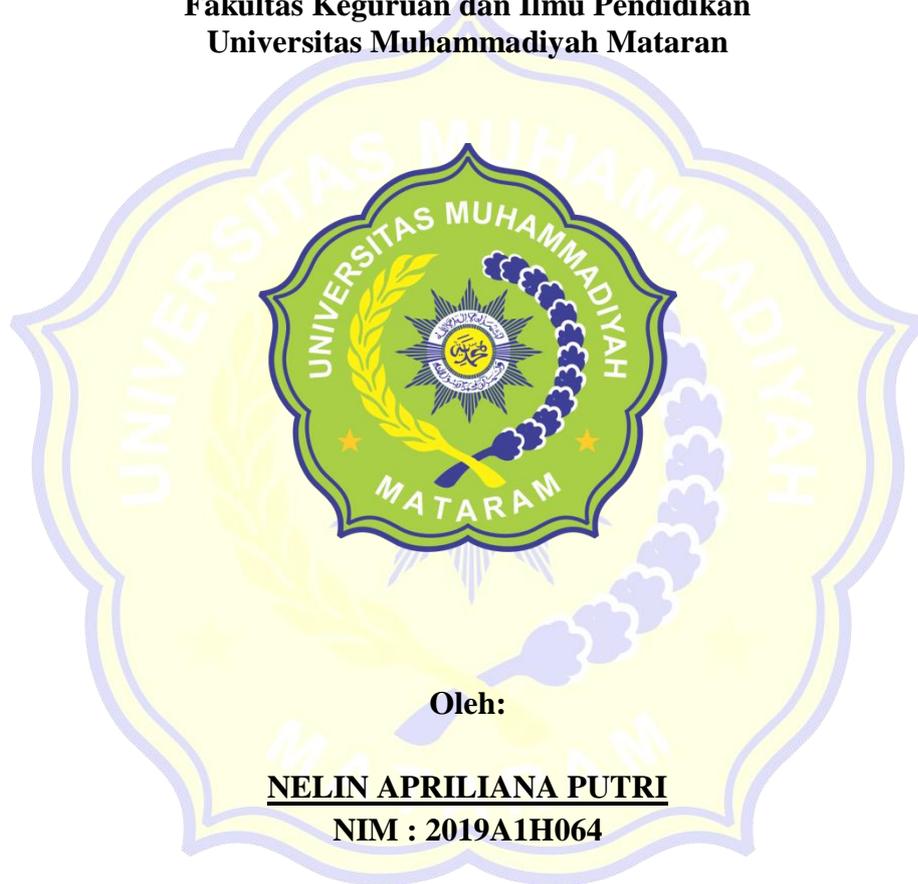


**SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* PECAHAN TERHADAP  
MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN 28 MATARAM  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi  
Sarjana Strata (SI) Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Mataran**



**Oleh:**

**NELIN APRILIANA PUTRI**

**NIM : 2019A1H064**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* PECAHAN TERHADAP  
MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN 28 MATARAM TAHUN  
PELAJARAN 2023/2024**

Telah memenuhi syarat dan disetujui

Pada tanggal, 30 Maret 2023

**Dosen Pembimbing I**

  
**Abdillah, M.Pd**  
NIDN. 0824048301

**Dosen Pembimbing II,**

  
**Syafuddin Muhdar, M.Pd**  
NIDN. 0813078701

**Menyetujui:**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**Ketua Program Studi,**

  
  
**Hafatu Rahmah, M.Pd**  
NIDN. 0804048501

**HALAMAN PENGESAHAN**

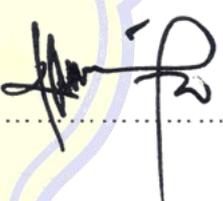
**SKRIPSI**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* PECAHAN TERHADAP  
MINAT BELAJAR SISWA KELAS III SDN 28 MATARAM  
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Skripsi atas nama Nelin Apriliana Putri telah dipertahankan di depan dosen  
penguji Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal, 21 Juni 2023

**Dosen Penguji**

1. **Abdillah, M.Pd** (Ketua) (.....)  
NIDN. 0824048301
2. **Arpan Islami Bilal, M.Pd** (Anggota I) (.....)  
NIDN. 0806068101
3. **Sukron Fujiaturrahman, M.Pd** (Anggota II) (.....)  
NIDN. 0827079002

**Mengesahkan:**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**



**Dekan**

**Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.**  
NIDN. 0821078501

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram, menyatakan bahwa :

Nama : **Nelin Apriliana Putri**

Nim : 2019A1H064

Alamat : Udayana, Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN 28 Mataram Tahun Pelajaran 2023/2024” adalah hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya dan pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar Pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

**Mataram, 19 Juni 2023**

**Yang Membuat Pernyataan**



**Nelin Apriliana Putri**  
**NIM. 2019A1H064**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT**

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram

Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN BEBAS  
PLAGIARISME**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nelin Aprikana Putri  
NIM : 2019A1H064  
Tempat/Tgl Lahir : Lopot, 01 April 2000  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp : 082 340 998 247  
Email : nelnaprikanaaputrika@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis\* saya yang berjudul :

Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan Terhadap Minat Belajar  
Siswa Kelas III SDN 28 Mataram Tahun Pelajaran 2023/2024

**Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 47%**

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis\* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikain surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, 01 Agustus .....2023  
Penulis



Nelin Aprikana Putri  
NIM. 2019A1H064

Mengetahui,  
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

\*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN  
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM  
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram  
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : [perpustakaan@ummat.ac.id](mailto:perpustakaan@ummat.ac.id)

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN  
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Netin Aprihana Putri  
NIM : 2019AH06A  
Tempat/Tgl Lahir : Lorok, 01 April 2006  
Program Studi : PGSD  
Fakultas : FKIP  
No. Hp/Email : 082340098247 /netinaprihanaputri69@gmail.com  
Jenis Penelitian :  Skripsi  KTI  Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Pecahan Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN 28 Mataram Tahun Pelajaran 2023 / 2024

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 01 Agustus 2023  
Penulis



Netin Aprihana Putri  
NIM. 2019AH06A

Mengetahui,  
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT

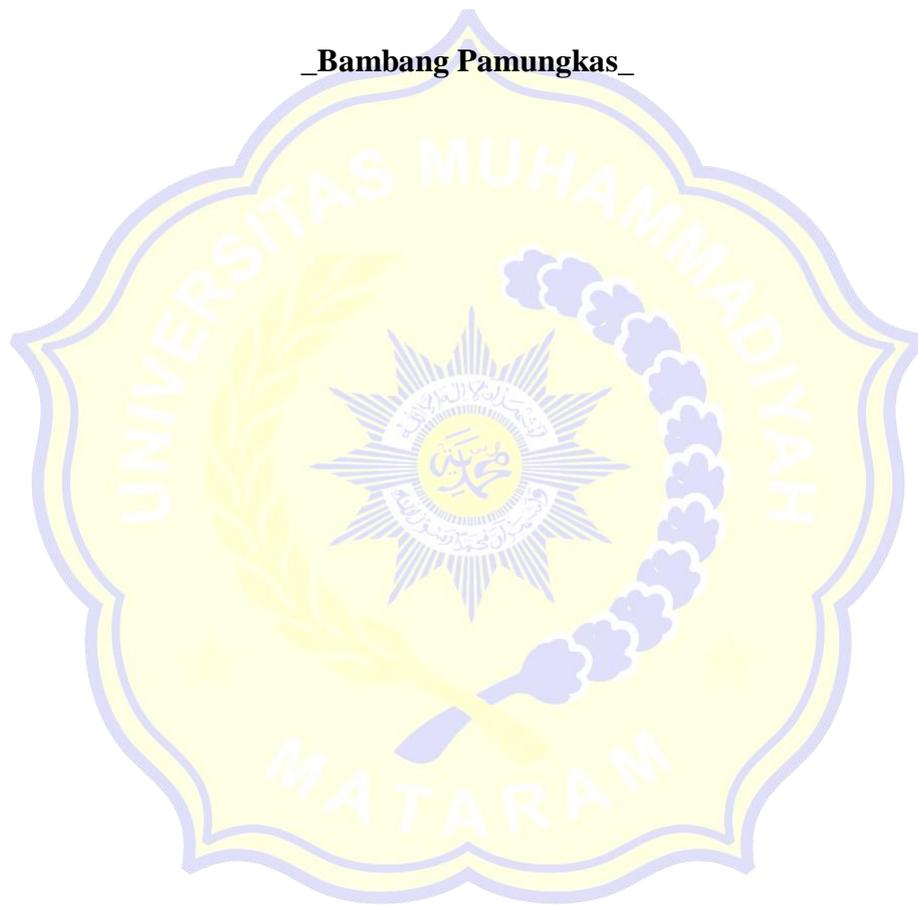


Iskandar, S.Sos., M.A.  
NIDN. 0802048904

## MOTTO

**“Akan selalu ada jalan menuju sebuah kesuksesan bagi siapapun, selama orang tersebut mau berusaha dan bekerja keras untuk memaksimalkan kemampuan yang ia miliki.”**

Bambang Pamungkas



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-nya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul:

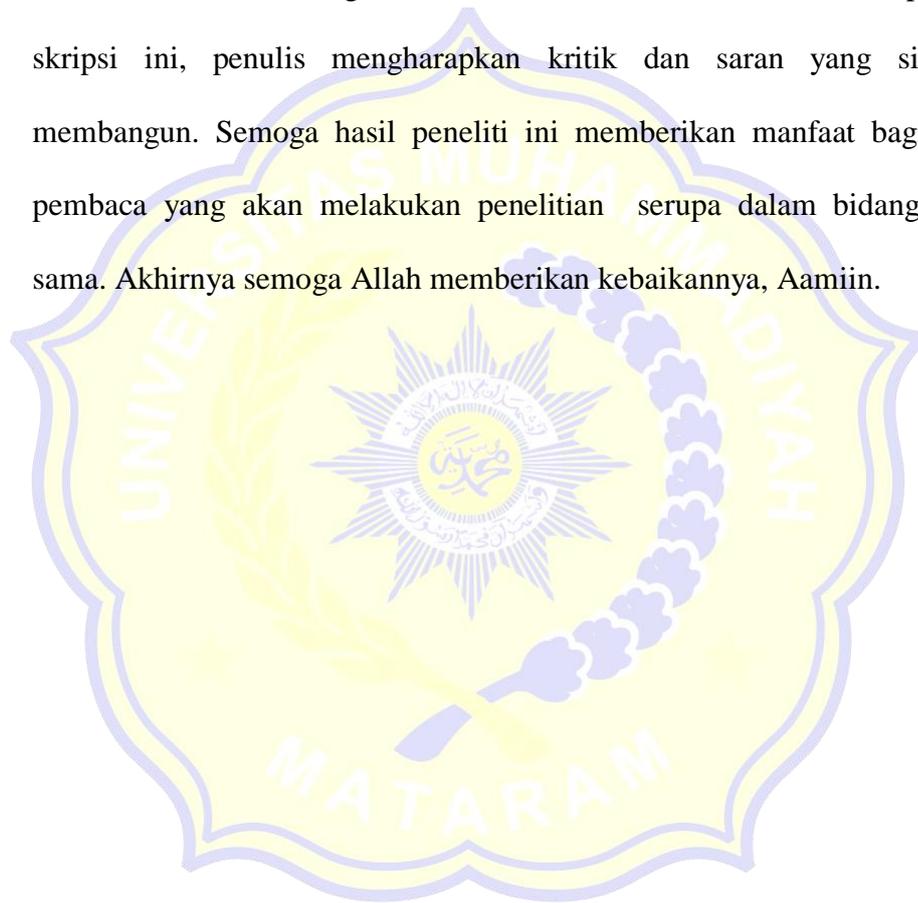
**“Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Pecahan Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN 28 Mataram Tahun Pelajaran 2023/2024”**

Sholawat serta salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat saya yang telah menunjukkan jalan yang diridhoi oleh Allah SWT serta pemahaman akan kebenaran iman dan islam sehingga mampu memilih mana yang haq dan mana yang batil.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis dapat arahan, bimbingan dan bantuan baik moral, material, maupun spiritual dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penyusun menyampaikan kata terimakasih kepada:

1. Untuk kedua orang tua tercinta, Bapak Salamuddin dan Ibu Sri Banin S.Pd yang telah memberikan doa, dan dukungan serta motivasi
2. Adik saya Zaki Albani Anugrah dan Haisyah Hanum Hananiyah yang telah memberikan semangat, dukungan serta motivasi.
3. Bapak Abdillah, M.Pd selaku dosen pembimbing pertama yang telah membantu membimbing penulis sejak penyusunan proposal penelitian sampai selesai terselesaikan skripsi ini.
4. Bapak Syafruddin Muhtar, M.Pd selaku dosen pembimbing kedua yang telah membantu membimbing penulis sejak penyusunan proposal penelitian sampai selesai terselesaikan skripsi ini.

5. Dosen-dosen PGSD yang telah membagi ilmunya selama 4 tahun ini.
6. Sahabat-sahabat yang selalu memberi dukungan pada saat peneliti sedang memerlukan motivasi saat menyusun skripsi.
7. Untuk almamater tercinta
8. Semua pihak yang tidak bisa saya sebut satu persatu yang telah membantu dan memberikan dukungan, saran dan motivasi untuk kelancaran penulis skripsi ini, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun. Semoga hasil peneliti ini memberikan manfaat bagi para pembaca yang akan melakukan penelitian serupa dalam bidang yang sama. Akhirnya semoga Allah memberikan kebaikannya, Aamiin.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, sehingga Skripsi ”Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Pecahan Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN 28 Mataram Tahun Ajaran 2023/2024”. Skripsi ini mengkaji pengaruh penguunaan media *Puzzle* dalam media pembelajaran yang dapat dijadikan pedoman oleh para guru SD dimanapun berada. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya Skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang mendalam kepada :

1. Drs. Abdul Wahab, MA. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si. sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram .
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Abdillah, M.Pd selaku dosen pembimbing I.
5. Syafruddin Muhdar, M.Pd selaku dosen pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaiannya Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap Skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, Februari 2023

Penulis,

Nelin Apriliana Putri  
NIM 2019A1H064



Putri, Nelin Apriliana, 2019A1H064. **Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Pecahan Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN 28 Mataram Tahun Pelajaran 2023/2024**. Skripsi. Mataram : Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Abdillah, M.Pd

Pembimbing 2 : Syafruddin Muhdar, M.Pd

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *puzzle* pecahan terhadap minat belajar siswa kelas III SDN 28 Mataram. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi experimental design tipe Non- equavalen Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 28 Mataram. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas III SDN 28 Mataram yang berjumlah 46 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh dimana anggota populasi dijadikan sampel sebanyak 46 siswa dengan jumlah sampel kelas eksperimen 23 siswa dan sampel kelas kontrol berjumlah 23 siswa Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, angket dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa hasil uji t yang dilakukan  $t_{hitung} 4.113$  sedangkan  $t_{tabel} = 2.024$  karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya media *puzzle* pecahan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III atau dapat dikatakan media *puzzle* pecahan berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III.

