**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Konsep Dasar Media Pembelajaran.**
3. **Pengertian Media dan Media Pembelajaran**

Hanick, dkk (Anitah, 2008: 6.3) mendefinisikan “media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*mediaum”* yang secara harfiah berarti perantara, yaitu perantara sumber pesan (*a source)* dengan penerima pesan (*a receiver*)”. Selanjutnya Sanjaya (2012: 57) mengemukakan bahwa “media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media mana kala digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan”.

Menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely (Musfiqon, 2012), pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. “Arti sempit”, bahwa media itu berwujud : grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Menurut “arti luas”, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Rusman (2012: 140) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.” Sejalan dengan pernyataan tersebut, Musfiqon (2012: 28) juga turut mendefinisikan media pembelajaran, beliau mendefinisikan “media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagaian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal”. Selain itu adapula Gagne (Sanjaya, 2012) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Berdasarkan pernyataan yang telah dikemukakan, dapat penulis simpulkan bahwa media merupakan suatu alat atau sejenisnya yang digunakan untuk menyampaikan informasi, sedangkan media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi maupun ilmu pengetahuan kepada siswa selama pembelajaran berlangsung.

1. **Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Secara umum, Sudiman (Sundayana, 2013) menyatakan bahwa media mempunyai fungsi: (1) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra, (3) menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar, (4) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, (5) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama, (6) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, (7) pembelajaran dapat lebih menarik, (8) pembelajaran menajdi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar, (9) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, (10) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (11) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan, (12) sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Menurut Sudjana dan Rivani (Sundayana, 2013: 8) ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu:

1)sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, 2) media pengajaran merupakan bagian yang integral daari keseluruhan situsi mengajar. Ini merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh seorang guru, 3) dalam pemakaian media pengajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran, 4) media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik, 5) diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang disampaikan oleh guru, 6) penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

Adapun fungsi utama media pembelajaran menurut Anitah (2013: 6.12) yaitu

sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif. Dengan fungsi itu, media pembelajaran harus dijadikan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran itu sendiri. dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai dan bahan ajar, tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.

Selain itu, fungsi media pembelajaran bagi pengajar menurut Sundayana (2013: 10) yaitu:

1) memberikan pedoman, arahan untuk mencapai tujuan, 2) menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik, 3) memberikan kerangka sistematis mengajar

secara baik, 4) memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran, 5) membantu kecermatan, ketelitian dalam peyajian materi pelajaran, 6) membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar, 7) meningkatkan kualitas pelajaran.

Selain dari media pembelajaran bagi pengajar, fungsi media pembealajaran bagi siswa menurut Sanaky (Sundayana, 2013: 10) adalah untuk:

(1) meningktakan motivasi belajar mengajar, (2) memberikan dan meningkatkan variasi belajar mengajar, (3) memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar, (4) memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar, (5) merangsang pembelajar untuk berfokus dan beranalisis, (6) menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan, (7) pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

Menurut Sanjaya (2012: 72) media pembelelajaran memiliki fungsi, sebagai berikut :

1. Fungsi komunikatif. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
2. Fungsi motivasi. Dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan kreatif diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.
3. Fungsi kebermaknaan. Melalui penggunaan media, diharapkan pembelajaran tidak hanya sekedar penambahan informasi, tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisa atau bahkan mencipta.
4. Fungsi penyamaan persepsi. Dengan penggunaan media pembelajaran, diharapkandapat menyamakan persepsi setiap siswa.
5. Fungsi individualitas. Media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Menurut Kemp dan Dayton (Sundayana, 2013) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut: (1) penyampaian materi dapat diseragamkan, setiap guru mungkin punya penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu, (2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) proses pembelajaran lebih interaktif, (4) efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, (6) media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (7) media dapat menumbuhkan setiap siswa terhadap materi dan proses belajar, (8) menambah peran guru menjadi lebih positif dan produktif.

Menurut Sanjaya (2012), manfaat media pembelajaran, yaitu:

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
2. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu
3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Berdasarkan pernyataan di atas mengenai manfaat dan fungsi media pembelajaran, maka dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran adalah untuk lebih mendekatkan siswa dengan kondisi sebenarnya, dapat menumbuhkan minat atau motivasi belajar siswa, dan juga terjadi penyamaan persepsi antara guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa sehingga tidak timbul kesalahpahaman, serta untuk melayani kebutuhan setiap individu siswa yang berbeda-beda.

