

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1 Hasil Belajar**

##### **2.1.1 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar yaitu pencapaian yang didapat siswa setelah melakukan aktivitas belajar. Hasil belajar tersebut menggambarkan kemampuan atau kecakapan yang diperoleh siswa setelah melalui aktivitas pembelajaran (Sudjana, 2016). Hasil belajar juga mencakup perubahan dalam perilaku individu sebagai dampak adanya pengalaman sesudah menjalankan kegiatan belajar mencakup pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Maharani et al., 2019). Penilaian pada hasil belajar siswa dilakukan dengan mengevaluasi pada tiga ranah yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik berdasarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada periode tertentu. Hasil belajar siswa dilihat setelah menjalani kegiatan pembelajaran (Jannah & Setyawan, 2022).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan hasil belajar ialah perubahan pada siswa yang ditinjau pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran atau pengalaman belajar yang dilaluinya pada periode tertentu. Hasil belajar siswa dapat dilihat setelah siswa menjalankan aktifitas maupun pengalaman belajar.

##### **2.1.2 Indikator Hasil Belajar**

Indikator hasil belajar menurut Bloom dibagi menjadi tiga ranah: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor (Sudjana, 2016). Dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

1. Ranah kognitif berhubungan erat dengan hasil belajar peserta didik pada intelektualnya yang melibatkan enam aspek utama, yaitu pengetahuan atau memori, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Ranah afektif berkenaan dengan sikap, yang terdiri dari lima aspek: penerimaan, tanggapan, evaluasi, pengorganisasian, dan internalisasi.
3. Ranah psikomotorik menitikberatkan pada hasil belajar yang berkaitan dengan keterampilan dan gerakan mencakup aspek keterampilan, gerak dasar dan refleks, kemampuan perseptual, ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, ekspresi dan interpretasi gerakan (Sudjana, 2016).

### **2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua pengkategorian (Slameto, 2010):

1. Faktor *intern*
  - a. Faktor jasmaniah mencakup faktor cacat tubuh dan kesehatan.
  - b. Faktor psikologi yakni intelegensi, minat, bakat, motif, perhatian, kematangan dan kesiapan.
  - c. Faktor kelelahan yang terbagi atas dua kelelahan seseorang meliputi kelelahan jasmani dan rohani (psikis).
2. Faktor *ekstern*
  - a. Faktor keluarga sebagai faktor yang diterima siswa berasal dari keluarga meliputi cara orang tua mendidik dalam hal ini baik buruknya cara orang tua mendidik anaknya sangat berpengaruh, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

- b. Faktor sekolah mencakup bagaimana seorang pendidik mengajar, kurikulum yang digunakan, hubungan yang baik antara guru dengan siswa, alat pelajaran, disiplin, waktu, standar pengajaran, gedung, metode belajar peserta didik dan tugas rumah atau pekerjaan rumah.
- c. Faktor masyarakat mencakup kegiatan siswa saat di masyarakat yaitu media massa, teman dalam kesehariannya maupun bentuk kehidupan masyarakat.

Sedangkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam (Meliana et al., 2023):

1. Faktor berasal dari dalam diri siswa (peserta didik) yang biasa disebut dengan faktor internal, mencakup kurangnya minat dalam diri peserta didik dan motivasi peserta didik saat pembelajaran
2. Faktor berasal dari luar diri siswa (peserta didik) yang biasa disebut dengan faktor eksternal meliputi metode atau caranya seorang guru yang menarik ataupun tidak menarik bagi peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Dari uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu pertama faktor internal sebagai faktor bersumber dari dalam peserta didik meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, bakat, intelegensi, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Kedua faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yakni keluarga, sekolah, dan masyarakat.

## **2.2 Hasil Belajar Matematika**

### **2.2.1 Pengertian Hasil Belajar Matematika**

Hasil belajar yaitu hasil berupa perubahan peserta didik mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah melakukan kegiatan pembelajaran atau pengalaman belajar.

Hasil belajar matematika merujuk terhadap kapasitas setelah mengikuti pengalaman dalam pembelajaran matematika oleh siswa. Aspek kognitif, afektif, dan psikomotor termasuk didalamnya. Hasil belajar matematika dapat diestimasi berdasarkan tes hasil belajar, yang menunjukkan tingkat ketercapaian siswa dalam menguasai ataupun memahami materi matematika. Hasil belajar matematika berupa perubahan tingkah laku siswa dalam ketidaktahuan menjadi tahu, selain itu juga dari yang tidak mengerti dan paham menjadi paham dan mengerti konsep matematika (Oktaviani et al., 2020).

