

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE*
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV
SD NEGERI 100900 GUNUNG TUA KECAMATAN
PADANG BOLAK KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA**

SKRIPSI



**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

Oleh:

**Tisam Nafisah Siregar
NIM.1920500022**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI
HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2023

**PENGARUH MEDIA *PUZZLE*
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP SISWA
PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV
SD NEGERI 100900 GUNUNG TUA KECAMATAN
PADANG BOLAK KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA**



SKRIPSI



Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:
Tisam Nafisah Siregar
NIM.1920500022

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PEMBIMBING I

Nur Fauziah Siregar, M.Pd
NIP 198408112015032004

PEMBIMBING II

Dwi Maulida Sari, M.Pd
NIP 19930872019032007

**FAKULTASTARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH ALI
HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2023**

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: *Skripsi*
a.n Tisam Nafisah Siregar
Lamp: 7 (Tujuh) Exemplar

Padangsidempuan, 16 Agustus 2023
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN SYAHADA Padangsidempuan
Di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi yang berjudul "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV SD Negeri 100900 Gunung Tua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam bidang Ilmu Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi ini. Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

PEMBIMBING I



Nur Fauziah Siregar, M.Pd
NIP 198408112015032004

PEMBIMBING II



Dwi Maulida Sari, M.Pd
NIP 199308072019032007

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tisam Nafisah Siregar
NIM : 1920500022
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di kelas IV SD Negeri 100900 Gunung Tua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara

Dengan ini menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 25 Juli 2023



Pembuat Pernyataan

Tisam Nafisah Siregar

NIM. 19 205 00022

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Tisam Nafisah Siregar
NIM : 1920500022
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV SD Negeri 100900 Gunung Tua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak Bebas Royalti Noneksklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan 25 Juli 2023



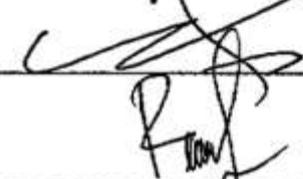
Pembuat Pernyataan

Tisam Nafisah Siregar

NIM. 1920500022

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQOSYAH SKRIPSI**

Nama : Tisam Nafisah Siregar
NIM : 19 205 00022
Judul Skripsi : Pengaruh Media Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV SD Negeri 100700 Gunung Tua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara

No	Nama	Tanda Tangan
1.	Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A. (Ketua/Penguji Bidang Metodologi)	
2.	Sri Ramadhani Siregar, M.Pd. (Sekretaris/Penguji Bidang Umum)	
3.	Anwar Habibi, M.A.Hk. (Anggota/Penguji Isi dan Bahasa)	
4.	Rahma Hayati Siregar, M.Pd. (Anggota/Penguji Bidang PGMI)	

Pelaksanaan Sidang Munaqosyah:

Di : Padangsidempuan
Tanggal : 28 Juli 2023
Pukul : 08.00 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : 80 /A
IPK : 3.81
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733

Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Media Puzzle Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV SD Negeri 100900 Gunung Tua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara

Nama : Tisam Nafisah Siregar

NIM : 1920500022

Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ PGMI

Telahdapat diterimauntukmemenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalammemperolehgelar SarjanaPendidikan (S.Pd.)

Padangsidimpuan, 16 Agustus 2023
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Lelya Hilda, M.Si
NIP. 19710920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Tisam Nafisah Siregar
NIM : 1920500022
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasa Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV SD Negeri 10090 Gunung Tua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padanglawas Utara

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya pemahaman siswa kelas IV A di SD Negeri 100900 Gunung Tua pada pembelajaran matematika materi pecahan. Kurangnya pemahaman siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan disebabkan oleh guru kurang efektif dalam penggunaan media pembelajaran.

Dalam penelitian ini permasalahan yang dikaji adalah tentang pengaruh media *puzzle* terhadap pemahaman siswa pada materi pecahan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara media *puzzle* dengan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas IV di SD Negeri 1090900 Gunung Tua.

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian kuantitatif metode *ex post facto* yaitu penelitian yang menguji apa yang telah terjadi pada subjek. Data dikumpulkan dari uji coba kedua kelompok yang terdiri dari kelas yang menggunakan media *puzzle* dengan kelas yang menggunakan media gambar di SD Negeri 100900 Gunung Tua.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa : Nilai koefisien variabel media *puzzle* 0,615 dengan nilai t_{tabel} 0,361 analisis persamaan regresi dapat dilihat berdasarkan analisis uji-t t_{hitung} sebesar 1,205 dan t_{tabel} sebesar 0,361. Bila taraf kesalahan 5% untuk uji dua pihak, maka nilai $t_{tabel} = 0,361$. Berarti t_{hitung} lebih besar t_{tabel} ($1,205 < 0,361$) dengan demikian koefisien regresi yang ditemukan adalah signifikan. Ini berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Media *Puzzle* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV di SD Negeri 100900 Gunung Tua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara dengan besaran pengaruh sebesar 37,87%.

Kata kunci : Penggunaan Media *Puzzle*, Pemahaman Siswa, Pembelajaran Matematika

ABSTRACT

Name : Tisam Nafisah Siregar
Number Reg : 1920500022
Study Program : Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education
Title : Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV SD Negeri 10090 Gunung Tua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padanglawas Utara

This research is motivated by a lack of understanding of students in learning mathematics, especially in fractional material. The lack of students' understanding of learning mathematics in fractional material is caused by teachers still using the lecture method and giving assignments and are less effective in using learning media.

The formulation of the problem in this research is whether there is significant influencer between puzzle in grade IV at SD Negeri 100900 Gunung Tua, Padag Bolak District, Nort Padang Lawas Utara.

The type of research used is quantitative research. Quantitative research is research that uses quantitative study uses the ex post facto method, namely research that examines what has happened to the subject.

Based on the results of the reaserch and discussion that has been decribed previously, it can be coucluded that : The coefficient value of the puzzle media variable is 0.615 whit a t_{tabel} value of 0.361 if the error rate is 5% for the two-party tes, then value of t_{table} 0.361. tThis mmeans tha t_{cout} is greater than t_{table} ($4.772 > 0.361$) thus te regression coefficient found is significant . This means that H_0 is rejected and H_a is accepted or there is significant direct effect learnig a SD Negeri 100900 Gunung Tua, Padang Bolak District, Nort Padng Lawas Utara with an influencer size of 37.87%

Keywords: Us of Media Puzzle, Student Understanding

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala, yang telah memberikan rahmat dan karunia-nya kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV SD Negeri 100900 Gunung Tua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelas Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syek Ali Ahmad Addari Padangsidimpuan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Dalam menyusun skripsi ini banyak ujian dan cobaan yang peneliti rasakan. Namun berkat bantuan, bimbingan, dan dorongan Dosen Pembimbing, Keluarga, dan Rekan Seperjuangan, baik yang bersifat material maupun nonmaterial, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Nur Fauziah Siregar, M.Pd selaku Pembimbing I, dan Ibu Dwi Maulida Sari M.Pd selaku Pembimbing II yang dengan iklas memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran serta kebijaksanaan pada peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Dr.H.Muhammad Darwis Dasopang,M.Ag,sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Syek Ali Ahmad Addari Padangsidimpuan. Beserta Bapak Dr.Erawadi,M.Ag.,Wakil Rektor Bidang Akademik dan Pengembangan

Lembaga, Bapak Dr. Anhar M.A., Wakil Rektor Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap, M.Ag., Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Universitas Islam Negeri Syekh Ali Ahmad Addari Padangsidempuan.

3. Ibu Lelya Hilda, M.Si selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Ahmad Addari Padangsidempuan dan Wakil-Wakil Dekan beserta stafnya.
4. Ibu Dr. Lis Yulianti Syafri Siregar, S.Psi, M.A Wakil Dekan Bid. Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Ali Asrun, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan Bid. Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, S.Pdi., M.P., wakil Dekan Bid. Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syekh Ali Ahmad Addari Padangsidempuan.
5. Ibu Nursyaidah, M.Pd. Dosen Penasehat Akademik dan Dosen Ketua Program Studi PGMI, yang telah memberikan arahan serta bimbingan kepada peneliti dalam proses perkuliahan dan bimbingan skripsi.
6. Ibu Kepala Sekolah dan Bapak/Ibu guru beserta peserta didik di Sekolah Dasar Negeri 100900 Gunung Tua yang telah memberikan kesempatan dan dukungan kepada penulis dalam melakukan penelitian hingga selesai.
7. Terkhusus dan istimewa kepada Ayahanda (Purba Siregar), dan Ibunda tercinta (Lanni Hajar Harahap), serta keluarga lainnya atas doa, dukungan dan motivasi yang tidak pernah putus, serta usaha yang tidak mengenal lelah untuk memberikan semangat kepada peneliti dalam

menyelesaikan studi dan senantiasa memberikan kasih sayang yang di iringi doa serta pengorbanan dan perjuangan demi keberhasilan dan kesuksesan peneliti.

8. Kepada kakak saya (Effin Meyliani Siregar, S.Pd), Abang saya (Rizki Nauli Siregar, S.Pd), dan adek saya (Rahma Dani Siregar), yang telah bersedia mendengarkan keluh kesah dan memberikan semangat serta motivasi peneliti selama masa perkuliahan.
9. Untuk sahabat seperjuangan yang menemani perjuangan selama kuliah baik suka maupun duka dan memotivasi peneliti serta senantiasa member semangat untuk penelian.

Selanjutnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun motivasi kepada peneliti serta skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya bagi peneliti sendiri.

Padangsidempuan, 2023
Pembuat Pernyataan

Tisam Nafisah Siregar
NIM 1920500022

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQASYAH	
PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar belakang	1
B. Identifikas masalah	5
C. Batas Masalah.....	6
D. Defenisi Operasial Variabel	6
E. Rumusan Masalah.....	7
F. Tujuan Penelitian	8
G. Kegunaan Penelitian	8
H. Sistematika Pembahasan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kerangka Berpikir	10
1. Media Pembelajaran Puzzle	10
a. Hakikat Media Pembelajaran	10
b. Fungsi Media Pembelajaran	12
c. Media <i>Puzzle</i>	13
d. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Puzzle</i>	15
2. Pemahaman Siswa	16
a. Pengertian pemahaman	16
b. Indikator Pemahaman siswa.....	17
c. Tingkat Pemahaman Siswa	17
3. Pembelajaran Matematika.....	19
4. Materi Pecahan.....	20
a. Pegertian Pecahan	20
b. Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Pecahan	21
B. Penelitian Yang Relevan	22
C. Kerangka Berpikir	24
D. Hipotesis	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	26

B. Populasi dan Sampel.....	27
C. Instrumen Penelitian.....	29
D. Pengembangan Instrumen.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	39
F. Teknik Analisis Data.....	40
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	45
B. Pengujian persyaratan Analisis.....	48
1. Uji Normalitas.....	48
2. Uji Homogenitas	52
3. Uji Regresi Linier Sederhana.....	53
4. Koefisien Korelasi Sederhana.....	54
5. Koefisien Determinasi.....	55
C. Pengujian Hipotesis	55
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	56
E. Keterbatasan Hasil Penelitian	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	59
B. Saran-Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	28
Tabel 3.2 Pedoman untuk memberikan interpretasi terhadap koefisien Korelasi.....	32
Tabel 3.3 Hasil uji validasi tes	33
Tabel 3.4 Taraf Kesukaran Soal Pilihan Ganda	35
Tabel 3.5 Hasil Uji taraf kesukaran soal pilian ganda	35
Tabel 3.6 Hasil uji daya beda soal pilihan ganda	36
Table 3.7 Kisi-kisi tes pemahamn siswa materi pecahan	37
Table 3.8 Kisi-kisi wawancara dengan guru kelas sebelum menggunakan media Pembelajaran puzzle	38
Tabel3.9 Kisis-kisi wawancara dengan guru kelas setelah menggunakan media pembelajaran puzzle	39
Tabel3.10 Pedoman untuk mmemberikan interpretasi koefisien korelasi	43
Tabel 4.1 Uji Normalitas One-Sample Kolmogrov-smirnov Tes Kelas Yang Menggunakan Media Puzzle (Kelas Eksperimen).....	47
Table 4.2 Uji Normalitas One-Sample Kolmogrov-smirnov Tes Kelas yang menggunakan Media Puzzle (Kelas Kontrol).....	48
Tabel 4.3 Hasil Uji Homogenitas Dengan SPSS	51
Tabel 4.4 Hasil Regresi Linier Sederhana Menggunakan SPSS	53
Tabel 4.5 Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi	54
Tabel 4.6 HasilHitung Koefisien Korelasi Sederhana Dengan SPSS	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 : Uji Normalitas Dengan Grafik Kelas Yang Menggunakan Media Puzzle (Kelas Eksperimen).....	49
Gambar 4.2 :Uji Normalitas Dengan Grafik Kelas Yang Menggunakan Media Puzzle (Kelas Eksperimen).....	49
Gambar 4.3 : Uji Normalitas Dengan Grafik Histogram Kelas Yang Menggunakan Media Puzzler (Kelas Eksperimen).....	50
Gambar 4.4 : Uji Normalitas Dengan Grafik Histogram Kelas Yang Menggunakan Media Puzzler (Kelas Kontorol)	50

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan merupakan sebuah peranan penting dalam kehidupan. Pendidikan adalah salah satu dasar utama terciptanya ilmu pengetahuan, keterampilan dan keahlian tertentu yang dimiliki seorang individu dalam guna mengembangkan bakat yang dia miliki, sehingga bisa mengembangkan diri untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan yang semakin maju.

Maju atau tidaknya suatu negara di tentukan oleh kualitas dan kuantitas pendidikan yang dimiliki oleh masyarakat di suatu negara. Salah satu faktor yang menciptakan generasi unggul adalah dengan memperbaiki pendidikan disuatu bangsa. Ada banyak faktor yang menyebabkan rendahnya pendidikan adalah terkait dengan kompetensi guru yang belum optimal dalam menggalih potensi murid selama proses pembelajaran berlangsung mulai dari jenjang pendidikan sekolah dasar.

Dalam Undang-undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada pasal 1 ayat 1, menjelaskan “bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dan pada pasal 37 ayat 1 ditegaskan

bahwa matapelajaran matematika adalah salah satu pelajaran wajib bagi siswa pada jenjang sekolah dasar dan menengah.

Pembelajaran matematika adalah salah satu pelajaran pokok yang membahas tentang angka, perhitungan yang membutuhkan pemikiran kritis dalam menyelesaikan setiap konsep pada materinya. Semua orang bisa berhitung tapi tidak semua orang dapat mengoperasikan dan memahaminya apalagi jika sudah menyangkut rumus-rumus.

Pada permendiknas Republik Indonesia No. 22 tahun 2006 tentang standar isi menyatakan “salah satu tujuan matapelajaran matematika disekolah adalah menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika”. Tujuan matematika dalam kehidupan sehari-hari adalah memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Fungsi matematika salah satunya adalah untuk mengembangkan daya nalar. Pengembangan daya nalar ini dapat diperoleh melalui penyelidikan, percobaan dan eksplorasi. Disamping itu juga sebagai alat pemecahan masalah melalui simbol, tabel, grafik, diagram, dalam menjelaskan gagasan. Sedangkan tujuan pembelajaran matematika adalah untuk melatih dan menumbuh kembangkan caraberpikir secara ilmiah, sistematis, logis, kritis,

kreatif konsisten, serta mengembangkan sikap ulet dan memiliki percaya diri yang kuat dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah.

Pada tahun 2015 Indonesia menjadi salah satu peserta TIMSS dan berdasarkan hasil survei, Indonesia menempati peringkat 44 dari 49 peserta TIMSS. Hasil perolehan skor rata-rata yang dicapai oleh siswa Indonesia adalah 397 sedangkan skor rata-rata internasional adalah 500. Dengan demikian, diketahui bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia dapat dikategorikan berada pada tingkat rendah (*Low Benchmark*). Berdasarkan hasil PISA 2018 pada literasi matematika, sejumlah 28% siswa di Indonesia mencapai level 2 (rata-rata OECD pada level 2 adalah 76%) dan terdapat 1% siswa Indonesia mendapatkan nilai di level 5 (rata-rata OECD pada level 5 yaitu 11%). Rendahnya kemampuan siswa di latar belakang oleh kurangnya pemahaman siswa tersebut mengenai pembelajaran yang diajarkan¹

Dari kutipan tersebut dapat kita simpulkan bahwa tingkat pemahaman dan penguasaan siswa terhadap mata pelajaran matematika masih dalam taraf kemampuan tingkat rendah. Rendahnya kemampuan siswa disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap materi-materi yang diajarkan. Hal ini membuktikan bahwa pemahaman siswa pada pembelajaran matematika masih sangat kurang.

Dalam penyelesaian masalah matematika yang dihadapi siswa yang pertama kali dibutuhkan adalah pemahaman tentang masalah yang akan diselesaikan. Pemahaman merupakan kemampuan seseorang dalam memaknai

¹Isna Amaliya, "Analisis Kemampuan Literasi Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar" Volume 5, no. 1 (2022): hlm. 47.

hal-hal yang terkandung dalam suatu teori serta fakta-fakta yang di ketahuinya. Pemahaman juga diartikan sebagai proses, cara, perbuatan memahami atau memaknai sesuatu.

Diperoleh informasi dari hasil wawancara dan tes yang dilaksanakan pada bulan oktober 2022 di kelas IV A SD Negeri 100900 bahwa pemahaman siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan masih tergolong rendah. Kurangnya pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika materi pecahan di sebabkan oleh guru masih menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas serta kurang efektif dalam penggunaan media pembelajaran.²

Guru merupakan komponen penting untuk mewujudkan keberhasilan siswa dalam belajar. Guru adalah pekerjaan yang sangat mulia yaitu mendidik seorang individu yang tidak tahu menjadi tahu. Untuk itu menjadi seorang guru harus ikhlas beramal semata-mata karena Allah dan niat mengamalkan ilmunya untuk kemanfaatan manusia, mengajarkan kebaikan, serta memberantas kebodohan, maka itu semua guru dapat memperbanyak amal kebajikannya, jugamenambah ganjarannya.³

Guru harus mampu menggunakan alat bantu untuk mendukung pembelajaran tidak hanya metode pembelajaran saja. Guru kelas IV A di SD 100900Gunung Tua sudah mulai menggunakan media salah satu media yang digunakan adalah media puzzle.

