

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu sarana untuk mengembangkan segala potensi dasar yang dimiliki peserta didik demi berkembangnya kemajuan suatu bangsa. Upaya yang dilakukan demi berkembangnya potensi yang dimiliki peserta didik yaitu melalui proses pembelajaran, sehingga perlu adanya proses pendidikan yang berkualitas dengan menyediakan berbagai pengetahuan, keterampilan, penerapan ilmu sesuai dengan kemajuan zaman. Menurut Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan nasional, Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, akhlak mulia, kepribadian, kecerdasan, dan pengendalian diri serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Jadi pada dasarnya pendidikan merupakan proses atau aktivitas yang dilakukan untuk membentuk pribadi manusia yang utuh.

Pembentukan pribadi manusia dalam pendidikan salah satunya dapat dilakukan melalui proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru terhadap siswa. Proses belajar mengajar tentunya saling berkaitan, karena Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi

edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran guru memiliki kedudukan yang sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa. Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru tentunya tidak terlepas dari tuntutan kurikulum yang sudah ditetapkan oleh pemerintah. Sehingga dalam hal ini guru mampu mengembangkan materi dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan kegiatan yang tidak dapat terpisahkan dari proses pendidikan, pembelajaran sangat ditentukan oleh kemampuan guru dalam membelajarkan siswanya, karena dalam proses belajar yang bertemu langsung dengan siswa adalah guru. Membelajarkan siswa dapat meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran, yakni kemampuan guru dalam menggunakan berbagai strategi, metode, serta media pembelajaran yang bermakna bagi siswa.

Pembelajaran yang bermakna salah satunya dapat diterapkan dalam mata pelajaran matematika, Pelajaran Matematika merupakan mata pelajaran yang wajib diberikan diseluruh jenjang persekolahan dari sejak tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi, materi atau bahan ajarnya disesuaikan dengan tahap perkembangan dan pertumbuhan peserta didik. Mata pelajaran matematika sangat berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, (Hikmah, 2021) menyatakan “salah satu cara yang dapat digunakan agar terjadi belajar bermakna adalah mengaitkan pembelajaran dengan masalah-masalah yang dekat dengan kehidupan sehari-hari”. Tanpa kita sadari matematika seringkali

dekat dengan kehidupan sehari-hari”. Tanpa kita sadari matematika seringkali dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, salah satu contohnya yaitu proses transaksi antara penjual dan pembeli yang didalamnya terdapat perhitungan dalam matematika.

Ismail dkk (Pasaribu, 2017:2) matematika merupakan ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat. Salah satu karakteristik siswa sekolah dasar dalam hal belajar adalah masih berada pada tahap operasional konkret. Jean piaget (Chandra, 2019:1) “Anak sekolah dasar pada umumnya berada pada tahap berpikir operasional konkret”. Jadi untuk pelajaran matematika pada anak usia sekolah dasar harus benar-benar konkret atau nyata yang dapat dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari mereka, misalnya dengan menggunakan media atau alat bantu dalam proses pembelajarannya. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Yeni (2017) mengatakan bahwa, peserta didik yang merasakan kesulitan belajar pada pelajaran matematika dianggap suatu hal yang biasa terjadi karena menganggap matematika sebagai pelajaran yang abstrak dan sulit untuk dipahami. Dalam penelitian Lesmi Juwita Nasution (2019), mengungkapkan bahwa faktor penyebab kesulitan belajar matematika yang menyebabkan hasil belajar siswa belum mencapai KKM terdiri dari 2 faktor yaitu, faktor dari dalam dan dari luar diri siswa, dalam penelitian ini

upaya yang harus dilakukan guru untuk mengatasi permasalahan ini salah satunya yaitu mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran.

