

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *PUZZLE*
BERBASIS TANGRAM MATERI PECAHAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 3 SD
NEGERI 1 NGLURUP**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd) Pada Prodi PGSD.



OLEH:

SOFIA MAHMUDAH

NPM: 2114060165

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

SOFIA MAHMUDAH

NPM: 2114060165

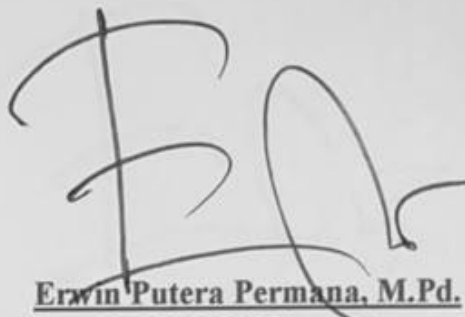
JUDUL:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE BERBASIS
TANGRAM MATERI PECAHAN PADA KELAS 3 SD NEGERI 1
NGLURUP.**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 30 Juni 2026

Dosen Pembimbing I



Erwin Putera Permana, M.Pd.
NIDN. 0706128701

Dosen Pembimbing II



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

HALAMAN PENGESAHAN

SOFIA MAHMUDAH

NPM: 2114060165

JUDUL:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE BERBASIS
TANGRAM MATERI PECAHAN PADA KELAS 3 SD NEGERI 1
NGLURUP.**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 16 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Erwin Putera Permana, M. Pd.
2. Penguji I : Dra. Endang Sri Mujiwati, M. Pd.
3. Penguji II : Dr. Agus Widodo, M. Pd.



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Sofia Mahmudah

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/tgl. Lahir : Tulungagung/24 Oktober 2002

NPM : 2114060165

Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 1 Juli 2026

Yang menyatakan,

Sofia Mahmudah
NPM: 2114060165

MOTTO

"Bukan tentang seberapa cepat kita sampai, melainkan tentang bagaimana kita berdamai dengan jarak, memaafkan jeda, dan tetap memilih untuk menyelesaikannya."

"Selesai dengan damai, melangkah dengan lega. Karena pada akhirnya, kemenangan terbesar adalah berhasil menaklukkan keraguan diri sendiri."

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas perkenan-Nya, penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Sujiono dan Ibu Supartin. Karya ini dipersembahkan sebagai wujud bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tak terhingga. Terima kasih, Bapak dan Ibu, yang telah mendukung penulis sepenuhnya dalam keadaan apa pun, serta mencurahkan kasih sayang, materi, dan waktu. Bahkan di saat penulis merasa gagal, tidak ada tuntutan sedikit pun yang kalian berikan. Terima kasih atas pengertian, motivasi, doa, dan nasihat yang tiada henti, hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan karya ini dengan hati yang ikhlas dan berdamai dengan keadaan. Penulis juga memohon maaf yang sebesar-besarnya karena belum bisa menyelesaikan penelitian ini tepat pada waktunya.
2. Adik penulis, Muhammad Dwi Febriansyah. Terima kasih atas semua waktu yang telah diluangkan untuk membantu penulis dalam segala hal selama pembuatan karya ini, serta motivasi penuh yang selalu diberikan. Semoga selesainya karya ini dapat menjadi kebanggaan tersendiri. Terima kasih karena selalu ada di setiap proses penulisan ini.
3. Nenek Penulis, Nenek Wakinem, yang mana membersamai penulis dari bayi sampai dengan sidang kemarin. Terimakasih atas semua dukungan, perlindungan dan motivasi yang sudah diberikan, meskipun pada akhirnya beliau tidak bisa membersamai penulisan hingga wisuda namun banyak sekali jasa yang tidak bisa dibalaskan. Terima kasih atas segalanya dan semoga beliau ditempatkan ditempat terbaik-Nya, Aamin.
4. Sahabat kecil penulis, Fiona Valencia Putri. Terima kasih telah setia mendampingi dalam keadaan apa pun. Terima kasih atas waktu, motivasi, dukungan materi, serta kesediaanmu menemani penulis menyelesaikan penelitian ini. Semoga pencapaian ini turut menjadi kebanggaan untukmu. Terima kasih atas waktu dan kesempatan berharga yang diberikan dalam proses kehidupan ini.
5. Sahabat sekaligus kakak penulis, Parindra Mahardika Mulia. Terima kasih banyak atas bimbingannya sejak masa perkuliahan. Terima kasih telah sukarela membantu, bersedia direpotkan dengan tugas-tugas kuliah, dan hadir mewarnai hidup penulis sebagai kakak, sahabat, bahkan rekan diskusi yang hebat. Semoga langkahmu di mana pun berada selalu diberi kelancaran dan kemudahan.

