

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh melalui proses belajar. Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan sikap, keterampilan dan pengetahuan yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar yang dilihat dari sisi siswa. Hasil belajar merupakan terselesaikannya bahan pelajaran, bukti bahwa seseorang telah belajar ialah adanya perubahan tingkah laku pada siswa tersebut. Menunjang hasil belajar yang baik, maka dibutuhkan aktivitas belajar, karena tanpa adanya aktivitas belajar maka pengalaman belajar tidak akan terjadi.

Sejalan dengan pendapat Asep Jihad dan Abdul Haris (dalam evaluasi pembelajaran, 2022, h. 14) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang di peroleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Lebih lanjut menurut Purwanto, (2019, h. 54) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti prose belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Disamping itu, menurut Yendri Wirda, (2020, h. 7) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerapkan tujuan utamanya yaitu untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata atau simbol. Hasil belajar menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah

mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Pendapat dari Mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum Lembaga pendidikan sebelumnya.

Menurut Purwanto, (2019, h. 54) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Menurut Yendri Wirda, (2020, h. 7) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan. Tujuan Pendidikan menurut UU No. 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,

berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab (Depdiknas, 2011. h. 8).

Pendidikan dikatakan berhasil apabila Pendidikan mampu menghasilkan luaran-luaran (output) yang dapat berkiprah, pandai berinovasi, berpotensi serta berdaya saing tinggi di zaman yang semakin kompleks nantinya. Esensi demikianlah yang menjadi acuan terhadap media pembelajaran untuk mencapai tujuan yang maksimal. Sebagian besar aktivitas pembelajaran yang diterapkan disekolah masih didominasi dengan metode ceramah. Diduga dengan metode ceramah yang mendominasi pembelajaran ini membuat siswa tampak bosan, jenuh, dan kurang bersemangat dalam belajar. Oleh sebab itu dimungkinkan pencapaian KKM menjadi belum tercapai secara optimal. Selain dari hasil pengamatan tersebut, peneliti juga melakukan wawancara kepada wali kelas V dan siswa kelas V SDN 12 Pintusona untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan pengembangan media yang dibutuhkan oleh sekolah.

Secara psikologi, jika siswa kurang tertarik dengan metode yang digunakan guru, maka dengan sendirinya siswa akan memberikan umpan balik (feedback) psikologi yang kurang mendukung dalam proses pembelajaran. Indikasinya adalah timbul rasa tidak simpati siswa terhadap guru, tidak tertarik dengan materi-materi pembelajaran yang diajarkan, Jikalau kondisinya sudah seperti ini, sangat sulit mengharapakan siswa sadar dan mengamalkan ilmu pengetahuan yang diajarkan oleh guru.

Oleh sebab itu, secara umum Pendidikan di Indonesia masih memerlukan berbagai inovasi dan kreativitas agar pembelajaran dapat berfungsi secara optimal. Namun tentunya, inovasi dan kreativitas terutama dalam penerapan media

pembelajaran, harus tetap bisa menjaga dan tidak keluar dari nilai-nilai dan aspek yang menjadi muara dari pembelajaran tersebut. Untuk mencapai harapan-harapan tersebut, sangat diperlukan sikap inklusif dan para guru, unsur pokok Pendidikan, pemikir, pendidik serta praktisi pendidikan. Keterbukaan untuk bisa selalu menerima apa yang baik, terbaik dan menjadikannya lebih baik.

Matematika merupakan salah satu mata Pelajaran pokok dan wajib pada Pendidikan dasar, menengah, hingga diperguruan tinggi. Bahkan matematika juga diajarkan ditaman kanak-kanak secara informal. Belajar matematika merupakan salah satu syarat untuk melanjutkan Pendidikan ke jenjang berikutnya. Pengaplikasian matematika saat ini dan masa mendatang tidak hanya untuk kebutuhan sehari-hari saja tetapi terutama dalam dunia kerja dan untuk mendukung perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, matematika sebagai ilmu dasar perlu dikuasai dengan baik oleh siswa terutama sejak usia sekolah dasar.