Kata Kunci: Penggunaan Media, Media *Puzzle* Pecahan, Minat Belajar Siswa.

Putri, Nelin Apriliana, 2019A1H064. *The Influence of Fraction Puzzle Media on Third-Grade Students' Learning Interest at SDN 28 Mataram in Academic Year 2023/2024*. A Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Advisor1 : Abdillah, M.Pd  
Advisor2 : Syafruddin Muhdar, M.Pd

### ABSTRACT

This research aims to investigate the influence of fraction puzzle media on the learning interest of third-grade students at SDN 28 Mataram. The study employs a quantitative approach, utilizing a Quasi-Experimental Design of the Non-equivalent Control Group Design type. The research was conducted at SDN 28 Mataram, with a population comprising 46 third-grade students. The sampling technique used in this study was saturation sampling, where all 46 students were selected as the sample, with 23 students assigned to the experimental group and 23 students to the control group. Data collection methods involved observation, questionnaires, and documentation. Based on the data analysis, the results of the *t*-test showed a *t*-value of 4.113, while the critical *t*-value ( $t_{table}$ ) was 2.024. As  $t_{count} > t_{table}$ , the alternative hypothesis ( $H_a$ ) is accepted, and the null hypothesis ( $H_0$ ) is rejected. This indicates that the fraction puzzle media can significantly enhance the learning interest of third-grade students, demonstrating a positive influence on their learning enthusiasm.

**Keywords:** Media Usage, Fraction Puzzle Media, Student Learning Interest.

MENGESAHKAN  
SALINAN FOTO COPY SESUAI ASLINYA  
MATARAM

KEPALA  
UPT P3B  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....</b>	<b>v</b>
<b>SURAT PESETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>x</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat penelitian .....	4
1.5 Batasan Operasional .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Penelitian yang Relevan .....	7
2.2 Kajian Pustaka .....	9
2.2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.2.2 Media Puzzle Pecahan.....	14
2.2.3 Minat Belajar.....	19
2.2.4 Pembelajaran Matematika di SD.....	23
2.2.5 Materi Pecahan di Kelas III SD .....	29

2.2.6 Pembelajaran Pecahan dengan Media Puzzle .....	31
2.3 Kerangka Berpikir .....	34
2.4 Hipotesis Penelitian .....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
3.1. Rancangan Penelitian.....	36
3.2. Jenis Penelitian .....	36
3.3. Desain Penelitian .....	36
3.4. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian .....	38
3.5. Ruang Lingkup Penelitian .....	39
3.6 Populasi dan Sampel Penelitian.....	39
3.7 Variabel Penelitian .....	40
3.8. Instumen Penelitian .....	41
3.9. Teknik Pengumpulan Data .....	45
3.10. Metode Analisis Data .....	47
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>53</b>
4.1 Deskripsi Data Penelitian .....	53
4.1.1 Pelaksanaan Penelitian.....	53
4.1.2 Data Obeservasi Keterlaksanaan .....	54
4.1.3 Hasil Uji Instrument .....	54
4.1.4 Deskripsi Data Angket Minat Belajar Siswa .....	56
4.1.5 Uji Persyaratan .....	58
4.1.6 Hasil Uji Hipotesis .....	60
4.2 Pembahasan .....	61
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>66</b>
5.1 Kesimpulan .....	66
5.2 Saran .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>69</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Minat Belajar dalam Pembelajaran Matematika.....	32
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	37
Tabel 3.2 Data siswa kelas III di SDN 28 Mataram Tahun Pelajaran 2023/2024 .	39
Tabel 3.3 Lembar Observasi keterlaksanaan ( Kelas Eksperimen).....	41
Tabel 3.4 Lembar Observasi keterlaksanaan ( Kelas Kontrol) .....	42
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar .....	43
Tabel 3.6 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran .....	44
Tabel 3.7 Kriteria Pengukur Angket .....	45
Tabel 4.7 Uji Homogenitas Minat Belajar Siswa .....	46
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar.....	54
Tabel 4.3 Hasil Uji Realibilitas Angket Minat Belajar .....	55
Tabel 4.4 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	56
Tabel 4.5 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol .....	57
Tabel 4.1 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran.....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir.....34



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 2. Instrument Validasi Media Pembelajaran Puzzel Pecahan Materi Pecahan Sederhana untuk Ahli Desain Media
- Lampiran 3. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 4. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran (Kelas Kontrol)
- Lampiran 5. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran (Kelas Eksprimen)
- Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (Kelas Kontrol)
- Lampiran 7. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) (Kelas Ekspriment)
- Lampiran 8. Lembar Angket Minat Belajar Siswa
- Lampiran 9. Data Hasil Tabulasi Kelas
- Lampiran 10. Hasil Angket Minat Belajar Siswa
- Lampiran 11. Hasil Tabulasi Angket
- Lampiran 12. Hasil Analisia
- Lampiran 13. Hasil uji validitas angket minat belajar
- Lampiran 14. Uji Homogitas dan Normalitas
- Lampiran 15. Lembar Konsultasi Skripsi
- Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran adalah usaha untuk membantu siswa dalam mengembangkan pengalaman belajar yang produktif dan sukses. Pembelajaran juga dapat dilihat sebagai kegiatan yang dipimpin guru yang bertujuan untuk mempengaruhi perilaku siswa secara positif. Proses pembelajaran merupakan hasil interaksi individu dengan lingkungannya, dan efektivitas pendidikan sangat tergantung pada kerjasama antara guru, siswa, dan lingkungan sekolah. Ketiga unsur tersebut saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain (Aripiyah, 2006).

Pembelajaran terdiri dari berbagai unsur, salah satunya adalah media. Media bukan hanya alat untuk mengajar, tetapi juga merupakan bagian penting dari proses belajar mengajar. Dimasukkannya media dalam pendidikan dan pengajaran diperlukan karena memudahkan transmisi pengetahuan kepada siswa. Peran media dalam pembelajaran sangat signifikan karena mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Lebih jauh lagi, jika ditelaah lebih jauh, media bukan semata-mata media penyampai pesan yang perlu dikuasai sepenuhnya. Hal ini juga dapat menggantikan peran guru dalam menyajikan materi pembelajaran khususnya bidang matematika. Dengan memaksimalkan penggunaan media dalam pendidikan matematika, maka hasil yang optimal dapat dicapai (Prawismo et al., 2022).

Menurut Syarief (2021), guru biasanya mengajar matematika dengan menerapkan konsep dan operasi matematika, memberikan contoh pemecahan masalah, dan memberikan soal serupa untuk dikerjakan siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses pengajaran lebih menarik dan membantu siswa lebih memahami materi, yang pada akhirnya meningkatkan prestasi belajar mereka. Tujuan utama pengajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar adalah membekali siswa dengan keterampilan mengarungi perubahan keadaan hidup dengan berpikir logis, rasional, kritis, cermat, jujur,

efisien, dan efektif (Alfian, 2017). Penggunaan media *puzzle* matematika dapat mengurangi persepsi bahwa matematika itu sulit dan tidak menarik.

Vinet & Zhedanov (2011) menyatakan bahwa media *puzzle* mengacu pada gambar atau bentuk yang dapat dibongkar atau dirangkai. Jenis media ini biasanya digunakan untuk melibatkan anak-anak dalam belajar dan meningkatkan minat mereka pada subjek. Penting untuk mengakui bahwa pengalaman belajar individu bervariasi dan mungkin tidak selalu lancar atau mudah. Beberapa siswa dapat memahami konsep dengan cepat sementara yang lain mungkin menganggapnya menantang. Demikian pula, belajar matematika bisa mudah dan sulit bagi individu yang berbeda. Ini adalah kenyataan umum yang dihadapi siswa dalam kehidupan sehari-hari ketika belajar matematika.

Tidak semua individu itu sama, perbedaan individu inilah yang menyebabkan perbedaan perilaku belajar di kalangan siswa. Ketika siswa tidak mampu mempelajari matematika seperti yang diharapkan, maka disebut sebagai “kesulitan minat belajar”. Penurunan prestasi belajar biasanya menunjukkan kesulitan belajar seorang siswa. Secara umum ada dua macam faktor penyebab kesulitan minat belajar yaitu faktor internal siswa yaitu hal-hal atau keadaan yang dapat dikuasai siswa dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, dan pemanfaatan media *Puzzle* selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap pembelajaran matematika siswa kelas III SDN 28 Mataram diketahui bahwa guru jarang memanfaatkan media pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar. Sebaliknya, mereka terutama mengandalkan kuliah dan tugas. Hal ini terutama disebabkan kurangnya media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah. Akibatnya, guru hanya sesekali memasukkan media ke dalam pelajaran dan topik tertentu. Akibatnya, siswa di dalam kelas sering merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga menimbulkan rasa kantuk, perilaku yang mengganggu, dan kurangnya perhatian terhadap penjelasan guru. Akibatnya, siswa berjuang untuk berkonsentrasi pada studi mereka, yang pada akhirnya

berdampak pada nilai mereka. Guru biasanya hanya mengandalkan metode ceramah dan penugasan, mengabaikan penggunaan media, yang pada gilirannya mempersulit siswa untuk mengingat dan memahami materi pelajaran. Konsekuensinya, pendekatan pembelajaran seperti ini mengecilkan hati siswa untuk menikmati matematika dan menghasilkan skor di bawah nilai kelulusan minimum. Kurangnya minat bermula dari persepsi siswa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan monoton. Untuk mencegah kebosanan dan kebosanan tersebut, maka penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu solusi yang efektif. Karena siswa sering menganggap matematika mengintimidasi, guru harus memberikan motivasi untuk menumbuhkan apresiasi yang tulus terhadap mata pelajaran tersebut.

Untuk mengatasi kurangnya minat siswa dalam belajar, khususnya dalam matematika, sangat penting untuk memperkenalkan alat pembelajaran inovatif yang menarik perhatian dan membangkitkan minat mereka. Salah satu alat tersebut adalah media *puzzle* pecahan, yang dapat digunakan untuk mengajarkan konsep pecahan sederhana. Dengan menggabungkan materi pembelajaran ini, siswa dapat memiliki pemahaman yang lebih baik tentang pecahan sederhana. Selain itu, kehadiran media pecahan *puzzle* menawarkan cara yang menarik untuk melengkapi pembelajaran dan membantu guru dalam mengatasi tantangan tersebut. Melalui penggunaan media *Puzzle* Pecahan, siswa dapat memahami konsep pecahan sederhana, terlibat dalam pembelajaran interaktif, mencapai hasil belajar yang memuaskan, dan menerima penguatan eksternal yang memotivasi mereka untuk berprestasi secara akademik. Pendekatan ini juga menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran, yang mengarah pada perubahan perilaku yang dihasilkan dari stimulus dan respon.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Pecahan Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas III SDN 28 Mataram Tahun Pelajaran 2023/2024 ”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana pengaruh media *Puzzle* pecahan terhadap minat belajar siswa kelas III pada materi pecahan sederhana mata pelajaran matematika di SDN 28 Mataram?.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan penelitiannya adalah : Untuk mengetahui pengaruh media *Puzzle* pecahan terhadap minat belajar siswa kelas III pada materi pecahan sederhana mata pelajaran matematika di SDN 28 Mataram.

## 1.4 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini antara lain memberikan referensi dan masukan bagi pengembangan pendidikan sains di sekolah dasar. Selain itu, menambah kajian ilmiah dan berfungsi sebagai dukungan teoritis untuk kegiatan penelitian di masa depan, khususnya yang berfokus pada penerapan media *puzzle* pecahan untuk minat belajar siswa.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun Manfaat praktis dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah dapat menambah koleksi media pembelajaran yang telah dimiliki dan menjadi bukti nyata untuk memberikan informasi dan refleksi kualitas proses pembelajaran di sekolah.
- b. Bagi guru, media pecahan *puzzle* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, meringankan guru dalam mengkondisikan siswanya. Hal ini dikarenakan siswa akan memusatkan perhatiannya pada media pembelajaran.
- c. Bagi siswa, kemampuan membandingkan pecahan sederhana secara akurat memungkinkan mereka belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan. Dengan menggunakan media *puzzle* pecahan

bertema 5 pecahan sederhana dan tema mata pelajaran lainnya, siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

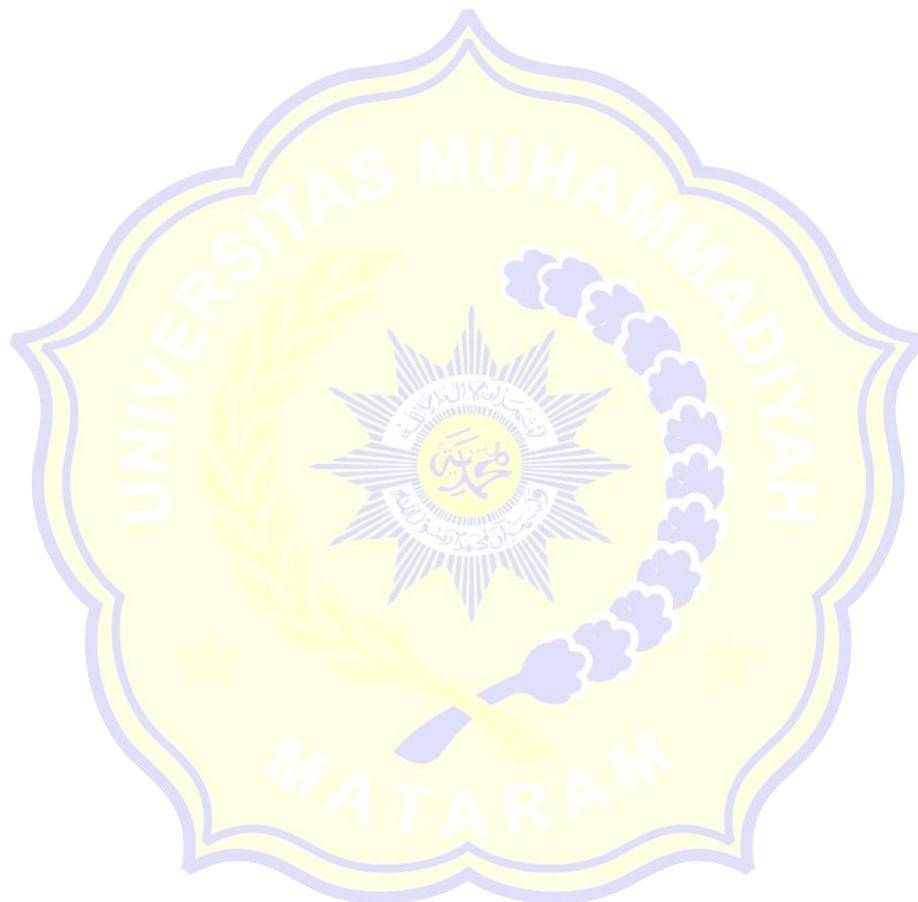
- d. Bagi peneliti, pemanfaatan media pembelajaran *puzzle* pecahan sebagai kontrol dapat meningkatkan pengalaman dan pengetahuannya dalam hal memaksimalkan kegiatan pembelajaran di kelas dan meningkatkan minat belajar. Selain itu, peneliti dapat menilai dampak media pembelajaran *puzzle* pecahan pada minat belajar siswa, memungkinkan mereka untuk menentukan pendekatan yang tepat untuk usaha masa depan.