6. Sahabat-sahabat baik penulis: Arnisha Hilmainda Diantama, Adira Zahwa Ayuningtyas, Suci Fatma Dzi Anti, dan Adella Mayta Cahyani. Terima kasih telah hadir dalam kehidupan perkuliahan penulis. Terima kasih telah menjadi teman berbagi cerita, berbagi kesedihan, dan bertukar solusi. Dukungan dan motivasi penuh dari kalian sangat berarti hingga penulis bisa melangkah sejauh ini. Semoga segala urusan kalian selalu dipermudah.
7. Teman-teman terdekat penulis: Enggar Revionda Privanhadi, Rahma Ari Wulan, Yeny Khristiani, dan Nurul Aprilia Sagita. Terima kasih telah meluangkan waktu, memberikan motivasi, dan membantu penulis menyelesaikan karya ini. Terima kasih telah menjadi figur kakak yang baik dalam kehidupan penulis. Semoga kalian selalu diberi kemudahan dalam meraih apa pun yang dicita-citakan.
8. Diri penulis sendiri. Terima kasih karena telah bertahan dan berjalan sejauh ini. Terima kasih telah mampu berdamai dengan keadaan dan bangkit dari keterpurukan yang sempat singgah. Apresiasi setinggi-tingginya atas segala jerih payah, waktu yang dikorbankan, dan keberanian untuk memulai kembali hingga segalanya tuntas. Keterlambatan bukanlah sebuah kegagalan yang mutlak, dari sana penulis belajar banyak hal. Terima kasih telah mau bangkit kembali hingga di titik ini. Penyelesaian ini adalah bukti bahwa kamu bertanggung jawab atas dirimu sendiri. Teruslah menjadi diri sendiri pribadi yang ceria, bahagia, dan bermanfaat bagi orang lain.

Pada akhirnya, akhir dari penundaan ini bukanlah sebuah penyesalan, melainkan sebuah perayaan atas penerimaan dan keberanian untuk bangkit kembali. Terima kasih telah memaafkan waktu yang sempat hilang dan sudi bertahan hingga akhir yang melegakan ini. Semoga setiap peluh, air mata, dan usaha yang tertuang dalam karya sederhana ini dapat memberikan manfaat yang berarti, baik bagi penulis pribadi, pembaca, maupun bagi dunia pendidikan ke depannya.

ABSTRAK

SOFIA MAHMUDAH. 2114060165 PGSD. PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE BERBASIS TANGRAM MATERI PECAHAN PADA KELAS 3 SD NEGERI 1 NGLURUP. PGSD, FKIP, UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Puzzle, Tangram.

Penelitian ini melatar belakangi oleh keterbatasan variasi media pembelajaran konkret yang menyebabkan pembelajaran matematika materi pecahan di kelas III SDN 1 Nglurup cenderung monoton, searah (*teacher-centered*), dan membuat peserta didik pasif. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi serta hasil belajar siswa, di mana 50% siswa mendapatkan nilai di bawah KKM. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan, mengetahui kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan media pembelajaran Puzzle berbasis Tangram untuk membantu pemahaman siswa kelas III pada materi pecahan sederhana.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian ini melibatkan guru kelas III dan seluruh siswa kelas III SDN 1 Nglurup yang berjumlah 28 siswa. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi teknik wawancara, angket (untuk validator ahli, guru, dan siswa), serta tes hasil belajar.

Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa: (1) Media puzzle berbasis tangram dinyatakan Sangat Valid dengan perolehan persentase dari ahli materi sebesar 95% dan dari ahli media sebesar 90,2% (rata-rata kevalidan 92,6%). (2) Media dinyatakan Sangat Praktis dengan persentase kepraktisan dari guru sebesar 92,5%, uji coba terbatas siswa sebesar 92%, dan uji coba luas siswa sebesar 92,8% (rata-rata kepraktisan gabungan 92,4%). (3) Media dinyatakan Sangat Efektif berdasarkan ketuntasan hasil belajar siswa yang mencapai persentase keberhasilan secara klasikal sebesar 90% pada uji coba terbatas dan 89,2% pada uji coba luas dengan nilai rata-rata kelas 85,8. Dengan demikian, media pembelajaran Puzzle berbasis Tangram ini dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran konsep pecahan sederhana di Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. atas rahmat dan karunia yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Berbasis Tangram Materi Pecahan Pada Kelas 3 Sd Negeri 1 Nglurup” dengan baik.

