

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa ditentukan dari bagaimana perkembangan pendidikan bagi anak bangsa itu. Kemajuan dalam satuan waktu jangka panjang akan dapat memprediksi kualitas bangsa pada sekian puluh tahun ke depan. Akhir dari hasil pendidikan yang terencana menghasilkan buah di mana masyarakat rata-rata berpendidikan tinggi. Masyarakat suatu negara yang maju akan melahirkan kemajuan dalam berbagai bidang seperti pembangunan, ilmu pengetahuan, teknologi, ekonomi, sosial, politik, dan peradaban. Hal ini menunjukkan keberadaan pendidikan demikian pentingnya. Untuk memperoleh pendidikan yang maju, tinggi, dan berkembang perlunya suatu perencanaan yang berhubungan dengan tujuan nasional pendidikan bagi bangsa itu. Tujuan pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pasal 3 berbunyi pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Sukardi, 2016, h. 11)

Kualitas manusia yang dihasilkan oleh pendidikan merupakan modal utama bagi tercapainya tujuan pembangunan nasional. Manusia yang dimaksud adalah

manusia yang sempurna dalam arti terwujudnya pribadi yang serasi, selaras dan seimbang dalam moral, spritual, sosial, intelektual dan fisik. Dalam rangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional dimaksud maka kegiatan-kegiatan dalam penyelenggaraan proses pembelajaran harus diikuti dengan tenaga pengajar di sekolah yang berkualitas, dalam arti berkompetensi dalam bidangnya sebagai tenaga edukatif sehingga menunjang penyelenggaraan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa seperti yang diharapkan tujuan pendidikan nasional yang hendak dicapai.

Guru sebagai salah satu komponen penentu sumber daya manusia yang berkualitas mempunyai peranan penting dalam mewujudkan keberhasilan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menguasai dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi demi efektifitas pelaksanaan pembelajaran. Sebagai pengelola proses pembelajaran guru hendaknya memilih dan mendesain berbagai komponen pendukung pembelajaran guna meminimalkan kendala yang akan atau mungkin terjadi di kelas.

Salah satu komponen penting yang harus diperhatikan guru demi terselenggaranya pembelajaran yang efektif dan efisien adalah pemilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu komponen pembelajaran sangat membantu guru dalam proses pembelajaran dan menentukan kualitas pembelajaran yang berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran yang dicapai oleh siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Media adalah bagian dari yang tidak terpisahkan dari suatu proses kegiatan belajar mengajar demi tercapainya tujuan

pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah khususnya (Azhar Arsyad, 2014, h. 30). Penggunaan media pembelajaran sangat penting dan dapat mempengaruhi suatu keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri. Keberadaan media pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dikarenakan proses transformasi pesan pembelajaran dari sumber belajar kepada siswa berlangsung lebih menyenangkan dan efektif yang berdampak pada pemahaman siswa terkait dengan materi pelajaran (Hasan Muhammad, 2021, h.19)

Banyak mata pelajaran yang dipelajari siswa di Sekolah, salah satunya adalah mata pelajaran matematika. Pembelajaran matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang perhitungan yang membutuhkan pemikiran kritis dalam memahami setiap konsep pada materinya. Ismail (Hamzah, 2014) dalam bukunya memberikan definisi hakikat matematika adalah: matematika adalah ilmu yang membahas angka-angka dan perhitungannya, membahas masalah-masalah numerik, mengenai kualitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir, kumpulan sistem, struktur dan alat.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dari 27 orang siswa diantaranya 16 di SD 173276 Hutasoit Pardomuan kelas IV siswa mengatakan bahwa, matematika adalah pelajaran yang sulit dan membosankan, terkadang mereka menyukai karena dalam pelajaran matematika tidak banyak menulis seperti mata pelajaran lainnya. Jika diukur keberhasilan proses belajar matematika dapat dilihat dari keberhasilan siswa mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Kegiatan pembelajaran mengikuti aktivitas siswa, keterampilan siswa serta kesiapan siswa

dalam menerima materi pelajaran. Keberhasilan ini dapat dilihat dari tingkat keberhasilan pemahaman, penguasaan materi dan hasil belajar. Terutama pada penguasaan konsep yang merupakan dasar untuk belajar matematika ditingkat selanjutnya. Semakin tinggi pemahaman dan penguasaan materi dan hasil belajar semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran.