### 1.5 Batasan Operasional

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional tentang penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media yaitu sumber belajar yang memungkinkan guru untuk meningkatkan pemahaman siswa. Dengan kata lain, media berfungsi sebagai media penyampaian informasi, memfasilitasi komunikasi antara pengirim dan penerima pesan.
2. *Puzzle* Pecahan adalah sebuah desain obyek seperti sebuah permainan yang mudah dimainkan oleh siswa serta penggunaan warna beragam dan bentuk yang simple dapat menarik minat siswa untuk belajar pecahan yang terdiri dari potongan-potongan *Puzzle* pecahan yang masih berisi beberapa pecahan sederhana didalamnya terdapat muatan materi pembelajaran tema 5, *Puzzle* pecahan memberikan kesempatan belajar yang berkesan terhadap siswa serta dapat membantu guru menanamkan konsep pecahan kepada siswa, khususnya siswa sekolah dasar.
3. Minat belajar merupakan kecenderungan yang memotivasi individu untuk mencari pengetahuan lebih lanjut tentang sesuatu yang dianggap penting untuk dipahami.
4. Pecahan mewakili sebagian dari keseluruhan. Dalam gambar, area yang diarsir menunjukkan bagian spesifik yang dirujuk, yang dikenal sebagai quantifier. Sebaliknya, penyebut mewakili seluruh unit yang dipertimbangkan.

5. Pembelajaran Matematika merupakan disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan bernalar, membantu dalam pemecahan masalah baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam lingkungan profesional, serta memberikan bantuan dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.



## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan ialah penelitian sebelumnya yang telah dilakukan sebelum penelitian saat ini. Penelitian sebelumnya ini berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian ini. Penelitian sebelumnya diuraikan di bawah ini.:

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sunedi (2019) “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 100 Palembang”. Penelitian yang dilakukan ini adalah jenis penelitian eksperimen *Design One Group* yaitu mengadakan *Pre-test*, dan *Post-test* jenis data yang digunakan adalah kuantitatif. Adapun alat pengumpulan data yaitu tes, observasi dan dokumentasi, dari hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata 68,6 dari hasil *post test* kelas III B (Kelas Eksperimen). Dapat di simpulkan yaitu terdapat pengaruh yang penggunaan media *Puzzle* pecahan pada pembelajaran matematika di kelas III SDN Negeri 100 Palembang.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang sekarang yaitu sama-sama membahas tentang media *Puzzle* pecahan mata pelajaran matematika. Jenis penelitiannya eksperimen yang sama menggunakan kelas eksperimen dan kelas control, menggunakan data kuantitatif. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang yaitu desain yang dipakai penelitian terdahulu yaitu menggunakan *Design one Group* sedangkan peneliti sekarang menggunakan *Nonequivalent group design*. Materi peneliti sekarang menggunakan materi pecahan sederhana di kelas III Tema 5 subtema 1 untuk meningkat minat belajar siswa sedangkan penelitian Sunedi menggunakan materi operasi hitungan bulat.

2. Penelitian yang dilakukan Setyaman (2018) ” Meningkatkan Hasil Belajar Tema 7 Matematika Melalui Media Papan *Puzzle* Pecahan Pada Siswa Kelas II SDN Bancaran 3 Bangkalan”. Metode yang digunakan dalam

penelitian ini adalah eksperimen dengan tingkat eksplorasi kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II SDN Bancaran 3 Bangkalan. Teknik Pengambilan Sampel Acak digunakan sebagai teknik pengambilan sampel. Kelas II A beranggotakan 21 orang sebagai kelas eksperimen, sedangkan Kelas II B beranggotakan 23 orang sebagai kelas kontrol. Tes digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* pecahan berdampak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II semester genap di SDN Bancaran 3 Bangkalan.

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang sekarang yaitu sama-sama menggunakan media papan *Puzzle* pecahan, jenis penelitiannya eksperimen yang sama menggunakan kelas eksperimen dan kelas control. Sedangkan yang menjadi perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian sekarang yaitu menggunakan teknik sampling jenuh, sedangkan yang diteliti yang diteliti menggunakan sampling jenuh, yang membedakan penelitian terdahulu dan yang diteliti yaitu penggunaan media *Puzzle* pecahan pada materi pecahan sederhana Tema 5 subtema 1 sedangkan penelitian terdahulu menggunakan media *Puzzle* pecahan pada Tema 7 pada pembelajaran matematika.

3. Chasanatun (2017) “ Pengaruh Penggunaan Alat Peraga *Puzzle* Pecahan Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Kelas V SDIT As-Sya”iyah Kecamatan Jambon Ponorogo”. Peneliti ini merupakan penelitian Eksperimen Semu (Quasi Experimental) menggunakan *Postest Only Nonequivalent Control Group Design*. Media *Puzzle* sebagai variabel bebas, minat belajar sebagai variabel terikat. Populasi penelittian ini adalah siswa kelas V SDIT As-Sya”iyah kecamatan Jambon Ponorogo. Sampel penelitian adalah siswa kelas V A sebagai kelas control dan siswa kelas V B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengambilan sampel dengan “ *Cluster Random Sampling*”. Pengukuran minat menggunakan angket. Dari penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga *Puzzle*

pecahan berpengaruh terhadap minat belajar matematika siswa kelas V SDIT As-Sya'iyah kecamatan Jambon Ponorogo .

Persamaan penelitian terdahulu dengan yang sekarang yaitu sama-sama menggunakan media *Puzzle* pecahan, menggunakan jenis penelitian eskperimen dengan data kuantitatif ,pengukuran minat menggunakan angket. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dengan peneliti sekarang yaitu peneliti terdahulu membahas materi bilangan bulat pada pembelajaran matematika Kelas V sedangkan peneliti sekarang membahas tentang pecahan sederhana Tema 5 Subtema 1 untuk meningkat minat belajar siswa kelas III, peneliti terdahulu menggunakan variabel moderator, sedangkan peneliti sekarang menggunakan variabel bebas dan variabel terikat, teknik pengambilan sampel terdahulu menggunakan cluster random sampling, sekarang peneliti sekarang menggunakan teknik sampling jenuh.

## 2.2 Kajian Pustaka

Berdasarkan tinjauan pustaka ini memuat teori-teori berupa definisi atau prinsip-prinsip yang terkait dengan penelitian ini yaitu pengaruh penggunaan media media *Puzzle* terhadap minat belajar SDN 28 Mataram, terlebih dahulu perlu dipahami beberapa pengertian yang berkaitan dengan penelitian ini.

### 2.2.1 Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari kata Latin “Medius”, yang berarti: tengah, perantara, dan pengantar. Dalam bahasa Arab, media berfungsi sebagai perantara atau sarana penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT), media mencakup semua bentuk yang digunakan dalam penyebaran informasi. (Kristia Nur Indahsari, 2021).

Menurut Vinet & Zhedanov (2011b), media pengajaran ialah perangkat keras yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar yang berkelanjutan. Dengan kata lain, media pengajaran ini merupakan perangkat keras yang digunakan oleh guru untuk memperlancar proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Rohayati berpendapat bahwa media mencakup

segala sesuatu yang dapat dirasakan dan berfungsi sebagai perantara atau alat komunikasi dalam proses belajar mengajar. Artinya, media ini mengacu pada segala sesuatu yang dapat dirasakan dan dimanfaatkan sebagai perantara dengan tujuan untuk memperlancar proses pembelajaran (Sumelka, 2016).

Pada tahun 2021, Titiek Berlian mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran umumnya dikaitkan dengan kegiatan belajar mandiri karena perannya sebagai alat untuk belajar mandiri. Media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk mengkomunikasikan pesan (materi pembelajaran), sehingga merangsang perhatian, minat, pikiran, dan emosi siswa selama kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan berbagai teori yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa konsep media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang secara efektif menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, emosi, dan motivasi siswa, sehingga mendorong proses belajar dalam diri mereka. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu selama proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri.

Belajar tidak selalu hanya melibatkan objek-objek nyata, baik dari segi ide maupun aktualitas. Pada kenyataannya, belajar sering melibatkan berurusan dengan unsur-unsur yang kompleks dan mendasar. Oleh karena itu, media memainkan peran penting dalam menjelaskan konsep-konsep abstrak dan mengungkapkan aspek-aspek yang tersembunyi. Menyajikan media sebagai mediator dapat membantu memperjelas materi pendidikan yang ambigu atau rumit. Dalam beberapa kasus, media bahkan dapat mengimbangi kekurangan guru dalam menyampaikan isi pembelajaran secara efektif. Namun perlu diingat bahwa peran media tidak akan terlihat jika penggunaannya tidak sesuai dengan tujuan pengajaran yang dimaksud. Ketika hal ini diabaikan, media tidak lagi menjadi alat bantu dalam mencapai tujuan secara efektif dan efisien, dan malah menjadi penghambat. Peran media dalam pembelajaran memang signifikan, namun tidak dapat menggantikan peran

guru. Media hanyalah alat yang membantu guru dalam pengajarannya. Oleh karena itu, guru tidak boleh melalaikan tanggung jawabnya sebagai pendidik dan harus menampilkan diri kepada siswa dengan penuh kepribadian.

Putri, (2014) mengemukakan bahwa daalam proses belajar mengajar, fungsi media yakni :

1. Penggunaan media dalam proses pengajaran bukan merupakan fungsi tambahan, melainkan mempunyai fungsi tersendiri, yaitu sebagai alat untuk menciptakan situasi pengajaran yang efektif.
2. Penggunaan media pengajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan situasi pengajaran. Artinya, media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru.
3. Penggunaan media dalam pengajaran terkait erat dengan tujuan dan isi kursus.
4. Penggunaan media di dalam kelas bukan hanya sebagai sarana hiburan yang hanya berfungsi sebagai pelengkap proses pembelajaran untuk meningkatkan perhatian siswa.
5. Penggunaan media di dalam kelas diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa menangkap pemahaman yang disampaikan oleh guru.
6. Penggunaan media dalam pembelajaran diprioritaskan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Untuk memberikan penjelasan lebih lanjut, fungsi pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Faturahman dan Sutikno (2010: 67) meliputi:

1. Menarik perhatian siswa
2. Memudahkan pemahaman dalam proses pembelajaran.
3. Ekspresikan pesan Anda dengan jelas dan non-verbal (dalam bentuk tertulis atau lisan).
4. Mengatasi keterbatasan ruang
5. Pembelajaran menjadi lebih komunikatif dan produktif
6. Waktu belajar bisa dikondisikan

7. Menghilangkan kebosanan belajar bagi siswa
8. Memotivasi siswa untuk belajar dan menciptakan semangat belajar.
9. Mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam
10. Meningkatkan tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan/kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media memegang peranan penting dalam memperlancar kegiatan belajar mengajar. Namun perlu diperhatikan bahwa peran guru sebagai pendidik tidak dapat dilepaskan dari media, karena media membantu siswa dalam memahami penjelasan guru. Selain itu, penggunaan media juga merangsang keterlibatan siswa di kelas selama proses belajar mengajar.

Menurut Sumellika (2016), keuntungan memasukkan media ke dalam proses belajar siswa dapat diringkas sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga meningkatkan motivasi belajar
2. Makna materi pembelajaran menjadi lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan mereka menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
3. Metode pengajaran akan lebih beragam, tidak hanya komunikasi verbal melalui kata-kata guru yang bercerita, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga terutama pada saat guru mengajar setiap mata pelajaran
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan tetapi juga melakukan kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, bermain, dan lain-lain..

Berdasarkan uraian dan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa manfaat praktis. Diantaranya adalah: (1) media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman pesan dan informasi sehingga memudahkan dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran; (2) media pembelajaran dapat menangkap dan mengarahkan perhatian anak sehingga

meningkatkan motivasi belajarnya; (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan yang berkaitan dengan indera, ruang, dan waktu; dan (4) media pembelajaran dapat memberikan pengalaman kepada siswa terkait dengan peristiwa yang ada di sekitarnya, memungkinkan mereka untuk berinteraksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan. Ini dapat dicapai melalui kegiatan seperti kunjungan lapangan, kunjungan museum, dan kunjungan kebun binatang.

Sumelka, (2016) menyebutkan bahwa jenis media pembelajaran antara lain sebagai berikut.

1. Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam:
  - a) Media auditori, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara.
  - b) Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan penglihatannya saja.
  - c) Media audiovisual, yaitu media yang mengandung unsur suara dan gambar.
2. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi ke dalam :
  - a) Media yang memiliki jangkauan luas dan serentak. Penggunaan media tidak dibatasi oleh tempat dan ruang serta menjangkau jumlah siswa dalam waktu yang bersamaan.
  - b) Media yang memiliki jangkauan ruang dan tempat yang terbatas, yaitu media yang memerlukan ruang dan tempat khusus untuk penggunaannya.
  - c) Mode pengajaran individual seperti unit terprogram dan pengajaran terkomputerisasi.
3. Dilihat dari bahan dan pembuatannya, media dibagi ke dalam:
  - a) Media sederhana, yaitu media yang komponen dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, mudah pembuatannya dan tidak sulit digunakan.
  - b) Media kompleks, yaitu media yang bahan dan alat produksinya sulit diperoleh dan mahal.