### **2.2.2 Karakteristik dan Tujuan Belajar Matematika**

Pelajaran matematika memiliki perbedaan dengan pelajaran yang lainnya. Menurut pandangan Soedjadi pelajaran matematika memiliki karakteristik yang unik dan memiliki ciri khas tersendiri, seperti: objek kajian yang bersifat abstrak, berpola pikir deduktif, didasarkan pada kesepakatan, menggunakan simbol yang memiliki makna instrinsik, memiliki ruang lingkup pembahasan dan memiliki sistemnya tersendiri (Lestari et al., 2019) .

Tujuan belajar matematika terbagi dua yakni tujuan umum dan tujuan khusus. Pada tujuan umumnya yaitu agar peserta didik mampu dalam menyelesaikan persoalan dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan

ataupun menggunakan perhitungan, pengukuran, dan lain sebagainya (Yayuk, 2019). Tujuan khusus dalam pembelajaran matematika adalah:

1. Peserta didik mampu berpikir kritis, logis, sistematis dalam kaitannya penarikan kesimpulan secara generalisasi, dan menyusun pembuktian.
2. Mengajarkan peserta didik agar dapat melakukan perhitungan baik penjumlahan maupun pengukuran secara tepat, teliti, dan cermat serta akurat.
3. Membuat siswa dapat menggunakan konsep dan prosedur dalam pemecahan masalah matematika secara efektif dan efisien.
4. Mengajarkan siswa untuk berpikir secara komunikatif dalam menyampaikan ide dan gagasannya melalui tabel, diagram, maupun bentuk simbol-simbol.
5. Melatih siswa untuk mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi dan kemampuan siswa dalam mencoba menyelesaikan permasalahan matematika (Yayuk, 2019).

### **2.2.3 Pembelajaran Matematika SD Materi Bangun Datar**

Mata pelajaran matematika merupakan suatu pembelajaran yang wajib yang diajarkan di SD/MI, hal tersebut berdasarkan dengan kurikulum yang sudah ditetapkan di Indonesia. Adapun beberapa topik materi yang dipelajari dan harus diajarkan kepada siswa dalam kurikulum pada mata pelajaran matematika yaitu bilangan, geometri, pengukuran, dan pengelolaan data (Lisnawati et al., 2023). Pada pembelajaran geometri dalam mata pelajaran matematika di kelas IV terdapat pokok bahasan bangun datar yang terdiri atas beberapa macam pokok bahasan atau materi. Beberapa bentuk bangun datar yang kita temukan pada kehidupan keseharian, seperti bangun datar persegi panjang disekitar kita dapat dilihat pada pintu-pintu kelas, papan tulis dan lain-lain (Lisnawati et al.,

2023). Konsep geometri ini diajarkan dalam pelajaran matematika kelas IV yang termasuk bagian dalam fase B sebagaimana yang terdapat dalam kurikulum pendidikan pada sekolah dasar.

**Tabel 2.1 Alur Tujuan Pembelajaran**

<b>Elemen</b>	<b>Materi</b>	<b>Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)</b>
<b>Geometri</b>	Komposisi (menyusun) bangun datar	4.2. Peserta didik dapat menyusun (komposisi) berbagai bangun datar dengan lebih dari satu cara (jika memungkinkan)
	Dekomposisi (mengurai) bangun datar.	4.3. Peserta didik mampu mengurai (dekomposisi) bangun datar dengan lebih dari satu cara (jika memungkinkan)