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Keterbatasan ilmu pengetahuan yang dimiliki penulis membuat skripsi ini tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dan dukungan dari pihak lain. Maka dari itu, penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UNP Kediri yang memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Kepala Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Erwin Putera Permana, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang selalu membimbing dan mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini;
5. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini;
6. seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah mendidik, memberikan bekal ilmu pengetahuan, serta menginspirasi penulis selama menuntut ilmu;
7. Purnomo, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN 1 Nglurup yang telah memperbolehkan saya melakukan penelitian pada sekolah yang beliau pimpin; dan
8. Bibit Yanto, S.Pd selaku guru kelas III yang membantu proses penelitian ini dan seluruh warga sekolah SDN 1 Nglurup.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharap tegur, sapa, krritik dan saran dari berbagai pihak. Akhir kata penulis mengharapkan skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat bagi pembaca.

Kediri, 1 Juli 2026

Penulis

Sofia Mahmudah
NPM. 2114060165

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori.....	Error! Bookmark not defined.
1. Definisi Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2. Media Pembelajaran <i>Puzzle</i>	Error! Bookmark not defined.
3. Pembelajaran Matematika	Error! Bookmark not defined.
4. Materi Pecahan	Error! Bookmark not defined.
5. Pembelajaran Kurikulum Merdeka.....	Error! Bookmark not defined.
B. Peneliti Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.
AB III METODE PENGEMBANGAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Model Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.

C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Uji Coba Produk	Error! Bookmark not defined.
E. Validasi Produk	Error! Bookmark not defined.
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
G. Teknis Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
(Hake, 1999)	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
1. Analisis (Analysis).....	Error! Bookmark not defined.
2. Perancangan (<i>Design</i>).....	Error! Bookmark not defined.
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	Error! Bookmark not defined.
B. Hasil Uji Coba.....	Error! Bookmark not defined.
1. Pengujian Model Terbatas	Error! Bookmark not defined.
2. Pengujian Model Luas	Error! Bookmark not defined.
C. Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
1. Kevalidan.....	Error! Bookmark not defined.
2. Kepraktisan.....	Error! Bookmark not defined.
3. Keefektifan	Error! Bookmark not defined.
D. Revisi Produk.....	Error! Bookmark not defined.
1. Revisi Produk dari Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
2. Revisi Produk dari Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
E. Kajian Produk Akhir	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	8

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Capaian dan Tujuan.....	22
Tabel 3.1 Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	32
Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	33
Tabel 3.3 Lembar Angket Kepraktisan Guru	34
Tabel 3.4 Lembar Angket Respon Siswa	35
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Kevalidan	36
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Kevalidan	37
Tabel 3.7 Tabel Kriteria Penilaian Keefektifan.....	38
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	45
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media	47
Tabel 4.3 Hasil Uji Kepraktisan Guru.....	50
Tabel 4.4 Hasil Uji Kepraktisan Siswa Terbatas	51
Tabel 4.5 Hasil Belajar Siswa Uji Terbatas.....	52
Tabel 4.6 Hasil Uji Kepraktisan Siswa Luas.....	54
Tabel 4.7 Hasil Belajar Siswa Uji Luas	56
Tabel 4.8 Hasil Kevalidan.....	58
Tabel 4.9 Hasil Kepraktisan	58
Tabel 4.10 Hasil Keefektifan	59
Tabel 4.11 Hasil Revisi Produk.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Gambar Pembagian Pecahan.....	19
Gambar 2. 2. Gambar Pembilang dan Penyebut	20
Gambar 2. 3. Gambar Pembagian Pecahan.....	20
Gambar 2.4. Pembagian Pecahan.....	21
Gambar 2. 5. Pembagian Pecahan.....	21
Gambar 3.1 Tahapan model ADDIE (Winaryati et al., 2021).....	27
Gambar 4.1 Media Puzzle	43
Gambar 4.2 Kartu Pembantu.....	44
Gambar 4.3 Kartu Bermain.....	44
Gambar 4.4 Saran Validasi Materi	46
Gambar 4.5 Saran Validasi Media.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Lembar Pengajuan Judul	66
LAMPIRAN 2. Berita Acara Bimbingan Skripsi	67
LAMPIRAN 3. Surat Pengantar/ Izin Penelitian	69
LAMPIRAN 4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	70
LAMPIRAN 5. Lembar Pemanfaatan Produk	71
LAMPIRAN 6. Hasil Wawancara	72
LAMPIRAN 7. Lembar Validasi Ahli Materi	73
LAMPIRAN 8. Lembar Validasi Ahli Media	78
LAMPIRAN 9. Perangkat Pembelajaran	83
LAMPIRAN 10. Angket Respon Guru	94
LAMPIRAN 11. Angket Respon Siswa	95
LAMPIRAN 12. Lembar Pre-test	96
LAMPIRAN 13. Lembar Post-Test	98
LAMPIRAN 14. Dokumentasi Hasil Kegiatan	100
LAMPIRAN 15. Hasil Plagiasi	101

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era modern yang semakin maju ini, pendidikan menjadi aspek yang sangat penting dan wajib diberikan kepada seluruh anak di Indonesia. Pendidikan memegang peran sentral dalam membentuk sumber daya manusia yang unggul dan berkarakter. Menurut Abd. Rahman (2022), pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Potensi tersebut mencakup kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya maupun masyarakat.

Sejalan dengan tujuan tersebut, proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah hendaknya mampu mencerminkan pembelajaran yang mencerdaskan. Untuk mencapainya, pendidik dituntut untuk terus berinovasi serta mengembangkan kreativitas dalam menyusun strategi dan model pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran yang baik tidak hanya mengandalkan materi, tetapi juga pendekatan yang mampu memberdayakan siswa secara aktif dalam proses belajar-mengajar

Seiring dengan tuntutan tersebut, hadirnya Kurikulum Merdeka menjadi salah satu upaya untuk memberikan ruang kebebasan dan fleksibilitas bagi pendidik dalam mengembangkan proses pembelajaran yang inovatif. Karena pada hakikatnya, pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka (Kurmer) ditujukan kepada seorang pendidik dalam memberikan kebebasan mengembangkan kurikulum dan pembelajaran, sehingga kreativitas semakin terbuka dan terakomodasi untuk berinovasi (Mulyasa, 2023). Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah dasar memberi ruang kepada pendidik untuk memilih maupun mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi,

selama tetap mengacu pada pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Lebih lanjut, menurut Sarnoto (2024), inti dari Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran berdiferensiasi, di mana pendidik dapat memperhitungkan kebutuhan setiap individu siswa, mulai dari minat, kemampuan, hingga gaya belajar yang beragam, serta memilih strategi yang sesuai. Oleh karena itu, pendidik juga perlu menyediakan berbagai media pembelajaran yang variatif dalam setiap aktivitas pembelajaran guna menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi peserta didik.

Pembelajaran Kurikulum Merdeka yang juga berpusat kepada peserta didik mengharuskan guru berperan sebagai narasumber atau fasilitator yang mana guru dapat menerapkan strategi, metode, hingga penggunaan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan setiap individu. Oleh karena itu seorang guru harus mampu memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu peserta didik agar lebih aktif sehingga sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Dewi & Handayani (2021) guru dituntut untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, efektif dan efisien. Kreativitas guru dapat dilakukan dengan cara membuat media pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas III SDN 1 Nglurup ditemukan bahwa guru masih sedikit menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Guru cenderung memberikan materi berdasarkan pada buku paket dan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang dimana hal tersebut tidak diikuti dengan media pembelajaran yang mendukung akan materi tersebut. Selain menggunakan media yang kurang sesuai sumber belajar yang digunakan masih belum bervariasi semuanya mengacu pada buku paket. Guru masih sedikit menggunakan sumber belajar yang relevan dengan berbagai referensi materi yang berbeda. Buku paket yang menjadi pedoman siswa dalam pembelajaran nyatanya kurang memadai jika hanya digunakan sebagai sumber referensi karena hanya terdapat gambar dan ilustrasi saja (Narmi et al., 2021). Bentuk tugas yang diberikan kepada siswa

juga kurang menantang, guru hanya memberikan tugas dalam bentuk soal teks saja, tidak ada tugas yang dirancang yang dapat memotivasi siswa atau menantang bagi siswa untuk belajar. Oleh sebab itu guru harus mempersiapkan soal maupun tugas-tugas yang dapat membuat siswa berpikir kritis, kreatif serta mampu menyelesaikan masalah Menurut Sani (2021).