² Nur Annisa Dewi, siswa kelas IV A, Wawancara dan Tes Di SD Negeri 100900 Gunung Tua, pada tanggal 23 Oktober 2022

³Fuad Bin Abdul Aziz Asy- Syalhub, *QUANTUM TEACHING 38 Langkah Belajar Mengajar IESQ Cara Nabi Muhammad SAW*, Edisi Revisi (Jakarta Timur: Zikrul Hakim, 2018), hlm. 7.

Media *puzzle* merupakan media inovatif yang dirangkai dengan sedemikian rupa sebagai alat untuk mempermudah siswa dalam pembelajaran terkhususnya pembelajaran matematika. Media *puzzle* adalah permainan yang melatih memori karena siswa diharapkan dapat mengingat kembali potongan gambar, pola atau kata agar bisa di sesuaikan dengan pasangannya.⁴

Media *puzzle* pada pembelajaran matematika materi pecahan berperan sebagai penguat dalam mengingat serta mengulang kembali materi operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan yang telah di pelajari sebelumnya. Dengan menggunakan media *puzzle* siswa berada dalam suasana belajar yang menyenangkan, dan tentu saja tidak membosankan.

Dari penjelasan latar belakang diatas peneliti mengangkat permasalahan dengan judul **“Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Di SD Negeri 100900 Gunung Tua”**.

B. Identifikas masalah

Dari latar belakang masalah di atas dapat di identifikasikan beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajara matematika materi pecahan yaitu:

1. Guru sudah menggunakan media pembelajaran tapi belum mengetahui bagaimana dampak dari media pembelajaran terhadap pemahaman siswa.
2. Sudah digunakan beberapa media tapi terlihat pemahaman siswa masih kurang.

⁴Ni Komang Sri Adnyani Manuarti dan Made Putra, “Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar,” Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, Volume. 5, no. 1 (2021): hlm. 130.

C. Batas Masalah

Untuk menghindari terlalu luasnya masalah yang akan dibahas mengingat keterbatasan penulis dari segi waktu, kemampuan, tenaga, dan biaya. Dengan demikian untuk membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian. Adapun pembatas masalah penelitian ini adalah melihat **“Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Di SD Negeri 100900 Gunung Tua”**.

D. Defenisi Operasional Variabel

Untuk mengatasi terjadinya kesalah pahaman dalam memahami judul penelitian ini, maka peneliti membuat defenisional variabel yang akan memudahkan peneliti mengumpulkan data di lapangan adapun defenisi variabel tersebut adalah:

1. Variabel Independen (Bebas)

Adapun variabel bebas pada penelitian ini adalah media *puzzle*, media *puzzle* sebagai inovasi dala kegiatan pembelajaran dengan unsur permainan, akan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar dengan cara yang menyenangkan.⁵

Secara operasional media *puzzle* yang digunakan pada penelitian ini adalah media *puzzle* pecaha media ini berbentuk potongan persegi yang terdiri dari berbagai macam warna serta telah di sesuaikan dengan materi pecahan.

⁵Komang Sri Adnyani Manuarti dan Putra, hlm. 130.

2. Variabel Dependen (Terikat)

Adapun variabel terikat pada penelitian ini merupakan pemahaman siswa. Pemahaman menurut Bloom, menyatakan bahwa pemahaman (*comprehension*) mengacu pada kemampuan untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah itu lebih dahulu diketahui atau diingat dan memaknai arti dari materi yang dipelajari.⁶ Secara operasional pemahaman siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa dapat dikatakan paham apabila siswa mampu menyederhanakan, meringkas informasi, serta dapat mengulang atau menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.

Dalam pembelajaran matematika materi pecahan adalah siswa dapat mengerti tentang apa itu pecahan serta bisa mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan pada pecahan. Tanpa adanya pemahaman siswa mengenai materi pecahan siswa akan sulit menyelesaikan masalah yang ada pada materi.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti menetapkan rumusan masalah yaitu:

Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara media *puzzle* dengan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas IV di SD Negeri 100900 Gunung Tua?

⁶Yuyun Rhayu dan Heni Pujiatuti, "Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP Pada Materi Himpunan: Studi Kasus Di SMP Negeri 1 Cibadak," *Jurnal of Reserh In Mathematics Learning And Educaton*, Volume 3, no. 2 (2018): hlm. 94.

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara media *puzzle* dengan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas IV di SD Negeri 100900 Gunung Tua.

G. Kegunaan Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Secara Teortis

Secara teoritis penelitian ini di harapkan dapat memberikan informasi mengenai pengaruh media *puzzle* terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas IV.

2. Secara praktis

Dan manfaat secara praktis yaitu:

a. Bagi Guru

Diharapkan dapat menambah pengetahuan dan dapat megembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan.

b. Bagi Siswa

Diharapkan dapat menambah pengalaman baru dalam proses belajar, dan meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika terkhususnya pada materi pecahan.

c. Bagi Sekolah

Di harapkan hasil penelitian ini menjadi informasi dalam melakukan pembinaan guru-guru untuk meningkatkan kualitas peserta didik dan mutu pendidikan di sekolah tersebut.

H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan secara rinci pada Skripsi ini adalah:

Bab pertama berisi pendahuluan yang mencakup latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional variabel, sistematika pembahasan.

Bab kedua berisi landasan teori yang mencakup, kerangka teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis.

Bab ketiga mengemukakan metodologi penelitian yang terdiri dari, lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, populasi dan sampel, instrument penelitian, pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data, dan

Bab keempat adalah hasil penelitian yang terdiri atas deskripsi data, pengujian persyaratan analisis, uji hipotesis, pembahasan, dan keterbatasan penelitian.

Bab kelima, merupakan penutup terdiri dari kesimpulan dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Berpikir

1. Media Pembelajaran Puzzle

a. Hakikat Media Pembelajaran

Secara Etimologi media berasal dari bahasa latin yang artinya alat, sedangkan secara termilogi ialah menyajikan suatu informasi ilmiah yang dapat membuat seseorang paham dengan mudah. Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat bantu mengajar, baik di kelas (*indoor*) ataupun di luar kelas (*outdoor*).

Hal ini diperkuat oleh Djahiri bahwa media pembelajaran sebagai alat yang akan mudah membantu kelancaran serta keberhasilan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.¹ Menurut Asosiasi Teknolog dan Komunikasi Pendidikan (*Assocaton of Education and Communication Tecnology / AECT*) di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan sauran yang diunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.²

Media sebagai salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Dikatakan

¹Maulana Arafat Lubis dan Nasran Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2020), hlm. 92.

²Sapriyah, "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," *Jurnal Jurusan Pendidikan Sosiologi, FKIP, UNIVERSITAS Sultan Ageng Tirtayasa, Serang Indonesia*, Vol. 2, no. 1 (2019): hlm. 471.

demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal.³

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh seorang guru untuk menunjang keberhasilan belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran akan membangkitkan imajinasi siswa untuk mau belajar.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam Qur'an surah Al-Baqarah ayat 3 yang berbunyi:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي
بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ ۝٣١

Artinya: Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman “sebutkan kepada ku nama semua (benda) ini jika kamu yang benar”⁴

Berdasarkan kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran, mengubah suasana belajar yang pasif menjadi aktif, serta menciptakan siswa yang aktif, kreatif dan inovatif.

³Ina magdallena dan dkk, “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruyah Selatan 06 Pagi,” *Jurnal Edukasi dan Sains*, Vol. 3, no. 2 (2021): hlm 313.

⁴Agama RI Departemen, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: J-ART, 2004).

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang digunakan untuk guru dalam menguasai kondisi dan lingkungan belajar agar pembelajaran terlaksana dengan baik. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran kepada murid, proses tersebut dilakukan agar semua materi pelajaran yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah oleh murid, dan menjadikan pembelajara yang menarik maupun mengasikkan.⁵

Menurut Sudjana media pembelajaran memiliki tujuan dalam penggunaannya yaitu:

1. Pengajar akan lebih menarik perhatian murid sehingga dapat menimbulkan motivasi
2. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi
4. Murid akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar.⁶

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk alat bantu guru dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga berguna memperjelas penyajian-penyajian pesan dan informasi sehingga dapat dipahami.

⁵Syafrilianto dan Maulana Arafat, *Micro Teaching di SD/MI* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2022), hlm. 65.

⁶Syafrilianto dan Arafat, hlm. 65.

c. *Media Puzzle*

Dalam kamus Bahasa Indonesia *puzzle* merupakan teka-teki. Menurut Hamalik mengatakan media *puzzle* (gambar) merupakan sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan dan pikiran. Menurut Adanan menyebutkan media *puzzle* merupakan media yang dapat memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya tarik yang kuat⁷.

Tujuan media *puzzle* yakni meningkatkan kemampuan berpikir anak, melatih koordinasi mata dan tangan untuk mencocokkan kepingan-kepingan *puzzle*, meningkatkan keterampilan kognitif anak, melatih nalar anak, dan menjadikan anak peka terhadap lingkungannya.⁸ Media *puzzle* sebagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan unsur permainan, akan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar dengan cara yang menyenangkan.⁹

Dari beberapa ahli tersebut, dapat kita simpulkan media *puzzle* merupakan media visual berbentuk permainan teka-teki yang dibuat sedemikian rupa agar proses belajar dan mengajar berjalan dengan lancar.

⁷Nurul Huda, 2017“Penggunaan Media *Puzzle* Pada Pemebelajaran Matematika Materi Bagun Datar Di MIN 13 Banjar (Manarap Baru) Kecamatan Kertak Hanyar Kabupaten Banjar,hlm24

⁸Bahar Risnawati, “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa,” Jurnal Publikasi Pendidikan, Volume 9, no. 1 (2019): hlm. 80.

⁹Komang Sri Adnyani Manuarti dan Putra, “Pengembangan Media *Puzzle* Materi Struktur dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar,” hlm. 130.

Media *puzzle* yang diterapkan pada penelitian ini merupakan media *puzzle* pecahan yang berguna dalam pembelajaran matematika materi pecahan. Media ini sangatlah berguna bagi guru dan siswa, karena media ini dapat membantu guru dalam menjelaskan dengan mudah mengenai pecahan serta bagaimana operasi penjumlahan dan pengurangan pada pecahan. Media ini sangat menarik untuk diterapkan media ini berbentuk potongan gambar dengan susunan warna yang berbeda, sehingga membuat siswa terutama pada tingkat SD/MI ingin tahu tentang materi yang di jelaskan.

Berikut tahap pembuatan media *puzzle*:

Alat dan bahan:

1. Kertas karton
2. *Styrofoam*
3. Penggaris
4. Pulpen/pensil
5. *Double tip*/ lem kertas
6. *Cutter*/gunting

Cara Pembuatan:

1. Siapkan 5 buah persegi ukuran 20x20cm pada *Styrofoam*
2. Potong keempat persegi tersebut menggunakan *cutter*
3. Buatlah gambar pada ke empat persegi tersebut menjadi 5 bagian persegi 1 dibagi menjadi 2 bagian, persegi ke 2 dibagi menjadi 4 bagian, persegi ke3 dibagi menjadi 3 bagian, persegi ke4 dibagi menjadi 6 bagian dan persegi ke5 dibagi menjadi 10 bagian
4. Potonglah *Styrofoam* sesuai dengan bagian-bagian persegi yang telah dibuat menggunakan *cutter*.
5. Hiasi media tersebut semenarik mungkin
6. Dan yang terakhir media *puzzle* pun siap digunakan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Puzzle*

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung. Dimana media *puzzle* ini merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran matematika materi pecahan yang berbentuk potongan persegi dengan warna yang bermacam sehingga membuat siswa tertarik dalam menyelesaikan masalah yang ada. Setiap media pasti memiliki kelebihan maupun kekurangan dalam penggunaannya pada proses pembelajaran berlangsung.

Adapun manfaat media *puzzle* ini pada pembelajaran matematika materi pecahan yaitu:

1. Mengasah otak, *puzzle* adalah cara yang baik untuk mengingat kembali pembelajaran yang telah di ajarkan
2. Melatih siswa agar lebih muda menyelesaikan masalah yang ada pada materi pecahan
3. Membantuh siswa mengenal bentuk dan warna
4. Melatih fokus siswa
5. Membuat siswa berpikir lebih kritis¹⁰

Adapun kekurangan media *puzzle* ini pada pembelajaran matematika materi pecahan adalah:

1. Waktu yang dibutuhkan lebih banyak.
2. Menuntut kreativitas siswa
3. Kelas jadi kurang terkendali
4. Media *puzzle* lebih menekankan pada indera penglihatan (visual).
5. Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk pembelajaran
6. Gambar kurag maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar.¹¹

¹⁰Rosina Khusuma, "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar," Jurnal PGSD FIP Universitas Surabaya, Vol 01, no. 02 (2019).

¹¹Bahar Risnawati, "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa," Jurnal Publikasi Pendidikan, Vol 09, no. 1 (2019): hlm. 81.

2. Pemahaman Siswa

a. Pengertian pemahaman

Pemahaman merupakan kemampuan dalam memaknai hal-hal yang terkandung dalam suatu teori serta dapat menyelesaikan masalah yang telah dipelajari. Pemahaman menurut Bloom, menyatakan bahwa pemahaman (*comprehension*) mengacu pada kemampuan untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah itu lebih dahulu diketahui atau diingat dan memaknai arti dari materi yang dipelajari.¹²

Pentingnya pemahaman konsep matematika terlihat dalam tujuan pertama pembelajaran matematika yaitu dalam kurikulum 2013 dinyatakan bahwa pembelajaran siswa harus Memiliki seperangkat kompetensi matematis sebagai berikut: Pemahaman Konsep, Penalaran, Komunikasi, Pemecahan Masalah, Memiliki sikap menghargai kegunaan Matematika dalam kehidupan. Pemahaman konsep perlu ditanamkan kepada peserta didik sejak dini masih duduk di bangku sekolah dasar. Siswa memiliki kemampuan untuk memahami tentang definisi, pengertian, cara pemecahan masalah maupun pengoperasian matematika secara benar.¹³

Dalam proses pembelajaran matematika, pemahaman konsep merupakan landasan yang sangat penting untuk berpikir dalam menyelesaikan masalah matematika maupun permasalahan sehari-hari.

¹²Rhayu dan Pujiatuti, "Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa SMP Pada Materi Himpunan : Studi kasus Di SMP Negeri 1 Cibadak," hlm. 94.

¹³Nur Fauziah Siregar, "Pemahaman Konsep Siswa SMP Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education," Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika, Volume. 05, no. 02 (2020): hlm. 1920.

Menurut Mohd Shole Abu menyatakan apabila pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika tidak tercapai, maka akan mengurangi minat peserta didik dalam pembelajaran matematika itu sendiri dan peserta didik akan menganggap matematika itu susah.¹⁴

b. Indikator Pemahaman siswa

Indikator yang menunjukkan pemahaman konsep menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tahun 2006 yaitu:

- 1) Menyatakan Ulang sebuah konsep
- 2) Mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya.
- 3) Memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep
- 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi
- 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep
- 6) Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu
- 7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah.¹⁵

c. Tingkat Pemahaman Siswa

Menurut Skinnerian, problem perilaku di sekolah adalah akibat dari perencanaan pendidikan yang buruk, seperti kegagalan untuk memberikan pendidikan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik, memberikan terlalu banyak paket pelajaran yang tidak mudah dipahami, menggunakan disiplin keras untuk mengontrol perilaku, menggunakan perencanaan yang kaku dan harus dipatuhi oleh semua

¹⁴Nurul Fadlilah, "Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Volume Prisma Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)," *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 8, no. 2 (2020): hlm 13.

¹⁵Sandra Febri Diani dan dkk, "Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa SMP Setelah Memperoleh Pembelajaran Discovery Learning," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, Volume 3, no. 3 (2019): hlm. 363.

peserta didik, atau mengharuskan peserta didik melakukan sesuatu yang tidak *reasonabel* (seperti menyuruh duduk diam tidak bergerak).¹⁶

Menurut revisi teori Taksonomi Bloom pendidikan terdiri dari dua dimensi, yaitu dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan. Dimensi proses kognitif berkaitan dengan proses yang digunakan peserta didik untuk mempelajari suatu hal, sedangkan dimensi pengetahuan adalah jenis pengetahuan yang akan dipelajari oleh peserta didik.¹⁷

Menurut Jean Piaget menekankan bahwa anak-anak membangun secara aktif dunia kognitif mereka, artinya segala informasi tidak sekedar dituangkan ke dalam pikiran mereka dari lingkungan dan seorang anak melalui serangkaian tahapan pemikiran peserta didik dari masa bayi hingga masa dewasa.¹⁸

Kinach merumuskan lima tingkatan pemahaman matematika, yaitu (1)Konten , (2)Konsep, (3)Pemecahan, (4)Epistemik, dan (5)Inkuiri.¹⁹

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa dalam memaknai sesuatu dipengaruhi dengan usia serta tahapan pemikiran peserta didik yang berbeda. Pemahaman siswa

¹⁶Arafat Lubis dan Azizan, *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS*, hlm. 39.

¹⁷Arafat Lubis dan Azizan, hlm. 39.

¹⁸Arafat Lubis dan Azizan, hlm. 38.