Menurut pendapat yang dikemukakan di atas, media pecahan *puzzle* tergolong jenis media visual karena hanya mengandalkan indera penglihatan. Media *Puzzle* pecahan dianggap sebagai bagian dari media dengan cakupan yang luas karena penggunaannya tidak dibatasi oleh lokasi atau ruang, sehingga memungkinkan untuk menjangkau sejumlah besar siswa secara bersamaan. Selain itu, media pecahan *puzzle* termasuk dalam kategori media sederhana karena pembuatannya relatif mudah dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat media tersebut cukup murah.

### **2.2.2 Media *Puzzle* Pecahan**

Berdasarkan etimologi kata, *Puzzle* awalnya digunakan sebagai kata kerja. Itu berasal dari kata Prancis kuno "Aposer" dan dalam bahasa Inggris Kuno, itu berubah menjadi "Pose" dan kemudian "Pusle", berfungsi sebagai kata kerja yang berarti membingungkan atau memadukan. Ada berbagai jenis *puzzle* yang kita kenal, seperti *Puzzle* Logika, *Puzzle* Jigsaw, *Puzzle* Kombinasi, dan *Puzzle* Mekanika.

Menurut Hastuti dan Mariyati (2023), *Puzzle* Logika adalah permainan yang melibatkan penggunaan logika, seperti permainan tic toc, sudoku, dan *puzzle* grid. *Puzzle* Jigsaw, di sisi lain, adalah *puzzle* yang terdiri dari potongan-potongan yang biasa ditemukan dalam permainan pendidikan untuk anak-anak. *Puzzle* Kombinasi adalah *puzzle* yang dapat diselesaikan dengan menggunakan kombinasi yang berbeda, seperti Kubus Rubik. *Puzzle* Mekanika adalah *puzzle* yang potongan-potongannya saling berhubungan, mirip dengan kubus Tetris. *Puzzle* jigsaw pertama diciptakan pada tahun 1766 oleh John Spilsbury, seorang pembuat peta. *Puzzle* ini berbentuk peta dan digunakan untuk mengajarkan geografi kepada anak-anak sekolah. Dengan menyusun potongan *puzzle* peta, siswa dapat belajar tentang lokasi, posisi, dan hubungan geografis antara negara yang berbeda. John Spilsbury memandang ini sebagai peluang dan kemudian membuat dan memasarkan *puzzle* peta. Evolusi *puzzle* jigsaw telah beradaptasi dengan kemajuan modern. Saat ini, mesin pemotong mencakup lebih dari sekadar mekanisme

jigsaw. Mesin pound, mesin gergaji gulir, atau bahkan sinar laser digunakan untuk memotong potongan *puzzle*. *Puzzle* dibuat menggunakan metode ini.

Menurut Sukarno dkk. (2022), permainan *puzzle* didefinisikan sebagai gambar atau bentuk yang dapat dimainkan dengan cara membongkar atau menyusun potongan-potongan tersebut. Permainan ini sering digunakan sebagai alat pendidikan untuk anak-anak.

*Puzzle*, yang dapat berupa *puzzle* atau permainan *puzzle*, menghibur dan menyenangkan baik untuk anak-anak maupun orang dewasa (Eka, 2018). Meskipun disebut sebagai permainan *puzzle*, namun membutuhkan daya imajinasi dan penalaran yang kuat dari para pemainnya. Konsentrasi dan daya pikir maksimal dibutuhkan untuk berhasil menyelesaikan *puzzle*. Oleh karena itu, *puzzle* merupakan alat yang cocok untuk meningkatkan pembelajaran, khususnya dalam mengembangkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam matematika, khususnya pecahan. *Puzzle* berfungsi sebagai media dengan menetapkan angka pecahan ke potongan *puzzle* berdasarkan ukurannya. Selain itu, papan *puzzle* nya sendiri didesain dengan indikator berwarna untuk menunjukkan posisi setiap potongan *puzzle*. Dalam penerapannya, siswa diharuskan untuk menempatkan setiap potongan *puzzle* di papan tulis sesuai dengan warna yang telah ditentukan. Selain itu, nilai pecahan disederhanakan untuk memudahkan siswa membandingkan dan memahaminya. Desain *puzzle* dibuat menarik secara visual dengan menggunakan bahan seperti karton atau kayu dan menambahkan cat atau stiker. Sangat penting untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik untuk menghilangkan persepsi bahwa matematika itu menantang. Selain itu, *puzzle* adalah alat pembelajaran yang tahan lama dan ramah pengguna yang dapat digunakan baik di rumah maupun di sekolah. Oleh karena itu, *puzzle* dapat dianggap sebagai media pembelajaran yang efisien dan efektif.

Penggunaan media pembelajaran *puzzle* membantu siswa dalam memahami dan mengikuti petunjuk untuk mencapai suatu tujuan. Hal ini karena siswa akan berusaha untuk mengingat pentingnya setiap potongan *puzzle*. Selain itu, media pembelajaran *puzzle* berfungsi sebagai alat

penguatan untuk mengingat dan meninjau kembali materi pecahan yang dipelajari sebelumnya, yang pada akhirnya mengarah pada peningkatan hasil belajar. Dengan memasukkan media pembelajaran puzzle, proses pembelajaran menjadi lebih berhasil. Selanjutnya media ini disajikan dalam bentuk permainan. Media permainan puzzle pecahan ini bertujuan untuk menarik perhatian, membangkitkan minat, dan memotivasi belajar, sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran dapat terjadi dengan cara yang menyenangkan dan efisien.

a. Tujuan Penggunaan Media Permainan *Puzzle*

Adanya berbagai alat permainan, pada intinya diarahkan untuk mencapai tujuan - tujuan sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru. Misalnya jika guru ingin menjelaskan konsep warna primer jika hanya menyampaikan atau menceritakannya kepada anak, maka anak hanya bisa menirukan perkataan guru tentang warna yang berbeda tanpa mengetahui dengan pasti apa itu merah, kuning, dll, begitu seterusnya. berarti . Dengan bantuan alat bermain ini, anak-anak dapat melihat, mengamati, membandingkan, mencocokkan dan mengenali berbagai warna secara langsung.
- 2) Memberikan motivasi, merangsang anak untuk bereksplorasi dan bereksperimen, serta mengembangkan perkembangan anak dalam segala aspek.
- 3) Menciptakan alat permainan yang dirancang khusus dan dibuat dengan baik, yang memberikan kesenangan pada anak saat bermain, akan menumbuhkan perasaan senang dalam melakukan kegiatan belajarnya. Ketika seorang anak puas dengan suatu kegiatan, belajar tidak lagi dianggap sebagai beban yang dibebankan oleh guru. Sebaliknya, anak memahami bahwa belajar bisa bermakna dan menyenangkan, bukannya membosankan atau menyusahkan.

b. Fungsi Media Permainan *Puzzle*

Media *Puzzle* ialah alat permainan yang telah dikembangkan memiliki fungsi yang berbeda dalam membantu proses belajar anak, memastikan kegiatan dilakukan secara efektif dan bermakna serta menyenangkan bagi anak.:

- 1) Menciptakan pengalaman belajar berbasis permainan yang menyenangkan bagi anak untuk merangsang perkembangan kognitifnya. Seperti disebutkan sebelumnya, beberapa kegiatan bermain melibatkan penggunaan media sementara yang lainnya tidak. Khususnya, dalam permainan berbasis media, anak-anak tampak sangat menikmati kegiatan belajar karena mereka mendapatkan banyak manfaat dari kegiatan tersebut.
- 2) Meningkatkan rasa percaya diri anak dan membentuk citra diri yang positif. Dalam suasana yang menyenangkan, anak akan mencoba melakukan berbagai aktivitas yang disukainya dengan mengenali dan menemukan apa yang ingin diketahuinya. Kondisi tersebut sangat mendukung anak dalam membangun kepercayaan dirinya untuk melakukan aktivitas.
- 3) Memberikan stimulasi untuk pembentukan tingkah laku dan pengembangan keterampilan dasar. Pengembangan perilaku dan kemampuan dasar melalui pembentukan kebiasaan merupakan fokus perkembangan anak. Memberikan kesempatan sosial bagi anak untuk berinteraksi dengan teman sebayanya.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Permainan *Puzzle*

Juniah, (2021) menyebutkan bahwa keunggulan yang diperoleh media *Puzzle* bongkar pasang sebagai berikut :

- 1) Kelebihan permainan *Puzzle* pada pembelajaran
  - a) Media *Puzzle* pecahan ini dapat digunakan belajar sambil bermain serta dapat melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran

- b) Melatih koordinasi mata dan tangan, anak belajar mencocokkan kepingan-kepingan *Puzzle* dan meyusunnya menjadi satu gambar yang dapat digunakan dengan cepat dan terampil
- c) Dapat meningkatkan kepercayaan diri bagi siswa dan memperkuat daya ingat
- d) Dapat meningkatkan respon siswa dalam belajar dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, berfikir strategis, dan kemampuan berpikir berdasarkan logika

2) Kekurangan permainan *Puzzle* pada pembelajaran

Menurut Suciati (2010 : 78) menyebutkan bahwa kekurangan yang diperoleh media *Puzzle* bongkar pasang sebagai berikut :

- a) Bermain membutuhkan waktu yang cukup lama, dan jika anak tidak berpartisipasi aktif dalam kelompok maka hasil yang dicapai tidak akan maksimal karena hal tersebut menjadi kelemahan dalam pembelajaran kelompok..
- b) Guru membutuhkan tenaga, ruang, dan waktu tambahan akibat pemanfaatan media pembelajaran manual, khususnya media pecahan puzzle. Sebagai hasil dari alat interaktif ini, siswa akan secara konsisten mengandalkan media permainan untuk meningkatkan kemampuan numerik mereka.
- c) Dukungan fasilitas, alat dan biaya yang memadai sangat diperlukan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Media tersebut tidak akan berfungsi maksimal jika guru tidak menguasai seni permainan puzzle terbagi. ini membangunkan siswa.

Dari uraian yang diberikan, dapat disimpulkan bahwa media *Puzzle* Pecahan memiliki beberapa kekurangan, antara lain membutuhkan durasi yang lama untuk memainkannya, membutuhkan tenaga, ruang, dan waktu yang lebih besar, serta membutuhkan fasilitas, alat, dan biaya yang memadai. . Untuk mengatasi dan mengurangi kekurangan tersebut, peneliti melakukan pengembangan dengan mentransformasikan media berbentuk manual menjadi media permainan berupa pecahan puzzle. Media baru ini

menggabungkan umpan balik langsung, sehingga memungkinkan siswa untuk terlibat di dalamnya tanpa menghabiskan waktu yang berlebihan. Selain itu, media Puzzle Pecahan mudah dibawa dan dapat digunakan di mana saja, tanpa membutuhkan tenaga, ruang, maupun waktu yang berlebihan. Namun demikian, media ini bergantung pada ketersediaan sumber daya, alat, dan dana yang cukup, karena terdiri dari potongan-potongan individual yang perlu dibongkar dan disusun dengan benar di papan puzzle pecahan.

### **2.2.3 Minat Belajar**

Menurut Aripriyah (2006), minat belajar adalah perasaan yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu dengan suka rela dan gembira, tanpa ada perintah dari luar. Dengan kata lain, itu menandakan kecenderungan yang kuat, antusiasme, atau keinginan yang kuat untuk sesuatu. Nasuoin (2010:46) menegaskan bahwa minat belajar suatu mata pelajaran menjadi nyata melalui tekad siswa untuk terus belajar. Ini menyiratkan bahwa kita dapat mengamati minat siswa pada pelajaran dengan mengamati keterlibatan mereka dalam proses belajar mengajar.

Menurut Prawismo dkk. (2022), minat mengacu pada pengakuan individu bahwa situasi yang berhubungan dengan kebutuhan mereka sendiri dalam hidup telah muncul. Dengan kata lain, minat belajar merupakan motivasi yang mendorong seseorang untuk mengeksplorasi lebih jauh tentang sesuatu yang dianggap penting untuk memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar mengacu pada keinginan atau kecenderungan seseorang untuk memperoleh pengetahuan. Penilaian minat belajar sangat erat kaitannya dengan perjalanan belajar yang dijalani seseorang.

#### **a. Indikator Minat Belajar**

Menurut Syarief (2021), minat terdiri dari tiga komponen, yaitu unsur kognitif (mengetahui), unsur emosional (perasaan), dan unsur kehendak (will). Syarief (2021) mengusulkan bahwa ketiga komponen tersebut dapat dipecah lebih lanjut menjadi beberapa indikator yang

menentukan tingkat minat individu terhadap mata pelajaran atau aktivitas tertentu:

- 1) Desire adalah seseorang yang memiliki kegemaran terhadap suatu kegiatan, dan tentunya akan melakukannya dengan rela. Keinginan merupakan indikasi ketertarikan yang berasal dari motivasi diri, terutama bila tujuan itu nyata. Melalui dorongan inilah timbul keinginan dan minat untuk menekuni suatu pekerjaan.
- 2) Perasaan Senang Seseorang yang merasakan perasaan senang atau suka terhadap hal-hal tertentu cenderung mengetahui hubungan antara perasaan dan minat.
- 3) Perhatian, perhatian adalah pemusatan atau aktivitas jiwa seseorang pada pengamatan, pemahaman, dan lain-lain dengan mengesampingkan orang lain.
- 4) Perasaan tertarik dapat dikaitkan dengan jenis gerakan yang mendorong kita untuk condong atau tertarik pada individu, objek, atau aktivitas. Itu juga bisa menjadi pengalaman yang kuat yang dirangsang oleh aktivitas itu sendiri. Individu yang memiliki minat yang kuat terhadap sesuatu kemungkinan besar akan menunjukkan kecenderungan yang kuat terhadap minat terhadap guru dan mata pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu, perasaan tertarik berfungsi sebagai indikator tingkat ketertarikan seseorang.
- 5) Pembelajaran aktif dan kegiatan ekstrakurikuler merupakan indikator yang dapat menunjukkan minat siswa.
- 6) Kebiasaan mengerjakan pekerjaan rumah dan mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan guru merupakan indikator minat siswa.
- 7) Mengikuti aturan, seseorang yang berminat belajar mandiri akan memiliki kecenderungan yang kuat untuk mematuhi dan mengikuti aturan yang telah ditetapkan karena dia tahu konsekuensinya. Jadi kepatuhan merupakan indikator yang menentukan kepentingan seseorang.

