan bahasa simbol diajarkan kepada peserta didik sejak masuk dalam pendidikan sekolah dasar (Anggraini, Y. 2021).

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran karena kurangnya berkonsentrasi saat proses pembelajaran. Pembelajaran matematika sangat penting untuk diajarkan oleh peserta didik sejak masuk pendidikan Sekolah Dasar.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan dari pembelajaran matematika adalah (1) Untuk mengajarkan peserta didik berpikir secara rasional, logis, kritis, cermat, jujur, dan efektif, prndidik dapat membangun kemampuan untuk menghadapi situasi yang selalu berubah di dunia dan kehidupan yang berkembang (2) Untuk Mempersiapkan peserta didik dalam mempelajari matematika (Telaumbanua, Y. 2020).

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah bagian pembelajaran yang sangat penting karena berfungsi untuk menyampaikan sebuah informasi dalam penggunaan media pembelajaran dapat memberikan dampak positif untuk mempermudah proses. Penggunaan media sangat disarankan untuk supaya proses pembelajaran berhasil dan berjalan lancar. Dalam penggunaan tidak bosan dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tertarik dan termotivasi untuk belajar (Putri, D. N. S.,2022).

Dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan penting untuk membantu guru menyampaikan materi serta memudahkan peserta didik dalam

memahami pelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, proses belajar menjadi lebih menarik sehingga peserta didik tidak mudah merasa jenuh saat mengikuti kegiatan belajar.

b. Manfaat Media Pembelajaran

1) Manfaat media pembelajaran untuk pendidik

Pedoman ini berfungsi sebagai panduan bagi guru pembelajaran. Dengan adanya pedoman, guru dapat menyampaikan materi secara teratur dan jelas, sekaligus bagi peserta didik sehingga kualitas belajar peserta didik dapat meningkat.

2) Manfaat media pembelajaran untuk peserta didik

Meningkatkan motivasi dan minat peserta didik untuk belajar, memberi peserta didik kesempatan untuk menganalisis pembelajaran dengan baik dalam lingkungan belajar dapat memahami materi dengan mudah (Sugiantara et al., 2024)

c. Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dapat pelajaran kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat memahaminya dengan mudah dan membuat pembelajaran menjadi menarik, Tujuan dari pembelajaran yaitu (1) Untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi menarik (2) Untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami (3) Untuk menjadikan metode pembelajaran yang bervariasi (4) Supaya kegiatan belajar dan menciptakan pembelajaran menjadi menyenangkan (Daniyati, A.,dkk 2023).

d. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

1. Media Visual

Menyampaikan informasi, pesan, atau konsep melalui elemen visual seperti gambar, video, animasi, grafik, foto, dan diagram. Tujuan media visual adalah untuk mempermudah pemahaman, memperjelas informasi, dan meningkatkan daya tarik dan efektivitas komunikasi. Membangun hubungan antara materi pelajaran dan kehidupan (Adji Syaifullah, 2020)

2. Media Audio

Media audio adalah jenis informasi, pesan, atau hiburan melalui suara. Media audio hanya menggunakan indera pendengaran, media audio sangat efektif untuk memproses informasi dari sumber-sumber informasi (Karomah, F. N.,dkk 2024). Berikut contoh yaitu:

a) Radio

Radio adalah alat elektronik yang bisa kita gunakan untuk mendengarkan informasi. Melalui radio, kita bisa tahu berita terbaru, cerita tentang kejadian penting, atau hal radio juga bisa dipakai untuk belajar. Ada banyak acara di radio yang isinya pelajaran, cerita, atau pengetahuan baru. Jadi, selain menyenangkan, radio juga bermanfaat untuk menambah wawasan.

b) Kaset/cd

Kaset/cd merupakan media yang ekonomis karena biaya pengadaan dan perawatan murah. (Kriswanto, H.,dkk 2021)

c) Rekaman suara

Rekaman suara bisa digunakan saat pendidik menjelaskan materi dan cerita pendek yang bisa di dengarkan kapan saja

3. Media Audio Visual

Media audio visual ialah jenis media yang menyampaikan hiburan, informasi, atau pesan dengan kombinasi gambar dan suara (audio). Media audio visual ini, oleh pendidik karena terbatasnya sarana dan prasarana di beberapa sekolah (Aryani, S., & Rodiyana, R. 2021).

e. Media Konkret

Media berasal dari kata "Medium" yang berarti "perantara". di tahap operasional konkret, jadi pembelajaran harus dimulai dari konteks, atau keadaan nyata (Wijaya, R.,dkk 2021). Peserta didik sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih baik dan mencapai tujuan yang diharapkan dengan lebih cepat dan efisien (Verawati, V.,dkk 2025).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media konkret adalah sesuatu nyata yang dapat diraba dan dilihat secara langsung. Media konkret dalam memahami materi yang sudah di pelajari.