Siswa membutuhkan matematika untuk berhitung, menghitung isi dan berat suatu benda, mengumpulkan, mengelola, menyajikan, mengukur, menganalisa, menyimpulkan dan bahkan diperlukan siswa agar mampu mengikuti pelajaran matematika lebih lanjut. Namun ternyata hingga saat ini masih banyak siswa yang beranggapan bahwa matematika merupakan salah satu bidang studi yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan menjadi mata pelajaran yang menakutkan. Hal ini ditambah juga dengan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal matematika. Anggapan yang demikian membuat mereka merasa takut untuk belajar matematika yang berakibat pada menurunnya prestasi belajar matematika anak.

Menurut Mailani (2020, h. 204) menyatakan bahwa pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari siswa pada jenjang Sekolah Dasar / Madrasah Ibtitaiyah (SD/MI). Namun banyak peserta didik kurang menyukai pelajaran matematika. Matematika kerap sekali dianggap sebagai momok menakutkan bagi peserta didik. Didalam pendidikan matematika, terdapat hubungan yang kuat dan jelas antara satu konsep dengan konsep lainnya.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung interaksi siswa dengan guru sangat kurang dikarenakan kurangnya penggunaan media saat pembelajaran, guru masih menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa). Sehingga dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal, siswa pun cenderung kurang antusias dan pasif dalam mengikuti pembelajaran, terkhusus mata pelajaran matematika yang memang sudah terkesan kurang diminati siswa. Sehingga hasil dalam ulangan harian matematika kelas V belum mencapai target yang maksimal, disamping itu tidak sedikit juga dijumpai nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Tabel 1.1 Hasil Penilaian ulangan harian materi operasi hitung bilangan bulat

Jumlah Siswa	Jumlah soal	KKM	Jumlah Pembagian	Persentase	Total
18	25	73	6	30%	Tuntas
			12	70%	Belum tuntas

Berdasarkan hasil penilaian siswa diatas maka dapat dilihat bahwasannya siswa yang belum bisa mencapai hasil yang diinginkan sekitar 12 orang yang tidak memenuhi KKM matematika yaitu 73, sedangkan yang mampu mencapai hasil yang diinginkan hanya 6 orang siswa. Masih rendahnya kualitas hasil pembelajaran siswa dalam matematika merupakan indikasi bahwa tujuan yang ditentukan dalam kurikulum belum tercapai secara optimal. Salah satu bahasan yang masih dianggap sulit oleh siswa adalah operasi hitung bilangan bulat. Materi

tersebut merupakan materi esensial yang cukup lama dalam bentuk soal cerita, siswa kerap sekali menemukan beberapa kesulitan dalam menyelesaikannya.

Oleh karena itu, berbagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa harus terus dilakukan, upaya tersebut diperlukan motivasi belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya diri yang kuat. Upaya dalam menumbuhkan semangat siswa khususnya pada pelajaran matematika yakni dengan memilih media pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan. Penerapan media yang bervariasi akan mengurangi kejenuhan pada diri siswa dalam menerima pelajaran.

Belajar tidak selamanya hanya bersentuhan dengan hal-hal yang konkrit baik dalam konsep maupun faktanya. Karena itu, media memiliki cara untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi. Ketidajelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi Pelajaran. Namun yang perlu diingat, bahwa peranan media tidak akan terlihat apabila tidak sejalan dengan esensi tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Karena itu, tujuan pengajaran harus dijadikan pangkal acuan untuk menggunakan media.

Sulitnya anak dalam memahami materi operasi hitung bilangan bulat dan rendahnya nilai ulangan menjadikan suatu masalah yang perlu ditindak lanjuti. Salah satu alternatif dalam peningkatan hasil belajar siswa yang berkaitan dengan materi operasi hitung bilangan bulat dapat dilakukan dengan menggunakan media permainan puzzle. Permainan puzzle ini dapat diartikan sebagai permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan matematika anak, yang dimainkan

dengan cara membongkar pasang sesuai dengan pasangannya. Peneliti menggunakan permainan puzzle untuk membantu mengatasi kesulitan belajar siswa kelas V SDN 12 Pintusona pada materi operasi hitung bilangan bulat karena permainan ini menarik bagi anak-anak yang khususnya tingkat sekolah dasar. Rasa ingin tahu dan mencocokkan kepingan puzzle mendorong siswa untuk bereksplorasi dalam memainkan permainan.