Menurut Alfian (2017), indikator adalah alat yang dapat memberikan petunjuk atau informasi dan berkaitan dengan minat belajar siswa. Ini berfungsi sebagai alat pemantauan yang dapat membimbing siswa menuju minat mereka. Ada berbagai indikator yang dapat mengidentifikasi siswa dengan minat belajar yang tinggi, yang dapat diamati selama proses pembelajaran di kelas dan di rumah. Indikator tersebut antara lain suka, minat, perhatian, dan minat yang meningkat. Jika upaya ini tidak berhasil, guru dapat menggunakan insentif untuk mencapai tujuan pengajaran mereka. Insentif adalah alat yang mendorong individu untuk melakukan sesuatu yang mungkin tidak ingin mereka lakukan atau perjuangkan. Pemberian insentif diharapkan dapat memotivasi siswa dan berpotensi merangsang minat terhadap materi yang diajarkan (Slameto, 2013: 181).

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa minat mengacu pada keinginan atau perasaan pribadi terhadap sesuatu, terlepas dari pengaruh atau bujukan eksternal. Kecenderungan ini dapat diekspresikan dengan menyatakan preferensi untuk satu hal di atas yang lain, dan juga dapat ditunjukkan melalui keterlibatan aktif dalam pengejaran tertentu.

Djali (2019:122) menyatakan bahwa minat dapat dikategorikan ke dalam berbagai jenis yang meliputi aspek afeksi, kesadaran akan pilihan nilai, ekspresi emosi, seleksi, dan kecenderungan tersebut dapat dijelaskan lebih lanjut:

- 1) Realis biasanya menyukai masalah konkret daripada yang abstrak. Koordinasinya baik dan mahir, tetapi mereka tidak suka bersosialisasi karena mereka cenderung kurang bisa menggunakan media komunikasi verbal.
- 2) Inkuiri berorientasi sains yang umumnya penting, introspektif, dan antisosial. Minat ini lebih suka bekerja sendiri, kurang memahami sebagai pemimpin akademik, selalu ingin tahu, dan tidak menyukai pekerjaan yang diulang-ulang.
- 3) Artistik, yaitu orang yang cenderung pada minat artistik, biasanya

menyukai hal-hal yang terstruktur, bebas, reaktif, kreatif dan membutuhkan suasana yang dapat mengekspresikan sesuatu secara individual.

- 4) Sosial, orang yang lebih memiliki minat sosial, memiliki kemampuan berbicara yang baik, mampu berkomunikasi, bertanggung jawab, suka bekerja dalam kelompok dan menyukai kegiatan bersama.
- 5) Wirausaha - seseorang dengan minat, kualitas kepemimpinan, percaya diri, ceria, agresif dan aktif.
- 6) Individu konvensional adalah mereka yang memiliki keterampilan komunikasi verbal yang lebih baik dari yang lain, lebih teratur dan tepat waktu, dan memiliki kecenderungan yang kuat terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan angka.

Menurut Suryakarta S (2009, 15) ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar seseorang, yaitu sebagai berikut:

- 1) Situasi belajar yang menarik dan menyenangkan juga dapat merangsang minat belajar siswa.
- 2) Pengetahuan dalam pembelajaran membantu siswa memperluas pengetahuannya, dengan bertambahnya pengetahuan, siswa akan terus menemukan pengetahuan yang berkaitan dan lebih luas. Jadi yang bisa dilakukannya adalah dorongan, motif, dan reaksi emosional terhadap diri sendiri.
- 3) Minat meningkat ketika siswa mengalami apa yang sebenarnya terjadi. Karena seiring dengan tujuan yang ingin dicapai, maka siswa akan mempelajari peristiwa-peristiwa yang harus dilalui.
- 4) Bahan ajar Media bahan ajar dapat mempengaruhi minat siswa terhadap daya tarik belajar. Penggunaan bahan media yang melestarikan memori selama pembelajaran
- 5) Sikap seorang guru memegang peranan penting dalam menarik perhatian siswa. Tugas seorang guru tidak hanya menyampaikan isi, tetapi memotivasi dan mendorong siswa agar lebih tertarik untuk belajar.

- 6) Cita-cita berperan dalam minat belajar. Itu sebabnya anak-anak ditanyai tentang cita-citanya ketika bersekolah. Jika siswa masih belum memiliki cita-cita, guru dapat membantu memupuk keinginan siswa tersebut. Karena siswa yang memiliki cita-cita tinggi akan lebih tertarik daripada yang tidak memiliki cita-cita.
- 7) Keluarga: Setiap individu menghabiskan banyak waktu bersama keluarga. Oleh karena itu, keluarga memegang peranan yang sangat penting dalam menentukan minat belajar siswa. Dorongan positif dari keluarga dapat merangsang minat belajar siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa dapat dikategorikan sebagai faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa seperti kecerdasan, pengalaman, dan cita-cita, dan faktor eksternal yang berasal dari luar siswa seperti keluarga, guru, media pembelajaran, dan lingkungan belajar.

#### **2.2.4 Pembelajaran Matematika di SD**

Istilah "matematika" berasal dari kata Yunani "mathematike", yang mengacu pada studi tentang suatu subjek. Kata "mathematics" juga berasal dari "mathema" yang berarti pengetahuan atau ilmu pengetahuan. Selain itu, ini terkait dengan kata lain yang mirip seperti "mathein" atau "mathenein", yang berarti belajar atau berpikir. Mempertimbangkan etimologinya, matematika menunjukkan pengetahuan yang diperoleh melalui penalaran. Berbeda dengan berfokus pada hasil eksperimen atau observasi, matematika menekankan kegiatan yang melibatkan rasio dan penalaran. Disiplin matematika berawal dari pemikiran manusia yang meliputi ide, proses, dan penalaran.

Ada banyak ahli matematika yang mencoba membangun sudut pandang mereka tentang definisi matematika. Di antara para ahli tersebut adalah Russenfendi (2010), yang berpendapat bahwa matematika disusun dengan menggunakan elemen, definisi, aksioma, dan proposisi yang tidak terdefinisi. Setelah proposisi ini terbukti benar, mereka memegang validitas umum, yang dianggap sebagai matematika dan sering disebut sebagai ilmu deduktif. Di sisi

lain, Kline mengemukakan bahwa matematika bukanlah pengetahuan yang berdiri sendiri yang dapat mencapai kesempurnaan dengan sendirinya. Sebaliknya, tujuan matematika terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai masalah-masalah sosial, ekonomi, dan alam (Syahfitri, 2016: 8). Pembelajaran matematika melibatkan siswa dan guru berkomunikasi satu sama lain dan dengan teman sebayanya untuk mengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan yang diperlukan untuk beradaptasi dengan perubahan. Fokus pendidikan matematika tidak hanya pada pemahaman konsep dan operasi, tetapi juga pada penggunaan simbol-simbol matematika. Penting bagi pembelajaran matematika untuk menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman kehidupan nyata di kelas (Sundayana, 2016: 24).

Siswa sekolah dasar yang rentang usianya antara 6 atau 7 tahun sampai dengan 12 atau 13 tahun berada pada tahap operasional konkrit. Pada fase ini, mereka mengembangkan kemampuan berpikir logis dan menerapkan kaidah-kaidah logika pada proses berpikirnya, meskipun pemikirannya masih terikat pada objek-objek konkrit. Ketika belajar matematika abstrak, siswa mendapat manfaat dari penggunaan media dan alat bantu visual untuk membantu memperjelas instruksi guru, memungkinkan mereka untuk memahami konsep lebih cepat. Penting untuk memperkuat setiap konsep abstrak yang baru saja dipelajari siswa sehingga tertanam dalam ingatan mereka dan tetap bersama mereka untuk waktu yang lama. Hal ini dapat dicapai melalui pembelajaran aktif dan pemahaman, bukan hanya menghafal fakta, karena fakta mudah dilupakan oleh siswa.

Berdasarkan uraian di atas, terlihat bahwa pembelajaran matematika melibatkan penerapan penalaran logis untuk memahami hubungan antara bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang saling berhubungan. Matematika mendorong pendekatan berpikir yang menggunakan penalaran abstrak menggunakan objek. Penelitian abstrak mengacu pada proses berpikir yang hanya ada dalam pemikiran manusia atau dapat dibayangkan. Sifat abstrak matematika dapat diwakili oleh angka.

a. Tujuan Pembelajaran Matematika

Matematika sebagai salah satu ilmu pendidikan mengalami perkembangan pesat baik dari segi isi maupun penerapannya. Ini juga merupakan mata pelajaran yang diajarkan di tingkat dasar, menengah, dan tinggi, masing-masing dengan tujuan pengajarannya yang spesifik. Tujuan utama pengajaran matematika di tingkat dasar, menurut kurikulum sekolah dasar, adalah untuk mengembangkan keterampilan berikut pada siswa:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan hubungan antar konsep atau logaritma dengan cara yang luwes, akurat, efisien dan akurat untuk menyelesaikan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran tentang pola dan karakteristik anak, melakukan manipulasi matematis saat menggeneralisasi, mengumpulkan bukti atau menjelaskan ide dan pertanyaan matematika.
- 3) Pemecahan masalah, yang meliputi kemampuan memahami masalah, mengembangkan metode matematika, menyelesaikan model, dan menginterpretasikan solusi.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, bagan, atau media lain untuk memperjelas kondisi atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, minat, dan minat dalam mempelajari matematika, serta keuletan dan percaya diri dalam pemecahan masalah.
- 6) Melatih cara bernalar dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui inkuiri, eksplorasi, eksperimentasi, menunjukkan persamaan dan perbedaan, konsistensi dan inkonsistensi.
- 7) Menggambar aktivitas kreatif yang membutuhkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan rasa ingin tahu, berpikir orisinal, membuat prediksi dan tebakan, serta bereksperimen.

- 8) Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah
- 9) Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan, antara lain melalui percakapan lisan, catatan, grafik, peta, diagram, saat menjelaskan gagasan.

Tujuan-tujuan tersebut di atas menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa memahami konsep-konsep matematika, menggunakan penalaran untuk menganalisis pola dan ciri-ciri, serta memiliki sikap positif terhadap penerapan praktis matematika dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini memerlukan pembinaan rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam belajar matematika. Siswa diharapkan dapat menerapkan pengetahuan mereka dalam situasi kehidupan nyata dan menunjukkan kecerdasan dalam pemecahan masalah, yang bermanfaat bagi mereka dan meningkatkan kinerja akademik mereka.

b. Fungsi Pembelajaran Matematika

Ekawati (2013: 16) berpendapat bahwa matematika bertujuan untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk berhitung, mengukur, menurunkan, dan memanfaatkan rumus matematika dasar dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan ini dicapai melalui penggunaan angka, pengukuran, dan pengelolaan data. Matematika berfungsi sebagai media atau alat bagi siswa untuk mencapai kompetensi. Pembelajaran materi matematika dimaksudkan agar siswa mampu memperoleh seperangkat kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya. Oleh karena itu, penguasaan materi matematika bukanlah tujuan akhir pembelajaran matematika, melainkan sarana untuk mencapai kompetensi. Fungsi lain dari matematika adalah sebagai alat, pola pikir, dan sumber pengetahuan. Ketiga fungsi matematika tersebut harus menjadi pedoman dalam pembelajaran matematika di sekolah. Berikut ini penjelasan tentang tujuan pembelajaran matematika:

- 1) Matematika sebagai alat berarti bahwa guru diharapkan dapat memberikan penjelasan kepada siswa dan menunjukkan kepada mereka berbagai contoh bagaimana matematika dapat digunakan untuk

memecahkan masalah dalam mata pelajaran lain, kehidupan kerja, atau kehidupan sehari-hari. Namun, hal ini harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa agar dapat membantu dalam proses pembelajaran matematika di sekolah.

- 2) Matematika sebagai pola pikir mengacu pada gagasan bahwa siswa memperoleh pengalaman dalam menggunakan matematika sebagai alat untuk memahami dan menyampaikan informasi. Hal ini dapat dilakukan melalui persamaan atau tabel dalam model matematika, yang menyederhanakan soal cerita atau soal uraian matematis lainnya. Jika seorang siswa dapat melakukan perhitungan tanpa memahami alasan di baliknya, mungkin ada masalah dengan pembelajaran mereka atau sesuatu yang tidak mereka pahami. Ketika belajar matematika, siswa menjadi terbiasa memperoleh pemahaman melalui pengalaman dengan sifat-sifat yang dimiliki dan tidak dimiliki oleh sekumpulan objek (abstraksi). Dengan mengamati contoh-contoh, siswa diharapkan dapat menangkap makna dari suatu konsep. Selain itu, melalui abstraksi ini, siswa mengembangkan kemampuan untuk membuat prediksi, dugaan, atau mengidentifikasi tren berdasarkan pengalaman atau pengetahuan mereka yang diperoleh dari contoh-contoh spesifik (generalisasi). Proses penalaran ini mengarah pada pengembangan pola pikir induktif dan deduktif. Namun, semua itu penting untuk disesuaikan dengan kemampuan siswa guna memfasilitasi kelancaran proses pembelajaran matematika di sekolah.
- 3) Matematika, baik dianggap sebagai ilmu pengetahuan atau sebagai pengetahuan, perlu memasukkan ketiga fungsi ini dalam sistem pendidikan. Sebagai seorang pendidik, sangat penting untuk menunjukkan bahwa matematika secara konsisten mencari kebenaran dan terbuka untuk mengoreksi kesalahpahaman untuk mendorong eksplorasi temuan baru, selama sejalan dengan pola pikir yang valid.

c. Bentuk Pembelajaran Matematika

Menurut Syahfitri (2016:111), pembelajaran matematika di sekolah dasar dapat dimanfaatkan dalam konteks pendidikan yang beragam:

- 1) Format ceramah dalam pembelajaran matematika merupakan metode penyampaian materi kepada siswa melalui komunikasi lisan. Format ceramah memungkinkan guru untuk menampung siswa dalam jumlah besar tanpa memerlukan peralatan untuk menyampaikan materi.
- 2) Bentuk demonstrasi dalam pembelajaran matematika Metode penyajian materi dengan memperagakan fenomena. Bentuk pembelajaran ini membuat pembelajaran menjadi lebih jelas dan spesifik serta menghindari verbalisme.
- 3) Bentuk latihan dan latihan pembelajaran matematika mengutamakan hapalan fakta sedangkan bentuk latihan dapat dengan cepat menyelesaikan masalah dengan alat. Model ini dapat digunakan untuk memperoleh keterampilan motorik berhitung, serta keterampilan mental operasi aritmatika.
- 4) Bentuk permainan dalam pembelajaran matematika merupakan kegiatan yang menyenangkan yang dapat menunjang pencapaian aspek kognitif, emosional dan psikomotorik. Bentuk permainan pembelajaran matematika dapat melatih keberanian dan menghidupkan suasana kelas. Proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan dapat diterima oleh siswa, jika guru mampu mengajar dengan baik dan menarik. Salah satu bentuk yang dapat digunakan adalah bentuk permainan. Bentuk permainan adalah metode pengajaran yang digunakan guru dengan mengajak siswa belajar sambil bermain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa matematika di sekolah dasar merupakan mata pelajaran yang mengajarkan siswa tentang berhitung, mengurutkan, penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Namun, kompleksitas topik ini bervariasi menurut tingkat kelas. Matematika sangat penting untuk dipelajari di sekolah dasar karena itu membekali individu dengan keterampilan penting untuk masa depan

mereka. Menguasai matematika sangat penting bagi semua orang karena memberikan landasan untuk menyelesaikan berbagai masalah kehidupan nyata, seperti menghitung uang. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat diturunkan indikator-indikator sebagai berikut :

- a) Siswa sekolah dasar mempelajari dasar-dasar matematika
- b) Matematika di sekolah dasar biasanya mudah dipelajari.

