

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah merupakan tempat atau lembaga untuk belajar mengajar atau tempat menerima dan memberi pelajaran atau tempat melakukan suatu pembelajaran. Menurut (Kustandi Cecep 2020) pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Istilah pembelajaran berkaitan erat dengan pengertian belajar mengajar. Belajar mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan didalam kelas.

Dalam pembelajaran sekolah dasar terdapat lima mata pelajaran utama salah satunya pelajaran matematika yang tercantum dalam kurikulum pendidikan Indonesia yang akan selalu diberikan pada peserta didik di setiap tingkat pendidikan (Futihat et al. 2020). Pentingnya penguasaan pelajaran matematika ditekankan dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003. Tentang Sisdiknas Pasal 37 yang mengatakan bahwa pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib bagi peserta didik pada jenjang pendidikan sekolah dasar dan menengah (Ermayani, Suarjana, and Parmiti 2019).

Menurut (Sundari and Siregar 2023) pelajaran matematika adalah ilmu dasar untuk berbagai macam ilmu yang diajarkan disekolah. Matematika merupakan salah satu materi wajib yang diajarkan di sekolah-sekolah mulai dari tingkat sekolah dasar sampai dengan sekolah menengah dan harus dipahami karena matematika dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan pelajaran yang mengajarkan perhitungan. Tujuan pembelajaran matematika di SD adalah guru menghadapi kehidupan yang selalu berubah dan berkembang. Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung siswa menggunakan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari (Cipta, Sulistyanning, Ayu, Kartika, dewi, and Kurniawati 2020). Menurut (Diah and

Siregar 2023) matematika merupakan muatan pelajaran yang membuat siswa berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama yang berguna dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.

Dari penjelasan di atas mata pelajaran matematika dapat dikatakan salah satu mata pelajaran yang penting untuk diberikan kepada peserta didik di setiap jenjang pendidikan. Namun pada kenyataannya objek dasar mata pelajaran matematika yang dipelajari adalah hal-hal yang bersifat abstrak. Dikatakan abstrak karena objeknya hanya ada dalam pikiran. Sehingga disebut objek mental. Sifatnya yang abstrak dapat menimbulkan masalah bagi peserta didik tingkat sekolah dasar dalam pelajaran matematika, seperti materi mengenal pecahan sederhana. Tetapi demikian, tidak dapat dipungkiri masih banyak siswa yang berfikir bahwa belajar matematika itu sulit dan membosankan akhirnya banyak siswa yang kurang menyukai matematika. Padahal siswa yang kurang menyukai matematika akan mengalami kesulitan belajar dan berdampak pada hasil belajar. Disamping itu, pembelajaran matematika yang diciptakan guru dapat membuat siswa berpandangan bahwa matematika merupakan kegiatan yang menyenangkan. Oleh karena itu, guru-guru harus berinovasi untuk memberikan pelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan dan tentunya dapat dengan mudah diterima oleh semua siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap pembelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri 04 Koto Balingka diketahui bahwa dalam pembelajaran matematika guru jarang memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Akibatnya, siswa di dalam kelas sering merasa bosan pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga menimbulkan rasa kantuk, kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan pelajaran, sehingga mengganggu konsentrasi pada studi mereka, yang pada akhirnya berdampak pada nilai mereka dan akhirnya menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa bermula dari persepsi siswa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sulit dan monoton. Guru biasanya hanya mengandalkan metode ceramah dan penugasan, mengabaikan penggunaan media, yang pada gilirannya mempersulit siswa untuk mengingat dan memahami materi pelajaran sebagian

besar siswa juga terlihat jenuh, tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika saat itu konsekuensinya, pendekatan pembelajaran seperti ini mengecilkan hati siswa untuk menikmati matematika dan menghasilkan skor di bawah nilai kelulusan minimum, sehingga setelah dilakukan tes pada akhir pembelajaran terdapat sebagian besar siswa yang tidak tuntas atau tidak mencapai nilai KKM pada hari itu. Nilai KKM (kriteria ketuntasan minimal) hasil belajar pada mata pelajaran matematika adalah 76. Berdasarkan nilai ulangan harian dari kelas III A dengan jumlah siswa sebanyak 16 siswa, 6 siswa berhasil mencapai KKM (>75 /Tuntas), sedangkan 10 siswa belum dapat mencapai nilai KKM (<75 /Tidak Tuntas). Presentase ketuntasan dari hasil belajar Matematika siswa adalah 34,5%, dan 65,5% siswa kelas III. Sedangkan dari kelas III B dengan jumlah siswa sebanyak 16 siswa, 4 siswa berhasil mencapai KKM (>75 /tuntas), sedangkan 12 siswa belum bisa mencapai KKM (<75 /Tidak Tuntas).