Salah satu yang menjadikan pembelajaran matematika dianggap sulit bagi siswa (berdasarkan wawancara), yaitu kurang memiliki pemahan konsep karena mereka hanya diajarkan menghafal. Dengan menggunakan media *puzzle* dalam pembelajaran matematika siswa akan lebih aktif, kritis, dan kreatif dalam memecahkan masalah yang ada. Hal ini sejalan dengan pendapat Tilong (2016) yang menyatakan bahwa keterampilan menyusun *puzzle* dapat meningkatkan fungsi kognitif anak. Perlu diketahui bahwa keterampilan kognitif (*cognitive skill*) sangat berkaitan dengan kemampuan belajar dan memecahkan masalah. Dengan bermain *puzzle*, anak akan mencoba memecahkan masalah, yaitu menyusun gambar.

Setelah melakukan observasi awal dengan persetujuan guru mata pelajaran, peneliti memperoleh informasi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Matematika kelas IV di SD Negeri 173276 Hutasoit Pardomuan masih tergolong rendah di bawah KKM

**Tabel 1.1 Nilai Ujian Tengah Semester Kelas IV
SDN 173276 Hutasoit Pardomuan**

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah siswa	Presentase
1.	≥ 75	Tuntas	10	37%
2.	< 75	Belum tuntas	17	63%
	Jumlah		27	100%

Berdasarkan Tabel 1.1 diatas terlihat bahwa ada sekitar 10 orang siswa yang bisa melewati nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM), atau seluruh siswa nilainya dibawah (KKM). Yakni hanya 37% atau 10 siswa yang tuntas dalam pembelajaran matematika dan 63% atau 27 belum tuntas, jadi terlihat jelas bahwa nilai matematika siswa masih rendah. sehingga diperlukan sebuah inovasi dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa dalam hal ini dengan menggunakan media *puzzle* dalam proses pembelajaran Matematika pada materi pecahan , sehingga memudahkan siswa memahami materi pelajaran dan dapat mengatasi kesulitan belajar pada materi pecahan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengangkat sebuah judul yakni ''Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 173276 Hutasoit Pardomuan T.A 2023/2024''

1.2 Identifikasi masalah

Berdasarkan pada latar belakang di atas dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media pada saat pembelajaran di kelas.
2. Kurangnya minat siswa belajar matematika.
3. Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit.
4. Sulitnya siswa memahami pembelajaran matematika.

1.3 Batasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas maka, peneliti membatasi masalah pada Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa

Kelas IV SD Negeri 173276 Hutasoit Pardomuan Kabupataen Tapanuli Utara T.A 2023/22024 pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah gambaran penggunaan media *puzzle* pada siswa Kelas IV SD Negeri 173276 Hutasoit Pardomuan T.A 2023/22024 ?.
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *puzzle* pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 173276 Hutasoit Pardomuan T.A 2023/22024 pada materi pecahan ?.
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SD Negeri 173276 Hutasoit Pardomuan T.A 2023/22024 pada materi pecahan ?.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan media *puzzle* pada siswa Kelas IV SD Negeri 173276 Hutasoit Pardomuan T.A 2023/22024 .
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika kelas IV SD Negeri 173276 Hutasoit Pardomuan T.A 2023/22024 pada materi pecahan .
3. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa Kelas IV SD

Negeri 173276 Hutasoit Pardomuan T.A 2023/22024 pada materi pecahan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti seperti berikut Dengan dilakukannya penelitian ini maka diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis dan praktis yakni sebagai berikut :

1.6.1 Manfaat Teoretis

1. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat Memberi masukan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman.

2. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sumber masukan bagi peneliti selanjutnya yang akan membahas tentang penggunaan media *puzzle* dalam rangka peningkatan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada sekolah dalam penggunaan media *puzzle* untuk peningkatan hasil belajar siswa.

2. Bagi Guru

- a. Penelitian ini maka diharapkan dapat memberi alternatif penggunaan media dalam rangka peningkatan hasil belajar siswa secara efektif dan efisien.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberi kesempatan bagi guru untuk berkreasi mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

3. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan tentang penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran matematika menjadi upaya untuk peningkatan hasil belajar siswa di SD Negeri 173276 Hutasoit Pardomuan.

4. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan dan mensosialisasikan teori yang telah diperoleh selama di bangku kuliah.