### **2.2.5 Materi Pecahan di Kelas III SD**

Pecahan merupakan salah satu mata pelajaran matematika yang diajarkan di sekolah dasar. Istilah "pecahan" dapat dipahami dengan cara yang berbeda - beberapa menafsirkannya sebagai bilangan rasional, sementara yang lain melihatnya sebagai simbol yang mewakili bilangan rasional. Namun, dalam matematika dasar, disepakati bahwa pecahan dianggap sebagai bilangan rasional. Menurut Heruman (2016:43), pecahan dapat dilihat sebagai bagian dari keseluruhan. Dalam ilustrasi, bagian tertentu yang dipertimbangkan sering diarsir untuk menandakannya. Bagian spesifik ini disebut sebagai quantifier. Seluruh bagian dipandang sebagai satu kesatuan dan disebut penyebut.

Pecahan dikatakan sederhana jika pembilangnya lebih kecil dari penyebutnya. Pecahan yang tidak memiliki faktor persekutuan selain 1 antara pembilang dan penyebut disebut sebagai pecahan paling sederhana. Untuk mendapatkan pecahan sederhana, bagi pembilang dan penyebutnya dengan faktor persekutuan terbesar (FPB).

Mengajar pecahan dalam matematika seringkali menantang. Menurut Heruman (2012:43), kesulitan muncul karena kurangnya kegiatan pembelajaran bermakna yang dilakukan oleh guru dan kelangkaan bahan pembelajaran. Akibatnya, guru sering langsung mengajarkan pengenalan angka, seperti menggunakan  $\frac{1}{2}$  untuk menyatakan satu pembilang dan dua sebagai penyebut. Pecahan dapat dipahami sebagai bagian dari sesuatu yang utuh, dengan bagian tertentu biasanya diwakili oleh naungan. Bagian ini disebut sebagai quantifier. Seluruh unit dianggap sebagai keseluruhan bagian, yang dikenal sebagai penyebut.

Mengajar siswa sekolah dasar tentang pecahan setara tidak terlalu menantang, tetapi guru sering kali langsung memperkenalkan konsep abstrak. Misalnya, ketika menjelaskan bahwa  $\frac{1}{2}$  sama dengan  $\frac{2}{4}$ , guru sering mengajarkan langsung bahwa pembilang dan penyebut dikalikan dengan angka yang sama. Namun, siswa harus terlebih dahulu memahami konsep awal ini melalui alat peraga konkrit sebelum memahami konsep pecahan secara lebih komprehensif.

Kompetensi Inti :

1. Terima dan amalkan ajaran agama yang Anda yakini.
2. Jujur, disiplin, bertanggung jawab, santun, peduli, dan tegas dalam berhubungan dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual melalui observasi (mendengarkan, melihat, membaca) dan mengajukan pertanyaan berdasarkan rasa ingin tahu tentang diri sendiri, ciptaan Tuhan dan aktivitasnya, dan benda-benda yang mereka temukan di rumah, sekolah, dan di tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dengan bahasa yang jelas, logis dan sistematis, mencerminkan tindakan anak yang sehat dalam karya estetik, dan mencerminkan tindakan anak yang bermoral.

Media pembelajaran *Puzzle* pecahan memuat materi pecahan sederhana. Berikut kompetensi dasar (KD) dan indikator dalam pembelajaran matematika:

Kompetensi dasar	Indikator
3.1 Memahami konsep pecahan, pecahan senilai dan operasi hitung pecahan sederhana	3.1.3.1 Memahami konsep pecahan dengan penggunaan media <i>Puzzle</i> pecahan.
4.1 Mengidentifikasi pecahan-pecahan senilai dan pecahan tidak senilai	4.1.1 Mengurutkan pecahan senilai dengan media <i>Puzzle</i> pecahan 4.1.2 Menyelesaikan masalah-masalah pecahan dengan media <i>Puzzle</i> pecahan.

### 2.2.6 Pembelajaran Pecahan dengan Media *Puzzle*

Tersedia berbagai media pembelajaran untuk menjelaskan konsep pecahan sederhana, salah satunya adalah *Puzzle Pecahan*. *Puzzle Pecahan*

adalah alat pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pecahan sederhana. Media ini dianggap sebagai media yang tepat untuk siswa kelas tiga sekolah dasar, karena sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Mengingat bahwa siswa ini berada dalam tahap operasional konkret, mereka membutuhkan benda nyata untuk membantu pemahaman mereka tentang konsep. Media puzzle pecahan merupakan alat semi konkret yang dapat langsung dilihat dan dipegang oleh siswa. Ini memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pecahan sederhana karena mereka berulang kali terlibat dengannya. Dengan meningkatkan pemahaman mereka, minat dan prestasi akademik siswa juga akan meningkat. Lebih jauh lagi, media puzzle pecahan dapat menumbuhkan keterikatan dan semangat siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini juga secara tidak langsung mendorong interaksi siswa-guru karena siswa aktif bertanya saat menggunakan media pecahan puzzle.

Menurut teori Deens dikemukakan bahwa semua konsep atau prinsip dalam matematika yang disajikan dalam bentuk konkret dapat dipahami dengan mudah. Hal ini menunjukkan bahwa benda atau permainan, apabila dimanipulasi secara efektif, akan memberikan dampak yang signifikan terhadap mata pelajaran matematika, khususnya pada pembelajaran media pecahan teka-teki. Dalam penelitian ini, siswa belajar dan meningkatkan kecerdasannya dengan memecahkan teka-teki melalui permainan (Jannah, 2013: 131).

Media Puzzle Pecahan adalah platform pendidikan yang meningkatkan kecerdasan siswa melalui pembelajaran berbasis permainan. Ini terdiri dari teka-teki sederhana yang dirancang dengan mempertimbangkan kriteria media visual, kesesuaian bahan, integrasi warna, bentuk, dan ukuran. Media ini bertujuan untuk menarik perhatian siswa sedangkan pendidik menggunakannya untuk mengajarkan pecahan, dengan tujuan akhir meningkatkan minat siswa terhadap matematika. Media Puzzle Pecahan mencakup berbagai teka-teki yang menampilkan pecahan, mulai dari setengah hingga seperdelapan, yang dirangkai dan ditempelkan pada papan media

husus. Media puzzle pecahan digunakan dalam permainan yang dikenal dengan nama Puzzle Pecahan. Dalam permainan ini, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing beranggotakan 4-5 siswa. Permainan puzzle dilakukan dalam tiga tahap: tahap 1 melibatkan teka-teki dengan penyebut yang sama, tahap 2 melibatkan teka-teki dengan penyebut berbeda, dan tahap 3 melibatkan teka-teki pengurangan dengan penyebut yang sama dan berbeda. Tujuan dilakukannya permainan puzzle pecahan secara bertahap adalah untuk memberikan tingkat kesulitan yang bervariasi sehingga memudahkan siswa dalam memahaminya. Permainan puzzle dimainkan secara bergiliran dan berulang-ulang, bertujuan untuk meningkatkan daya ingat siswa terhadap pecahan sederhana. Dengan menggunakan media puzzle pecahan untuk mempelajari konsep pecahan matematika, diharapkan minat siswa terhadap matematika akan meningkat. Hal ini sangat penting karena banyak siswa menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan. Namun, dengan dimasukkannya media puzzle pecahan, siswa dapat memahami konsep pecahan sederhana melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Dari uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran Matematika materi pecahan sederhana.

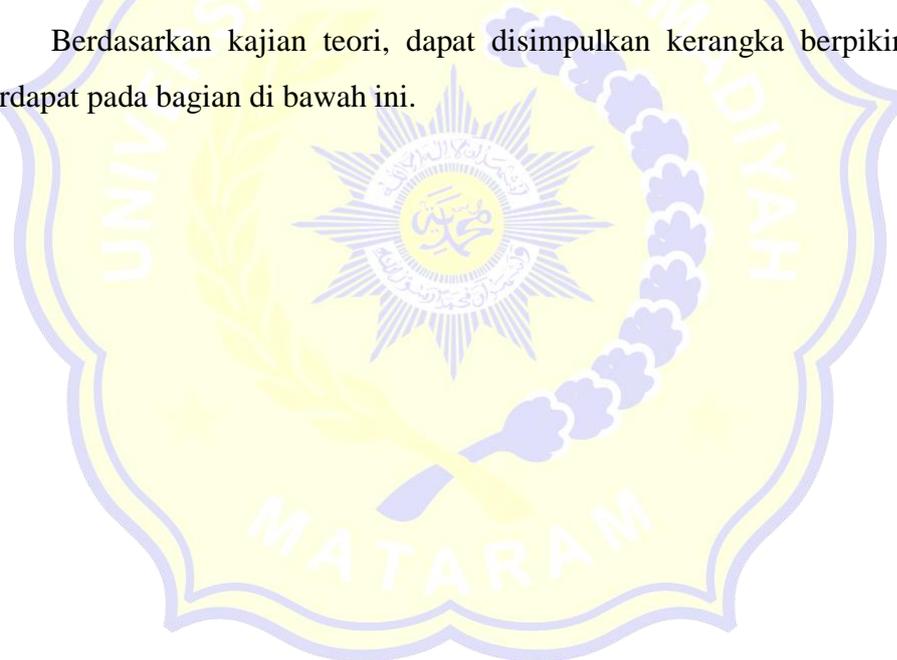
Tabel 2.1 Minat Belajar dalam Pembelajaran Matematika

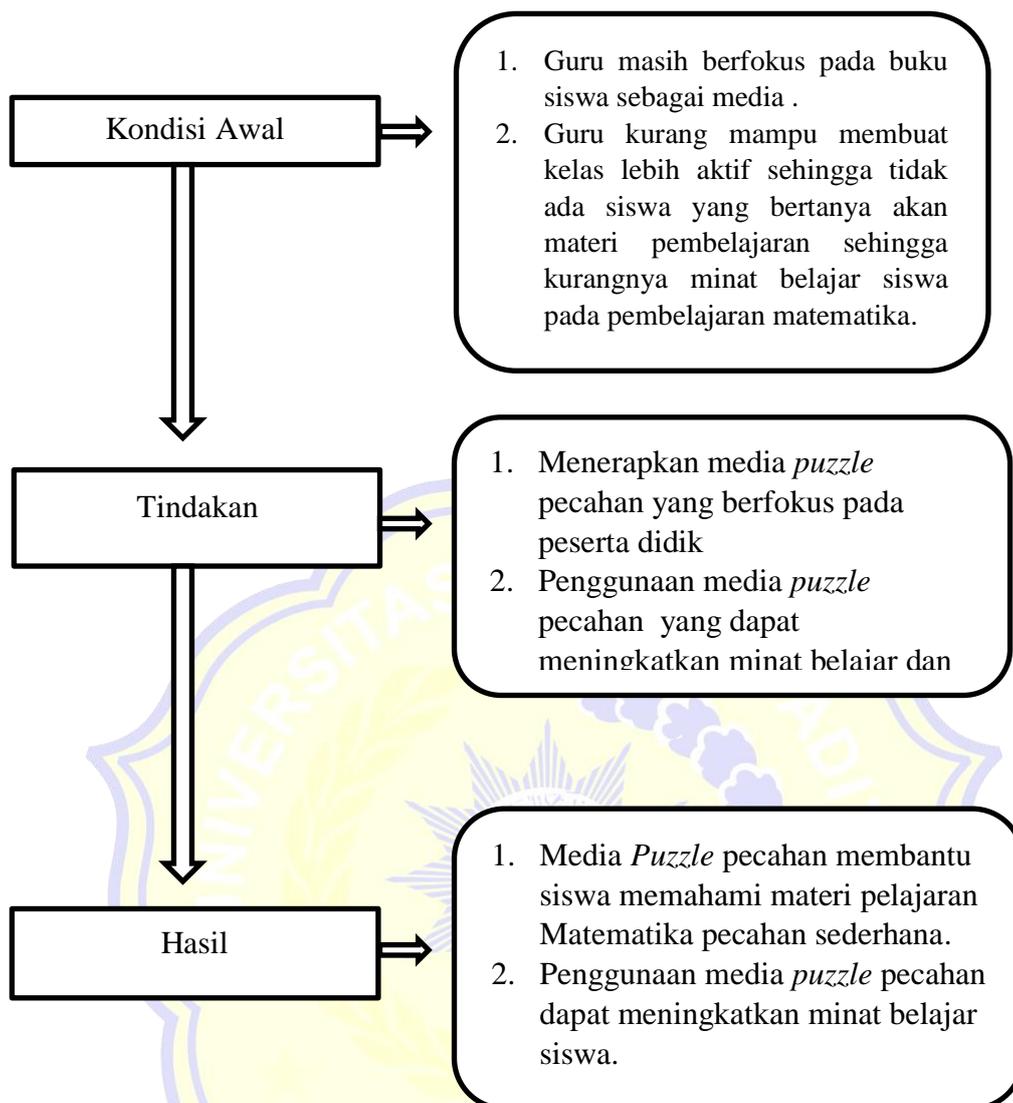
Minat Belajar	Pembelajaran Matematika
1.Keinginan	1.Keinginan peserta didik terhadap pembelajaran matematika yang datang dari dorongan diri sehingga timbul minat belajar mengerjakan pembelajaran matematika khususnya materi pecahan sederhana.
2.Perasaan senang	2.Peserta didik merasa senang dalam pembelajaran matematika sehingga tertarik dalam mengikuti pelajaran tanpa adanya rasa bosan saat proses pembelajaran
3.Perhatian	3.Perhatian siswa terhadap pembelajaran matematika maka ia akan fokus saat mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung tanpa mengesampingkan yang lain
4.Perasaan tertarik	4.Peserta didik yang memiliki perasaan tertarik pada pembelajaran matematika maka ia akan memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran yang

	cenderung kuat tertarik kepada guru dan kegiatan pembelajaran
5.Giat belajar	5.Peserta didik aktif dan giat belajar dalam pembelajaran matematika serta berusaha menjawab setiap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru
6.Mengerjakan tugas	6.Kebiasaan peserta didik mengerjakan tugas dalam pembelajaran matematika yang diberikan oleh guru serta mampu menyelesaikan tugas tepat waktu dengan sungguh-sungguh yang dilakukan secara sadar dan memiliki kemampuan untuk selalau belajar
7.Menaati peraturan	7.Peserta didik yang minat dalam pembelajaran matematika maka ia akan kecenderungan yang kuat untuk mematuhi dan menaati peraturan yang ditetapkan oleh guru dengan perasaan senang hati dan kesadaran diri.