#### 2.2.3.1 Komposisi Bangun Datar

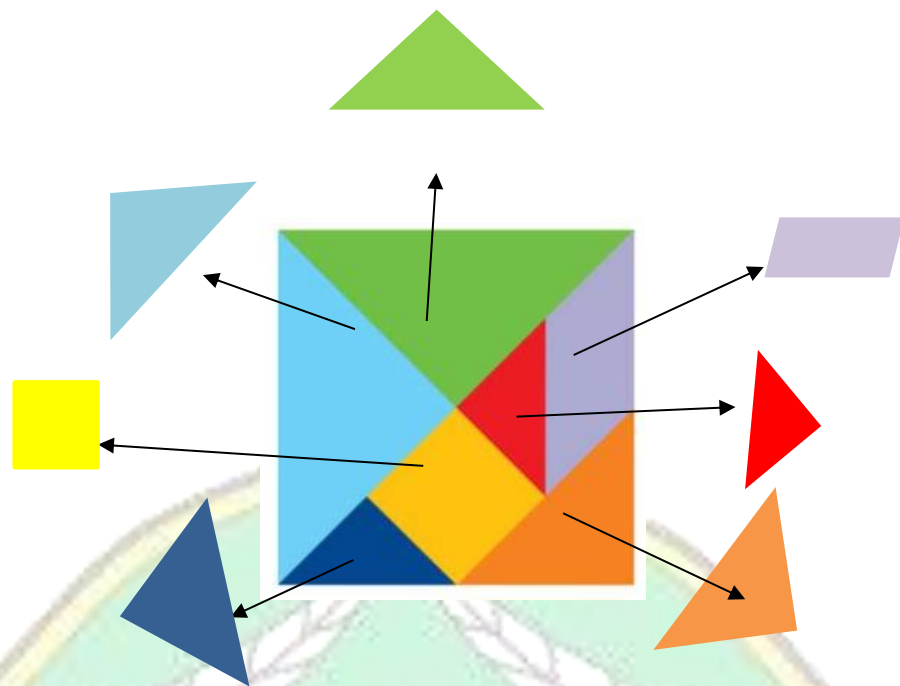
Komposisi bangun datar yaitu menggabungkan (menyusun) beberapa (dua atau lebih) bangun datar menjadi satu bangun. Contoh komposisi bangun datar adalah membentuk trapesium dari segitiga dan persegi panjang.



Gambar 2.1 Contoh Komposisi Bangun Datar

#### 2.2.3.2 Dekomposisi Bangun Datar

Dekomposisi bangun datar yaitu mengurai/membagi satu bangun datar sehingga menjadi beberapa bangun datar. Contoh dekomposisi bangun datar:



Gambar 2.2 Contoh Dekomposisi Bangun Datar

## 2.3 Media Pembelajaran

### 2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah kata media berasal dari bahasa latin yang dikenal dengan istilah medius yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media berperan sebagai perantara atau pengantar pesan antara pengirim dengan penerima pesan (Suparlan, 2019). Media dapat menyampaikan pesan, media dalam bidang teknik ialah pengantar magnet atau panas, hal tersebut menggambarkan bahwa media berguna dalam bermacam-macam kegiatan maupun usaha. Media ketika digunakan pada bidang pendidikan maka terciptalah istilah yang kita kenal dengan media pendidikan (Sanjaya, 2011).

Media pembelajaran adalah alat bantu pada aktivitas pembelajaran supaya apa yang menjadi tujuan pendidikan atau pembelajaran itu dapat tercapai secara efektif dan efisien, kemudian membuat makna pesan yang disampaikan

lebih jelas (Nurrita, 2018). Gagne and Bringgs menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran agar dapat merangsang peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran (Nurfadhillah, 2021).

Berdasarkan uraian diatas, media pembelajaran adalah alat yang berperan sebagai perantara yang digunakan untuk membantu proses (aktivitas) belajar mengajar dengan tujuan membuat pesan lebih jelas, fungsi sebagai perantara interaksi bagi guru dan siswa, dan kemampuannya untuk mempermudah serta meningkatkan efektivitas pembelajaran.

### **2.3.2 Macam-Macam Media Pembelajaran**

Proses pembelajaran memerlukan media yang sesuai dan tepat agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik. Berikut macam-macam atau klasifikasi media pembelajaran menurut Sadiman (dikutip dalam Hidayati, 2018):

1. Media auditif ialah media pembelajaran yang hanya menggunakan suara tanpa adanya bentuk visual dapat dilihat contohnya pada tape recorder, radio, dan iringan audio.
2. Media visual ialah media pengajaran yang idenitk dengan gambar diam, seperti: film strip, foto, gambar, cetakan dan lukisan.
3. Media audiovisual ialah media yang mengandalkan dua sumber yaitu dengan suara dan gambar yang memiliki kemampuan yang lebih baik yang meliputi suara dan gambar sekaligus, contohnya film bingkai.