1. **Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media Pembelajaran**

Memilih dan menggunakan media untuk digunakan dalam pembelajaran merupakan hal yang tidaklah mudah. Guru terlebih dahulu harus memperhatikan ataupun mempertimbangkan aspek dan juga prinsip-prinsip tertentu agar nantinya pemilihan dan penggunaan media lebih tepat.

Menurut Musfiqon (2012: 116), ada tiga prinsip yang bisa dijadikan rujukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

1. Prinsip efektifitas dan efesiensi

Dalam memilih media pembelajaran seorang guru dituntut untuk membuat media yang mendukung dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran.

1. Prinsip relevansi

Guru dituntut untuk memilih media yang sesuai dengan tujuan, isi, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

1. Prinsip produktivitas

Guru juga dituntut untuk memilih media pembelajaran yang lebih produktif, karena semakin produktif media yang digunakan maka akan semakin cepat dan tepat tujuan pembelajaran teralisasikan.

Menurut Sanjaya (2012: 74), guru harus memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran, sebagai berikut:

1. Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran.
2. Media yang akan digunakan guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
3. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran
4. Media pembelajarn harus sesuai dengan minta, kebutuhan, dan kondisi siswa.
5. Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efesiensi.
6. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Berdasarkan pernyatan yang telah dikemukan, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran haruslah didasari atas prinsip efektifitas dan efesiensi, prinsip relevansi, dan prinsip produktivutas, sehingga nantinya dalam pemnelajaran tujuan dapat tercapai, begitupun dalam penggunaannya media pembelajaran harus memperhatikan minat, kebutuhan, ataupun kondisi dari siswa sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

1. **Media *Puzzle***
2. **Pengertian Media *Puzzle***

Wahyuni (2010: 80) mengemukakan bahwa:“Kata *puzzle* berarti kesukaran atau teka-teki. Media *puzzle* adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dengan cara menyambungkan bagian satu dengan yang lainnya sehingga membentuk suatu gambar”.

Sedangkan menurut Siatan (2014: 14) “*Puzzle* adalah suatu jenis alat permainan yang bisa membantu membangun koordinasi mata, tangan dan untuk belajar tentang konsep pemasangan dalam bentuk yang terdiri dari dua atua tiga permainan bongkar pasang. Sedangkan media *puzzle* adalah alat permainan edukatif yang menyerupai benda model tiruan yang dapat merangsang kemampuan motorik halus siswa dan dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan dapat disimpulakan bahwa *puzzle* termasuk salah satu alat permainan edukatif berupa gabungan dari beberapa potongan gambar yang dapat membantu mengembangkan kreativitas berpikir anak. Media tersebut hanya mengandalkan unsur-unsur visual semata dan tidak diikuti unsur lain seperti audio maupun gerak.

1. **Kelebihan dan Kekurangan media *puzzle***

Menurut Wahyuni (2010: 81), media *puzzle* memiliki beberapa kelebihan dan kelemahan yakni:

(1)Dengan adanya *puzzle* dapat menarik minat belajar siswa, (2) Gambar *puzzle* tersebut dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, karena tidak semua objek benda dapat dibawa kedalam kelas, (3) dengan adanya media pembelajaran ini, siswa dapat melihat, mengamati dan melakukan percobaan serta dapat menambah wawasan siswa tersebut.

Adapun kekurangan dari games *puzzle* menurut Wahyuni (2010:81) yaitu: (1) Media *puzzle* ini lebih menekankan pada indera penglihatan (visual), (2) Gambar kurang maksimal bila diterapkan dalam kelompok besar.

Berdsarkan kelebihan dan kekurangan media *puzzle* tersebut dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan media yang dapat menarik minat belajar siswa karena media *puzzle* merupakan media bermain dan dengan ukuran media *puzzle* yang kecil akan mempermudah guru untuk membawa media tersebut ke dalam kelas. Meskipun begitu, penggunaan media *puzzle* hanya menekankan pada indra penglihatan dan tidak dapat digunakan dalam kelompok besar.

1. **Minat Siswa**
2. **Pengertian Minat**

Syah (2013: 133) berpendapat “minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu”. Hal senada diungkapkan Slameto (2013), minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang akan diperhatikan secara terus menerus dan disertai dengan perasaan senang. Perasaan senang yang ada, bermuara pada kepuasan. Djamarah (2002: 132) menyatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.

Hurlock (2005: 114) menyatakan bahwa minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Menurut Sukardi (Susanto, 2013: 57), “minat dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran atau kesenangan akan sesuatu”. Adapun menurut Sardiman (Susanto, 2013: 57), minat adalah salah satu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri.