¹⁹Firmansya B dan dkk, "Pemahaman Matematis Siswa dalam Pembelajaran Persamaan Linear Satu Variabel Menggunakan ELPSA Framework," *Jurnal Numeracy*, Volume 5, no. 2 (2018): hlm. 238.

terhadap materi yang dipelajari juga dipengaruhi oleh perencanaan guru terhadap materi yang akan dijelaskan. Selain itu agar siswa lebih mudah memahami materi yang dijelaskan, ada baiknya pendidik (guru) memberikan apresiasi terhadap siswa yang berprestasi, serta nasehat siswa yang kurang aktif dikelas.

3. Pembelajaran Matematika

Matematika berasal dari akar kata *methena* artinya yang artinya berpikir atau belajar. Dalam kamus bahasa Indonesia diartikan matematika adalah ilmu tentang bilangan hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai operasi yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.²⁰

Matematika, menurut Ruseffendi adalah bahasa simbol ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pengolahan keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefenisikan, ke unsur yang didefenisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. Sedangkan hakikat matematika menurut soedjadi, yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpuh pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.²¹

Matematika disebut sebagai ratu, karena dalam perkembangannya matematika tidak pernah bergantung kepada ilmu yang lain. Namun matematika selalu memberikan pelayanan kepada berbagai cabang ilmu

²⁰Titiek Berlian, *Pengembangan Media Puzzle Pecahan Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*” Skripsi (Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021), hlm. 18.

²¹Heruman, *Model-Model Pembelajaran Matematika Di sekolah Dasar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021), hlm. 1.

pengetahuan untuk mengembangkan diri, baik dalam bentuk teori, terlebih dalam aplikasinya. Banyak aplikasi dalam berbagai disiplin ilmu, menggunakan matematika terutama dalam aspek penalarannya. Oleh sebab itu, kedewasaan suatu ilmu ditentukan oleh ada tidaknya ilmu tersebut menggunakan matematika pola pikir maupun pengembangan aplikasinya.²²

Dari urian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan pembelajarn yang membahas tentang simbol, bilangan, operasional bilangan yang dimana penyelesaiannya harus dengan pembuktian yang pasti.

4. Materi Pecahan

a. Pegertian Pecahan

Menurut Heruman, pecahan dapat di artikan sebagi bagian dari sesuatu yang utuh. Dan ilustrasi gambar, bagian yang dimaksud adalah bagian yang diperhatikan, yang biasanya ditandai dengan arsiran, bagian yang dinamakan pembilang, adapun bagian yang utuh adalah bagian yang di anggap sebagai satuan dan di namakan penyebut.²³

Pecahan merupakan salah satu materi matematika di SD yang cukup sulit dan rentan dengan miskonsepsi pada siswa. Hal ini disebabkan karena sebelumnya siswa SD mengenal bilangan berupa bilangan yang utuh seperti bilangan asli dan bilangan cacah.

²²Al- Khawarizmi, "Pendidikan Matematika di Sekolah Kita," Jurnal Penddikan dan Pembelajaran Matematika, Volume 1, no. 1 (2017): hlm. 22.

²³Asri Panjarwati, Oyo Haki Pranata, dan Nana Ganda, "Penggunaan Media Kartu Pecahan Untuk Meningkatkan pemahaman siswa tentang membandingkan pecahan," Jurnal Ilmiah Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Volume. 6, no. 1 (2019): hlm. 92.

Selanjutnya harus memahami bilangan yang dibagi-bagi menjadi beberapa bagian yang beragam.²⁴

Dari penjelasan di atas disimpulkan pecahan merupakan bilang yang terdiri dari penyebut dan pembilang dinyatakan menjadi $\frac{a}{b}$.

Yang dimana a merupakan penyebut dan b merupakan pembilang, dimana a dan b merupakan bilangan bulat $\neq 0$.

b. Operasi Penjumlahan Dan Pengurangan Pada Pecahan

1) Penyebutnya Sama

Jika penyebutnya sama bilangan pecahan bisa langsung di jumlahkan atau di kurangkan dengan cara langsung menjumlahkan pembilangnya.

Rumus:

$$1. \frac{a}{b} + \frac{c}{b} = \frac{a+c}{b}$$

$$2. \frac{a}{b} - \frac{c}{b} = \frac{a-c}{b}$$

contoh:

$$1. \frac{2}{4} + \frac{1}{4} = \frac{2+1}{4} = \frac{3}{4}$$

$$2. \frac{2}{4} - \frac{1}{4} = \frac{2-1}{4} = \frac{1}{4}$$

2) Penyebutnya Tidak Sama

Jika penyebut pecahannya tidak sama maka penyebutnya harus disamakan terlebih dahulu dengan cara mengalihkan penyebutnya atau mencari KPK dari penyebutnya.

²⁴Panjarwati, Haki Pranata, dan Ganda, hlm. 92.

Rumus:

$$1. \frac{a}{b} + \frac{c}{d} = \frac{ad+bc}{b.d}$$

$$2. \frac{a}{b} - \frac{c}{d} = \frac{ad-bc}{b.d}$$

contoh:

$$1. \frac{2}{4} + \frac{1}{2} = \frac{2.2+4.1}{4.2} = \frac{4+4}{8} = \frac{8}{8} = 1$$

$$2. \frac{3}{4} - \frac{1}{2} = \frac{3.2-4.1}{4.2} = \frac{3.4}{8} = \frac{12}{8} = \frac{3}{2}$$

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Huda dengan judul “Penggunaan Media *Puzzle* Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar di MIN 13 Banjar (ManarapBaru) Kecamatan Kera Hanyar Kabupaten Banjar”, Universitas Islam Negeri Anasari Banjarmasin 2017 M/139 H. Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*). Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis terhadap penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran matematika materi bangun datar di MIN 13 Banjar menunjukkan aktivitas peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik tidak hanya duduk mendengarkan penjelasan guru tetapi mereka juga braktivitas untuk memperoleh pengetahuan yang dalam hal ini adalah sifat-sifat bangun datar dengan cara menyusun *puzzle* berdiskusi. Aktivitas menyusun *puzzle* dalam berdiskusi ini dilaksanakan saat kegiatan inti pembelajara berlangsung. Selain dari itu beberapa dari mereka juga mempresentasikan hasil kerja mereka bersama teman kelompoknya. Namun kegiatan bertaya dan menjawab pertanyaan seputar materi yang

dipelajari dari peserta didik lainnya yang dituliskan guru pada perencanaan pembelajaran terlewatkan karena habisnya waktu pelajaran.²⁵ Dan adapun persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti sendiri, yaitu sebagai berikut:

a. Persamaan

- 1) Penelitian yang dilakukan peneliti sama-sama menggunakan media pembelajaran *puzzle*
- 2) Mata pelajaran yang diteliti sama yaitu, mata pelajaran Matematika.

b. Perbedaan

- 1) Metodologi penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (*field research*), sedangkan metodologi penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian kuantitatif.
- 2) Tahun penelitian di atas berbeda dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti yaitu pada tahun 2022, dan tempat penelitiannya di SD Negeri 100900 Gunung tua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara.
- 3) Materi pembelajaran yang diteliti berbeda dengan penelitian sebelumnya, peneliti meneliti materi pecahan, sedangkan peneliti sebelumnya meneliti materi bangun datar

2. Penelitian yang dilakukan oleh Diah Nurul Siatan, dengan judul
 “Pengaruh Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media

²⁵Nuru Huda, *Penggunaan Media Puzzle Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Di MIN 3 Banjar (Manarap Baru Kecamatan Kerta Hanyar Kabupaten Banjar)* Skripsi (Banjarmasin: Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2017), hlm. 63.

Puzzle Dalam Materi Bagun Ruang Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Di SD” pada tahun 2014/1435. Metodologi penelitian ini adalah penelitian kuantitatif Berdasarkan hasil penelitian penulis pengaruh pembelajaran matematika dengan menggunakan media *puzzle* dalam materi bagun ruang terhadap hasil belajar matematika sisawa di SD bahwa terdapat pengaruh penerapan media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa di Kelas V SDN Poris Gaga 3.²⁶

a. Persamaan

- 1) Penelitian yang dilakukan peneliti sama-sama menggunakan media pembelajaran *puzzle*
- 2) Mata pelajaran yang di teliti sama yaitu, mata pelajaran Matematika
- 3) Metodologi penelitian ini dan peneliti sama adalah penelitian kuantitatif

b. Perbedaan

- 1) Materi pembelajaran yang di teliti berbeda dengan penelitian sebelumnya, peneliti meneliti materi pecahan, sedangkan peneliti sebelumnya meneliti materi bagun datar.
- 2) Tahun penelitian di atas berbeda dengan peneliian yang diteliti oleh peneliti yaitu pada tahun 2022, dan tempat penelitiannya di SD Negeri 100900 Gunung Tua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran matematika di perlukan penguasaan pengetahuan dan pemahaman guru dalam materi pembelajaran yang akan dia ajarkan agar berjalan lancar sesuai dengan apa yang ingin dicapai. Untuk itu guru tidak lepas dari pendekatan, model, metode, strategi, dan media pembelajaran. Selama ini metode yang di lakukan guru pada pembelajaran

²⁶Diah Nurul Siata, *Pengaruh Pembelajaran Matematika Dengan Menggunaa Media Puzzle Dalam Materi Bagun Ruang Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa DI SD*, Skripsi (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014), hlm. 23.

adalah metode ceramah dan pemberian tugas saja, sehingga menyebabkan siswa selalu pasif, dan lambat dalam pemahaman materi yang di jelaskan.

Media *puzzle* menjadi salah satu alternative yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai pembelajaran matematika materi pecahan. *Puzzle* bersifat permainan bongkar pasang, yang dekat dengan dunia anak-anak sehingga dapat memperkuat pemahaman belajar siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Penggunaan media *puzzle* di kelas, dituangkan dalam bentuk bagun persegi yang telah di potong dengan berbagai bentuk ukuran yang berbeda. Potogan *puzzle* ini di susun untuk membetuk sebuah pecahan yang berbeda-beda, selanjutnya siswa di arahkan pada konsep matematika.

Dengan menggunakan media *puzzle* ini siswa diharapkan dapat lebih kreatif dan mengetahui apa itu pengertian pecahan, dan bagaimana operasi penjumlahan, dan pengurangan pada pecahan, dengan cara menyenangkan sehinggadapat meningkatkan tingkat pemahaman siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan.

D. Hipotesis

Dari teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah "terdapat pengaruh yang signifikan antara media *puzzle* terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 100900 Gunung Tua".

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 100900 Gunung Tua, yang berlokasi di Jln. Nagasati Gunung Tua, Pasar Gunung Tua, kecamatan Padang Bolak, Kabupaten Padang Lawas Utara, Provinsi Sumatera Utara. Dalam penelitian ini peneliti akan bekerja sama dengan guru kelas IV yang mengajar di kelas IVA dan IVB. Kemudian waktu penelitian direncanakan mulai pada tanggal 11 Mei 2023 sampai dengan 29 Mei 2023 .

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan data kuantitatif (data yang berbentuk angka atau data yang diangkakan). Metode dalam penelitian ini menggunakan metode *ex post facto*.

Penelitian *ex post facto* menguji apa yang telah terjadi pada subjek. *Ex post facto* secara harfiah berarti “sesuatu fakta”, karena kausa atau sebab yang diselidiki tersebut sudah berpengaruh terhadap variabel lain. Penelitian ini juga disebut penelitian kausal komparatif karena dimaksud untuk menyelidiki kausa yang mungkin untuk suatu pola perilaku yang dilakukan dengan cara membandingkan subjek dimana ada atau berbeda.¹

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif korelasional dan menggunakan *ex post facto*. Pengertian penelitian korelasional adalah suatu

¹Nurul Siata, hlm. 84.

tipe penelitian yang melihat hubungan antara satu atau beberapa perubahan dengan satu atau beberapa perubahan yang lain.²

Dari kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian kuantitatif jenis *ex post facto* merupakan penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki suatu fakta yang sudah terjadi apakah ada perbedaan yang terjadi antara kelompok subjek (dalam variabel independen).

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, baik hasil menghitung maupun pengukuran, kuantitatif ataupun kualitatif, dari pada karakteristik tertentu mengenai sekumpulan objek yang lengkap dan jelas.³Oleh karena itu populasi bukan hanya orang, tetapi meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki subjek dan objek itu. Dalam penelitian ini peneliti mengambil materi yang di pelajari di kelas IV yaitu materi pecahan.Maka yang menjadi populasi dalam penelitian ini berdasarkan yang di uraikan pada latar belakang masalah, yaitu sebanyak 60 orang yang terdiri dari 2 kelas.

Tabel 3.1
POPULASI

No.	Kelas	Jumlah siswa
1.	IV A	30 Siswa
2.	IV B	30 Siswa
Jumlah siswa		60 Siswa

²A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan* (Jakarta: Prenadeam Media Grup, 2014), hlm. 64.

³SUDJANA, *Metoda Statistika* (Bandung: PT.Tarsito Bandung, 2021), hlm. 161.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian yang di ambil dari poulasi yang di teliti. Bila populasi besar, dan peneliti tidak memungkinkan mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.⁴ Ada dua jenis teknik pengambilan sampel yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling*.

Teknik *probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setian unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Sedangkan *nonprobability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.⁵

Dalam penelitian ini peneliti mengambil teknik *nonprobability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/kesempatan yang sama bagi unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Berdasarkan informasi dari guru kelas di SD Negeri 100900 Gunung Tua bahwa kelas yang sering menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran matematika adalah kelas IV A. Maka dengan itu peneliti menggunakan teknik *nonprobability sampling* jenis *purposive sampling*. Yang dimana *sampling purposive* adalah teknik penentuan

⁴SUDJANA, hlm. 62.

⁵SUDJANA, hlm. 63-65.

sampel dengan pertimbangan tertentu. Misalnya akan melakukan penelitian tentang kualitas makanan, maka sampel sumber datanya adalah orang yang ahli makan, atau penelitian tentang kondisi politik di suatu daerah, maka sampel sumber datanya adalah orang yang ahli politik. Karena dalam penelitian ini sangat di perlukan keahlian dalam penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah kelas IV A, yang terdiri dari 30 orang sebagai kelas yang di ajarkan menggunakan media *puzzle*, dan kelas IV B yang terdiri dari 30 orang yang di ajarkan tanpa media *puzzle*.

C. Instrumen Penelitian

Instumen penelitian berupapertanyaan atau pernyataan untuk melengkapi data yang diteliti. Ada beberapa instrumen penelitian kuatitatif yaitu, angket (kuesioner), skala pengukuran, tes, observasi, dan wawancara. Pada penelitian ini peneliti mengambil instrumen penelitiannya yaitu tes, wawancara dan observasi.

1. Tes

Tes merupakan kumpulan pertanyaan atau latihan yang digunakan dalam mengukur, keterampilan, pengetahuan, pemahamandan kemampuan bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Adapun tes pada penelitian ini digunakan tes pilihan ganda.

2. Wawancara

Wawancara merupakan cara yang dilakukan peneliti untuk memperoleh informasi langsung dari subernya dan lebih mendalam pada responden yang jumlahnya sedikit melalui kegiatan tanya jawab.

3. Observasi

Observasi merupakan alat yang digunakan oleh peneliti dalam melangsungkan kegiatan penelitiannya. Instrumen ini digunakan untuk mengumpulkan berbagai jenis data penelitian melalui berbagai pengamatan, agar kegiatan tersebut dapat berjalan dengan sistematis dan terarah.

D. Pengembangan Instrumen

1. Instrumen Tes

Tes ini dilakukan untuk mencari pengaruh media *puzzle* terhadap pemahaman siswa. Indikator yang menunjukkan pemahaman konsep menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tahun 2006 yaitu:

- 1) Menyatakan Ulang sebuah konsep
- 2) Mengklasifikasikan objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya.
- 3) Memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep
- 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi
- 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep
- 6) Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur atau operasi tertentu
- 7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah.⁶

⁶Sandra Febri Diani dan dkk, "Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa SMP Setelah Memperoleh Pembelajaran Discovery Learning," Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)), Volume 3, no. 3 (2019): hlm. 363.

a. Uji Validitas Tes

Adapun rumus menghitung nilai tes penelitian ini adalah rumus *produc momen* :

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi

$(\sum xy)$ = jumlah hasil kali X dan Y

$\sum x^2$ = jumlah kuadrat X

$\sum y^2$ = jumlah kuadrat Y

n = jumlah sampel

x = skor butir

y = skor total

Hasil perhitungan dengan korelasi biserial (r_{xy}) dikonsultasikan dengan table r product moment dengan taraf signifikansi α . Jika r_{xy} ada pada kategori kuat dan sangat kuat maka butir soal valid.

Tabel 3.2
Pedoman untuk Memberikan Interpretasi
Terhadap Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Koefisien Korelasi
0,00-0,199	Sangat Rendah (Tidak Berkorelasi)
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat (erat)
0,80-1,000	Sangat Kuat (sangat erat)

Tabel 3.3
HASIL UJI VALIDITAS TES

No	r_{hitung} (rxy)	Tingkat Koefisien Korelasi	Kategori
1	0.605	Kuat	Valid
2	0.61311	Kuat	Valid
3	0.72364	Kuat	Valid
4	0.76281	Kuat	Valid
5	0.70025	Kuat	Valid
6	0.74753	Kuat	Valid
7	0.75712	Kuat	Valid
8	0.70347	Kuat	Valid
9	0.71537	Kuat	Valid
10	0.73541	Kuat	Valid

Berdasarkan hasil perhitungan yang peneliti lakukan, dari 10 soal yang telah di ujikan dan telah di bandingkan dengan koefisien korelasi ,semua soal dikatakan valid sehingga soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya.Perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran 5.

b. Reabilitas

Berhubungan dengan kepercayaan, suatu tes dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap, maka pengertian reabilitas tes, berhubungan dengan masalah ketetapan hasil tes.⁷

Untuk mencari reabilitas soal tes pilihan ganda, digunakan rumus K-R.20 yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{St^2 - \sum pq}{St^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : reabilitas tes secara keseluruhan

⁷Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*, hlm. 101-102.

