

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sukardi (2016:11) menjelaskan tujuan pendidikan umumnya untuk mengembangkan potensi murid. Seorang guru wajar bahwa ia ingin agar sebanyak mungkin anak didiknya lulus atau mendapat angka yang baik. Ia akan tidak senang apabila banyak muridnya mendapat angka kurang atau tidak lulus. Dalam hal ini guru diharapkan mengembangkan potensi anak, harus pandai membatasi dirinya agar keinginannya untuk menghasilkan anak dengan nilai yang tinggi.

Aunurrahman (2017:39) mengemukakan guru mempunyai kewajiban moral terhadap masyarakat bahwa ia melaksanakan tugasnya dengan daya upaya, kejujuran dan kesungguhan yang tak boleh ditawar. Dari sini, kita dapat mengerti bahwa dengan hanya berbekal ilmu pengetahuan seberapapun hebatnya belum cukup untuk dapat menyebut diri sebagai guru.

Djamarah (2016:51) menjelaskan ,tugas guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukannya keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang diberikan guru.

Guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Berdasarkan pendapat ini dapat ditegaskan bahwa salah satu faktor eksternal yang sangat mempengaruhi hasil belajar siswa adalah guru (Susanto, 2016:13).

Dilihat dari pendapat yang dikemukakan di atas, bahwa setelah mengalami proses belajar yang terus-menerus akan menghasilkan yang disebut hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar atau pembelajaran (Hamalik, 2014:47). Sebelum mengetahui hasil belajar siswa harus dilakukan

proses pembelajaran yaitu dengan melakukan kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dijelaskan oleh Pribadi (2017:18), tujuan belajar adalah suatu proses timbal balik yang diberikan oleh si pemberi (pendidik), kepada si penerima (peserta didik) dalam aktivitas belajar untuk mencapai hasil dari proses belajar itu.

Hal ini dipertegas oleh Aunurrahman (2017:9) bahwa hasil belajar untuk sebagian adalah berkat tindak guru suatu pencapaian pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar siswa tersebut dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur seperti tertuang dalam angka rapor, angka dalam ijazah, atau kemampuan melompat setelah latihan. Dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain, suatu transfer belajar.

Hasil wawancara awal peneliti di SD Negeri 100 Palembang, khususnya pada mata pelajaran matematika, dijelaskan oleh guru kelas bahwa pencapaian nilai siswa kelas III bervariasi, yaitu rentang nilai yang dicapai sebesar 40-60. Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang dicapai siswa masih di bawah standar KKM yang ditetapkan, dimana KKM yang mengacu kepada Kurikulum 2013 sebesar 70. Dengan demikian, peneliti ingin mengetahui pembelajaran matematika dengan menggunakan media *Puzzle* pada materi pecahan di SD Negeri 100 Palembang apakah dapat menjadi daya tarik siswa agar proses pembelajaran yang diberikan menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan.

Menurut Yudha (2017:33), *puzzle* adalah suatu gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi. Selain itu, media *puzzle* juga dapat disebut permainan

edukasi karena tidak hanya untuk bermain tetapi juga mengasah otak dan melatih antara kecepatan pikiran dan tangan. Oleh karena itu, media *puzzle* dianggap dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Nisak (2016:110) menyampaikan media *puzzle* ini memiliki tujuan sebagai berikut: (1) Membentuk jiwa bekerjasama pada peserta, karena permainan ini akan dikerjakan secara berkelompok. (2) Peserta dapat lebih konsisten dengan apa yang sedang dikerjakan. (3) Melatih kecerdasan logis matematis peserta. (4) Menumbuhkan rasa solidaritas sesama siswa. (5) Menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa. (6) Melatih strategi dalam bekerjasama antar siswa. (7) Menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antar siswa. (8) Menumbuhkan rasa saling memiliki antar siswa. (9) Menghibur para siswa di dalam kelas.

Penelitian relevan yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh ,Penelitian yang menerapkan media pembelajaran *puzzle* dilakukan oleh Khomsoh (2015) dengan judul penggunaan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosiasl di sekolah dasar. Hasil tersebut mula-mula belum mencapai kriteria yang ditetapkan yaitu 70. Setelah tahap perencanaan selesai, peneliti melanjutkan tahap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* yang disertai tahapan observasi yang dilakukan oleh 2 observer yaitu guru dan siswa. Aktivitas guru sudah mencapai atau melampaui KKM yang telah ditetapkan yaitu 80%. Aktivitas siswa hasil presentasinya 92,85% dari seluruh indikator, aktifitas siswa sudah terlaksana dengan kategori sangat baik dan presentase keterlaksanaannya 100% serta aktivitas siswa sudah mencapai atau melampaui KKM yang telah ditetapkan yaitu 80%.

Berdasarkan deskripsi di atas, maka peneliti ingin berupaya menggunakan media *puzzle* pecahan untuk mempermudah peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya melalui

penelitian dengan judul, “Pengaruh Penggunaan Media *Puzzle* Pecahan Terhadap Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 100 Palembang.”

1.2 Identifikasi Masalah

Sebagaimana uraian pada latar belakang di atas, masalah yang ada dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- 1.2.1 SD Negeri 100 Palembang, khususnya pembelajaran matematika, siswa dalam menyerap materi pembelajaran belum mengindikasikan penalaran dan berpikir kreatif dalam menerima materi pembelajaran tersebut. Hal ini tentu perlu adanya dukungan media pembelajaran lain yang bersifat merangsang pola pikir siswa agar dapat meningkatkan pola pikir siswa itu sendiri untuk berpikir kreatif.
- 1.2.2 Pencapaian hasil belajar matematika siswa belum optimal.
- 1.2.3 Media pembelajaran yang digunakan siswa kelas III di SD Negeri 100 Palembang adalah kit maupun media gambar.

1.3 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, maka perlu adanya pembatasan lingkup masalah dalam penelitian ini, agar tidak menyimpang dari kajian penelitian yang hendak dilakukan, yaitu sebagai berikut.

- 1.3.1 Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 100 Palembang tahun pelajaran 2021/2022.
- 1.3.2 Sampel yang di teliti adalah siswa kelas III SD Negeri 100 Palembang 26 orang siswa yang terdiri dari 14 siswa perempuan 12 siswa laki-laki.
- 1.3.3 Materi penelitian yang digunakan (1) Menjelaskan dan menggunakan pecahan sederhana yang disajikan pada garis bilangan; (2) Menjelaskan, melakukan, dan menyelesaikan

masalah penjumlahan dan pengurangan pecahan berpenyebut sama yang ada di Silabus dan RPP kelas III.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pembatasan lingkup masalah di atas, maka masalah pada penelitian ini adalah apakah ada pengaruh penggunaan media *puzzle* pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 100 Palembang?

1.5 Tujuan Penelitian

Sebagaimana rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *puzzle* pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 100 Palembang.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat kepada yang berikut.

1.6.1 Bagi Sekolah

Kiranya dapat dijadikan bahan dalam menyusun perangkat pembelajaran dengan menerapkan berbagai media pembelajaran.

1.6.2 Bagi guru

Kiranya dapat mengkolaborasikan berbagai pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak monoton, seperti menggunakan media *puzzle*.

1.6.3 Bagi siswa

Kiranya dapat lebih meningkatkan lagi pemahaman dalam menyerap setiap materi pembelajaran agar hasil belajar lebih baik.

1.6.4 Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan memberikan khasanah dalam keilmuan ilmiah untuk melakukan penelitian dengan topik yang berbeda.