Sefriana (2013: 28) mengungkapkan bahwa minat meruapakan ketertarikan akan sesuatu objekyang berasal dari hati, bukan karena paksaan dari orang lain. Lebih lanjut Bloom (Susanto, 2013: 59) mendefinisikan “minat adalah apa yang disebutnya sebagai *subject-related affect,* yang di dalamnya termasuk minat dan sikap terhadap materi pelajaran”.Timbulnya minat pada diri seseorang menurut Rosyidah (Susanto, 2013) pada prinsipnya dapat dibedakan menajdi dua jenis yaitu : minat yang berasal dari pembawaan dan minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar. *Pertama,* minat yang berasal dari pembawaan, timbul dengan sendirnya dari setiap individu, hal ini biasanya dipengaruhi oleh faktor keturunan atau bakat alamiah. *Kedua,* minat yang timbul karena adanya pengaruh dari luar individu, timbul seiring dengan proses perkembanagan individu bersangkutan. Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua, dan kebiasaan atau adat.

Menurut Susanto (2013: 63) minat secara psikologis banyak dipengaruhi oleh perasaan senang dan tidak senang yang terbentuk pada setiap fase perkembangan fisik dan psikologis anak. Pada tahap tertentu, regulasi rasa senang dan tidak senang ini akan membentuk pola minat. Munculnya pola minat ketika sesuatu yang disenangi berubah menjadi tidak disenangi sebagai dampak dari perkembangan psikologis dan fisik seseorang. Keberhasilan pembelajaran menurut Hartono (Susanto, 2013) bergantung pada minat peserta didik. Bahan pelajaran, pendekatan, ataupun metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat peserta didik menyebabkan hasil belajar tidak optimal.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan maka dapat disimpulkan bahwa minat adalah rasa suka dan tertarik yang tinggi dengan kesadaran diri terhadap sesuatu yang dipandang memberi keuntungan dan kepuasan pada dirinya sehingga mendorong individu berpartisipasi dalam kegiatan itu tanpa ada yang menyuruh.

1. **Macam-macam dan Jenis-jenis Minat**

Macam-macam minat menurut Kuder (Susanto, 2013) mengelompokkan jenis-jenis minat ini menjadi sepuluh macam, yaitu:

1. Minat terhadap alam sekitar, yaitu minat terhadap pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan alam, binatang, dan tumbuhan.
2. Minat mekanis, yaitu minat terhadap pekerjaan yang bertalian dengan mesin-mesin atau alat mekanik.
3. Minat hitung menghitung, yaitu minat terhadap pekerjaan yang membutuhkan perhitungan.
4. Minat terhadap ilmu pengetahuan yaitu minat untuk menemukan fakta-fakta baru dan pemecahan problem.
5. Minat persuasif yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan memengaruhi orang lain.
6. Minat seni, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian, kerajinan, kesenian, dan kreasi tangan.
7. Minat leterer, yaitu minat yang berhubungan dengan salah-masalah membaca dan menulis sebagai karangan.
8. Minat musik, yaitu minat terhadap masalah-masalah musik, seperti menonton konser dan mempermainkan alat-alat musik.
9. Minat layanan sosial, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan untuk membantu orang lain.
10. Minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif.

Selanjutnya, dalam hubungannya dengan ciri-ciri minat, Elizabeth Hurlock (Susanto, 2013) menyebutkan ada tujuh ciri minat, yaitu sebagai berikut:

1. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental. Minat disemua bidang berubah selama terjadi perubahan fisikdan mental, misalnya perubahan minat dalam hubungannya dengan perubahan manusia.
2. Minat tergantung pada kegiatan belajar. Kesiapan belajar merupakan salah satu penyebab meningkatnya minat seseorang.
3. Minat tergantung pada kesempatan belajar. Kesempatan belajar merupakan faktor yang sangat berharga, sebab tidak semua orang dapat menikmatinya.
4. Perkembangan minat mungkin terbatas. Keterbatasan ini mungkin dikarenakan keadaan fisik yang tidak memungkinkan.
5. Minat dipengaruhi budaya. Budaya sangat memengaruhi sebab jika budaya sudah mulai luntur mungkin minat juga ikut luntur.
6. Minat berbobot emosional. Minat berhubungan dengan perasaan, maksudnya bila suatu objek dihayati sebagai sesuatu yang sangat berharga, maka akan timbul perasaan senang yang akhirnya dapat diminatinya.
7. Minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa minat adalah ketertarikan dalam diri sesorang yang berbobot emosional dan egosentris baik secara fisik maupun mental diberbagai bidang yang diasah melalui proses belajar dalam suatu lingkungan yang memuat unsur budayan nilai, dan norma sehingga minat tersebut dapat tumbuh dan berkembang dengan baik. Adapun jenis-jenis minat seperti minat terhadap alam, minat mekanis, minat hitung menghitung, minat terhadap ilmu pengetahuan, minat musik, minat seni, dan sebagainya.