Σpq : jumlah hasil kalimat p dan q

p : proporsi subjek yang menjaab soal dengan benar

q : proporsi subjek yan menjawab salah

n : banyak item

S_t : standart deviasi dari tes⁸

Hasil perhitungan reliabilitas soal (r_{11}) dikonsultasikan dengan table r product moement dengan taraf signifikasi α . Jika $r_{11} > 0,6$ maka item tes yang diujicoba reliabel. Begitu juga sebaliknya jika $r_{11} < 0,6$ maka tes dinyatakan tidak reliabel.

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan peneliti, bahwa 10 soal yang di ujikan memiliki reliabelitas sebesar 1,00 sehinga tes tersebut dinyatakan telah reliabel. Perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran 6

c. Taraf Kesukaran Soal Pilihan Ganda

Tingkat kesukaran butir soal merupakan bilangan yang menunjukkan proporsi peserta ujian yang dapat menjawab betul butiran soal. Dalam instrumen penelitian yang dibuat peneliti terdiri dari 10 soal dan yang mengerjakan tesnya teridiri dari 30 siswa/orang

Adapun untuk menentukan taraf kesukaran soal pilihan ganda berlaku rumus:

$$P = \frac{B}{J}$$

⁸Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan, Penelitian Pengembangan Edisi Revisi* (Bandung: Ciptapustaka Media, 2016), hlm. 161.

Keterangan:

P = taraf kesukaran

B = siswa yang menjawab benar

J = banyak siswa yang mengerjakan tes

Tabel 3.4
Taraf Kesukaran Soal Pilihan Ganda

Interval Koefisien	Tingkat Kesukaran
$0,00 \leq P \leq 0,30.$	Soal sukar
$0,30 \leq P \leq 0,70$	Soal sedang
$0,70 \leq P \leq 1,00.$	Soal mudah

Tabel 3.5
HASIL UJI TARAF KESUKARAN SOAL PILIHAN GANDA

No Soal	Jumlah Soal Yang Menjawab Benar (Orang)	TarafKesukaran	Tingkat Kesukaran
1	21	0.7	Sedang
2	22	0.76667	Mudah
3	23	0.73333	Mudah
4	19	0.63333	Sedang
5	22	0.73333	Mudah
6	18	0.6	Sedang
7	17	0.56667	Sedang
8	30	0.8	Mudah
9	17	0.56667	Sedang
10	23	0.76667	Mudah

Perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran 7

d. Daya Pembeda Pilihan Ganda

Daya beda soal merupakan kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta tes yang pandai dan peserta tes yang kurang pandai. Pada penelitian ini terdapat 10 soal dan 30 orang yang ikut

mengerjakan soal. Untuk menghitung daya pembeda soal pilihan ganda digunakan rumus:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D = daya pembeda butir soal

B_A = Banyak kelompok atas yang menjawab benar

J_B = Banyak kelompok bawah

B_B = Banyak siswa kelompok bawah yang menjawab benar

J_A = Banyak siswa kelompok bawah

Tabel 3.5
Klarifikasi Daya Pembeda

Interval Koefisien	Tingkat Daya Beda
$D \leq ,00$	Semuanya tidak baik
$0,00 \leq D \leq 0,20$	Jelek
$0,20 \leq D \leq 0,40$	Cukup
$0,40 \leq D \leq 0,70$	Baik
$0,70 \leq D \leq 1,00$	Baik sekali

Tabel 3.6
HASIL UJI DAYA BEDA SOAL PILIHAN GANDA

No. Soal	Jumlah Kelas Atas Yang Menjawab Benar	Jumlah Kelas Bawah Yang Menjawab Benar	Hasil Daya Beda Soal	Tingkat Daya Beda
1	12	9	0.2	Jelek
2	13	10	0.2	Jelek
3	14	8	0.4	Cukup
4	11	8	0.2	Jelek
5	12	10	0.13333	Jelek
6	10	8	0.13333	Jelek
7	10	7	0.2	Jelek
8	13	11	0.13333	Jelek

9	11	6	0.33333	Cukup
10	13	10	0.2	Jelek

Perhitungan selengkapnya terdapat pada lampiran 8

Tabel3.7
KISI-KISI TES PEMAHAMAN SISWA
MATERI PECAHAN SESUAI DENGAN INDIKATOR PEMAHAMAN
KONSEP SISWA MENURUT BADAN STANDART PENDIDIKAN (BSNP)
TAHUN2006

Indikator Pemahaman Siswa	Indikator soal tes	NO Soal
Menyatakan kembali sebuah konsep	Menjelaskan pengertian pecahan dan bentuk pecahan	1
Mengklasifikasikan objek menuurut sifat-sifat tertentu	Mencontohkan bentuk pecahan dengan menggunakan gambar	2 dan 3
Memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep	Menyimpulkan hasil dari penjumlahan dan pengurangan pada pecahan dengan penyebut sama	4 dan 5
Menyajikan contoh konsep dalam berbagai bentuk representasi	Menyimpulkan hasil dari penjumlahan dan pengurangan pada pecahan dengan penyebut yang tidak sama	6 dan 7
Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur operasi tertentu	Menganalisis soal cerita untuk mendapatkan hasil perjumlahan dan pengurangan pada pecahan	8 dan 9
Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah	Menyusun gambar menjadi pecahan	10

2. Instrumen Wawancara

Pada penelitian ini instrumen wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi langsung dalam memperoleh informasi langsung dari guru kelas yang dilakukan dengan kegiatan tanya jawab.

Tabel 3.8
KISI-KISI WAWANCARA DENGAN GURU KELAS SEBELUM
MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE

No	Komponen	Sub komponen	No Lembaran Wawancara
1.	Mengetahui informasi awal guru dan siswa	a. Lamanya guru mengajar di sekolah dan dikelas	1 dan 2
		b. Jumlah siswa dikelas	3
		c. Hasil belajar siswa sebelum dilaksanakan penelitian	4
2.	Respon dan proses mengajar guru sebelum menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i> pada pembelajaran matematika materi	a. Cara menyampaikan materi	5 dan 6
		b. Media pembelajaran yang diketahui guru dan yang sering digunakan di kelas	8 dan 7

	pecahan	c. Respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media dan pembelajaran dengan tidak menggunakan media	9 dan 10
Jumlah			10

Tabel 3.9
KISI-KISI WAWANCARA DENGAN GURU KELAS SETELAH
MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE*

No	Komponen	Sub Komponen	No Lembaran wawancara
1.	Mengetahui akhir guru setelah menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i>	a. Perubahan proses pembelajaran setelah menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i>	1
		b. Pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i>	2
2.	Respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran <i>puzzle</i>	a. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran	3 dan 4
		b. Perubahan tingkat pemahaman siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan setelah menggunakan	5

		<i>media puzzle</i>	
Jumlah			5

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Teknik ini di laksanakan dengan tujuan agar peneliti mengetahui kondisi dari SD Negeri 100900 Gunung Tua. Dan teknik ini juga bertujuan untuk menggalih data tentang tingkat pemahaman siswa mengenai pembelajaran matematika terkhususnya materi pecahan.

2. Wawancara

Teknik ini dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran matematika yang biasa di lakukan di kelas, serta penggunaan media apa saja yang di terapkan. Serta mengetahui apakah media pembelajaran yang biasa di gunakan efektif dalam pembelajaran matematika terkhususnya materi pecahan.

3. Dokumentasi

Teknik ini bertujuan untuk bukti bahwa peneliti pernah meneliti ke lokasi penelitian. Serta mengetahui gambaran umum yang ada di SD Negeri 100900 Gunung Tua, seperti latar belakang SD Negeri 10900 Gunung Tua, latar belakang guru matematika kelas IV, dan keadaan staf usaha dan data saran prasarana yang dimiliki SD Negeri 100900 Gunung Tua.

F. Teknik Analisis Data

Analisis kuantitatif dalam suatu penelitian dapat didekati dari dua sudut pendekatan, yaitu analisis kuantitatif secara deskriptif, dan analisis kuantitatif secara inferensial.⁹ Penelitian ini menggunakan analisis data dengan cara deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Dilakukan untuk mengetahui distribusi penelitian tersebut normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan program SPSS v.26 dengan rumus *kolmogorov-smirnov*. Hasil perhitungan dikonsultasikan pada tabel taraf kesalahan 5%. Apabila hasil hitung lebih besar dari taraf kesalahan 5% , maka data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas ini dilakukan dengan cara menghitung variansi dari populasi dengan menggunakan SPSS v.26 rumus:

$$F = \frac{\text{Variansi Besar}}{\text{Variansi Kecil}}$$

Hasil perhitungan dikonsultasikan pada tabel taraf kesalahan 5%.

⁹Nizar Rangkuti, hlm. 163.

2. Regresi Linier Sederhana

Sedangkan untuk menguji kebenaran apakah ada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat maka digunakan perhitungan regresi sederhana. Regresi sederhana merupakan suatu prosedur untuk mendapatkan hubungan matematika dalam bentuk suatu persamaan antara variabel *criterion* atau variabel tidak bebas tunggal dengan variabel *predictor* atau variabel bebas tunggal.¹⁰

Uji regresi sederhana menggunakan SPSS v.26 , rumus persamaan umum regresi sederhana yaitu:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Keterangan:

\hat{Y} = Subjek dalam variabel dependen yang diprediksikan

a = Harga Y bila $X = 0$ (harga konstan).

b = Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel dependen. Bila $b (+)$ maka naik, dan bila $(-)$ maka terjadi penurunan.

X = Subyek pada variabel independen yang mempunyai nilai tertentu.

Harga b dan a dapat dicari dengan rumus sebagai berikut:

$$a = \frac{\sum Y (\sum X^2) - (\sum X) (\sum XY)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2} \text{ dan } b = \frac{n \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

3. Koefisien korelasi sederhana

¹⁰Soegyarto Mangkuatmodjo, *Statistik Lanjutan* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), hlm. 163.

Untuk mencari korelasi anatar variabel bebas dan variabel terikat maka dilaksanakan dengan menggunakan SPSS v.26 dengan rumus uji korelasi *Product Moment* oleh Person sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi

N = jumlah sampel

$\sum x$ = jumlah variabel X

$\sum y$ = jumlah variabel y

$\sum x^2$ = jumlah variabel X^2

$\sum Y^2$ = jumlah variabel Y^2

$\sum XY$ = jumlah perkalian variabel X dan Variabel Y

Untuk dapat memberikan penafsiran terhadap koefisien korelasi yang ditemukan tersebut besar atau kecil, maka dapat berpedoman pada ketentuan yang ada pada tabel berikut:

Tabel 3.10 Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Koefisien Korelasi
0,00-0,199	Sangat Rendah (Tidak Berkorelasi)
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat (erat)
0,80-1,000	Sangat Kuat (sangat erat)

4. Koefisien Determinansi (R)

Apabila nilai r_{hitung} sudah diketahui maka dicarilah koefisien determinan yang besarnya adalah kuadrat dari koefisien korelasi (r^2).¹¹

Koefisien ini disebut koefisien penentu yang dirumuskan:

$$KD = (r)^2 \times 100 \%$$

Keterangan:

KD = Koefisien determinan
 r = koefisien korelasi.

5. Uji t (konversi dari nilai rxy)

Uji t menggunakan SPSS v.26 untuk menguji hipotesis penelitian mengenai pengaruh dari masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat.¹²

$$t_{hitung} = r \frac{\sqrt{n-2}}{1-r^2}$$

Keterangan:

t_{hitung} = nilai t

r = nilai koefisien korelasi

n = jumlah sampel

6. Uji Hipotesis

Hipotesis biasanya dilakukan untuk metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data baik dari percobaan yang terkontrol, maupun dari observasi (tidak terkontrol).

¹¹Mangkuatmodjo, hlm. 216.

¹²Mangkuatmodjo, hlm. 86.

Hipotesis yang di ajukan peneliti adalah ”terdapat pengaruh yang signifikan antara media *puzzle* terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 100900 Gunung Tua”. Sehubungan dengan hal itu, maka dilakukan pengujian apakah hipotesis tersebut diterima atau ditolak. Perhitungan yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan perhitungan statistik dengan menggunakan perhitungan dengan rumus uji t (konversi dari nilai rxy). Yang dimana jika H_0 tidak terdapat pengaruh yang signifikan, dan H_a terdapat pengaruh yang signifikan maka hipotesis yang di ajukan di terima.

7. Uji Penolakan

Uji penolakan merupakan pembuatan kesimpulan atau penetapan keputusan dalam hal penerimaan atau penolakan hipotesis (H_0) yang sesuai kriteria pengujiannya. Dalam penelitian ini hipotesis diterima jika H_0 tidak terdapat pengaruh yang signifikan, dan H_a terdapat pengaruh yang signifikan. Maka jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Distribusi nilai awal pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika materi pecahan

- a. Tes awal kelas yang menggunakan media puzzle dan gambar

Tabel 4.1

Distribusi data nilai awal kelas yang menggunakan media puzzle

Interval	Frekuensi	Presentase (%)
10-25	3	10%
26-41	6	20%
42-56	2	6,66%
57-72	10	33,33%
73-88	3	10%
89-100	6	20%
Jumlah	30	100%

Tabel 4.2

Distribusi data nilai awal kelas yang menggunakan media gambar

Interval	Frekuensi	Presentase (%)
10-24	8	26,66%
25-39	5	16,66%
40-54	8	26,66%
55-69	2	6,66%
70-84	6	20%
85-100	1	3,33%
Jumlah	30	100%

Hasil data awal merupakan kondisi nilai tes siswa mengenai pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika materi pecahan kedua kelompok (yang menggunakan media puzzle dan kelas yang menggunakan media gambar (kelas pembanding) sebelum diberi perlakuan (*treatment*) dapat di tentukan nilai tertinggi, nilai terendah, rentang nilai, mean, median, modus, standar deviasi, variasi sampel.

Deskripsi data nilai awal diitung dengan menggunakan SPSS v26 yang di sajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.5
Nilai Tes Awal sebelum dilakukan tindakan

Deskripsi Data	Menggunakan media <i>Puzzle</i>	Menggunakan Media Gambar
Mean	59,67	42,33
Median	60	45
Modus	60	50
Std.Deviasi	26,06	22,997
Varians	679,195	528,851
Range	90	80
Nilai minimum	10	10
Nilai maksimum	100	90

Untuk melihat gambaran awal mengenai pemahaman siswa terhadap pecahan dilihat dari statistik nilai tes awal yang dilakukan pada kelas yang menggunakan media puzzle cenderung memusat pada nilai 60 dan pada kelas yang menggunakan media gambar cenderung 45. Sehingga dapat disimpulkan berdasarkan angka simpang baku nilai tes awal kelas yang menggunakan media puzzle dan media gambar cenderung menyebar dari nilai rata-rata

- b. Tes akhir kelas yang menggunakan media *puzzle* dan gambar

Tabel 4.1
Distribusi data nilai akhir kelas yang menggunakan media *puzzle*

Interval	Frekuensi	Presentase (%)
25-37	1	3,33%
38-50	6	20%
51-63	2	6,66%
64-76	2	6,66%
77-89	9	30%
90-100	10	33,33%
Jumlah	10	100%

Tabel 4.2

Distribusi data nilai akhir kelas yang menggunakan media gambar

Interval	Frekuensi	Presentase (%)
10-24	3	26,66%
25-39	6	16,66%
40-54	6	26,66%
55-69	4	6,66%
70-84	7	20%
85-100	4	3,33%
Jumlah	30	100%

Hasil data awal merupakan kondisi nilai tes siswa mengenai pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika materi pecahan kedua kelompok (yang menggunakan media puzzle dan kelas yang menggunakan media gambar) setelah diberi perlakuan (*treatment*) dapat di tentukan nilai tertinggi, nilai terendah, rentang nilai, mean, median, modus, standar deviasi, variaansi sampel. Deskripsi data nilai awal diitung dengan menggunakan SPSS v26 yang di sajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.5 Nilai Tes akhir setelah dilakukan tindakan

Deskripsi Data	Menggunakan media puzzle	Menggunakan Media Gambar
Mean	74	52,67
Median	80	55
Modus	80	30
Std.Deviasi	19,582	23,625
Varians	383,448	558,161
Range	70	80
Nilai minimum	30	10
Nilai maksimum	100	90

Untuk melihat gambaran awal mengenai pemahaman siswa terhadap pecahan dilihat dari statistik nilai tes akhir yang dilakukan pada kelas yang menggunakan media puzzle cenderung memusat pada nilai 80 dan pada kelas yang menggunakan media gambar cenderung 55. Sehingga

dapat disimpulkan berdasarkan angka simpang baku nilai tes awal kelas ang menggunakan media puzzle dan media gambar cenderung menyebar dari nilai rata-rata.

B. Pengujian persyaratan Analisis

1. Uji Normalitas

Dilakukan untuk mengetahui distribusi penelitian tersebut normal atau tidak. Penelitian ini menggunakan program SPSS varian 26 dengan rumus *kolmogorov-smirnov*. Hasil perhitungan dikonsultasikan pada tabel taraf kesalahan 5%. Apabila hasil hitung lebih besar dari taraf kesalahan 5% , maka data tersebut berdistribusi normal.

Table 4.1. Uji Normalitas One-Sample Kolmogrov-smirnov Tes Kelas Yang Menggunakan Media Puzzle
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	13.04114143
Most Extreme Differences	Absolute	.103
	Positive	.094
	Negative	-.103
Test Statistic		.103
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diketahui bahwa hasil hitung yang didapatkan dari kelas yang menggunakan media puzzle sebesar $2,00 >$ nilai tabel

taraf kesalahan 5% yaitu 0,362, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi secara normal dan dapat dilakukan ketahap analisis selanjutnya.