Permainan ini bisa didapatkan di toko-toko dengan harga yang terjangkau, selain itu permainan ini juga bisa dibuat sendiri menggunakan kertas karton atau sejenisnya yang di potong-potong sedemikian rupa dengan berbagai bentuk sesuai dengan materi pembelajarannya. Dengan media permainan puzzle ini siswa lebih mudah memahami materi operasi hitung bilangan bulat dan prestasi belajar siswa kelas V dapat meningkat. Setelah mengetahui permasalahan pembelajaran matematika di SDN 12 Pintusona kelas V dan mengetahui keuntungan dari penggunaan media permainan puzzle dalam pembelajaran, oleh karenanya peneliti merasa tertarik untuk membahas hal tersebut dengan judul: “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V SDN 12 Pintusona T.A 2024/2025.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka ada beberapa permasalahan yang dapat penulis identifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi
2. Masih minimnya media pembelajaran yang menarik mengenai materi operasi hitung bilangan bulat.

3. Kurangnya minat siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan buku saja.
4. Kurangnya pengembangan media pembelajaran saat pembelajaran berlangsung.
5. Selama pembelajaran di kelas guru kurang memberikan motivasi sehingga siswa menjadi kurang aktif di kelas.

1.3 Batasan Masalah

Untuk memudahkan memahami ruang lingkup penelitian ini, peneliti membatasi penelitian ini pada “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Operasi Hitung Bilangan Bulat Di Kelas V SD.”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas media pembelajaran *puzzle* dalam meningkatkan pemahaman operasi hitung bilangan bulat pada siswa kelas V SDN 12 Pintusona T.A 2024/2025?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran *puzzle* untuk meningkatkan pemahaman operasi hitung bilangan bulat pada siswa kelas V SDN 12 Pintusona T.A 2024/2025?

3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *puzzle* untuk meningkatkan pemahaman operasi hitung bilangan bulat pada siswa kelas V SDN 12 Pintusona T.A 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas maka peneliti mengemukakan tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran *puzzle* yang valid untuk meningkatkan pemahaman operasi hitung bilangan bulat pada siswa kelas V SD Negeri 12 Pintusona, T.A 2024/2025.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran kelayakan *puzzle* yang praktis untuk meningkatkan pemahaman operasi hitung bilangan bulat pada siswa kelas V SD Negeri 12 Pintusona, T.A 2024/2025.
3. Untuk menghasilkan media pembelajaran praktikalitas *puzzle* yang efektif untuk meningkatkan pemahaman operasi hitung bilangan bulat pada siswa kelas V SD Negeri 12 Pintusona, T.A 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang penulis lakukan diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini mengkaji media pembelajaram yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan pemahaman operasi hitung

bilangan bulat siswa kelas V SD melalui pengembangan media puzzle.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap berbagai pihak antara lain:

1. Bagi Siswa

- Dapat membantu siswa memahami materi operasi hitung bilangan bulat
- Meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar

2. Bagi Guru

Sebagai barometer guru untuk selalu berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, efektif dan tepat guna.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan bahan masukan positif dan pertimbangan maupun evaluasi bagi SDN 12 Pintusona dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan peneliti secara pribadi maupun praktisi mengenai media yang akan mempengaruhi terbentuknya prestasi belajar siswa seperti media puzzle.

5. Bagi peneliti lainnya

Sebagai indikator untuk mengembangkan kemampuan penelitian dan menjadikan bahan evaluasi terhadap ilmu yang di dapat yang berhubungan dengan penelitian yang sama agar lebih baik lagi.



THE
Character Building
UNIVERSITY