Hasil penelitian Marzalena hassanuddin (2019), mengungkapkan bahwa masalah dalam penelitiannya yaitu, masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam mengerjakan soal matematika yang menyebabkan hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar matematika yang kurang memuaskan, sebagai sarana untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan metode atau media untuk menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama guru wali kelas IV SDN Adiarsa Barat III pada hari Kamis, 20 Januari 2022, diperoleh informasi bahwa dalam memahami pembelajaran matematika siswa sering kali merasa kesulitan khususnya pada materi pecahan. Saat melaksanakan pembelajaran, guru langsung menjelaskan kepada siswa mengenai materi yang akan disampaikan dengan bantuan Lembar Kerja Siswa (LKS). Wali kelas IV menjelaskan bahwa dalam penyampaian materi pecahan ini kepada siswanya hanya menjelaskan gambar yang terdapat di LKS, dari data hasil latihan siswa mengenai materi pecahan ini menunjukkan bahwa hasilnya kurang maksimal, karena nilai yang di dapat siswa masih kurang dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan belum sepenuhnya mampu mengatasi anak dalam memahami konsep yang diajarkan. Hal tersebut dapat dimaklumi karena siswa sekolah dasar memerlukan benda-benda nyata untuk memahami konsep matematika yang bersifat abstrak.

Oleh karena itu pemanfaatan media yang nyata pada pembelajaran matematika sangat diperlukan terutama pada materi pecahan, agar siswa menjadi tertarik, aktif dan termotivasi untuk belajar, sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk membantu menangani permasalahan hasil belajar siswa kelas IV SDN Adiarsa Barat III pada materi pecahan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang saya terapkan yaitu media puzzle, Media Puzzle merupakan alat peraga yang sangat menarik dan bisa mendukung dalam proses pembelajaran karena media puzzle dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran. Berbagai macam bentuk, ukuran, gambar, dan potongan-potongan pada media puzzle sangat menarik bagi siswa untuk menyusun, merangkai dan mencocokkan bentuk potongan puzzle pada tempatnya dan sangat cocok untuk diterapkan pada materi pecahan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Puzzle Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Adiarsa Barat III”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan oleh peneliti, terdapat beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Pemahaman siswa terhadap materi pecahan masih rendah, hal ini dibuktikan dengan nilai harian.
2. Kurang inovatifnya guru dalam proses pembelajaran.

3. Siswa belajar hanya terfokus pada LKS.
4. Hasil capaian belajar siswa belum mencapai KKM

### **C. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan pada pengaruh media pecahan puzzle terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Adiarsa Barat III.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka peneliti membuat rumusan masalah Apakah terdapat perbedaan antara kelas yang menggunakan media puzzle pecahan dengan kelas yang tidak menggunakan media puzzle pecahan?

### **E. Tujuan penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian adalah untuk mengetahui perbedaan antara kelas yang menggunakan media puzzle pecahan dengan kelas yang tidak menggunakan media puzzle pecahan

### **F. Manfaat penelitian**

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, antara lain:

#### **1. Manfaat Teoritik**

Penelitian ini dirancang untuk memberikan informasi dan referensi bagi penelitian selanjutnya tentang pengaruh media pecahan puzzle terhadap hasil belajar matematika anak sekolah dasar.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a. Bagi Siswa**

- 1) Menggunakan media puzzle dapat mempermudah dan
- 2) meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami pembelajaran matematika pada materi pecahan.
- 3) Menciptakan suasana belajar yang berkesan dan bermakna.

**b. Bagi Guru**

- 1) Meningkatkan inovasi guru dalam penggunaan media pembelajaran untuk penyampaian materi.
- 2) Sebagai sumber bagi guru untuk menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan menarik bagi anak-anak.

**c. Bagi Peneliti**

- 1) Memberikan gambaran tentang tantangan mengintegrasikan media ke dalam proses pendidikan.
- 2) Dapat merangsang peneliti lain untuk melakukan penelitian lebih lanjut..

**d. Bagi Sekolah**

Berdampak pada kualitas pendidikan sekolah melalui peningkatan kualitas hasil belajar pada sesi matematika. Penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai titik awal atau landasan untuk pengembangan lebih lanjut agar sekolah dapat meningkatkan kualitas pendidikan matematikanya melalui penelitian ini.