### 2.3.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran menjadi penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik menjadi lebih bermakna. Beberapa fungsi dari media pembelajaran (Sanjaya, 2014):

1. Fungsi komunikatif ialah agar memudahkan interaksi antara penyampai pesan dengan penerima pesan maupun sebaliknya antara guru dan peserta didik dalam komunikasi satu arah bahkan dua arah. Hal tersebut untuk menghindari tidak adanya hambatan dalam menggunakan bahasa verbal dan kesalah pahaman pengertian dalam penyampaian pesan.
2. Fungsi motivasi merujuk pada kemampuan media pembelajaran dalam memotivasi peserta didik agar belajar. Dalam fungsi motivasi ini digunakannya media pembelajaran tidak semata-mata pada unsur visual saja tetapi diharapkan mampu mempermudah peserta didik memahami materi yang dipelajarinya sehingga dapat membuat semangat peserta didik untuk belajar dalam proses pembelajaran.
3. Fungsi kebermanaknaan yakni media pembelajaran menjadikan aktivitas belajar lebih bermakna sehingga dapat menambah informasi pada peserta didik, tidak hanya itu tetapi juga bisa terjadi peningkatan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta.
4. Fungsi menyamakan persepsi mengacu pada penyamaan bagaimana media pembelajaran dapat menyeragamkan persepsi peserta didik sehingga mendapatkan persepsi yang sama terhadap informasi yang disampaikan dalam pembelajaran.

5. Fungsi individualitas menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat menyesuaikan dengan latar belakang, pengalaman peserta didik, gaya belajar, dan kemampuan berbeda pada peserta didik. Oleh karena itu media pembelajaran mampu memenuhi dan membantu setiap peserta didik berdasarkan kebutuhannya, dimana kita ketahui setiap peserta didik mempunyai minat dan gaya belajarnya masing-masing.

## **2.4 Media Papan *Puzzle***

### **2.4.1 Pengertian Media Papan *Puzzle***

*Puzzle* adalah media konkret dimana media dapat diamati, dirasakan keberadaan dan disentuh secara langsung (Astutik et al., 2020). *Puzzle* biasanya berupa sebuah gambar yang dipotong menjadi beberapa potongan atau bagian gambar yang bertujuan untuk melatih kesabaran, mengasah pemikiran, dan mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran (Slow et al., 2022). Media *puzzle* juga merupakan suatu media sebagai alat permainan yang membantu mengembangkan koordinasi mata dan tangan peserta didik, serta mengenalkan konsep pemasangan melalui permainan bongkar pasang dalam bentuk yang terdiri dari dua atau tiga permainan *puzzle* yang dapat dibongkar pasang (Aini et al., 2023). Senada dengan itu Afra et al., (2020) mengatakan bahwa *puzzle* adalah alat permainan edukatif yang dapat menyalurkan pesan melalui proses cara menyusun kembali kotak-kotak, gambar-gambar bangun tertentu atau kepingan *puzzle* sesuai dengan pasangannya.

Menurut Nisem (2020), media *puzzle* adalah alat pembelajaran edukatif berupa homogeny maupun acak yang yang terdiri dari gambar atau lukisan wilayah tertentu atau elemen-elemen yang ada didalamnya berupa gambar yang

dipecah menjadi beberapa bagian yang digabungkan. Menurut Jannah, *puzzle* yaitu sebuah permainan melatih peserta didik untuk berpikir kreatif saat merangkai gambar-gambar *puzzle* yang sudah disediakan. Jannah juga mengemukakan bahwa permainan *puzzle* berfungsi untuk melatih peserta didik berpikir kreatif, mengembangkan aspek kognitif dan motorik halus pada anak didik (Darmawan et al., 2019).

Dari uraian diatas disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan media konkret yang berupa potongan gambar maupun bentuk yang berguna dalam melatih kesabaran, mengasah daya pikir siswa, mengaktifkan siswa dan mengembangkan aspek kognitif. Media *puzzle* juga ialah media pembelajaran untuk menyampaikan pesan dengan cara bongkar pasang kotak-kotak, gambar bangun tertentu maupun kepingan *puzzle* sesuai pasangannya yang berkaitan dengan pembelajaran seperti halnya materi yang diajarkan atau yang hendak disampaikan.

#### **2.4.2. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Papan *Puzzle***

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* menurut (Lucia, 2010):

1. Guru menginformasikan kepada peserta didik bahwa mereka akan menyusun media *puzzle*.
2. Lalu guru memberikan satu persatu amplop kepada peserta didik, amplop tersebut berisi potongan-potongan *puzzle*.
3. Setelah itu peserta didik diberikan waktu dalam menyelesaikan tugas yang telah diberikan yaitu menyusun *puzzle*.