\

1. **Indikator Minat Siswa**

Indikator minat ada empat menurut Safari (Listyanto, 2014), yaitu: a. perasaan senang, b. ketertarikan siswa,c. perhatian siswa, dan d. keterlibatan siswa. Masing-masing indikatortersebut sebagai berikut:

1. Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

1. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

1. Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

1. Keterlibatan Siswa

Keterlibatan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

Berdasarkan indikator minat siswa yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa seorang siswa dikatakan berminat ketika siswa tersebut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan perasaan senang tanpa adanya paksaan serta memiliki ketertarikan dan perhatian terhadap objek tertentu dalam proses pembelajaran.

1. **Pembelajaran Matematika di SD**
2. **Matematika**

Secara etimologi, matematika berasal dari bahasa latin *manthanein* atau *mathemata* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari (*things that are learned*). Dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran (Supatmono, 2009). Menurut Johnson dan Myklebust (Abdurrahman, 2003) matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berpikir. Menurut Ismail dkk (Hamzah dkk, 2014) matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat.

Menurut Supatmono (2009) matematika adalah ilmu yang tidak jauh dari realitas kehidupan manusia. Pada zaman purba, berabad-abad sebelum Masehi, manusia telah mempunyai kesadaran akan bentuk-bentuk benda di sekitarnya yang berbeda satu dengan lainnya. Batu berbeda dengan kayu, gunung berbeda dengan laut, pohon yang satu berbeda dengan pohon yang lain. Kesadaran semacam inilah yang menjadi bibit lahirnya geometri. Tidaklah mengherankan apabila geometri dianggap sebagai bagian matematika yang tertua. Proses pembentukan dan pengembangan matematika tidak pernah berhenti. Masih ada banyak cabang matematika lain yang lahir sebagai tanggapan manusia atas fenomena alam atau realitas kehidupan sehari-hari yang terjadi di sekitarnya.

Menurut Ruseffendi (Suherman. dkk, 2003) matematika terbentuk sebagai hasil pemikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran. Agar konsep matematika yang terbentuk itu dapat dipahami orang lain dan dapat dengan mudah dimanipulasi secara tepat, maka digunakan notasi dan istilah yang cermat yang disepakati bersama secara global (universal) yang dikenal dengan bahasa matematika.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu pasti yang berkaitan dengan cara berpikir logis yang dihubungkan dengan ide, proses, dan penalaran secara induktif dan deduktif.

1. **Tujuan Pembelajaran Matematika di SD**

Secara umum, tujuan pebelajaran matematika di SD menurut Susanto (2013: 189) adalah: “agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Selain itu, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penataran nalar dalam penerapan matematika”. Secara khusus, tujuan pembelajaran matematika di SD sebagaimana yang disajikan oleh Depdiknas (Susanto, 2013: 190) sebagai berikut:

1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah, 2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, 3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, 4) mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, 5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Sejalan dengan yang telah dikemukakan, menurut Ibrahim dan Suparni (2008: 36) tujuannpembelajaran matematika di SD secara khusus yaitu:

1. memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme
2. menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika
3. memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh
4. mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah
5. memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan tujuan pembelajaran matematika tersebut, guru hendaknya menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya sehingga menghasilkan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan tertentu.

1. **Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di SD**

Menurut Depdiknas (2007: 11), “ Mata pelajaran Matematika pada satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) bilangan, (2) geometri dan pengukuran, (3) pengolahan data”. Aspek-aspek tersebut dirancang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan karakteristik siswa SD agar dapat berkembang secara optimal. Materi-materi dalam pembelajaran matematika mengarahkan siswa untuk menggunakan konsep yang yang diberikan dalam kehidupan sehari-hari.

1. **Kerangka Pikir**

Berikut ini adalah bagan yang menggambarkan kerangka pikir penelitian

Kelas Kontrol

Kelas Eksperimen

*Pre non-test*

*Pre non-test*

Pembelajaran tanpa menggunakan media *puzzle*

Pembelajaran menggunakan media *puzzle*

*Post non-test*

*Post non-test*

Ada perbedaan

Berpengaruh

Gambar. 2.1 Skema Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang, kajian pustaka, maupun kerangka pikir, maka hipotesis penelitian ini adalah “terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penerapan media *puzzle* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar”. Selanjutnya hipotesis dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis nol (Ho) = tidak terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar.

Hipotesis alternatif (Ha) = terdapat pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media *puzzle* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas III SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar.