

ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA “PIZZA” DALAM PEMBELAJARAN  
MATEMATIKA MATERI BILANGAN PECAHAN KELAS 2 MI/SD  
DI KECAMATAN TLOGOMULYO

Anisatul Halimah<sup>1</sup>, Hamidulloh Ibda<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Institut Islam Nahdlatul Ulama, Temanggung; [anisatulhalimah999@gmail.com](mailto:anisatulhalimah999@gmail.com)

<sup>2</sup> Institut Islam Nahdlatul Ulama, Temanggung; [h.ibdaganteng@gmail.com](mailto:h.ibdaganteng@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran “pizza” dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bilangan pecahan untuk siswa kelas 2 MI/SD di Kecamatan Tlogomulyo. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain survei. Data dikumpulkan melalui penyebaran angket kepada 10 siswa dan 5 guru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa sangat membutuhkan media pembelajaran “pizza” karena dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, keaktifan belajar, serta kolaborasi di dalam kelompok. Siswa juga berharap media tersebut memiliki desain yang menarik dan menyerupai bentuk aslinya. Di sisi lain, sebagian besar guru menilai bahwa media “pizza” relevan dengan kurikulum, mudah digunakan, dan efektif dalam menjelaskan konsep bilangan pecahan. Mereka juga berharap agar media ini dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan kontekstual. Secara keseluruhan, penelitian ini mengungkapkan bahwa media “pizza” memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas 2 MI/SD.

**Kata kunci:** media pembelajaran; bilangan pecahan; matematika

**Abstract**

This study aims to analyze the needs of learning media “pizza” in learning mathematics, especially in the material of fractional numbers for grade 2 MI / SD students in Tlogomulyo District. The method used in this research is quantitative with survey design. Data was collected through distributing questionnaires to 10 students and 5 teachers. The results of this study indicate that students really need “pizza” learning media because it can increase understanding, motivation, learning activeness, and collaboration in groups. Students also expect the media to have an attractive design and resemble the original form. On the other hand, most teachers considered that the “pizza” media is relevant to the curriculum, easy to use, and effective in explaining the concept of fractional numbers. They also hoped that this media could support a more creative, interesting, and contextualized learning process. Overall, this study revealed that the “pizza” media has great potential to improve the quality of mathematics learning in grade 2 MI/SD.

**Keywords :** learning media; fractional numbers; mathematics

---

## **PENDAHULUAN**

Matematika merupakan mata pelajaran fundamental yang diajarkan di semua jenjang pendidikan. Namun kenyataannya tidak semua siswa menyukai mata pelajaran matematika. Pada tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI), salah satu mata pelajaran yang kerap dianggap sulit oleh siswa. Khususnya materi bilangan pecahan pada kelas 2 yang sering kali menjadi tantangan bagi guru. Pemahaman tentang bilangan pecahan memerlukan visualisasi yang efektif agar siswa dapat menghubungkan konsep bilangan pecahan dengan situasi nyata. Tantangan lainnya adalah makin berkurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran (Asminar & Sitorus, 2021). Bahwa permasalahan yang mempengaruhi kurangnya motivasi belajar serta perkembangan belajar siswa dalam mata pelajaran matematika salah satunya ialah metode yang digunakan guru sangat monoton yaitu dengan terbatasnya pada teori serta pemberian tugas dalam aktivitas pembelajaran seperti ini menimbulkan siswa cenderung bosan dan merasa jenuh saat mengikuti suatu proses pembelajaran.

Pembelajaran matematika belum optimal dikarenakan media pembelajaran yang terbatas. Terbatasnya media maupun sarana dan prasarana yang digunakan pada pembelajaran merupakan salah satu keterbatasan dalam proses pembelajaran. Dengan keterbatasan media maupun sarana dan prasarana membuat siswa merasa bosan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, kreativitas dan inovasi guru dalam memanfaatkan serta mengembangkan media pembelajaran masih berkurang. Guru harus memberikan materi pembelajaran matematika dengan cara yang menyenangkan dan menarik bagi siswa agar meningkatkan semangat belajar siswa. Hal penting dalam proses desain adalah media yang digunakan dalam pembelajaran. (Rahmatullah, inanna, 2022). Selama ini sudah banyak penelitian yang membahas media pembelajaran pada pembelajaran matematika. Penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual dan interaktif seperti gambar dan alat manipulatif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Riset menurut (wicaksono, D.P., & setiawan, 2020) menegaskan bahwa media interaktif yang menarik mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi matematika. Riset menurut (Hidayati, 2023) media visual objek kongkrit pada materi pecahan dapat meningkatkan hasil belajar dan minat siswa dalam mempelajari materi pelajaran dan memberikan pengalaman nyata yang merangsang aktivitas diri untuk belajar. Riset menurut (Mufidah, et al., 2022) media kartu domino valid dan praktis untuk mengajar pecahan setara di SD. Membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta membantu siswa memahami konsep pecahan setara dengan baik.

Dalam konteks riset tersebut, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika kelas 2 adalah media “pizza”. Penggunaan media “pizza” dalam pembelajaran bilangan pecahan ini membantu siswa memahami konsep pecahan melalui pengalaman langsung, seperti membagi potongan pizza menjadi bagian-bagian yang mencerminkan bilangan pecahan. Penggunaan media interaktif ini telah menjadi tren yang diterima secara kolektif, mencerminkan kebutuhan akan pembelajaran yang relevan dan bermakna untuk generasi muda. Berdasarkan penjelasan diatas, tujuan riset ini adalah menganalisis kebutuhan media “pizza” dalam pembelajaran matematika materi bilangan pecahan kelas 2. Untuk menjawab riset tersebut penulis mengajukan 2 pertanyaan: 1) bagaimana kebutuhan siswa terhadap media “pizza” dalam pembelajaran matematika materi bilangan pecahan kelas 2 MI. 2) bagaimana kebutuhan guru terhadap media “pizza” dalam pembelajaran matematika materi bilangan pecahan kelas 2 MI.

## METODE

Pendekatan penelitian ini menggunakan kuantitatif sedangkan untuk jenis penelitiannya adalah survei yang digunakan untuk mengungkap kebutuhan media "pizza" dalam pembelajaran matematika materi bilangan pecahan kelas 2MI. Desain survei ini adalah *cross-sectional survey* yang dimana penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data dari populasi atau sampel tertentu pada satu waktu tertentu. Adapun populasi yang diambil adalah siswa dan guru kelas 2 MI di kecamatan Tlogomulyo, dengan satu sekolah mengambil 2 siswa dan 1 guru di kelas 2 MI tersebut. Dari populasi tersebut responden penelitian diambil dari 5 guru dan 10 siswa dari 5 sekolah di MI Tlogomulyo yang dijadikan sampel. Instrument yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket atau kuesioner. Analisis data menggunakan kuantitatif berupa table ataupun diagram yang berdasarkan analisis kebutuhan siswa dan guru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini berupa data responden dari prespektif guru dan siswa, serta analisis tentang kebutuhan media pembelajaran "pizza" dalam pembelajaran matematika pada materi bilangan pecahan. Pengumpulan data dilakukan secara offline melalui penyebaran angket yang sesuai dengan instrument analisis kebutuhan yang telah disusun. Penyebaran angket dilakukan pada hari Jum'at 20 Desember 2024 di Mi kecamatan Tlogomulyo.

Dalam dalam rangka menjawab rumusan masalah, maka dalam pembahasan ini dipaparkan dua pembahasan, yaitu analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran "pizza" dalam pembelajaran matematika materi bilangan pecahan.

### **1. Analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran "pizza" dalam pembelajaran matematika materi bilangan pecahan**

Berdasarkan angket analisis kebutuhan yang sudah disebar didapatkan sampel 10 siswa kelas 2 MI yang telah mengisi. Kebutuhan tersebut didasarkan pada item yang sudah disebar melalui angket analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Berikut masing-masing item yang sudah diisi oleh siswa berdasarkan angket.

Pertama, kebutuhan siswa yang membutuhkan guru aktif dalam menyiapkan media "pizza" sebagai media pembelajaran terdapat 8 siswa (80%) sangat membutuhkan, 2 siswa (20%) cukup membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa bahwa kebutuhan siswa terhadap guru yang aktif menyiapkan media "pizza" berada pada sangat membutuhkan.

Kedua, kebutuhan siswa yang membutuhkan guru kreatif dalam memanfaatkan media "pizza" dalam pembelajaran terdapat 7 siswa (70%) sangat membutuhkan, 3 siswa (30%) cukup membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan siswa terhadap guru kreatif dalam memanfaatkan media "pizza" dalam pembelajaran berada pada sangat membutuhkan.

Ketiga, kebutuhan siswa yang membutuhkan media "pizza" yang khusus dalam pembelajaran materi bilangan pecahan terdapat 8 siswa (80%), 2 siswa (20%) cukup membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan siswa terhadap media "pizza" yang khusus dalam materi bilangan pecahan berada pada sangat membutuhkan.

Keempat, kebutuhan siswa yang membutuhkan penggunaan media "pizza" dalam pembelajaran terdapat 7 siswa (70%) sangat membutuhkan, 3 siswa (30%) cukup membutuhkan, 0 siswa (0%) kurang membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan siswa dalam penggunaan media "pizza" dalam pembelajaran berada pada sangat membutuhkan.

Kelima, kebutuhan siswa yang membutuhkan media "pizza" diberi warna sesuai bentuk aslinya terdapat 9 siswa (90%) sangat membutuhkan, 1 siswa (10%) cukup membutuhkan, 0 siswa (0%) kurang membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan siswa terhadap media "pizza" diberi sesuai warna bentuk aslinya berada pada sangat membutuhkan.

Keenam, kebutuhan siswa yang membutuhkan media "pizza" yang dapat membantu menyelesaikan soal matematika lebih cepat terdapat 7 siswa (70%) sangat membutuhkan, 3 siswa (30%) cukup membutuhkan 0 siswa (0%) kurang membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan siswa terhadap media "pizza" yang dapat membantu menyelesaikan soal matematika lebih cepat berada pada sangat membutuhkan.

Ketujuh, kebutuhan siswa yang membutuhkan media yang membuat senang bekerja sama dengan teman-teman seperti media "pizza" terdapat 5 siswa (50%) sangat membutuhkan, 4 siswa (40%) cukup membutuhkan, 1 siswa (10%) kurang membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan siswa terhadap media yang membuat senang bekerja sama dengan teman-teman seperti media "pizza" berada pada sangat membutuhkan.

Kedelapan, kebutuhan siswa yang membutuhkan media untuk membantu lebih aktif belajar dalam kelas seperti media "pizza" terdapat 7 siswa (70%) sangat membutuhkan, 2 siswa (20%) cukup membutuhkan, 1 siswa (10%) kurang membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan siswa terhadap media untuk membantu lebih aktif belajar dalam kelas berada pada sangat membutuhkan.

Kesembilan, kebutuhan siswa yang membutuhkan media pembelajaran dapat membantu memahami pecahan lebih mudah seperti media "pizza" terdapat 7 siswa (70%) sangat membutuhkan, 2 siswa (20%) cukup membutuhkan, 1 siswa (10%) kurang membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran yang dapat membantu memahami pecahan lebih mudah seperti media "pizza" berada pada sangat membutuhkan.

Kesepuluh, kebutuhan siswa membutuhkan media "pizza" dapat dijadikan media pembelajaran disemua mata pelajaran terdapat 0 siswa(0%) sangat membutuhkan, 0 siswa (0%) cukup membutuhkan, 10 siswa (100%) kurang membutuhkan. Hal ini dapat membuktikan bahwa kebutuhan siswa terhadap media "pizza" dapat dijadikan media pembelajaran disemua mata pelajaran berada pada kurang membutuhkan.

Pada penelitian ini siswa memberikan saran bahwa dengan adanya kebutuhan media "pizza" untuk siswa khususnya, diharapkan medianya cepat terealisasi. Media "pizza" ini memang perlu diterapkan untuk peserta didik, hal tersebut bertujuan agar siswa tidak bosan dalam pembelajaran, aktif, kreatif serta mudah memahami apa yang disampaikan guru.

## **2. Analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran "pizza" dalam pembelajaran matematika materi bilangan pecahan**

Berdasarkan analisis kebutuhan yang sudah tersebar, didapatkan 5 guru kelas 2 di kecamatan Tlogomulyo yang dijadikan sampel. Kebutuhan tersebut didasarkan pada item yang sudah disebar melalui angket analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Berikut masing-masing item yang sudah diisi oleh siswa berdasarkan angket.

Pertama, kebutuhan guru terhadap kreatif menggunakan media "pizza" sebagai sumber pembelajaran, terdapat 0 guru (0%) sangat membutuhkan, 5 guru (100%) cukup membutuhkan, 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan guru terhadap kreatif menggunakan media "pizza" sebagai sumber pembelajaran berada pada cukup membutuhkan.

Kedua, kebutuhan guru terhadap mendesain media pembelajaran untuk materi bilangan pecahan, terdapat 1 guru (20%) sangat membutuhkan, 4 guru (80%) cukup membutuhkan, 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan guru terhadap mendesain media pembelajaran untuk materi bilangan pecahan berada pada cukup membutuhkan.

Ketiga, kebutuhan guru yang membutuhkan media pembelajaran yang lebih relevan dan kontekstual untuk materi bilangan pecahan, terdapat 4 guru (80%) sangat membutuhkan, 1 guru (20%) cukup membutuhkan, 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan guru dalam membutuhkan media pembelajaran lebih relevan dan kontekstual untuk materi bilangan pecahan berada pada sangat membutuhkan.

Keempat, kebutuhan guru yang membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu menjelaskan konsep bilangan pecahan seperti media “pizza”, terdapat 3 guru (60%) sangat membutuhkan, 2 guru (40%) cukup membutuhkan, 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang dapat membantu menjelaskan konsep bilangan pecahan seperti media “pizza” berada pada sangat membutuhkan.

Kelima, kebutuhan guru yang membutuhkan media pembelajaran yang relevan untuk kelas 2 seperti media “pizza” dalam materi bilangan pecahan, terdapat 3 guru (60%) sangat membutuhkan, 2 guru (40%) cukup membutuhkan, 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini dapat membuktikan bahwa kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang relevan untuk kelas 2 seperti media “pizza” dalam materi bilangan pecahan berada pada sangat membutuhkan.

Keenam, kebutuhan guru yang membutuhkan penggunaan media dapat membuat pembelajaran lebih menarik seperti media “pizza”, terdapat 4 guru (80%) sangat membutuhkan, 1 guru (20%) cukup membutuhkan, 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini dapat membuktikan bahwa kebutuhan guru terhadap penggunaan media dapat membuat pembelajaran lebih menarik seperti media “pizza” berada pada sangat membutuhkan.

Ketujuh, kebutuhan guru yang membutuhkan media pembelajaran yang mudah digunakan dan mudah dipahami oleh siswa seperti media “pizza”, terdapat 3 guru (60%) sangat membutuhkan, 2 guru (40%) cukup membutuhkan, 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang mudah digunakan dan mudah dipahami siswa seperti media “pizza” berada pada sangat membutuhkan.

Kedelapan, kebutuhan guru yang membutuhkan media “pizza” menggunakan tampilan yang menarik untuk siswa, terdapat 3 guru (60%) sangat membutuhkan, 2 guru (40%) cukup membutuhkan, 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan guru terhadap media “pizza” menggunakan tampilan yang menarik untuk siswa berada pada sangat membutuhkan.

Kesembilan, kebutuhan guru yang membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti media “pizza”, terdapat 4 guru (80%), 1 guru (20%) cukup membutuhkan, 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan guru terhadap media pembelajaran menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa seperti media “pizza” berada pada sangat membutuhkan.

Kesepuluh, kebutuhan guru yang membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang berlaku seperti media “pizza”, terdapat 3 guru (60%) sangat membutuhkan, 2 guru (40%) cukup membutuhkan, 0 guru (0%) kurang membutuhkan. Hal ini membuktikan bahwa kebutuhan guru terhadap media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kurikulum yang berlaku seperti media “pizza” berada pada sangat membutuhkan.

Secara umum, dari 5 sampel guru yang mewakili guru di kecamatan Tlogomulyo bahwa mereka sangat membutuhkan media pembelajaran untuk pembelajaran matematika khususnya dalam materi bilangan pecahan. Mereka berharap media pembelajaran bisa terealisasi dan guru juga mengatakan bahwa media pembelajaran “pizza” dapat dijadikan bahan belajar yang menyenangkan dan mendidik bagi peserta didik.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan temuan riset dan pembahasan, kebutuhan siswa terhadap kebutuhan media pembelajaran matematika materi bilangan pecahan kelas 2 dapat disimpulkan bahwa sebagian siswa sangat membutuhkan media pembelajaran yang berbentuk “pizza”, yang mereka anggap sangat membantu dalam memahami konsep bilangan pecahan. Media ini tidak hanya meningkatkan keaktifan belajar, tetapi juga memotivasi mereka melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, siswa menginginkan tampilan media pembelajaran yang menarik, menyerupai bentuk aslinya, dan mampu mendorong kerja sama dalam kelompok. Para guru pun menilai bahwa media pembelajaran “pizza” ini relevan dengan kurikulum, mudah digunakan, dan efektif untuk menjelaskan konsep bilangan pecahan. Banyak guru menginginkan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta untuk mendukung pendekatan yang lebih kreatif dan kontekstual dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini menunjukkan bahwa media “pizza” memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di kelas 2 MI/SD, baik dari segi keaktifan siswa maupun cara penyampaian guru. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan dan menerapkan media ini guna mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

### **Daftar Pustaka**

- Asminar, S., & Sitorus, M. (2021). pengembangan media pembelajaran matematika dengan menggunakan canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 286–289.
- Hidayati. (2023). Penerapan Media Konkrit untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Pecahan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 496–509.
- Mufidah, Lahinta, Akina, Nuraini, & K. (2022). Pengembangan Media Kado Pecah pada Materi Pecahan Senilai di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8018–8025.
- Rahmatullah, inanna, and andi tenri ampa. (2022). media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 317–327.
- wicaksono, D.P., & setiawan, H. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika Inovatif*, 134–145.