4. Guru mengarahkan peserta didik untuk menyelesaikan pertanyaan yang terdapat pada gambar *puzzle* yang berkaitan dengan materi pembelajaran.
5. Selanjutnya peserta didik diminta untuk memberikan penjelasan didepan/presentasi terkait hasil pekerjaan didepan teman kelasnya.

Menurut Nisak (2011), langkah pembelajaran melalui media *puzzle* yaitu:

1. Guru memberitahukan peraturan dalam permainan dan akan dilakukan dengan pembagian kelompok.
2. Kemudian terlebih dahulu dilakukan pembagian kelompok yang beranggotakan 5 pada setiap kelompok sebelum permainan dimulai.
3. Menyiapkan *puzzle* dalam sebuah amplop untuk setiap kelompok.
4. Permainan dengan menggunakan batas waktu 15 menit.
5. Pada setiap kelompok berdiri melingkari meja dengan amplop yang berisikan *puzzle* yang telah dibagikan oleh guru.
6. Peserta didik mengerjakan bersama kelompoknya, tidak secara sendiri-sendiri.
7. Guru memberikan *feedback* dengan berupa pertanyaan tentang gambar yang telah mereka susun.

Menurut Zaman langkah-langkah penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran (Mu'min & Yultas, 2019) yaitu:

1. Menunjukkan gambar *puzzle* dalam bentuk kesatuan.
2. Mengeluarkan gambar-gambar *puzzle* yang telah dibagikan sehingga menjadi bagian-bagian.

3. Menyusun kembali gambar-gambar sesuai dengan lekuk-lekukan yang sudah ada di papan dasar.
4. Mengajak peserta didik untuk mencoba menyusun *puzzle*.
5. Memberikan kesempatan peserta didik dalam menyusun *puzzle*.

#### **2.4.3. Manfaat Media Papan *Puzzle***

Media *puzzle* mempunyai banyak manfaat diantaranya membantu mengasah otak anak, melatih logika atau nalar, meningkatkan kesabaran, dan meningkatkan kemampuan kognitif atau pengetahuan, serta berfungsi untuk melatih koordinasi tangan dan mata (Astutik et al., 2020). Manfaat media *puzzle* juga yaitu membantu anak meningkatkan kemampuan pemecahan masalah anak. Maksudnya bahwa media *puzzle* dapat merangsang keingin tahuan anak didik (siswa), dapat menjadi alat yang efektif untuk mengukur pengetahuan anak didik. Kemudian dengan media *puzzle* membuat siswa termotivasi dan semangat pada siswa sehingga tidak bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung dikarenakan siswa dapat belajar sambil bermain dan juga dapat meningkatkan keaktifan berpikir siswa (Tresnaningtyas et al., 2023).

Berdasarkan penjelasan di atas media pembelajaran *puzzle* memberikan sejumlah manfaat, diantaranya adalah media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan kognitif, keterampilan motorik halus, kemampuan nalar (logika), daya ingat, serta keterampilan sosial siswa. Bermain *puzzle* juga bermanfaat dalam kemampuan memecahkan masalah dan keterampilan emosional anak. Selain itu media *puzzle* melatih konsentrasi, melatih ketelitian dan kesabaran, melatih koordinasi mata dan tangan, memperkuat daya ingat, serta dapat melatih dalam berpikir matematis pada peserta didik.

### **2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Papan *Puzzle***

Media pembelajaran ialah salah satu hal penting dalam aktivitas belajar. Setiap media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan begitupun dengan media papan *puzzle*.

#### **1. Kelebihan Media *Puzzle***

Media *puzzle* memiliki sejumlah kelebihan dalam proses pembelajaran seperti meningkatkan konsentrasi, melatih kesabaran dan ketelitian, memperkuat daya ingat, membantu anak dalam memahami sistem dan konsep hubungan melalui kegiatan memilih gambar atau bentuk, dan dapat melatih anak untuk berpikir matematis (Maysky Mary dalam Sundayana, 2018). Selain itu kelebihan media *puzzle* antara lain: interaksi siswa dalam pembelajaran meningkat, keterampilan motorik halus meningkat, melatih kesabaran, melatih logika, melatih koordinasi mata dan tangan, meningkatkan keterampilan sosial, serta meningkatkan keterampilan kognitif pada anak atau siswa (Hidayati, 2018) .

#### **2. Kekurangan Media *Puzzle***

Berikut ini kelemahan dari penggunaan media *puzzle* sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama karena dibuat secara manual.
- 2) Tidak semua materi dalam pembelajaran dapat digunakan atau diaplikasikan dengan media *puzzle*.

## 2.5 Penelitian Relevan

Berikut ini penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.2 Penelitian Relevan**

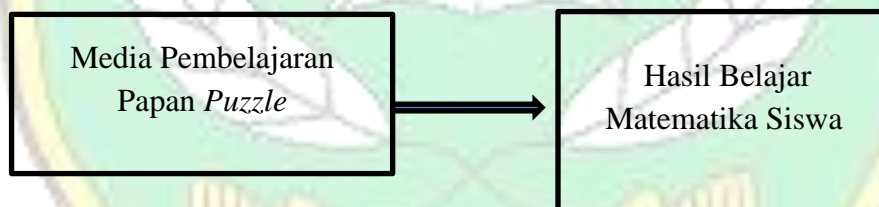
No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
1	(Siregar, 2023)	Pengaruh Media <i>Puzzle</i> Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV.	Sama-sama menggunakan media <i>puzzle</i>	Peneliti disamping mengukur Pemahaman konsep sedangkan penulis mengukur hasil belajar siswa. Jenis Penelitian kuantitatif metode ex post facto	Berdasarkan hasil penelitian terdapat pengaruh signifikan antara media <i>puzzle</i> terhadap pemahaman siswa kelas IV A di SD Negeri 100900 Gunung Tua Kecamatan Padang Balok Kabupaten Padang Lawas Utara dengan Besar Pengaruh sebesar 37,87%
2	(Ariyanti & Ahsani, 2022)	Penerapan Media Pembelajaran <i>Puzzle</i> Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika	Sama-sama menggunakan media <i>puzzle</i>	Peneliti disamping menggunakan materi penempatan rumus antara keliling dan luas bangun datar. Sedangkan penulis materi	Pada hasil penelitiannya: hasil pretest sebesar 23,8%, dan hasil posttest 85,71%. Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media

		Siswa Kelas IV.		komposisi dan dekomposisi bangun datar	pembelajaran Puzzle bangun datar pada mata pelajaran matematika.
3	(Syahidah, 2021)	Pengaruh Media <i>Puzzle</i> Terhadap Kemampuan Belajar Pecahan Anak Kesulitan Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Citeureup 03 Tahun Ajaran 2020/2021.	Sama-sama menggunakan media <i>puzzle</i>	Peneliti disamping menggunakan materi pecahan di Kelas V sedangkan penulis menggunakan materi komposisi dan dekomposisi bangun datar di kelas 4	Hasil penelitiannya menunjukkan rata-rata nilai pretest sebesar 27,00, kemudian setelah diberikan perlakuan nilai rata-rata posttest menjadi 63,00.
4	(Bahar, 2019)	Pengaruh Penggunaan Media <i>Puzzle</i> Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa	Sama-sama menggunakan media <i>puzzle</i>	Kelas yang digunakan dalam penelitian disamping adalah kelas III sedangkan peneliti di kelas IV, penelitian disamping menggunakan desain penelitian yakni Desain <i>Matching Pretest-Posttest Control Group Design</i> .	Hasil penelitiannya ialah penggunaan media <i>puzzle</i> pada mata pelajaran matematika di Taeng-Taeng Kabupaten Gowa memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.



## 2.6 Kerangka Pikir

Matematika yaitu pelajaran yang penting karena banyak kegunaan dalam kehidupan sehari-hari. Walaupun demikian, mata pelajaran matematika ialah mata pelajaran yang dianggap sulit oleh kebanyakan siswa. Hasil belajar pada mata pelajaran matematika masih belum optimal disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika, dimana guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah saja. Hal tersebut membuat penyajian pembelajaran kurang menarik, menyebabkan siswa kurang informasi yang cukup dan membuat siswa kurang paham terhadap materi yang sedang disampaikan sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan materi yang dipelajari. Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Bagan 2.1 Kerangka Pikir**

## 2.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis dalam penelitian ini berdasarkan kajian teori dan penelitian relevan yang telah dijelaskan, maka penulis menduga bahwa terdapat pengaruh

penggunaan media papan *puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa. Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

$H_0$ : Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran papan *puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV<sub>A</sub> MIS Ar-Rahman Sindangkasih.

$H_1$ : Terdapat pengaruh media pembelajaran papan *puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV<sub>A</sub> MIS Ar-Rahman Sindangkasih.