Selain permasalahan dari guru juga ditemukan permasalahan dari siswa, hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan yaitu motivasi atau semangat belajar siswa kurang optimal, situasi ini dibuktikan pada saat pembelajaran banyak siswa yang kurang memperhatikan guru, mengantuk, serta berbicara sendiri dengan teman sebangkunya. Selain motivasi siswa yang kurang optimal aktivitas belajar siswa juga masih rendah hal ini dilihat dari sikap siswa yang cepat merasa bosan di kelas dan tidak fokus mengerjakan tugas pada saat pembelajaran. Ketika rasa bosan dan malas sudah masuk ke dalam proses pembelajaran maka yang terjadi adalah siswa kurang memahami materi apa yang telah dijelaskan dan diberikan oleh guru. Peristiwa tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Fatimah, (2019) bahwa rasa bosan, jenuh dan malas dalam pembelajaran dapat menyebabkan siswa kurang memahami informasi yang diberikan guru, sulit menyimpulkan materi, sulit mengeluarkan pendapat mereka serta sulit memutuskan tindakan yang akan diambil.

Selain itu, pembelajaran dengan metode konvensional, seperti metode ceramah, dirasa kurang sesuai dengan pendekatan yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka. Metode ini cenderung berpusat pada guru dan membatasi partisipasi aktif peserta didik, sehingga tidak mendukung prinsip pembelajaran yang merdeka dan berdiferensiasi. Menurut Gagné (1977), pembelajaran adalah seperangkat peristiwa eksternal yang disusun untuk mendukung berbagai proses belajar internal yang terjadi dalam diri individu. Proses belajar itu sendiri dapat berlangsung di berbagai lingkungan, seperti di rumah, tempat kerja, masyarakat, maupun di sekolah, dan melalui berbagai cara, dari siapa saja, dengan metode apa pun (Al-Rosyid et al., 2023). Dalam konteks ini, keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran harus menjadi

perhatian utama pendidik. Hal ini penting agar proses belajar menjadi lebih terarah dan menghasilkan pemahaman yang bermakna secara holistik (Effendi et al., 2021). Ketika pembelajaran hanya didominasi oleh guru dan peserta didik sekadar mendengarkan, maka siswa cenderung menjadi pasif. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan berdampak pada hasil belajar yang tidak optimal. Hal ini dapat terlihat dari hasil penilaian harian pada salah satu kelas, di mana dari 28 siswa, hanya 9 orang yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Sebanyak 5 siswa memperoleh nilai tepat 75, dan sisanya, yaitu 14 siswa, mendapatkan nilai di bawah KKM. Data ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif dapat memengaruhi capaian hasil belajar mereka.

Selain melakukan kegiatan observasi peneliti juga melaksanakan kegiatan wawancara pada guru kelas III setelah melakukan kegiatan pembelajaran pada materi pecahan. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan diperoleh data bahwa siswa senang belajar menggunakan media kongkrit. Fasilitas yang tersedia di sekolah seperti media pembelajaran kongkrit kurang mendukung menjadikan guru hanya mengandalkan media berupa buku serta gambar yang ada di sekitarnya. Pembelajaran yang hanya menggunakan buku dirasa kurang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran (herlina dan saputra, (2022). Hal itulah yang membuat pembelajaran di kelas masih bersifat konvensional dan monoton yang membuat siswa kurang tertarik pada pembelajaran Matematika materi pecahan.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang telah dilakukan tentunya hal ini menjadi suatu tantangan yang harus segera diatasi atau diselesaikan dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada materi pecahan di kelas III Sekolah Dasar. Salah satu solusi untuk memecahkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas adalah dengan cara mengembangkan media pembelajaran. Media Pembelajaran menurut Rohima, (2023) merupakan suatu alat atau wadah dalam menyampaikan pesan dan informasi yang dapat berupa materi dan tujuan pembelajaran. Selain menggunakan media pembelajaran untuk

meningkatkan aktifitas dan motivasi siswa dalam belajar dalam penelitian ini juga mengintegrasikan media pembelajaran menggunakan *Puzzle* yang dikemas menarik seperti tangram yang menggambarkan pecahan.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang telah dipaparkan di atas menunjukkan bahwa keterbasan dalam menggunakan media pembelajaran menjadi hal yang sangat perlu diperhatikan. Salah satu alternatif untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan menggunakan media pembelajaran *Puzzle* berbasis Tangram pada mata pelajaran Matematika khususnya pada Pecahan. Dalam hal ini peneliti berupaya melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis Tangram Materi Pecahan Pada Kelas 3 SD Negeri 1 Nglurup“. Dengan adanya penelitian ini diharapkan membawa manfaat dapat terciptanya pembelajaran aktif, dimana siswa tidak hanya memperhatikan guru dalam menjelaskan materi saja melainkan ikut andil dalam bagian dalam proses pembelajaran.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ditemukan penulis dapat memebatasi permasalahan penelitian ini sebagai berikut.