### 2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori, dapat disimpulkan kerangka berpikir yang terdapat pada bagian di bawah ini.





Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

Berdasarkan bagan diatas dapat disimpulkan bahwa kondisi awal guru masih cenderung kesulitan meningkatkan hasil belajar anak karena guru belum optimal dalam memfasilitasi media pembelajaran dan hanya berfokus pada buku siswa sehingga siswa masih kurang efektif dan efisien dalam bertanya dalam kelas, Karena dalam penyampaian materi guru masih menggunakan dengan metode konvensional sehingga kurang menarik minat dan perhatian siswa, pembelajaran guru berperan lebih aktif dari pada siswa sehingga kurang adanya interaksi yang positif antar siswa. Hal ini dapat menyebabkan hasil belajar yang rendah, guru akan memberikan perlakuan kepada siswa, penyusunan materi pembelajaran, penggunaan model pembelajaran agar pelaksanaannya berjalan dengan optimal serta terarah, alat bantu dalam pengajaran adalah sebuah media pembelajaran yang menarik serta merangsang keaktifan peserta didik dengan tujuan untuk memberikan pengalaman yang konkret serta mudah dipahami oleh siswa , untuk meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan media *Puzzle* pecahan dalam proses pembelajaran matematika materi pecahan sederhana siswa kelas III pada kelas eksperimen. Sehingga peserta didik termotivasi dalam belajar, pemanfaatan media dalam mempengaruhi hasil belajar sekaligus berperan dalam meningkatkan mutu pendidikan.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah kesimpulan yang berasal dari proses pemikiran logis dan bukan dugaan acak. Untuk menjamin validitas pemikiran rasional, penarikan kesimpulan berupa hipotesis harus mengikuti kriteria kebenaran koherensi yang menjadi tolak ukur. Metode yang digunakan untuk mengkonfirmasi validitas kesimpulan dikenal sebagai logika deduktif.

Berasarkan hipotesis dalam penelitian adalah sebagai berikut:

$H_a$  : Terdapat pengaruh media *Puzzle* pecahan terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika siswa kelas III SDN 28 Mataram.

$H_o$  : Tidak terdapat pengaruh media *Puzzle* pecahan terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran matematika siswa kelas III SDN 28 Mataram.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian adalah rencana komprehensif yang menguraikan kegiatan yang akan dilakukan peneliti, mulai dari merumuskan hipotesis dan mengembangkan implikasi operasional hingga menganalisis data dan memberikan rekomendasi. Rancangan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode penelitian eksperimen.

#### **3.2. Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang dijelaskan oleh Sugiyono (2017: 9) sebagai sarana untuk memperoleh data yang komprehensif dan bermakna. Dengan demikian, data yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dianggap akurat. Pendekatan kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini meliputi penalaran logis dan deduktif, analisis berbasis pengetahuan, pengujian hubungan sebab akibat, pengujian teori, dan melakukan uji statistik dan analisis objektif (Danim, 2002: 34).

Penelitian kuantitatif melibatkan pengujian teori-teori yang berkaitan dengan masalah penelitian dengan menggunakan kerangka berpikir terstruktur yang dirumuskan sebagai hipotesis penelitian. Proses penelitian kuantitatif diawali dengan pengembangan teori dan hipotesis, dilanjutkan dengan penentuan teknik pemilihan subyek, metode pengumpulan data, dan teknik analisis data yang telah ditentukan sebelum penelitian dilakukan.

#### **3.3. Desain Penelitian**

Desain penelitian terdiri dari urutan metode yang digunakan untuk memeriksa dan mengumpulkan data untuk mengidentifikasi variabel yang akan dijadikan subjek penelitian.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu yang bertujuan untuk menyelidiki dampak perlakuan tertentu terhadap orang lain dalam kondisi terkendali. Anurrahman (2018:27) mengemukakan bahwa penelitian eksperimen semu pada hakikatnya sama dengan penelitian eksperimen sejati, namun perbedaannya terletak pada pengendalian variabel,

dimana hanya variabel dominan yang dikendalikan dan tidak semua variabel. Dalam penelitian ini digunakan desain kelompok kontrol nonekuivalen (unequal control group design), artinya kelompok eksperimen tidak dipilih secara acak. Penelitian dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapat perlakuan melalui penggunaan media puzzle pecahan, sedangkan kelas kontrol menggunakan alat peraga untuk pembelajaran. Rancangan penelitian disajikan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3.1 Desain Penelitian**

Kelompok	Perlakuan	Post- test
Eksperimen	$X_1$	$O_1$
Kontrol	$X_2$	$O_1$

(Sugiono, 2017 : 116)

Keterangan :

$X_1$  = Perlakuan menggunakan media *Puzzle* pecahan (hanya kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan)

$X_2$  = Perlakuan dengan menggunakan alat peraga

$O_1$  = *Post-test* pada kelompok eksperimen maupun control.

Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas III-A sebagai kelas eksperimen dan pembelajarannya menggunakan media *Puzzle* pecahan dan kelas III-B sebagai kelas kontrol pembelajarannya menggunakan alat peraga, dan kedua kelas diberikan materi yang sama.

Penelitian dilakukan dalam tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir yang terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Segala sesuatu yang diperlukan untuk penelitian telah disiapkan pada tahap ini, antara lain:

- a) Mempersiapkan mata pelajaran matematika yang akan diajarkan
- b) Menyusun RPP yang memuat skenario pembelajaran dengan menggunakan media pecahan teka-teki dan metode tipe talking stick
- c) Menyusun instrumen angket dan lembar observasi
- d) Menyiapkan media subpuzzle dan sumber belajar.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini dimasukkan implementasi dari setiap aspek dalam penelitian. Melakukan kegiatan observasi.

- a) Memberikan perlakuan media puzzle pecahan pada kelas eksperimen dan pembelajaran normal dengan menggunakan materi yang sama pada kelas kontrol.
- b) Evaluasi minat siswa dengan menggunakan angket pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## 3. Tahap akhir

Pada tahap ini, peneliti menganalisis data yang diperoleh dalam penelitian dan meringkas data penelitian.

### **3.4. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SDN 28 Mataram, Nusa Tenggara Barat. Pada tanggal 6 hingga 10 April kelas III SDN 28 Mataram semester Genap Tahun 2023/2024. Penelitian di lokasi ini didasarkan karena lokasinya bisa jangkauan atau diakses dengan cepat dan mudah, sehingga penelitian bisa dilakukan dengan lancar (sedikit hambatan) dan lokasi penelitian ini belum pernah ada yang mengangkat penelitian serupa dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.

### **3.5. Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran Matematika, khususnya pada topik pecahan sederhana. Dibatasi dengan menggunakan media pecahan puzzle di kelas III SDN 28 Mataram. Ruang lingkup meliputi materi tema, 5 subtema, 1 konten kondisi cuaca.

### **3.6 Populasi dan Sampel Penelitian**

Menurut Sudarmanto (2013:26), populasi mengacu pada sekelompok objek atau individu yang menjadi fokus penelitian. Di sisi lain, Darmadi (2014: 55) menjelaskan bahwa populasi mewakili sekelompok objek atau subjek tertentu dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang peneliti

tentukan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya, untuk digunakan sebagai sumber data dalam suatu penelitian. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa populasi mengacu pada jumlah keseluruhan objek dalam suatu penelitian. Dalam penelitian khusus ini, populasinya adalah seluruh siswa kelas III SDN 28 Mataram yang berjumlah 46 siswa.

Menurut Arikunto (2016:95), sampel mewakili sebagian dari jumlah dan karakteristik populasi. Dalam kasus di mana populasi besar dan tidak memungkinkan bagi peneliti untuk mempelajari setiap individu, seperti karena keterbatasan data dan waktu, dapat digunakan teknik random sampling. Jika subjek mewakili lebih dari 100%, maka akan dipilih 50% dari total populasi. Sebaliknya, jika subjek mewakili kurang dari 100%, disarankan untuk mengikutsertakan semua individu untuk melakukan studi populasi.

Tabel 3.2 Data siswa kelas III di SDN 28 Mataram Tahun Pelajaran 2023/2024

No	Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
1	III A	23	Kelas Eksperimen
2	III B	23	Kelas Kontrol
<b>Jumlah</b>		<b>46</b>	

Berdasarkan pengamatan terhadap kondisi di semua sekolah khususnya SDN 28 Mataram, sampel penelitian ini diambil dari kelas III di SDN 28 Mataram. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yang dilakukan peneliti apabila memiliki pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2017: 67). Sampel penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 28 Mataram, dengan jumlah siswa kelas eksperimen (kelas III A) sebanyak 23 siswa dan kelas kontrol (kelas III B) sebanyak 23 siswa, sehingga total sampel sebanyak 46 siswa.

### 3.7 Variabel Penelitian

Variabel penelitian ialah apa saja yang peneliti pilih untuk dipelajari untuk mengumpulkan informasi dan menarik kesimpulan. Selain itu, variabel

juga dapat dilihat sebagai suatu konsep yang memiliki variasi atau keragaman yang berbeda. Konsep ini merupakan deskripsi atau abstraksi dari fenomena tertentu atau sekumpulan gejala. Apa pun yang menunjukkan karakteristik bervariasi dapat dianggap sebagai variabel. Oleh karena itu, variabel adalah sesuatu yang mengalami perubahan. Setiap peristiwa yang dialami dapat disebut sebagai variabel, tergantung pada kualitas dan bentuk variasi yang diamati.

Variabel yang diamati dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan terikat. Variabel independen, juga dikenal sebagai variabel stimulus, prediktor, dan anteseden, didefinisikan sebagai faktor yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel dependen. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah media yang digunakan untuk Puzzle Pecahan. Demikian pula, variabel dependen, juga disebut sebagai variabel output, kriteria, atau konsekuensi, adalah variabel yang dipengaruhi atau dipengaruhi oleh variabel independen. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah minat belajar siswa.

### **3.8. Instrumen Penelitian**

Arikunto (2010: 148) mengemukakan bahwa instrumen penelitian berfungsi sebagai sarana untuk menghubungkan subjek atau objek, dan sejauh mana data mencerminkan konsep yang diinginkan tergantung pada instrumen tersebut. Instrumen disusun dengan menjabarkan konsep dan menentukan indikator yang digunakan untuk pengumpulan data.

Alat yang digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti sebagaimana yang dipahami oleh peneliti adalah instrumen penelitian. Jumlah instrumen yang digunakan bervariasi tergantung pada jumlah yang dipelajari. Instrumen penelitian berupa angket skala Likert ganda dan lembar observasi.

#### **1. Lembar Observasi**

Menurut Sugiyono (2016:203), lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data pada saat observasi lapangan. Observasi adalah metode pengumpulan data dimana suatu situasi diamati secara langsung untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Lembar observasi/ lembar pengamatan untuk melihat aktivitas siswa kelas III SDN 28 Mataram selama proses belajar mengajar berlangsung.