Table 4.2 Uji Normalitas One-Sample Kolmogrov-smirnov Tes Kelas yang menggunakan Media Gambar (Kelas Pemanding) One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	14.73989866
Most Extreme Differences	Absolute	.127
	Positive	.127
	Negative	-.127
Test Statistic		.127
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan pada table diatas maka dapat diketahui bahwa nilai table taraf kesalahan 5% adalah 0,361. Mekan hasil hitung yang didapatkan dari kelas yang menggunakan media gambar (kelas pemanding) sebesar 2,00 > dari nilai table 0,361, maka dapat di simpulkan bahwa data dari populasi berdestribusi secara normal dan dapat dilakukan ketahap analisis selanjutnya.

Kriteria uji normalitas dengan grafik adalah sebagai berikut:

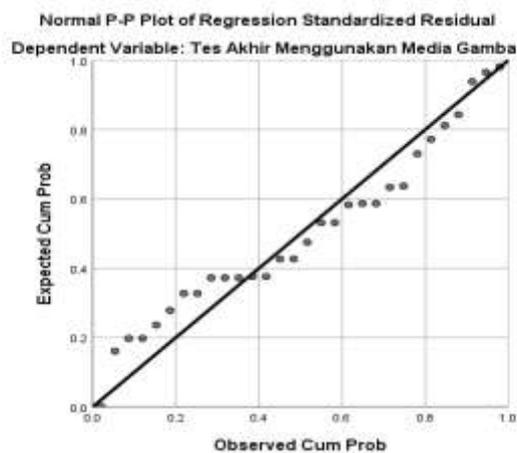
1. Jika data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal atau grafik histogramnya menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi memenuhi asumsu normal

2. Jika data menyebar jauh dari garis diagonal dan atau tidak mengikuti garis diagonal atau garis histogram tidak menunjukkan pola distribusi normal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas. Secara visual gambar grafik probaliti plot dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 4.1 Uji Normalitas Dengan Grafik Kelas Yang Menggunakan Media Puzzle



Gambar 4.2 Uji Normalitas Dengan Grafik Kelas Yang Menggunakan Media Gambar (Kelas Pemanding)

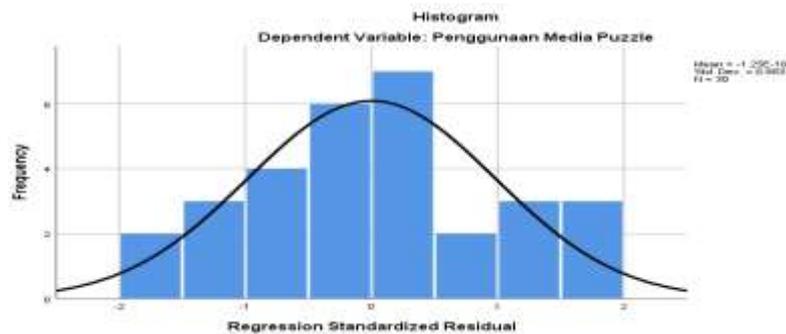


Melihat tampilan grafik normal probability plot di atas, dapat disimpulkan bahwa pada grafik normal probability plot terlihat titik-titik menyebar di sekitar garis diagonal dan penyebarannya mengikuti

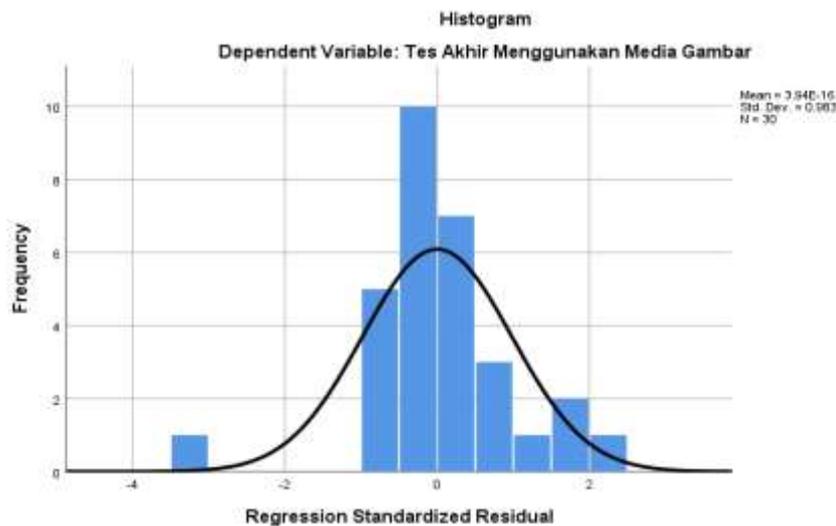
arah garis diagonal, sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Uji normalitas dengan kurva histogram dikriteriakan yaitu grafik histogram dikatakan normal jika distribusi data membentuk lonceng (*bell Shaped*), tidak condong ke kiri atau tidak condong ke kanan.

Gambar4.3 Uji Normalitas Dengan Grafik Histogram Kelas Yang Menggunakan Media Puzzler



Gambar4.4 Uji Normalitas Dengan Grafik Histogram Kelas Yang Menggunakan media Gambar (Kelas Pemandang)



Berdasarkan Histogram di atas menunjukkan bahwa dari semua data yang berdistribusi normal, karena semua data membentuk lonceng terbalik, maka data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya variansi dan buah distribusi atau lebih. Uji homogenitas biasanya digunakan sebagai syarat dalam analisis independen sampel T tes. Jika hasil hitung lebih besar dari T table $> 0,361$, maka distribusi data adalah homogen, jika nilai signifikansi $< 0,361$ data adalah tidak homogen. Hasil uji homogenitas bisa dilihat pada tabel dibawah ini.

Table 4.3 Hasil Uji Homogenitas Dengan SPSS Varian 26

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HasilBelajar	Based on Mean	2.569	1	58	.114
	Based on Median	3.374	1	58	.071
	Based on Median and with adjusted df	3.374	1	54.889	.072
	Based on trimmed mean	2.733	1	58	.104

Berdasarkan tabel di atas diketahui signifikansi (Sig) *Based on Mean* adalah $1,14 > 0,361$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil data tes akhir kelas yang menggunakan media *puzzle* (IVA) dan data tes akhir kelas yang menggunakan media gambar (IVB) adalah sama atau homogen.

Dengan demikian, maka salah satu syarat (tidak mutlak) dari uji independen sampel t tes sudah terpenuhi.

3. Uji Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier Sederhana digunakan untuk mengetahui pola variabel dependen dapat diprediksikan melalui variabel independen, adapun persamaan regresinya sebagai berikut

Tabel 4.4 Hasil Regresi Linier Sederhana Menggunakan SPSS Varian 26

Model		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	32.836	16.999		1.932	.00
	Penggunaan Media Puzzle	.268	.222	.222	1.205	.00

a. Dependent Variable: Pemahaman Siswa

$$Y = 32.836 + 0,268X$$

Diketahui $X =$ Penggunaan Media Puzzle

$Y =$ Pemahaman Siswa Pada Pecahan

Jika $X = 0$ akan di peroleh nilai $Y = 28,106$

Artinya nilai (a) atau konstanta sebesar 28,106 nilai ini menunjukkan bahwa pada saat penggunaan media puzzle bernilai 0 atau tidak meningkat maka pemahaman siswa akan tetap bernilai 32.836. Kemudian koefisien regresi nilai (b) sebesar 0,268 (positif) yaitu menunjukkan pengaruh yang searah yang artinya jika

penggunaan media puzzle ditingkatkan sebesar satu satuan maka akan meningkatkan pemaan siswa sebesar 0,268satuan.

4. Koefisien Korelasi Sederhana

Analisis koefisien sederhana digunakan untuk mengetahui arah dan kuatnya hubungan antara dua variabel atau lebih. Arah dinyatakan dalam bentuk hubungan positif atau negative, sedangkan kuat atau lemahnya dinyatakan dalam besaran korelasi. Dengan menggunakan SPSS V.26 dengan rumus pendekatan koefisian korelasi rxy.

Tabel 4.6 Hasil Hitung Koefisien Korelasi Sederhana

Dengan SPSS Varian 26

Correlations

		Pemahaman Siswa Pada Pecahan	Penggunaan Media Puzzle
Pearson Correlation	Pemahaman Siswa Pada Pecahan	1.000	.615
	Penggunaan Media Puzzle	.615	1.000
Sig. (1-tailed)	Pemahaman Siswa Pada Pecahan	.	.000
	Penggunaan Media Puzzle	.000	.
N	Pemahaman Siswa Pada Pecahan	30	30
	Penggunaan Media Puzzle	30	30

Maka dari hasil perhitungan diatas maka dapat disimpulkan nilai korelasi sebesar 0,615. Jika dilihat dari table 4.6 masuk dalam interval 0,60-0,799 dengan tingkat hubungan yang kuat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran matematika memiliki tingkat hubungan yang kuat.

5. Koefisien Determinasi

Analisis koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besarnya kontribusi variabel independen mempengaruhi variabel dependen dan hasil dalam bentuk prosentase. Diketahui nilai korelasi sebesar 0,615.

Penyelesaian

$$\begin{aligned} \text{KD} &= (r)^2 \times 100 \% \\ &= (0,615)^2 \times 100 \% \\ &= 37,87\% \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut diketahui nilai koefisien determinasi sebesar 37,87% yang artinya variabel penggunaan media *puzzle* sebesar 37,87% terhadap pemahaman siswa pada pecahan.

C. Pengujian Hipotesis

Dalam penelitian yang berjudul Pengaruh Media Puzzle Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas IV SD Negeri 100900 Gunung Tua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara, akan diuji hipotesis penelitian yang akan melihat apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara media puzzle terhadap pemaaman siswa pada pembelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 100900 Gunung Tua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui besarnya pengaruh masing-masing variabel Independen terhadap variabel dependen.

Sebagai pembanding untuk melihat pengaruh signifikannya maka digunakan kriteria taraf signifikan 5% dan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Adapun ketentuan mencari nilai t_{tabel} diperoleh dengan cara jumlah responden $n = 30 - 2 = 28$ dilihat dari distribusi nilai t_{tabel} (terlampir table t) maka nilai t_{tabel} 0,374 dengan kriteria sebagai berikut

Yang dimana jika H_0 tidak terdapat pengaruh yang signifikan, dan H_a terdapat pengaruh yang signifikan maka hipotesis yang diajukan diterima.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media *puzzle* terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 10090 Gunung Tua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan pada masing-masing kelas yang menerapkan media *puzzle* dan kelas yang menggunakan media lainnya (media gambar).

Dari hasil perhitungan koefisien korelasi sederhana mendapatkan nilai koefisien variabel media *puzzel* sebesar 0,615 > nilai t_{tabel} 30 adalah 0,361 analisis persamaan regresi dapat dilihat berdasarkan analisis uji-t $t_{hitung} = 1,205$ sedangkan nilai $t_{tabel} = 0,361$. Oleh karena itu $t_{hitung} 1,205 > t_{tabel} 0,361$ hal ini menunjukkan signifikan. Maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* berpengaruh secara signifikan dengan

pemahaman siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan dengan nilai determinasi sebesar 37,87%.

Hasil penelitian setidaknya juga relevan dengan teori yang telah dijelaskan pada terdahulu dan juga sesuai dengan hasil penelitian lain yang dilaksanakan oleh Enda Saryani, yang menyatakan bahwa penggunaan media puzzle pecahan pada pembelajaran matematika, membuat siswa lebih aktif merespon pertanyaan dari guru, termasuk mengajukan pertanyaan pad guru maupun temannya, sehingga siswa lebih mudah memahami materi pecahan.

Yuli Afra menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap media puzzle dengan pemahaman konseptual siswa pada pembelajaran matematika sebanyak 77,27%.

Media *puzzle* tidak hanya mempengaruhi pemaaman siswa pada pembelajaran matematika, tetapi juga mempengaruhi terhadap hal lainnya , sebagaimana dengan penelitian yang dilakkuan oleh Diah Nuriza Siatan, yang dimana peneliti menyatakan bahwa media puzzle berpengaruh dengan hasil belajar matematika siswa sebesar 45,25%. Dan Fitri Novita Sari Sirait juga mengatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan anatar media puzzle dan hasil belajar matematika kelas IV sebanyak 34,45%.

E. Keterbatasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini tidak terlepas dari berbagai kendala yang tentunya mempengaruhi hasil akhir penelitian. Permasalahan tersebut

disebabkan berbagai keterbatasan peneliti, terutama untuk memotivasi responden untuk memberikan jawaban yang sebenarnya terhadap masalah yang diteliti, sesuai dengan situasi dan kondisi yang sebenarnya.

Berbagai keterbatasan yang dapat mempengaruhi hasil akhir penelitian ini diantaranya adalah :

1. Kemungkinan adanya responden penelitian yang tidak berlaku jujur dalam mengisi tes yang di ajukan, sehingga dapat mengakibatkan jawaban responden tidak sesuai dengan fakta yang sebenarnya.
2. Instrument yang dirancang dan disusun mungkin belum sempurna seperti apa yang diharapkan untuk dapat menjawab seluruh permasalahan dalam penelitian ini.
3. Adanya kemungkinan bahwa responden kurang memahami pertanyaan-pertanyaan yang diajukan sehingga jawaban yang diberikan responden tidak sesuai dengan yang diharapkan.
4. Penelitian ini tidak terlepas dari kelemahan-kelemahan yang mungkin saja terjadi dan dapat mempengaruhi hasil temuan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya dapat diambil kesimpulan bahwa : Nilai koefisien variabel media puzzle 0,615 dengan nilai t_{tabel} 0,361 analisis persamaan regresi dapat dilihat berdasarkan analisis uji-t t_{hitung} sebesar 4,172 dan t_{tabel} sebesar 0,361. Bila taraf kesalahan 5% untuk uji dua pihak, maka nilai $t_{tabel} = 0,361$ (lampiran tabel nilai distribusi t). Berarti t_{hitung} lebih besart_{tabel} ($4,772 > 0,361$) dengan demikian koefisien regresi yang ditemukan adalah signifikan. Ini berarti bahwa H_0 ditolakdan H_a diterima atau terdapat pengaruh langsung yang signifikan antara Media Puzzle Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV di SD Negeri 100900 Gunung Tua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utaradengan besaran pengaruh sebesar 37,87%.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle terdapat pengaruh yang signifikan antara media puzzle dengan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 100900 Gunung Tua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara.

B. Saran-Saran

Berdasarkan penelitian diatas, berikut ini akan dikemukakan beberapa saran, yaitu:

1. Kepada semua pihak termasuk Orang tua dan guru agar menjaga dan membimbing siswa didalam pembelajaran matematika terutama pada mater pecahan agar siswa lebih mudah memahami materi pecahan tersebut dan dapat menggunakan media puzzle sebagai alat peraga pada pembelajaran matematika materi pecahan.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada dua pokok bahasan, maka diharapkan kepada peneliti selanjutnya agar dapat melaksanakan penelitian pokok bahasan yang lain dan dalam ruang lingkup yang lebih luas..
3. Penelitian ini tidak terlepas dari kelemahan-kelemahan yang mungkin saja terjadi yang mumungkinkan mempengaruhi hasil temuan. Oleh sebab itu agar diperoleh hasil yang layak diperlukan penelitian yang sejenis untuk dapat mendukung penelitian sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- ASY- Syalhub, Fuad Bin Abdul Aziz, *Quantum Teaching 38 Langkah Belajar Mengajar IESQ Cara Nabi Muhammada SAW*: Zikrul Hakim, 2018.
- Al- Khawarizmi. "Pendidikan Matematika di Sekolah Kita," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, Volume 1, no. 1 (2017):
- Amaliya, Isna. "Aanalisis Keampuan Literasi Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar" Volume 5, no. 1 (2022):
- Arafat Lubis, Maulana, dan Nasran Azizan. *Pembelajaran Tematik SD/MI Implementasi Kurikulum 2013 Berbasis HOTS*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2020.
- Berlian, Titiek. *Pengembangan Media Puzzle Pecahan Pada Materi Pecahan Sederhana Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" Skripsi*. Mataram: Univesitas Muhammadiyah Mataram, 2021.
- Bin Abdul Aziz Asy- Syalhub, Fuad. *QUANTUM TEACHING 38 Langkah Belajar Mengajar IESQ Cara Nabi Muhammad SAW*. Edisi Revisi. Jakarta Timur: Zikrul Hakim, 2018.
- Departemen, Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: J-ART, 2004.
- Fadlilah, Nurul. "Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Volume Prisma Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI)," *Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 8, no. 2 (2020):
- Fauziah Siregar, Nur. "Pemahaman Konsep Siswa SMP Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education," *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume. 05, no. 02 (2020):
- Febri Diani, Sandra, dan dkk. "Kemampuan Pemahaan Konsep Siswa SMP Setelah Memperoleh Pembelajaran Discovery Learning," *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, Volume 3, no. 3 (2019):
- Firmansya B, dan dkk. "Pemahaman Matematis Siswa dalam Pembelajaran Persamaan Linear Satu Variabel Menggunakan ELPSA Framework," *Jurnal Numeracy*, Volume 5, no. 2 (2018):
- Heruman. *Model-Model Pembelajaran Matematika Di sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2021.