1. Kurangnya media pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran
2. Belum tersedianya media pembelajaran konkrit untuk menunjang pembelajaran kelas III SD Negeri 1 Nglurup
3. Kecenderungan guru menggunakan panduan pembelajaran menggunakan buku LKS sebagai media dan sumber belajar bagi siswa

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah di uraikan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis Tangram Materi Pecahan Pada Kelas 3 SD Negeri 1 Nglurup?
2. Bagaimana kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis Tangram Materi Pecahan Pada Kelas 3 SD Negeri 1 Nglurup?

3. Bagaimana efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis Tangram Materi Pecahan Pada Kelas 3 SD Negeri 1 Nglurup?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. mengetahui kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis Tangram Materi Pecahan Pada Kelas 3 SD Negeri 1 Nglurup;
2. mengetahui kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis Tangram Materi Pecahan Pada Kelas 3 SD Negeri 1 Nglurup; dan
3. mengetahui keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran *Puzzle* Berbasis Tangram Materi Pecahan Pada Kelas 3 SD Negeri 1 Nglurup.

E. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberi manfaat bagi dunia pendidikan antara lain.

1. Bagi Sekolah

Penelitian ini di harapkan pihak sekolah dapat mengembangkan alat bantu pembelajaran untuk menunjang pembelajaran berlangsung.

2. Bagi Perpustakaan

Penelitian ini diharapkan dapat menambah keberagaman koleksi bahan ajar di perpustakaan, khususnya dalam bentuk alat peraga atau media pembelajaran konkret interaktif yang dapat dipinjam dan dimanfaatkan langsung oleh guru maupun siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran Monokebu pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076–5085.
- Al-Rosyid, M. J., Lusfianti, V. C., Erdita, E., Fauziyah, S. N., Maulidi, S. M. R., & Pangestu, W. T. (2023). Pengaruh Perubahan Kurikulum Terhadap Pembelajaran PKN SD Di SDN Arosabaya 5. *EduCurio: Education Curiosity*, 1(2), 612–620.
- Amalia, I. (2020). Menggunakan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(2), 152–155.
- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. *Semarang: Fatawa Publishing*, 3.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540.
- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarso, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 920–929.
- Fatimah, S. N. (2019). Penggunaan metode problem solving untuk peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa madrasah ibtidaiyah. *Didaktika Islamika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Muhammdiyah Kendal*, 10(2), 91–107.
- Febrianto, R., & Puspitaningsih, F. (2020). Pengembangan buku ajar evaluasi pembelajaran. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 4(1), 1–18.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). Merrill Prentice Hall.
- Herlina, P., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Power point Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1800–1809.
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran*. Cendekia Publisher.

- Kusnulyaningsih, D., Husniati, H., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada muatan seni budaya dan prakarya kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 480–486.
- Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.
- Mulyasa, H. E. (2023). *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Bumi Aksara.
- Narmi, Y., Montessori, M., Fitria, Y., & Adnan, M. F. (2021). Pemanfaatan Sarana dan Sumber Belajar pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6144–6149.
- Nurfadhilah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM, Makassar.
- Rahma, F. I. (2019). Media Pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak Sekolah Dasar). *Pancawahana: Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sani, R. A. (2021). *Pembelajaran Berorientasi AKM: Asesmen Kompetensi Minimum*. Bumi Aksara.
- Sarnoto, A. Z. (2024). Model Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 6(3), 15928–15939.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Swastyastu, L. T. J. (2020). Manfaat media pembelajaran dalam pemerolehan bahasa kedua anak usia dini. *Pratama Widya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 52–59.
- Winaryati, E., Munsarif, M., Mardiana, & Suwahono. (2021). *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial)*. PENERBIT KBM INDONESIA.
- Yusriani, Y. (2023). *Media pembelajaran berbasis nilai Islami*. PT Global Eksekutif Teknologi.