3) Media *Puzzle* Pecahan

a. Pengertian Media *Puzzle* Pecahan

Media *Puzzle* adalah belajar mengenai kesabaran dan kekompakan (Aftika 2020). Selain itu *puzzle* pecahan merupakan alat pecahan dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Media ini menampilkan pecahan dalam bentuk potongan-potongan yang dapat disusun menjadi satu kesatuan utuh, seperti menyusun *puzzle*. Setiap potongan menunjukkan bagian dari keseluruhan, seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{5}$, $\frac{1}{6}$, $\frac{1}{7}$, dan $\frac{1}{8}$. perbandingan pecahan dengan menggunakan *puzzle* pecahan.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* pecahan adalah media yang membagi menjadi potongan-potongan kecil yang akan membentuk gambar menjadi satu kesatuan utuh. Media *puzzle* meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi pecahan dan menciptakan pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

b. Desain Media *Puzzle* Pecahan

Merupakan media terbuat dari triplek dan kayu. *Puzzle* pecahan berbentuk seperti catur yang berukuran keseluruhan 85 cm x 80 cm. Papan akan dibagi menjadi 2 bagian yaitu bagian papan atas berukuran 85 cm x 40 cm papan bagian bawah berukuran 85 cm x 40 cm. Media *puzzle* pecahan terdapat 9 lubang lingkaran yang masing-masing berdiameter 15 cm. Bagian atas papan terdapat 2 lubang lingkaran yang digunakan untuk mengerjakan soal dan papan bagian atas juga terdapat kotak untuk menulis angka pecahan dan

tanda ($<$, $>$, $=$) sedangkan papan bagian bawah untuk meletakkan potongan-potongan pecahan yang utuh. Pada bagian potongan-potongan pecahan terbuat dari kertas karton yang tebal dan nantinya akan di tempelkan pada lubang lingkaran menggunakan kretekan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Kelebihan dari media *puzzle* adalah peserta didik dapat dengan mudah mengakses materi pelajaran, peserta didik dapat berpikir kreatif dan kritis, dapat digunakan secara kelompok maupun individual (Ayu, R. R., & Sobri, M. 2024).

Kekurangan dari media *puzzle* adalah dibutuhkan lebih banyak waktu, serta lebih banyak kreatifitas dari peserta didik, Tidak bisa diterapkan pada kelompok besar (Ayu, R. R., & Sobri, M. 2024).