Tabel 3.3 Lembar Observasi keterlaksanaan ( Kelas Eksperimen)

No	Komponen yang diukur	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan salam, menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa berdoa bersama menurut agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh ketua kelas.</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru melakukan ice breaking dengan yel-yel “ semangat pagi”</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini</li> <li>Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</li> </ul>				
2.	Kegiatan Inti				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan materi pada pembelajaran yang berlangsung.</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa difasilitasi media <i>Puzzle</i> pecahan , siswa mengamati media <i>Puzzle</i></li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan cara memainkan media <i>Puzzle</i> pecahan dan tujuan dari penggunaan media dalam pembelajaran . Nantinya guru menunjuk salah satu siswa terlebih dahulu yang ditunjuk dan di pilih secara acak untuk memainkan media <i>Puzzle</i> tersebut.</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan contoh dalam penggunaan media <i>Puzzle</i> pecahan yaitu seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, atau memasang-masangkan potongan, mencari pasangannya, menyusun sesuai bentuk utuhnya <i>Puzzle</i> pecahan .</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah itu siswa yang sudah ditunjuk maju ke depan untuk mendapatkan giliran untuk memasang potongan <i>Puzzle</i> pecahan sesuai dengan pertanyaan yang diberikan. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan benar, maka <i>Puzzle</i> diangaap benar. Jika sebaliknya, maka <i>Puzzle</i> pecahan tersebut dikembalikan lagi agar siswa lain dapat menyusun potongan <i>Puzzle</i> pecahan tersebut.</li> </ul>				

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru membimbing siswa untuk melakukan diskusi tentang media <i>Puzzle</i> terkait media yang diberikan.</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan tantangan atau kesempatan siswa lainnya dengan bentuk <i>Puzzle</i> yang sama</li> </ul>				
3.	Kegiatan Penutup				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</li> <li>Siswa diberikan kesempatan berbicara/bertanya kembali untuk pembelajaran hari ini</li> <li>Guru menutup pembelajaran dengan doa</li> </ul>				
Jumlah skor					

Skor :

1. Tidak dikerjakan
2. Bila dikerjakan tapi kurang
3. Bila dikerjakan dengan baik
4. Bila dikerjakan sangat baik

Tabel 3.4 Lembar Observasi keterlaksanaan ( Kelas Kontrol)

No	Komponen yang diukur	Skor			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan salam, menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa berdoa bersama menurut agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh ketua kelas.</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru melakukan ice breaking dengan yel-yel “ semangat pagi”</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan pada hari ini</li> <li>Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.</li> </ul>				
2.	Kegiatan Inti				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menjelaskan materi pada pembelajaran yang berlangsung.</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mendeskripsikan ilustrasi dan teks cerita yang merangkum kompetensi-kompetensi yang akan dipelajari</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa mengamati media gambar pecahan dan teks cerita tentang pecahan sederhana.</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa menganalisa gambar pecahan sederhana secara cermat</li> </ul>				

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa membaca teks yang ada dibuku siswa tema 5 tentang pecahan sederhana</li> </ul>				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setelah membaca, siswa diminta mengerjakan latihan menuliskan pecahan sederhana berdasarkan gambar yang ada</li> </ul>				
3.	Kegiatan Penutup				
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan penguatan dan kesimpulan</li> <li>Siswa diberikan kesempatan berbicara/bertanya kembali untuk pembelajaran hari ini</li> <li>Guru menutup pembelajaran dengan doa</li> </ul>				
Jumlah skor					

- Skor:
1. Tidak dikerjakan
  2. Bila dikerjakan tapi kurang
  3. Bila dikerjakan dengan baik
  4. Bila dikerjakan sangat baik

2. Lembar Angket

Menurut Arikunto (2015:77), lembar angket adalah kumpulan pertanyaan tertulis yang diberikan kepada siswa untuk mengungkapkan pendapat, keadaan, dan kesan mereka, baik yang bersifat pribadi maupun eksternal.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Minat Belajar

No	Indikator	Pernyataan	Skor				
			1	2	3	4	5
1.	Rasa Tertarik	Saya sangat tertarik dengan pembelajaran tema 5 pecahan sederhana saat guru menggunakan media <i>Puzzle</i> pecahan					
		Saya mencatat saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan media <i>Puzzle</i> pecahan.					
		Saya sangat antusias untuk bertanya ketika guru mengajar menggunakan media <i>Puzzle</i> pecahan .					

2.	Perhatian	Saya selalu bersungguh-sungguh belajar tema 5 pecahan sederhana saat menggunakan media <i>Puzzle</i> pecahan.					
		Saya memperhatikan pembelajaran menggunakan media <i>Puzzle</i> pecahan ini dengan tidak berbicara saat belajar, dan tidak mengganggu teman					
3.	Perasaan Senang	Saya belajar menggunakan media <i>Puzzle</i> pecahan ini tanpa paksaan					
		Saya mengulangi kembali apa yang saya pelajari ini setelah sampai dirumah					
4.	Keinginan dan Kesadaran	Saya bersemangat belajar dikelas saat menggunakan media <i>Puzzle</i> pecahan					
		Saya sadar bahwa belajar tema 5 materi pecahan sederhana menggunakan media <i>Puzzle</i> pecahan ini sangat penting bagi kehidupan sehari-hari					
		Ketika ketinggalan pembelajaran menggunakan media <i>Puzzle</i> pecahan ini saya langsung bertanya pada teman					

### 3.9. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, dan dokumentasi.

#### 1. Observasi

Observasi digunakan untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa selama proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini, observasi difokuskan pada penilaian pemanfaatan teka-teki pecahan dalam pembelajaran pecahan sederhana. Pengamatan ini dilakukan oleh dua

orang pengamat untuk menilai tingkat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Keterlaksanaan pendekatan pembelajaran dianalisis dengan menghitungnya menggunakan rumus berikut:

$$\text{Keterlaksanaan} = \frac{\text{indikator yang dicapai}}{\text{jumlah indikator maksimal}} \times 100 \%$$

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 3.7 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
$90 < k \leq 100$	Sangat baik
$80 < k \leq 90$	Baik
$70 < k \leq 80$	Cukup
$60 < k \leq 70$	Kurang
$0 < k \leq 60$	Sangat kurang

Sudjana (2017: 118)

## 2. Dokumentasi

Arikunto (2010:274) menyatakan bahwa dokumentasi adalah suatu cara pengumpulan data tentang subyek atau variabel tertentu. Hal itu dapat dilakukan melalui pencatatan, penyalinan informasi, penggunaan buku, surat kabar, majalah, prasasti, risalah rapat, agenda, dan sumber sejenis lainnya.

Metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto-foto kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, pendekatan ini memungkinkan perolehan data seperti nama siswa, jumlah siswa, dan nilai siswa kelas III SDN 28 Mataram. Tujuan dokumentasi adalah untuk meningkatkan kredibilitas dan reliabilitas data penelitian.

## 3. Angket

Peneliti menggunakan kuesioner yang menggunakan skala Likert. Skala ini memungkinkan rentang tanggapan dari sangat positif hingga

sangat negatif, yang dapat diungkapkan melalui kata-kata seperti sangat setuju, setuju, ragu-ragu, agak setuju, dan tidak setuju (Riduwan, 2012: 5). Tujuan penggunaan angket ini adalah untuk menilai tingkat minat belajar siswa melalui penggunaan media puzzle pecahan.

Adapun teknik pengumpulan datanya pada table 3.5 berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Pengukur Angket

Pertanyaan Positif	Skor
Sangat setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (RR)	3
Cukup setuju (CS)	2
Kurang setuju (KS)	1

- a) Peneliti membagikan kuesioner, dengan setiap siswa menerima satu kuesioner.
- b) Peneliti menginstruksikan siswa untuk membaca angket sebelum menjawabnya.
- c) Siswa menyatakan pendapatnya dengan memberi tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pilihannya.

### 3.10. Metode Analisis Data

#### a. Uji Validitas Instrumen

Tujuan uji validitas instrumen adalah untuk mengetahui layak tidaknya suatu instrumen. Suatu instrumen dikatakan valid jika dapat mengukur dengan tepat apa yang hendak diukur. Kualitas instrumen akan mempengaruhi kualitas data yang dihasilkan, yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil penelitian. Uji validitas perlu dilakukan sebelum melakukan penelitian. Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat validitas suatu instrumen (Arikunto, 2014:211). Setelah uji validitas, dilakukan pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan sebelum perlakuan atau materi diberikan, untuk menilai kemampuan awal siswa. Postes diberikan setelah perlakuan atau materi telah diberikan, untuk menilai kemampuan

siswa setelah proses pembelajaran. Data akan dianalisis menggunakan SPSS 21.0, dengan menggunakan rumus korelasi product moment.

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

- $r_{xy}$  : Koefisien antara variable X dan Y  
 n : Jumlah siswa  
 $\sum x$  : Jumlah nilai variabel X  
 $\sum y$  : Jumlah nilai variabel Y  
 $\sum xy$  : Jumlah nilai perkalian dari X dan Y  
 $\sum x^2$  : Jumlah kuadrat variabel X  
 $\sum y^2$  : Jumlah variabel Y dikuadratkan  
 $(\sum x)^2$  : Jumlah hasil kuadrat dari  $\sum x$   
 $(\sum y)^2$  : Jumlah hasil kuadrat dari  $\sum y$

Instrumen dianggap valid jika perhitungan korelasi total ( $r_{xy}$ ) sama atau melebihi nilai r-tabel pada tingkat signifikansi 0,05 atau tingkat kepercayaan 95%. Sebaliknya, jika nilai  $r_{xy}$  kurang dari taraf signifikansi 0,05 atau taraf kepercayaan 95%, butir soal dianggap tidak valid (gagal). Uji validitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 21.0.

#### b. Uji Reabilitas instrumen

Tujuan uji reliabilitas instrumen adalah untuk menilai ketepatan kuesioner dalam pengukurannya. Suatu tes dapat dikatakan reliabel jika kuesioner secara konsisten memberikan hasil yang akurat. Uji reliabilitas instrumen dianalisis dengan menggunakan metode Cronbach Alpha dan metode split half untuk mengetahui reliabilitas instrumen penelitian. Pengujian dilakukan dengan menggunakan SPSS 21.0 untuk keperluan perhitungan

Apabila hasil perhitungan nilai korelasi sama atau lebih besar dari nilai pada r-tabel pada taraf signifikansi 5%, maka instrumen tes tersebut

dianggap reliabel. Namun, jika hasil perhitungan nilai korelasi lebih rendah dari nilai  $r$ -tabel, maka instrumen tes tersebut dianggap tidak reliabel. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 21.0 dan digunakan rumus untuk menentukan reliabilitas.

$$r = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right]$$

Keterangan:

- $r$  : Koefisien reabilitas instrument  
 $k$  : banyaknya butir pertanyaan atau soal  
 $\sum \sigma_b^2$  : Total Varian butir  
 $\sigma_1^2$  : Total Varian

(Arikunto, 2002: 100)

Nilai  $r$  yang diperoleh kemudian dikonsultasikan dengan  $r$  *product moment* jadi kemungkinan yang terjadi yaitu:

- 1) Jika  $r \geq r_{tabel}$  maka test tersebut realibel
- 2) Jika  $r < r_{tabel}$  maka test tersebut tidak realibel

### c. Uji Persyarat Analisis Data

Uji persyaratan perlu dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis. Data yang diperoleh dari tes akhir baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol akan dinilai normalitas dan homogenitasnya untuk menentukan uji hipotesis yang sesuai. Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini diuraikan di bawah ini:

#### 1. Uji normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui apakah data uji berdistribusi normal. Berikut langkah-langkah melakukan uji normalitas data menggunakan Kolmogrov-Smirnov dan SPSS 21.0:

a) Membuat Hipotesis:

$H_0$  = data berdistribusi normal

$H_a$  = data tidak berdistribusi normal

b) Tetapkan taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 0.05

## 1) Kaidah pengujian

Jika  $D_{Hitung} \leq D_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima (data terdistribusi normal)

Jika  $D_{Hitung} > D_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak (data tidak terdistribusi normal)

## 2) Menghitung Nilai D

Rata-rata pengukuran

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{n}$$

$$D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{X})^2$$

## 3) Mencari T3 (Shapiro-Wilk)

## 4) Membuat keputusan

Jika nilai signifikansi pada hitungan Kolmogrov-Smirnov lebih dari  $\alpha$  ( $\text{sig} > 0,05$ ), maka  $H_0$  diterima dan bisa disimpulkan data berdistribusi normal. Karena nilai  $p > 0,05$  maka  $H_0 =$  diterima. Dapat disimpulkan data berdistribusi normal.

**2. Uji homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan setelah uji normalitas untuk mengetahui kesamaan antara kedua keadaan. Tujuannya juga untuk menilai varians total dari kelompok eksperimen dan kontrol. Untuk mempermudah perhitungan data uji homogenitas, peneliti menggunakan aplikasi SPSS 21.0 dengan teknik Levene Test. Menurut Husaini dan Purnomo (2009), uji homogenitas digunakan untuk membandingkan varians dari dua kumpulan data dan menentukan apakah keduanya homogen. Jika variannya sama, tidak diperlukan uji homogenitas; namun jika tidak sama harus dilakukan uji homogenitas karena data belum homogen. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama. Rumus berikut

digunakan untuk mengukur homogenitas dua kelompok data dengan variasi yang sama:

$$F_{hitung} = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Keterangan:

- a) Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  data tidak homogen
- b) Jika  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  data homogen

Tingkat signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini adalah  $\alpha = 0,05$ . Peneliti melakukan uji homogenitas dengan menggunakan program SPSS 21.0 untuk mengetahui apakah populasi memiliki varian yang sama. Keputusan uji homogenitas didasarkan pada hasil uji Levene. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa data tersebut seragam. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 menunjukkan data tidak seragam.

#### d. Uji Hipotesis dengan metode Uji t

Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t, yang menentukan apakah data terdistribusi secara normal. Uji-t adalah uji statistik yang membandingkan dua skor rata-rata untuk menentukan probabilitas perbedaan nyata di antara keduanya. Tujuan Independent Sample Test T-test adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak jika hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima, dengan bantuan aplikasi SPSS 21.0. Rumus Independent sample T-Test digunakan untuk menghitung probabilitas ini:

$$t = \frac{\overline{X}_1 - \overline{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

$t$  : nilai  $t$  yang dihitung

$X_2$  : Rata-rata sampel 1 (kelas control)

$X_1$  : Rata-rata sampel 2(kelas experiment)

$N_1$  : Jumlah individu sampel 1 (kelas kontrol)

$N_2$  : Jumlah individu sampel 2(kelas control)

$S_1^2$  : Variabel sampel 1

$S_2^2$  : Variabel sampel 2

Uji-t dengan menggunakan teknik Independent Sample T-Test bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan oleh peneliti. Jika  $t$  hitung lebih besar dari  $t$  tabel pada taraf signifikansi 5%, maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Sebaliknya jika  $t$  hitung lebih kecil dari  $t$  tabel pada taraf signifikansi 5% maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima. Bila taraf signifikansi hitung (2-tailed) kurang dari 0,05 maka  $H_a$  diterima yang menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle pecahan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN 28 Mataram. Sebaliknya bila taraf signifikansi hitung (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka  $H_a$  ditolak, yang menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle pecahan tidak dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III SDN 28 Mataram.

Hipotesis akan diuji menggunakan uji  $t$ , dengan bantuan aplikasi SPSS 21.0:

a. Hipotesis penelitian :

$H_o$  = Pembelajaran matematika siswa yang menggunakan media *puzzle* pecahan lebih rendah dari siswa yang menggunakan media alat peraga. Artinya penggunaan media *puzzle* pecahan dengan penggunaan media alat peraga lebih rendah dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana SDN 28 Mataram.

$H_a$  = Pembelajaran matematika siswa yang menggunakan media *puzzle* pecahan lebih tinggi dari siswa yang menggunakan media alat peraga. Artinya penggunaan media *puzzle* pecahan dengan

penggunaan media alat peraga lebih tinggi dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III pada pembelajaran matematika materi pecahan sederhana SDN 28 Mataram.

Atau dapat ditulis dalam bentuk:

$$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