- Huda, Nuru. *Penggunaan Media Puzzle Pada Pembelajaran Matematika Materi Bagun Datar Di MIN 3 Banjar (Manarap Baru Kecamatan Kerta Hanyar Kabupaten Banjar)* Skripsi. Banjarmasin: Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2017.
- Khusuma, Rosina. "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar," *Jurnal PGSD FIP Universitas Surabaya*, Vol 01, no. 02 (2019).
- Komang Sri Adnyani Manuarti, Ni, dan Made Putra. "Pengembangan Media Puzzle Materi Struktur dan Fungsi Bagian-Bagian Tumbuhan Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Volume. 5, no. 1 (2021):
- magdallena, Ina, dan dkk. "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruyah Selatan 06 Pagi," *Jurnal Edukasi dan Sains*, Vol. 3, no. 2 (2021):
- Mangkuatmodjo, Soegyarto. *Statistik Lanjutan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004.
- Nizar Rangkuti, Ahmad. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, PTK, dan, Penelitian Pengembangan Edisi Revisi*. Bandung: Ciptapustaka Media, 2016.
- Nurul Siata, Diah. *Pengaruh Pembelajaran Matematika Dengan Menggunaa Media Puzzle Dalam Materi Bagun Ruang Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa DI SD*. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014.
- Panjarwati, Asri, Oyo Haki Pranata, dan Nana Ganda. "Penggunaan Media Kartu Pecahan Untuk Meningkatkan pemahaman siswa tentang membandingkan pecahan," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Volume. 6, no. 1 (2019):
- Rhayu, Yuyun, dan Heni Pujiatuti. "Analisis Kemampuan Pemahaman Matemats Siswa SMP Pada Materi Himpunan: Sudi kasus Di SMP Negeri 1 Cibadak," *Jurnal of Reserh In Matematics Learning And Educaton*, Volume 3, no. 2 (2018):
- Risnawati, Bahar. "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa," *Jurnal Publikasi Pendidikan*, Volume 9, no. 1 (2019):
- . "Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa," *Jurnal Publikasi Pendidikan*, Vol 09, no. 1 (2019):

Sapriyah. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar," Jurnal Jurusan Pendidikan Sosiologi, FKIP, UNIVERSITAS Sultan Ageng Tirtayasa, Serang Indonesia, Vol. 2, no. 1 (2019):

SUDJANA. *Metoda Statistika*. Bandung: PT.Tarsito Bandung, 2021.

Syafrilianto, dan Maulana Arafat Lubis. *Microteaching di SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2022.

Syafrilianto, dan Maulana Arafat. *Micro Teaching di SD/MI*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2022.

Yusuf, A. Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadeam Media Grup, 2014.

Diah Nurrisa Siatan, 2014."Pengaruh Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media *Puzzle* Dalam Materi Bgun Ruang Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa DI SD". Skripsi. Boyolali: Universitas Islam Negeri SALATIGA

Effin Meyliani Siregar, 2018."Pengaruh Penggunaan Software Algebrator Terhadap Pemahaman Konsp Siswa Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Di kelas VII Madrasah *Tsanawiyah* Negeri Padang Bolak".Skripsi

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Tisam Nafisah Siregar
NIM : 1920500022
Tempat/Tanggal Lahir : Gunung Tua 03 November 2000
e-mail/ No HP : tisamnafisahsiregar@gmail.com / 082285445891
Jenis Kelamin : Perempuan
Anak ke : 3
Alamat lengkap : Jln. Prkalamatan LK.V ,Gunung Tua, Padang
Lawas Utara

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Purba Siregar
Pekerjaan : Wirasuasta
Nama Ibu : Lanni Hajar Harahap
Pekerjaan : Ibu Rumah Tanga
Alamat :Jln. Prkalamatan LK.V ,Gunung Tua, Padang Lawas Utara

C. Riwayat Pendidikan

SD : SD Negeri 101080 Gunung Tua
SLTP : MTSN Padang Bolak
SLTA : SMA Negeri 1 Padang Bolak

Lampiran I

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) UNTUK KELAS Menggunakan Media *PUZZLE* (IV A) (PERTEMUAN PERTAMA)

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 100900 GUNUNG TUA
Kelas/Semester : IV/2
Mata Pelajara : Matematika
Sub Pembelajaran : Pecahan Senilai
Alokasi Waktu : 2 X 35

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1: Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
KI 2: Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
KI 3: Memahami pengetahuan faktual dengan mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

NO	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1	3.1 Menjelaskan pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret	3.1.1 Memahami pengertian pecahan 3.1.2 Memahami bentuk pecahan senilai

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengetahui pengertian pecahan dan contoh pecahan senilai
2. Dapat menyerderhanakan pecahan senilai

D. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Sumber : Buku Guru dan Buku Siswa
Media Pembelajaran: Puzzle Pecahan

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengertian dan contoh pecahan senilai
2. Penyerderhanaan pecahan senilai

F. PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Pendekatan Saintifik

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agamadan keyakinan masing-masing. 2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Menginformasikan materi yang akan diajarkan yaitu tentang "Memahami pengertian pecahan dan memahami bentuk pecahan senilai". 	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> a. Mengamati <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari hari ini (Memahami pengertian pecahan dan memahami bentuk pecahan senilai) dengan menggunakan media <i>puzzle</i> pecahan. 2. Siswa mendengarkan penjelasan guru. 3. Guru meminta siswa untuk mencatat materi yang di jelaskan hari ini. 4. Siswa mencatat materi yang telah di jelaskan 5. Guru membentuk kelompok belajar b. Menanya <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mengajak siswa untuk melihat media <i>puzzle</i> pecahan yang di paparkan oleh guru 2. Kemudian, guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut. <ol style="list-style-type: none"> a) Gambar apakah yang ada di papan tulis? b) Berapa gambar yang terdapat pada papan tulis ? c) Apakah perbedaan gambar 1 dan 2 ? 3. Guru memberi kesempatan kepada siswa yang ingin menjawab pertanyaan tersebut dengan mengangkat tangan. 4. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru sesuai pengetahuannya. 	2x30 Menit

	<p>5. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berani menjawab pertanyaan</p> <p>c. Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudian, guru meminta beberapa siswa atau memberikan kesempatan kepada beberapa siswa untuk mencoba membentuk pecahan yang dengan menggunakan media puzzle yang telah di sediakan guru 2. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berani menjawab pertanyaan. <p>d. Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan tugas setiap kelompok untuk menyusun pecahan dari pecahan terkecil ke pecahan terbesar menggunakan media puzzle pecahan 2. Siswa menyusun pecahan secara berkelompok dari pecahan yang terkecil ke pecahan yang terbesar menggunakan media puzzle pecahan <p>e. Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan presentas hasil kerja kelompok di depan kelas secara bergiliran sesuai urutan kelompok masing-masing 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. 2. Guru menutup pembelajaran hari ini 	5 menit

H. Penilaian

a. Penilaian Pengetahuan

Pernyataan :

1. Mampu memahami pengertian pecahan
2. Mampu menyerderhanakan pecahan senilai
3. Mampu menyusun pecahan dari yang terkecil ke yang terbesar

Jumlah Skor maksimal pada pertanyaan

Pertanyaan 1 = 30

Pertanyaan 2 = 30

Pertanyaan 3 = 40

No	Nama	Pernyataan 1		
		1	2	3
1.	Abdi Pratama Harahap			

2	Aditya Riski			
3	Andhini Pratiwi			
4	Andra Dimas Harsidi			
5	Anugrah Sanjaya Rambe			
6	Arif Rahmansyah Rambe			
7	Bayu Nasution			
8	Cha Cha Prima Pane			
9	Dede Pratama			
10	Fauzan Ahmad Huse			
11	Fitri Rahmadani Siregar			
12	Galang Husin Samudera Siregar			
13	Iklas Rafael			
14	Kirana Nur Sakna Pulungan			
15	Meisa Lesi Siregar			
16	Nazriel Zidane Nasution			
17	Nazwa Salsabila			
18	Princessa Aisyah Yasmin			
19	Raisa Khairani Siregar			
20	Riska Amelia			
21	Rohimatul Sahdiah Harahap			
22	Rosali Zahratul Hasanah Siregar			
23	Soleman Rasyid Harahap			
24	Saleman Rasyid Harahap			
25	Sukma Ningsih			
26	Zovandra Alfian Harahap			
27	Rosdetra Sri Harahap			
28	Ilham Fatur Rahman Harahap			
29	Irdina Kahairani Zhufairah			
30	Rosida Harahap			

Petunjuk persekoran :

Perhitungan Skor menggunakan rumus

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{TotalSkor}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh} = \frac{30+30+40}{100} \times 100 = 100$$

Kriterianilai :

Sangatbaik (A) :nilai 80-100

Baik(B) : nilai 70-79

Cukup(C) : nilai 60- 69

Kurang (D) : nilai 0- 6

4. PenilaianKeterampilan

Pernyataan :

1. Mampu menjelaskan pengertian pecahan
2. Mampu menyerderhanakan pecahan senilai
3. Mampumenyusun pecahan dari yang terkecil ke yang terbesar

JumlahSkormaksimalpadapertanyaan

Pertanyaan 1 = 30

Pertanyaan 2 = 30

Pertanyaan 3 = 40

No	Nama	Pernyataan 1		
		1	2	3
1	Abdi Pratama Harahap			
2	Aditya Riski			
3	Andhini Pratiwi			
4	Andra Dimas Harsidi			
5	Anugrah Sanjaya Rambe			
6	Arif Rahmansyah Rambe			
7	Bayu Nasution			
8	Cha Cha Prima Pane			
9	Dede Pratama			
10	Fauzan Ahmad Huse			
11	Fitri Rahmadani Siregar			
12	Galang Husin Samudera Siregar			
13	Iklas Rafael			
14	Kirana Nur Sakna Pulungan			
15	Meisa Lesi Siregar			
16	Nazriel Zidane Nasution			
17	Nazwa Salsabila			
18	Princessa Aisyah Yasmin			
19	Raisa Khairani Siregar			
20	Riska Amelia			

21	Rohimatul Sahdiah Harahap			
22	Rosali Zahratul Hasanah Siregar			
23	Soleman Rasyid Harahap			
24	Saleman Rasyid Harahap			
25	Sukma Ningsih			
26	Zovandra Alfian Harahap			
27	Rosdetra Sri Harahap			
28	Ilham Fatur Rahman Harahap			
29	Irdina Kahairani Zhufairah			
30	Rosida Harahap			

Petunjuk persekoran :

Perhitungan Skor menggunakan rumus

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{TotalSkor}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh} = \frac{30+30+40}{100} \times 100 = 100$$

Kriterianilai :

Sangatbaik (A) : nilai 80-100

Baik (B) : nilai 70-79

Cukup(C) : nilai 60- 69

Kurang (D) : nilai 0- 59

Guru kelas IV A

Gunung Tua , 2023
Peneliti

Annisa Siregar S.Pd
NIP.26061997010720202003

TISAM NAFISAH SRG
NIM:1920500022

Mengetahui
Kepala Madrasah

Dermilan Harahap S.Pd
NIP:300416980107202120

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
UNTUK KELAS MENGGUNAKAN MEDIA PUZZLE (IV A)
(PERTEMUAN KEDUA)

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 100900 GUNUNG TUA
Kelas/Semester : IV/2
Mata Pelajara : Matematika
Sub Pembelajaran : Pecahan Senilai
Alokasi Waktu : 2 X 35

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1: Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 KI 2: Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
 KI 3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
 KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

NO	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1	4.1 Mengidentifikasi pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret	4.1.1 Dapat menyederhanakan bentuk pecahan senilai 4.1.2 Mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan pada pecahan

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengetahui pengertian pecahan dan contoh pecahan senilai
2. Dapat menyederhanakan pecahan senilai
3. Dapat mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan pada pecahan

D. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Sumber : Buku Guru dan Buku Siswa
 Media Pembelajaran : Puzzle Pecahan

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Penyederhanaan pecahan senilai
2. Operasi penjumlahan dan pengurangan pada pecahan

F. PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Pendekatan Saintifik

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Menginformasikan materi yang akan diajarkan yaitu tentang "menyederhanakan bentuk pecahan senilai dan mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan pada pecahan". 	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> a. Mengamati <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari hari ini (Memahami pengertian pecahan dan memahami bentuk pecahan senilai) dengan menggunakan media <i>puzzle</i> pecahan . 2. Siswa mendengarkan penjelasan guru. 3. Guru meminta siswa untuk mencatat materi yang dijelaskan hari ini. 4. Siswa mencatat materi yang telah dijelaskan 5. Guru membentuk kelompok belajar b. Menanya <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mengajak siswa untuk melihat media <i>puzzle</i> pecahan yang dipaparkan oleh guru 2. Kemudian, guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut. <ol style="list-style-type: none"> a) Gambar apakah yang ada di pantulis? b) Berapa gambar yang terdapat pada papan tulis ? c) Apakah perbedaan gambar 1 dan 2 ? 3. Guru memberi kesempatan kepada siswa yang ingin menjawab pertanyaan tersebut dengan menga 	2x30 Menit

	<p>ngkat tangan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru sesuai pengetahuannya. 5. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berani menjawab pertanyaan <p>c. Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudian, guru meminta beberapa siswa untuk memberikan kesempatan kepada beberapa siswa untuk mencoba menjumlahkan pecahan dengan menggunakan media puzzle yang telah disediakan guru 2. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berani menjawab pertanyaan. <p>d. Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan tugas setiap kelompok untuk mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan pada pecahan dengan menyusun pecahan menggunakan media puzzle 2. Siswa mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan pada pecahan dengan menyusun pecahan menggunakan media puzzle <p>e. Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan presentasi hasil kerja kelompok di depan kelas secara bergiliran sesuai urutan kelompok masing-masing 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. 2. Guru menutup pembelajaran hari ini 	5 menit

H. Penilaian

a. Penilaian Pengetahuan

Pernyataan :

1. Mampu memahami pengertian pecahan
2. Mampu menyederhanakan pecahan senilai
3. Mampu mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan pada pecahan

JumlahSkormaksimalpadapertanyaan

Pertanyaan 1 = 30

Pertanyaan 2 = 30

Pertanyaan 3 = 40

No	Nama	Pernyataan 1		
		1	2	3
1.	Abdi Pratama Harahap			
2	Aditya Riski			
3	Andhini Pratiwi			
4	Andra Dimas Harsidi			
5	Anugrah Sanjaya Rambe			
6	Arif Rahmansyah Rambe			
7	Bayu Nasution			
8	Cha Cha Prima Pane			
9	Dede Pratama			
10	Fauzan Ahmad Huse			
11	Fitri Rahmadani Siregar			
12	Galang Husin Samudera Siregar			
13	Iklas Rafael			
14	Kirana Nur Sakna Pulungan			
15	Meisa Lesi Siregar			
16	Nazriel Zidane Nasution			
17	Nazwa Salsabila			
18	Princessa Aisyah Yasmin			
19	Raisa Khairani Siregar			
20	Riska Amelia			
21	Rohimatul Sahdiah Harahap			
22	Rosali Zahratul Hasanah Siregar			
23	Soleman Rasyid Harahap			
24	Saleman Rasyid Harahap			
25	Sukma Ningsih			
26	Zovandra Alfian Harahap			
27	Rosdetra Sri Harahap			
28	Ilham Fatur Rahman Harahap			
29	Irdina Kahairani Zhufairah			
30	Rosida Harahap			

Petunjuk persekoran :

Perhitungan Skor menggunakan rumus

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{TotalSkor}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh} = \frac{30+30+40}{100} \times 100 = 100$$

Kriterianilai :

Sangatbaik (A) :nilai 80-100

Baik(B) : nilai 70-79

Cukup(C) : nilai 60- 69

Kurang (D) : nilai 0- 6

b. PenilaianKeterampilan

Pernyataan :

1. Mampu menjelaskan pengertian pecahan
2. Mampu menyerderhanakan pecahan senilai
3. Mampu mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan pada pecahan

JumlahSkormaksimalpadapertanyaan

Pertanyaan 1 = 30

Pertanyaan 2 = 30

Pertanyaan 3 = 40

No	Nama	Pernyataan 1		
		1	2	3
1.	Abdi Pratama Harahap			
2	Aditya Riski			
3	Andhini Pratiwi			
4	Andra Dimas Harsidi			
5	Anugrah Sanjaya Rambe			
6	Arif Rahmansyah Rambe			
7	Bayu Nasution			
8	Cha Cha Prima Pane			
9	Dede Pratama			
10	Fauzan Ahmad Huse			
11	Fitri Rahmadani Siregar			
12	Galang Husin Samudera Siregar			
13	Iklas Rafael			
14	Kirana Nur Sakna Pulungan			
15	Meisa Lesi Siregar			
16	Nazriel Zidane Nasution			
17	Nazwa Salsabila			
18	Princessa Aisyah Yasmin			

19	Raisa Khairani Siregar			
20	Riska Amelia			
21	Rohimatul Sahdiah Harahap			
22	Rosali Zahratul Hasanah Siregar			
23	Soleman Rasyid Harahap			
24	Saleman Rasyid Harahap			
25	Sukma Ningsih			
26	Zovandra Alfian Harahap			
27	Rosdetra Sri Harahap			
28	Ilham Fatur Rahman Harahap			
29	Irdina Kahairani Zhufairah			
30	Rosida Harahap			

Petunjuk persekoran :

Perhitungan Skor menggunakan rumus

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{TotalSkor}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh} = \frac{30+30+40}{100} \times 100 = 100$$

Kriterianilai :

Sangat baik (A) : nilai 80-100

Baik (B) : nilai 70-79

Cukup(C) : nilai 60- 69

Kurang (D) : nilai 0- 59

Guru kelas IV A

Gunung Tua , 2023
Peneliti

Annisa Siregar S.Pd
NIP.26061997010720202003

TISAM NAFISAH SRG
NIM:1920500022

Mengetahui
Kepala Madrasah

Dermilan Harahap S.Pd
NIP:300416980107202120

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
UNTUK KELAS MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR (IV B)
(PERTEMUAN PERTAMA)

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 100900 GUNUNG TUA
Kelas/Semester : IV/2
Mata Pelajara : Matematika
Sub Pembelajaran : Pecahan Senilai
Alokasi Waktu : 2 X 35

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1: Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3: Memahami pengetahuan faktual dengan mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

NO	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1	3.1 Menjelaskan pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret	3.1.1 Memahami pengertian pecahan 3.1.2 Memahami bentuk pecahan senilai

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Mengetahui pengertian pecahan dan contoh pecahan senilai
2. Dapat menyerderhanakan pecahan senilai

D. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Sumber : Buku Guru dan Buku Siswa
 Media Pembelajaran : Gambar

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengertian dan contoh pecahan senilai
2. Penyerderhanaan pecahan senilai

F. PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Pendekatan Saintifik

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. 2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 3. Menginformasikan materi yang akan diajarkan yaitu tentang " Memahami pengertian pecahan dan memahami bentuk pecahan senilai " 	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"> a. Mengamati <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan materi yang akan di pelajari hari ini (Memahami pengertian pecahan dan memahami bentuk pecahan senilai) dengan menggunakan media gambar . 2. Siswa mendengarkan penjelasan guru. 3. Guru meminta siswa untuk mencatat materi yang di jelaskan hari ini. 4. Siswa mencatat materi yang telah di jelaskan 5. Guru membentuk kelompok belajar b. Menanya <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mengajak siswa untuk melihat media gambar yang di paparkan oleh guru 2. Kemudian, guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut. <ol style="list-style-type: none"> d) Gambar apakah yang ada di papan tulis? e) Berapa gambar yang terdapat pada papan tulis ? f) Apakah perbedaan gambar 1 dan 2 ? 3. Guru memberi kesempatan kepada siswa yang ingin menjawab pertanyaan tersebut dengan mengangkat tangan. 4. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru sesuai pengetahuannya. 5. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berani menjawab pertanyaan c. Mencoba 	2x30 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudian, guru meminta beberapa siswa untuk memberikan kesempatan kepada beberapa siswa untuk mencoba membentuk pecahan yang dengan menggunakan media gambar yang telah di sediakan guru 2. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berani menjawab pertanyaan. <p>d. Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan tugas setiap kelompok untuk menyusun pecahan dari pecahan terkecil ke pecahan terbesar menggunakan media gambar 2. Siswa menyusun pecahan secara berkelompok dari pecahan yang terkecil ke pecahan yang terbesar menggunakan media gambar <p>e. Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan presentas hasil kerja kelompok di depan kelas secara bergiliran sesuai urutan kelompok masing-masing 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menyimpulkan pembelajaran hari ini 2. Guru menutup pembelajaran hari ini 	5 menit

H. Penilaian

a. Penilaian Pengetahuan

Pernyataan :

1. Mampu memahami pengertian pecahan
2. Mampu menyerderhanakan pecahan senilai
3. Mampu menyusun pecahan dari yang terkecil ke yang terbesar

Jumlah Skor maksimal pada pertanyaan

Pertanyaan 1 = 30

Pertanyaan 2 = 30

Pertanyaan 3 = 40

No	Nama	Pernyataan 1		
		1	2	3
1.	Aisyah Marbun			
2.	Aldi Halami Harahap			

3	Akmal Raya			
4	Annisa Fitri			
5	Asrina Elvina			
6	Arif Rahmansyah Siregar			
7	Bahrum Rizal			
8	Difa Safta Angga Raya			
9	Dewi Yartika			
10	Erwin Sentana E.Ritonga			
11	Fitri Khodijah Harap			
12	Hasyimumuddin Siregar			
13	Haidar Tirani			
14	Indah Suryani			
15	Khairina Harahap			
16	Khoirunnia Simamora			
17	Kurnia sith			
18	Makmur Pandapotan			
19	Muktar Tigor Muta'alliman			
20	Parlin Muda Saputra			
21	Rahmat Hasan Pertama Siregar			
22	Ria Chayani			
23	Syahrul Amin Harahap			
24	Saleman Rasyid Harahap			
25	Sipa Fadlilah Harahap			
26	Siti A zhari Arbinah			
27	Suci Asmaidar			
28	Syabhana siregar			
29	Warda Maulana Harahap			
30	Rosida Harahap			

Petunjuk persekoran :

Perhitungan Skor menggunakan rumus

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{TotalSkor}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh} = \frac{30+30+40}{100} \times 100 = 100$$

Kriterianilai :

Sangatbaik (A) :nilai 80-100

Baik(B) : nilai 70-79

Cukup(C) : nilai 60- 69

Kurang (D) : nilai 0- 6

b. PenilaianKeterampilan

Pernyataan :

4. Mampu menjelaskan pengertian pecahan

5. Mampu menyederhanakan pecahan senilai

6. Mampu menyusun pecahan dari yang terkecil ke yang terbesar

JumlahSkormaksimalpadapertanyaan

Pertanyaan 1 = 30

Pertanyaan 2 = 30

Pertanyaan 3 = 40

No	Nama	Pernyataan 1		
		1	2	3
1.	Aisyah Marbun			
2	Aldi Halami Harahap			
3	Akmal Raya			
4	Annisa Fitri			
5	Asrina Elvina			
6	Arif Rahmansyah Siregar			
7	Bahrum Rizal			
8	Difa Safta Angga Raya			
9	Dewi Yartika			
10	Erwin Sentana E.Ritonga			
11	Fitri Khodijah Harap			
12	Hasyimumuddin Siregar			
13	Haidar Tirani			
14	Indah Suryani			
15	Khairina Harahap			
16	Khoirunnia Simamora			
17	Kurnia sith			
18	Makmur Pandapotan			
19	Muktar Tigor Muta'alliman			
20	Parlin Muda Saputra			
21	Rahmat Hasan Prtama Siregar			
22	Ria Chayani			

23	Syahrul Amin Harahap			
24	Saleman Rasyid Harahap			
25	Sipa Fadlilah Harahap			
26	Siti A zhari Arbinah			
27	Suci Asmaidar			
28	Syabhana siregar			
29	Warda Maulana Harahap			
30	Zulkifli Simamora			

Petunjuk persekoran :

Perhitungan Skor menggunakan rumus

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{TotalSkor}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh} = \frac{30+30+40}{100} \times 100 = 100$$

Kriterianilai :

Sangat baik (A) : nilai 80-100

Baik (B) : nilai 70-79

Cukup(C) : nilai 60- 69

Kurang (D) : nilai 0- 59

Guru kelas IV A

Gunung Tua , 2023
Peneliti

Effin Meyliani Siregar S.Pd

TISAM NAFISAH SRG
NIM:1920500022

Mengetahui
Kepala Madrasah

Dermilan Harahap S.Pd
NIP:300416980107202120

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
UNTUK KELAS MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR (IV B)
(PERTEMUAN KEDUA)

Satuan Pendidikan : SD NEGERI 100900 GUNUNG TUA
Kelas/Semester : IV/2
Mata Pelajara : Matematika
Sub Pembelajaran : Pecahan Senilai
Alokasi Waktu : 2 X 35

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1: Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3: Memahami pengetahuan faktual dengan mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

NO	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1	4.1 Mengidentifikasi pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret	4.1.1 Dapat menyederhanakan bentuk pecahan senilai 4.1.2 Mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan pada pecahan

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- a. Mengetahui pengertian pecahan dan contoh pecahan senilai
- b. Dapat menyederhanakan pecahan senilai
- c. Dapat mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan pada pecahan

D. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

Sumber : Buku Guru dan Buku Siswa

Media Pembelajaran : Puzzle Pecahan

E. MATERI PEMBELAJARAN

- a. Penyederhanaan pecahan senilai
- b. Operasi penjumlahan dan pengurangan pada pecahan

F. PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Pendekatan Saintifik

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing.2. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.3. Menginformasikan materi yang akan diajarkan yaitu tentang " menyederhanakan bentuk pecahan senilai dan mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan pada pecahan ".	5 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none">a. Mengamati<ol style="list-style-type: none">1. Guru menjelaskan materi yang akan dipelajari hari ini (Memahami pengertian pecahan dan memahami bentuk pecahan senilai) dengan menggunakan media gambar .2. Siswa mendengarkan penjelasan guru.3. Guru meminta siswa untuk mencatat materi yang di jelaskan hari ini.4. Siswa mencatat materi yang telah di jelaskan5. Guru membentuk kelompok belajarb. Menanya<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mengajak siswa untuk melihat media gambar yang di paparkan oleh guru2. Kemudian, guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan berikut.<ol style="list-style-type: none">d) Gambar apakah yang ada di papantulis?e) Berapa gambar yang terdapat pada papan tulis ?f) Apakah perbedaan gambar 1 dan 2 ?3. Guru memberi kesempatan kepada siswa yang ingin menjawab pertanyaan tersebut dengan mengangkat tangan.4. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh	2x30 Menit

	<p>guru sesuai pengetahuannya.</p> <p>5. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berani menjawab pertanyaan</p> <p>c. Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudian, guru meminta beberapa siswa atau memberikan kesempatan kepada beberapa siswa untuk mencoba menjumlahkan pecahan dengan menggunakan media gambar yang telah di sediakan guru 2. Guru memberikan apresiasi kepada siswa yang berani menjawab pertanyaan. <p>d. Menalar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan tugas setiap kelompok untuk mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan pada pecahan dengan menyusun pecahan menggunakan media gambar 2. Siswa mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan pada pecahan dengan menyusun pecahan menggunakan media gambar <p>e. Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan presentas hasil kerja kelompok di depan kelas secara bergiliran sesuai urutan kelompok masing-masing 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru menyimpulkan pembelajaran hari ini. 4. Guru menutup pembelajaran hari ini 	5 menit

H. Penilaian

c. Penilaian Pengetahuan

Pernyataan :

1. Mampu memahami pengertian pecahan
2. Mampu menyerderhanakan pecahan senilai
3. Mampu mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan pada pecahan

Jumlah Skor maksimal pada pertanyaan

Pertanyaan 1 = 30

Pertanyaan 2 = 30

Pertanyaan 3 = 40

No	Nama	Pernyataan 1		
		1	2	3
1.	Aisyah Marbun			
2	Aldi Halami Harahap			
3	Akmal Raya			
4	Annisa Fitri			
5	Asrina Elvina			
6	Arif Rahmansyah Siregar			
7	Bahrum Rizal			
8	Difa Safta Angga Raya			
9	Dewi Yartika			
10	Erwin Sentana E.Ritonga			
11	Fitri Khodijah Harap			
12	Hasyimumuddin Siregar			
13	Haidar Tirani			
14	Indah Suryani			
15	Khairina Harahap			
16	Khoirunnia Simamora			
17	Kurnia sith			
18	Makmur Pandapotan			
19	Muktar Tigor Muta'alliman			
20	Parlin Muda Saputra			
21	Rahmat Hasan Prtama Siregar			
22	Ria Chayani			
23	Syahrul Amin Harahap			
24	Saleman Rasyid Harahap			
25	Sipa Fadlilah Harahap			
26	Siti A zhari Arbinah			
27	Suci Asmaidar			
28	Syabhana siregar			
29	Warda Maulana Harahap			
30	Zulkifli Simamora			

Petunjuk persekoran :

Perhitungan Skor menggunakan rumus

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{TotalSkor}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh} = \frac{30+30+40}{100} \times 100 = 100$$

Kriterianilai :

Sangatbaik (A) :nilai 80-100

Baik(B) : nilai 70-79

Cukup(C) : nilai 60- 69

Kurang (D) : nilai 0- 6

d. PenilaianKeterampilan

Pernyataan :

4. Mampu menjelaskan pengertian pecahan
5. Mampu menyerderhanakan pecahan senilai
6. Mampu mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan pada pecahan

JumlahSkormaksimalpadapertanyaan

Pertanyaan 1 = 30

Pertanyaan 2 = 30

Pertanyaan 3 = 40

No	Nama	Pernyataan 1		
		1	2	3
1.	Aisyah Marbun			
2	Aldi Halami Harahap			
3	Akmal Raya			
4	Annisa Fitri			
5	Asrina Elvina			
6	Arif Rahmansyah Siregar			
7	Bahrum Rizal			
8	Difa Safta Angga Raya			
9	Dewi Yartika			
10	Erwin Sentana E.Ritonga			
11	Fitri Khodijah Harap			
12	Hasyimumuddin Siregar			
13	Haidar Tirani			
14	Indah Suryani			
15	Khairina Harahap			
16	Khoirunnia Simamora			
17	Kurnia sith			
18	Makmur Pandapotan			
19	Muktar Tigor Muta'alliman			
20	Parlin Muda Saputra			

21	Rahmat Hasan Prtama Siregar			
22	Ria Chayani			
23	Syahrul Amin Harahap			
24	Saleman Rasyid Harahap			
25	Sipa Fadlilah Harahap			
26	Siti A zhari Arbinah			
27	Suci Asmaidar			
28	Syabhana siregar			
29	Warda Maulana Harahap			
30	Zulkifli Simamora			

Petunjuk persekoran :

Perhitungan Skor menggunakan rumus

$$\text{Skor akhir} = \frac{\text{TotalSkor}}{\text{SkorMaksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh} = \frac{30+30+40}{100} \times 100 = 100$$

Kriterianilai :

Sangat baik (A) : nilai 80-100

Baik (B) : nilai 70-79

Cukup(C) : nilai 60- 69

Kurang (D) : nilai 0- 59

Guru kelas IV A

Gunung Tua , 2023
Peneliti

Effin Meylani Siregar S.Pd

TISAM NAFISAH SRG
NIM:1920500022

Mengetahui
Kepala Madrasah

Dermilan Harahap S.Pd
NIP:300416980107202120

Lampran II

Instrumen Pengumpulan Data (Tes Pilihan Ganda)

A. Kisi-Kisi Pemahaman siswa Materi Pecahan

1. Kompetensi Inti (KI)

KI 1: Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2: Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahunya tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2. Kompetensi Dasar (KD)

NO	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
1	3.1 Menjelaskan pecahan- pecahan senilai dengan gambar dan model konkret	3.1.1 Memahami pengertian pecahan 3.1.2 Memahami bentuk pecahan senilai
2	4.1. Mengidentifikasi pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret	4.1.1 Dapat menyerderhanakan bentuk pecahan senilai 4.1.2 Mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan pada pecahan

3. Indikator pemahaman siswa dan indikator soal tes

Indikator Pemahaman Siswa	Indikator soal tes	NO Soal
Menyatakan kembali sebuah konsep	Menjelaskan pengertian pecahan dan bentuk pecahan	1
Mengklasifikasikan objek menuurut sifat-sifat tertentu	Mencontohkan bentuk pecahan dengan menggunakan gambar	2 dan 3
Memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep	Menyimpulkan hasil dari penjumlahan dan pengurangan pada pecahan dengan penyebut	4 dan 5

	sama	
Menyajikan contoh konsep dalam berbagai bentuk representasi	Menyimpulkan hasil dari penjumlahan dan pengurangan pada pecahan dengan penyebut yang tidak sama	6 dan 7
Menggunakan dan memanfaatkan serta memilih prosedur operasi tertentu	Menganalisis soal cerita untuk mendapatkan hasil penjumlahan dan pengurangan pada pecahan	8 dan 9
Mengaplikasikan konsep atau algoritma dalam pemecahan masalah	Menyusun gambar menjadi pecahan	10

B. Soal Tes Pilihan Ganda

1. Soal Tes Awal (Sebelum Dilakukan Tindakan)

Matapelajaran : Matematika

Nama :

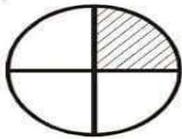
Kelas :

1. Dibawah ini yang termasuk bilangan pecahan adalah....

a. 2 b. $\frac{1}{4}$

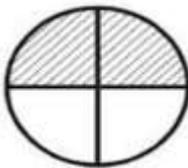
a. 3,5 d. 10

2. Gambar di bawah ini merupakan pecahan dengan nilai



a. $\frac{1}{4}$ b. $\frac{3}{4}$ c. $\frac{1}{2}$ d. $\frac{3}{6}$

3. yang senilai dengan gambar di bawah ini adalah



a. $\frac{1}{4}$ b. $\frac{1}{2}$ c. $\frac{2}{4}$ d. $\frac{3}{5}$

4. $\frac{2}{4} + \frac{1}{4} = \dots\dots\dots$

a. $\frac{1}{2}$ b. $\frac{1}{4}$ c. $\frac{3}{4}$ d. $\frac{1}{4}$

5. $\frac{1}{2} + \frac{1}{4} = \dots\dots\dots$

a. $\frac{1}{3}$ b. $\frac{3}{4}$ c. $\frac{1}{4}$ d. $\frac{1}{2}$

6. $\frac{2}{4} - \frac{1}{4} = \dots\dots\dots$

a. $\frac{2}{3}$ b. $\frac{1}{4}$ c. $\frac{3}{4}$ d. $\frac{1}{2}$

7. $\frac{1}{2} - \frac{1}{4} = \dots\dots\dots$

a. $\frac{1}{5}$ b. $\frac{1}{2}$ c. $\frac{4}{4}$ d. $\frac{1}{4}$

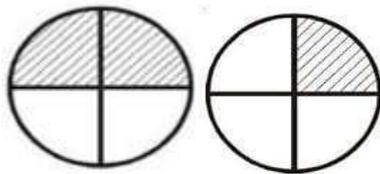
8. Di pagi hari, ibu Ani pergi ke pasar bersama anaknya. Mereka membeli $\frac{1}{2}$ kg jeruk, $\frac{1}{4}$ kg apel, dan $\frac{1}{4}$ kg mangga. Jadi berapa total berat yang di bawa ibu Ani?

- a. $\frac{1}{5}$ b. $\frac{1}{2}$ c. $\frac{1}{4}$ d. $\frac{4}{4}$

9. Budi memiliki $\frac{3}{4}$ kg kelereng dia mebagi kepada temanya yang bernama Putra $\frac{1}{4}$ kg kelerengnya. Berapa sisa kelereng budi?

- a. $\frac{1}{5}$ kg b. $\frac{1}{2}$ kg c. $\frac{1}{4}$ kg d. $\frac{4}{4}$ kg

10. Jika kedua gambar di bawah disusun atau di satukan berapakah pecahan yang di dapatkan adalah.....



- a. $\frac{1}{5}$ b. $\frac{3}{4}$ c. $\frac{1}{4}$ d. $\frac{4}{4}$

2. Soal Tes Akhir (Setelah Dilakukan Tindakan)

Matapelajaran : Matematika

Nama :

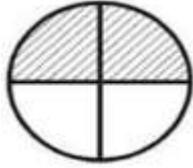
Kelas :

Soal

1. Dibawah ini yng termasuk bilangan pecahan adalah....

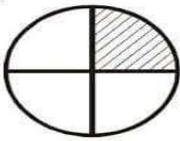
- b. 2 b. $\frac{3}{4}$
 b. 3,5 d. 10

2. Gambar di bawah ini merupakan pecahan dengan nilai



a. $\frac{1}{4}$ b. $\frac{2}{4}$ c. $\frac{1}{2}$ d. $\frac{3}{6}$

3. yang senilai dengan gambar di bawah ini adalah



a. $\frac{1}{4}$ b. $\frac{1}{2}$ c. $\frac{3}{4}$ d. $\frac{3}{5}$

4. $\frac{1}{4} + \frac{2}{4} = \dots\dots$

a. $\frac{1}{2}$ b. $\frac{1}{4}$ c. $\frac{3}{4}$ d. $\frac{1}{4}$

5. $\frac{1}{4} + \frac{1}{2} = \dots\dots$

a. $\frac{1}{3}$ b. $\frac{3}{4}$ c. $\frac{1}{4}$ d. $\frac{1}{2}$

6. $\frac{3}{4} - \frac{1}{4} = \dots\dots$

a. $\frac{2}{3}$ b. $\frac{2}{4}$ c. $\frac{3}{4}$ d. $\frac{1}{2}$

7. $\frac{1}{2} - \frac{1}{4} = \dots\dots$

a. $\frac{1}{5}$ b. $\frac{1}{2}$ c. $\frac{4}{4}$ d. $\frac{1}{4}$

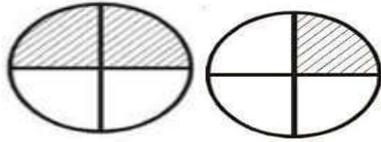
8. Di pagi hari, ibu Ani pergi ke pasar bersama anaknya. Mereka membeli $\frac{1}{4}$ kg jeruk, $\frac{1}{4}$ kg apel, dan $\frac{1}{4}$ kg mangga. Jadi berapa total berat yang di bawa ibu Ani?

a. $\frac{1}{5}$ b. $\frac{1}{2}$ c. $\frac{1}{4}$ d. $\frac{3}{4}$

9. Budi memiliki $\frac{3}{4}$ kg kelereng dia mebagi kepada temanya yang bernama Putra $\frac{2}{4}$ kg kelerengnya. Berapa sisa kelereng budi?

a. $\frac{1}{5}$ b. $\frac{1}{2}$ c. $\frac{1}{4}$ d. $\frac{4}{4}$

10. Jika kedua gambar di bawah disusun atau di satukan berapakah pecahan yang di dapatkan adalah



- a. $\frac{1}{5}$ b. $\frac{3}{4}$ c. $\frac{1}{4}$ d. $\frac{4}{4}$

Lampiran III

Lebar Instrumen Wawancara Tambahan Dalam Penelitian Kuantitatif
Dengan Guru Kelas

Nama :		
Usia :		
No.	Wawancara	Jawaban
1	Bagaimana proses pembelajaran matematika dikelas ini bu?	
2	Apakah ada media yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung, dan bagaimana dengan nilai ulangan matematika mereka bu ?	

Lampiran IV

Surat Validasi RPP

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwasanya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Annisa Dewi S.Pd

Pekerjaan: Guru Kelas IV A

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap RPP, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: **"Pengaruh Media Puzzle Terhadap Pemahaman Siswa Pada pembelajaran Matematika Dikelas IV SD Negeri 100900 Gunung Tua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara"**

Yang disusun oleh:

Nama : Tisam Nafisah Siregar

Nim : 1920500022

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Ada pun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1. Perbaiki tulisan sesuai dengan penulisan dan kaidah EYD
- 2.
- 3.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas tes pemahaman yang baik.

Gunung Tua, 05 Mei 2023

Validator,



Nur Annisa Dewi S.Pd

Lampiran V

Surat Validasi Tes Pilihan Ganda

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwasanya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adek Safitri, M.Pd
Pekerjaan : Dosen

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap tes pilihan ganda, untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: **"Pengaruh Media Puzzle Terhadap Pemahaman Siswa Pada pembelajaran Matematika Dikelas IV SD Negeri 100900 Gunung Tua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara"**

Yang disusun oleh:

Nama : Tisam Nafisah Siregar
Nim : 1920500022
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

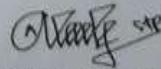
Ada pun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1. Perbaiki lokasi Validasi
2. Perbaiki tulisan sesuai dengan penulisan dan lajidek EYD
3. Coba pikir ulang Indikator pemahaman siswa dgn indikator soal no 3 apakah sudah lengkap sadnya.
4. Modifikasikan Soal supaya siswa paham tentang pecahan senilai

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas tes pemahaman yang baik.

Padangsidempuan, 05 Mei 2023

Validator,



Adek Safitri, M.Pd

NIDN 2015058808

SURAT VALIDASI

Menerangkan bahwasanya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Annisa Dewi S.Pd

Pekerjaan : Guru Kelas IV A

Telah memberikan pengamatan dan masukan terhadap tes pilihan ganda , untuk kelengkapan penelitian yang berjudul: **"Pengaruh Media Puzzle Terhadap Pemahaman Siswa Pada pembelajaran Matematika Dikelas IV SD Negeri 100900 Gunung Tua Kecamatan Padang Bolak Kabupaten Padang Lawas Utara"**

Yang disusun oleh:

Nama : Tisam Nafisah Siregar

Nim : 1920500022

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

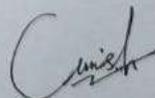
Ada pun masukan yang telah saya berikan adalah sebagai berikut:

1. Perbaiki tulisan sesuai dengan penulisan dan kei dah EYD
2. Modifikasikan soal supaya siswa paham tentang pecahan senilai
- 3.

Dengan harapan, masukan dan penilaian yang diberikan dapat digunakan untuk menyempurnakan dalam memperoleh kualitas tes pemahaman yang baik.

Gunung Tua, 05 Mei 2023

Validator,



Nur Annisa Dewi S.Pd

Lampiran VIII

Taraf Kesukaran Soal

No	Butir Soal										SKOR
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
7	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	7
8	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	7
9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9
10	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	7
11	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	6
12	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
13	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	3
14	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
17	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9
19	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	3
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
22	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	4
23	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	7
24	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	3
25	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2
26	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
30	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	7
Jumlah	21	23	22	19	22	18	17	24	17	23	
B	21	23	22	19	22	18	17	24	17	23	
J	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
P	0.7	0.76667	0.73333	0.63333	0.73333	0.6	0.56667	0.8	0.56667	0.76667	
TK	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	

Lampiran IX

Daya Pembeda Soal

No	Butir Soal										SKOR	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	K.ATAS
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
6	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	
7	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	7	
8	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	7	
9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	
10	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	7	
11	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	6	
12	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	
13	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	3	
14	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3	
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
16	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	K.BAWAH
17	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	
19	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	3	
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
21	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	
22	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	4	
23	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	7	
24	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	3	
25	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	
26	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
29	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
30	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	7	
Jumlah	21	23	22	19	22	18	17	24	17	23		
BA	12	13	14	11	12	10	10	13	11	13		
BB	9	10	8	8	10	8	7	11	6	10		
JA	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15		
JB	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15		
DB	0.2	0.2	0.4	0.2	0.13333	0.13333	0.2	0.13333	0.33333	0.2		
T (DB)	Jelek	Jelek	Cukup	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Jelek	Cukup	Jelek		

Lampiran X

Nilai Hasil Tes Siswa (Observasi)

No.	Nama Siswa	Nilai
1.	Abdi Pratama Harahap	100 (Tuntas)
2.	Aditya Riski	100 (Tuntas)
3.	Andhini Pratiwi	100(Tuntas)
4.	Andra Dimas Harsidi Siregar	90 (Tuntas)
5.	Anugrah Sanjaya Rambe	100 (Tuntas)
6.	Arif Rahmansyah Rambe	90 (Tuntas)
7.	Bayu Nasution	70 (Tidak Tuntas)
8.	Cha Cha Prima Pane	70 (Tidak Tuntas)
9.	Dede Pratama	90 (Tuntas)
10.	Fauzan Ahmad Huse	70 (Tidak Tuntas)
11.	Fitri Rahmadani Siregar	60 (Tidak Tuntas)
12.	Galang Husin Samudera Siregar	90 (Tuntas)
13.	Ikhlas Rafael	30 (Tidak Tuntas)
14.	Kirana Nur Sakina Pulungan	30 (Tidak Tuntas)
15.	Meisa Lesi Siregar	100 (Tuntas)
16.	Nazrieal Zidane Nasution	10 (Tidak Tuntas)
17.	Nazwa Salsabila	10 (Tidak Tuntas)
18.	Princessa Aisyah Yasmin	90 (Tuntas)
19.	Raisa Khairani Siregar	30 (Tidak Tuntas)
20.	Riska Amelia	100 (Tuntas)
21.	Rohimatul Sahdiah Harahap	90 (Tuntas)
22.	Rosali Zahratul Hasanah Siregar	40 (Tidak Tuntas)
23.	Soleman Rasyid Harahap	70 (Tidak Tuntas)
24.	Saleman Rasyid Harahap	30 (Tidak Tuntas)
25.	Sukma Ningsih	20 (Tidak Tuntas)
26.	Zovandra Alfian Harahap	10 (Tidak Tuntas)
27.	Rosdetra Sari Harahap	100 (Tuntas)
28.	Ilham Fatur Rahman Harahap	100 (Tuntas)
29.	Irdina Kahairani Zhufairah	100 (Tidak Tuntas)
30.	Rosida Harahap	70 (Tidak Tuntas)

Lampiran XI

Surat Izin Riset



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22000 Faximili (0634) 24022

Nomor : B-1540/Un.28/E.1/TL.00/04/2023
Lampiran : -
Perihal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

14 April 2023

Yth. Kepala SD Negeri 100900 Gunung Tua
Kabupaten Padang Lawas Utara

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Tisam Nafisah Siregar
NIM : 1920500022
Semester : VIII
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Pengaruh Media *Puzzle* Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas IV SD Negeri 100900 Gunung Tua".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik



Dr. Us. Yulianti Syafriada Siregar, S.Psi., M.A.
NIP. 198012242006042001

Lampiran XII

Surat Balasan Riset

 **PEMERINTAHAN KABUPATEN PADANGLAWAS UTARA**
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI 100900 GUNUNG TUA
KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA 

SURAT KETERANGAN
Nomor: 421-1/20/05/SD/2023

Yang bertandatangan dbaw ini :

Nama : Dermilan Harahap S.Pd
NIP : 300416980107202120
Jabatan/Golongan : Kepala Sekolah
Satuan Kerja : SD Negeri 100900 Gunung Tua

Sehubungan dengan surat Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan dengan nomor B-1840/Un.28/E.1/TL.00/04/2023 tanggal 29 Mei 2023 tentang permintaan izin mengadakan penelitian untuk penulisan skripsi mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary, menerangkan dengan sebenarnya :

Nama : Tisam Nafizah Siregar
NIM : 19205000222
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Gunung Tua, Kecamatan Padang Bolak , Kabupaten Padanglawas Utara

Benar telah melakukan penelitian di SD Negeri 100900 Gunung Tua untuk keperluan skripsi dengan judul "Pengaruh Media Puzzle Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas IV SD Negeri 100900 Gunung Tua"

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Gunung Tua 29 Mei 2023
Kepala Sekolah

Dermilan Harahap S.Pd
NIP.300416980107202120

Lampiran XIII**Hasil Pada Saat Penelitian
Hasil Nilai Tes Kelas IV A**

NO	Nama	Tes Awal	Tes Akhir
1	Abdi Pratama Harahap	70	70
2	Aditya Riski	80	100
3	Andhini Pratiwi	60	60
4	Andra Dimas Harsidi	80	90
5	Anugrah Sanjaya Rambe	100	100
6	Arif Rahmansyah Rambe	90	90
7	Bayu Nasution	50	50
8	Cha Cha Prima Pane	80	80
9	Dede Pratama	60	90
10	Fauzan Ahmad Huse	70	80
11	Fitri Rahmadani Siregar	60	50
12	Galang Husin Samudera Siregar	70	90
13	Iklas Rafael	30	80
14	Kirana Nur Sakna Pulungan	30	50
15	Meisa Lesi Siregar	100	100
16	Nazriel Zidane Nasution	10	40
17	Nazwa Salsabila	10	30
18	Princessa Aisyah Yasmin	90	90
19	Raisa Khairani Siregar	30	80
20	Riska Amelia	50	80
21	Rohimatul Sahdiah Harahap	90	90
22	Rosali Zahratul Hasanah Siregar	40	40
23	Soleman Rasyid Harahap	70	80
24	Saleman Rasyid Harahap	30	80
25	Sukma Ningsih	20	60
26	Zovandra Alfian Harahap	40	50
27	Rosdetra Sri Harahap	60	80
28	Ilham Fatur Rahman Harahap	70	80
29	Irdina Kahairani Zhufairah	60	90
30	Rosida Harahap	70	70

Hasil Nilai Tes Kelas IV B

NO	Nama	Tes Awal	Tes Akhir
1	Aisyah Marbun	40	60
2	Aldi Halami Harahap	20	30
3	Akmal Raya	50	50
4	Annisa Fitri	50	6
5	Asrina Elvina	10	20
6	Arif Rahmansyah Siregar	70	80
7	Bahrum Rizal	50	70
8	Difa Safta Angga Raya	30	70
9	Dewi Yartika	50	90
10	Erwin Sentana E.Ritonga	60	70
11	Fitri Khodijah Harap	50	60
12	Hasyimumuddin Siregar	70	70
13	Haidar Tirani	30	40
14	Indah Suryani	30	40
15	Khairina Harahap	90	90
16	Khoirunnia Simamora	20	40
17	Kurnia sith	10	30
18	Makmur Pandapotan	10	30
19	Muktar Tigor Muta'alliman	30	30
20	Parlin Muda Saputra	10	40
21	Rahmat Hasan Pertama Siregar	70	70
22	Ria Chayani	40	40
23	Syahrul Amin Harahap	30	30
24	Saleman Rasyid Harahap	70	60
25	Sipa Fadlilah Harahap	10	20
26	Siti Azhari Arbinah	20	30
27	Suci Asmaidar	60	90
28	Syabhana siregar	70	90
29	Warda Maulana Harahap	50	10
30	Zulkifli Simamora	70	70

Lampiran XIV

Hasil Penelitian

Hasil deskripsi data kelas menggunakan media puzzle dan media gambar

Statistics

		TesAwalIVA	TesAkhirIVA	TesAwalVB	TesAkhirVB
N	Valid	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0
Mean		59.67	74.00	42.33	52.67
Std. Error of Mean		4.758	3.575	4.199	4.313
Median		60.00	80.00	45.00	55.00
Mode		60 ^a	80	50 ^a	30 ^a
Std. Deviation		26.061	19.582	22.997	23.625
Variance		679.195	383.448	528.851	558.161
Range		90	70	80	80
Minimum		10	30	10	10
Maximum		100	100	90	90
Sum		1790	2220	1270	1580

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Hasil perhitungan uji normalitas klas yang menggunakan media puzzle

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	14.73989866
Most Extreme Differences	Absolute	.127
	Positive	.127
	Negative	-.127
Test Statistic		.127
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Hasil perhitungan uji normalitas kelas yang menggunakan media gambar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	14.73989866
Most Extreme Differences	Absolute	.127
	Positive	.127
	Negative	-.127
Test Statistic		.127
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

Lampiran XV

Tabel Nilai-nilai r Product Moment

N	Tarf Signifikansi		N	Tarf Signifikansi	
	5 %	1 %		5 %	1 %
3	0,997	0,999	38	0,320	0,413
4	0,950	0,990	39	0,316	0,408
5	0,878	0,959	40	0,312	0,403
6	0,811	0,917	41	0,308	0,398
7	0,754	0,874	42	0,304	0,393
8	0,707	0,834	43	0,301	0,389
9	0,666	0,798	44	0,297	0,384
10	0,632	0,765	45	0,294	0,380
11	0,602	0,735	46	0,291	0,376
12	0,576	0,708	47	0,288	0,372
13	0,553	0,684	48	0,284	0,368
14	0,532	0,661	49	0,281	0,364
15	0,514	0,641	50	0,279	0,361
16	0,497	0,623	55	0,266	0,345
17	0,482	0,606	60	0,254	0,330
18	0,468	0,590	65	0,244	0,317
19	0,456	0,575	70	0,235	0,306
20	0,444	0,561	75	0,227	0,296
21	0,433	0,549	80	0,220	0,286
22	0,423	0,537	85	0,213	0,278
23	0,413	0,526	90	0,207	0,270
24	0,404	0,515	95	0,202	0,263
25	0,396	0,505	100	0,195	0,256
26	0,388	0,496	125	0,176	0,230
27	0,381	0,487	150	0,159	0,210
28	0,374	0,478	175	0,148	0,194
29	0,367	0,470	200	0,138	0,181
30	0,361	0,463	300	0,113	0,148
31	0,355	0,456	400	0,098	0,128
32	0,349	0,449	500	0,088	0,115
33	0,344	0,442	600	0,080	0,105
34	0,339	0,436	700	0,074	0,097
35	0,334	0,430	800	0,070	0,091
36	0,329	0,424	900	0,065	0,086
37	0,325	0,418	1000	0,062	0,081

Lampiran XVI

Dokumentasi dari hasil observasi ke SD Negeri 100900 Gunung Tua pada tanggal 5 Oktober 2022



Lampiran XVII

Dokumentasi pada saat penelitian berlangsung di SD Negeri 100900 Gunung Tua