Untuk mencegah hal tersebut, maka penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar, khususnya dalam matematika, sangat penting untuk memperkenalkan alat peraga pembelajaran inovatif yang menarik perhatian dan membangkitkan minat mereka. Alat peraga merupakan alat bantu yang digunakan pengajar untuk memberikan pengajaran kepada siswa yang tujuannya agar siswa atau pelajar mampu mempelajari sesuatu bidang yang dipelajari, lebih cepat memahami dan mengerti, serta lebih efektif dan efisien. Salah satu alat peraga yang dapat digunakan adalah Media *puzzle* pecahan. Menurut (Dewi and Marsepa 2021) media adalah pengantar pesan dalam pembelajaran di kelas. *Puzzle* merupakan sebuah permainan untuk menyatukan pecahan kepinga-kepingan untuk membentuk sebuah gambar ataupun tulisan yang telah ditentukan yang dapat dilakukan untuk mengasah kemampuan *motoric* sekaligus otak siswa. Media *puzzle* adalah salah satu jenis media gambar ataupun yang berbasis visual yang terdiri dari kepinga-kepingan dari suatu gambar tertentu untuk meningkatkan konsentrasi dan emosional anak (Anggini Palupi et al., 2023). Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* adalah alat peraga atau

alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran yang menggunakan *puzzle* dalam melaksanakan pembelajaran.

Melalui penggunaan media *Puzzle* Pecahan, siswa dapat memahami konsep pecahan sederhana, terlibat dalam pembelajaran interaktif, mencapai hasil belajar yang memuaskan, dan menerima penguatan eksternal yang memotivasi mereka untuk berprestasi secara akademik. Pendekatan ini juga menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran, yang mengarah pada perubahan perilaku yang dihasilkan dari stimulus dan respon. Pengaplikasian media pembelajaran di kelas tidak hanya bisa meningkatkan minat serta kemauan siswa untuk belajar, tetapi juga membantu mereka mengingat apa yang sedang mereka pelajari (Shafa Ardita and Nirwana Anas 2023). Secara tidak langsung media pembelajaran ini akan menuntun siswa dalam pemahaman materi menjadi lebih baik, proses pembelajaran akan menjadi lebih efektif, dan siswa akan memiliki pengalaman belajar karena siswa akan menggunakannya (Risqi and Siregar 2023).

Jadi berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai penelitian dengan judul "Pengaruh Media *Puzzle* Pecahan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri 04 Koto Balingka".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Minimnya penggunaan media pembelajaran mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.
2. Kesulitan belajar siswa
3. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah, latihan dan pemberian tugas
4. Siswa kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dari berbagai permasalahan yang muncul dalam identifikasi masalah, tidak semua akan dijadikan sebagai masalah penelitian karena

terbatasnya waktu, tenaga, biaya dan kemampuan. Penelitian ini hanya akan dibatasi pada permasalahan Pengaruh Media *Puzzle* Pecahan Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri 04 Koto Balingka ".

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakan diatas dapat disimpulkan Rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh media *puzzle* pecahan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III SD Negeri 04 Koto Balingka dikelas kontrol?
2. Apakah terdapat pengaruh media *puzzle* pecahan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III SD Negeri 04 Koto Balingka dikelas eksperimen?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan dari media *Puzzle* pecahan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III SD Negeri 04 Koto Balingka?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka tujuan penelitiannya sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media *puzzle* pecahan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III SD Negeri 04 Koto Balingka dikelas kontrol.
2. Untuk mengetahui apakah terdapat media *puzzle* pecahan terhadap hasil belajar siswa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas III SD Negeri 04 Koto Balingka dikelas eksperimen.
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan media *puzzle* pecahan pada mata pelajaran Matematika kelas III SD Negeri 04 Koto Balingka.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Bagi pembaca dan penulis selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan bahan referensi dan sumbangan pemikiran bagi penelitian yang relevan dengan pokok bahasan sejenis dan lebih lanjut, khususnya dalam pelajaran Matematika dengan penggunaan media *puzzle* pecahan.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

- 1) Bagi sekolah dapat menambah koleksi media pembelajaran yang telah dimiliki dan menjadi bukti nyata untuk memberikan informasi dan refleksi kualitas proses pembelajaran di sekolah.
- 2) Bagi guru, media pecahan *puzzle* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, meringankan guru dalam mengkondisikan siswanya. Hal ini dikarenakan siswa akan memusatkan perhatiannya pada media pembelajaran.
- 3) Bagi siswa, kemampuan membandingkan pecahan sederhana secara akurat memungkinkan mereka belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan dan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

Bagi peneliti, pemanfaatan media pembelajaran *puzzle* pecahan sebagai kontrol dapat meningkatkan pengalaman dan pengetahuannya dalam hal memaksimalkan kegiatan pembelajaran di kelas dan meningkatkan hasil belajar. Selain itu, peneliti dapat menilai dampak media pembelajaran *puzzle* pecahan pada hasil belajar siswa.