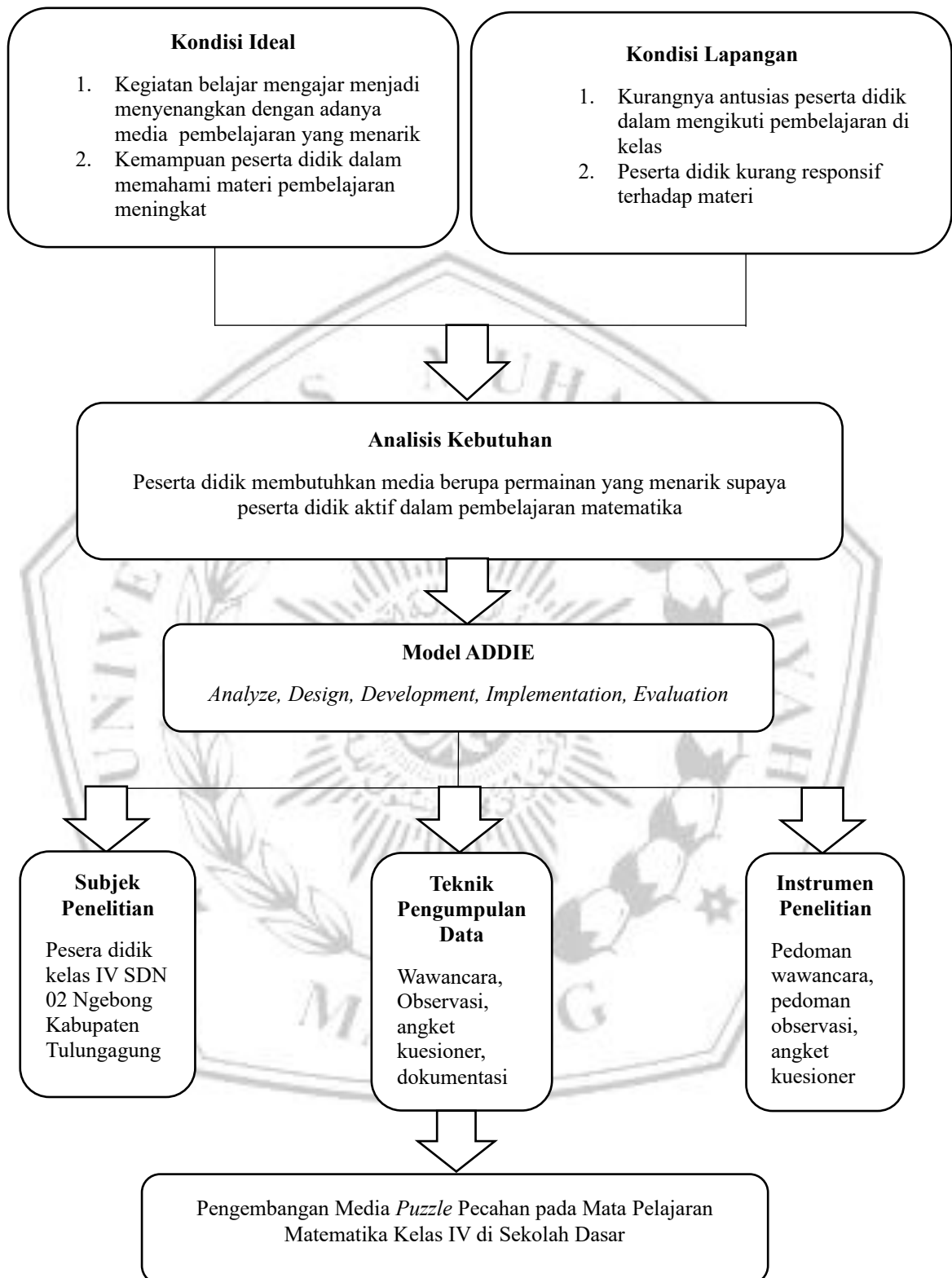
Dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* pecahan memiliki keunggulan dapat berpikir kreatif, sedangkan keterbatasan penggunaan media *puzzle* yaitu membutuhkan waktu yang lama dan tidak bisa diterapkan dalam kelompok yang besar.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1 kajian penelitian yang relevan

Peneliti	Judul Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
(Indrawati, A., & Fauzi, A. 2023)	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Pada Materi pecahan Matematika Untuk Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar	1) Penelitian sama-sama mengembangkan media <i>puzzle</i> pecahan 2) Penelitian ini menggunakan model ADDIE	1) Penelitian terdahulu menggunakan kurikulum kurikulum 2013 sedangkan penelitian sekarang menggunakan kurikulum merdeka 2) Penelitian terdahulu menggunakan subjek kelas 3 Sekolah Dasar sedangkan penelitian sekarang menggunakan subjek kelas 4 Sekolah Dasar 3) 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
(Kudsiah, M., & Alwi, M. 2020)	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Pecahan Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar	1) Penelitian ini sama-sama menggunakan subjek peserta didik kelas IV 2) Penelitian ini sama-sama mengembangkan media <i>puzzle</i> pecahan	1) penelitian terdahulu menggunakan materi penjumlahan pecahan sedangkan penelitian sekarang menggunakan materi membandingkan pecahan 2) Penelitian terdahulu mengembangkan media dengan wadah <i>puzzle</i> berbentuk seperti tas sedangkan penelitian sekarang mengembangkan media dengan wadah <i>puzzle</i> berbentuk seperti catur
(Vira Fransiska, S. 2021)	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Berbantu <i>Powerpoint</i> Pada Materi Pecahan di Sekolah Dasar	1) Penelitian ini sama-sama menggunakan model ADDIE 2) Subjek penelitian ini sama-sama peserta didik kelas IV	1) Penelitian terdahulu mengembangkan media berbasis digital sedangkan penelitian sekarang mengembangkan media benda konkrit 2) Penelitian terdahulu mengembangkan media menggunakan <i>microsoft powerpoint</i> sedangkan penelitian sekarang mengembangkan media menggunakan papan <i>puzzle</i>

C. Kerangka Pikir



Bagan 2.1 Kerangka Pikir