

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Peningkatan kesadaran akan pentingnya pendidikan saat ini semakin terlihat. Pendidikan adalah sebuah proses yang dirancang dengan baik untuk merangsang dan mengembangkan potensi setiap individu agar mempunyai kepribadian yang baik dan memiliki value yang sangat di butuhkan (Bp dkk., 2022, hal. 2-3).

Pendidikan dilakukan melalui interaksi antara siswa dan guru untuk memastikan bahwa siswa memahami tujuan program. dalam proses pendidikan, guru adalah satu-satunya penasihat. sesuai dengan Peraturan No. 14 tahun 2015, seorang pendidik ialah seorang pendidik profesional yang didedikasikan untuk mengajar, membimbing, mengevaluasi siswa dalam konteks pendidikan, dan menciptakan pengalaman belajar.

Untuk menjalankan tugasnya dengan profesional, seorang guru memerlukan pemahaman yang mendalam tentang proses pembelajaran dan pengajaran. Hal ini memungkinkan mereka untuk memiliki pemahaman menyeluruh tentang berbagai aspek belajar mengajar serta langkah-langkah yang diperlukan agar tugas-tugas keguruannya dapat dilaksanakan dengan sempurna dan menghasilkan hasil sesuai pada tujuan yang diinginkan. ini memungkinkan berpengaruh dengan baik pada hasil pembelajaran murid. Dan merancang sistem pembelajaran yang menarik dan melibatkan partisipasi aktif siswa, guru dapat

meningkatkan efektivitas pembelajaran dan memastikan bahwa tujuan pembelajaran tercapai. (Saputri , 2022, hal. 6-8).

Perubahan dalam dunia pendidikan sering kali dipicu oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk menjaga agar pendidikan tetap relevan dengan kebutuhan dan perkembangan zaman, dukungan terhadap kemajuan tersebut sangatlah penting, guru sebagai pendidik memiliki tanggung jawab untuk memberikan wawasan baru kepada murid-muridnya agar dapat ikut serta dalam membangun iklim pendidikan yang dinamis. Sebagai pendidik, peran guru adalah untuk membimbing peserta didik agar dapat berpikir secara kreatif dan inovatif serta mengikuti perkembangan zaman. (Irawan dkk., 2016, hal. 85-89) .

Apapun tingkat pendidikannya, harus menerima pengajaran matematika, mulai dari sekolah dasar dan berlanjut hingga pendidikan tinggi. Hal ini dimaksudkan untuk membantu siswa menumbuhkan keterampilan berpikir logis, analitis, sistematis, dan kritis (Apriza, 2019, hal. 56).

Mata pelajaran matematika secara umum dipandang oleh siswa sebagai mata pelajaran yang sulit (Siregar N. R., 2017, hal. 224). Semua siswa, apapun tingkat pendidikannya, harus menerima pengajaran matematika, mulai dari sekolah dasar dan berlanjut hingga pendidikan tinggi. Hal ini dimaksudkan untuk membantu siswa menumbuhkan keterampilan berpikir logis, analitis, sistematis, dan kritis. (Mulyatii dkk., 2020, hal. 65).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, (dalam Nurmala dkk., 2014) 2005 hasil pembelajaran timbul dari interaksi antara kegiatan belajar dan pengajaran. Hasil belajar sangat terkait dengan proses pembelajaran yang akan dialami siswa

selama belajar. Bagi guru, kegiatan mengajar berakhir dengan mengevaluasi pencapaian hasil belajar siswa, sementara bagi siswa, hasil pembelajaran mencerminkan pencapaian yang mereka capai (Nurmala dkk., 2014).

Sesuai dengan tujuan pendidikan nasional dan objektif mata pelajaran matematika, guru menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran kreatif dan inovatif, baik dalam konteks pendidikan formal maupun non-formal. Tujuannya adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan membangkitkan minat peserta didik agar mereka senantiasa mencintai matematika. Oleh karena itu pentingnya belajar matematika seringkali dianggap sulit oleh sebagian besar anak-anak di negara ini. Banyak metode dan media pembelajaran yang telah diciptakan untuk memudahkan peserta didik agar menyukai pembelajaran matematika diantaranya menggunakan metode *mathmagic* (Irawan dkk., 2016, hal. 85-89).

Salah satu metode yang menarik perhatian adalah *mathmagic* atau matematika ajaib. Metode ini menggabungkan unsur-unsur sulap dengan konsep matematika, yang penting agar pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan, serta membangkitkan minat belajar peserta didik. Maka dari itu, dalam metode ini peserta didik diharapkan bisa memahami materi hitung dengan benar dan tepat.

Mathmagic adalah sebuah permainan di mana peserta didik diajak untuk bermain dengan angka. Mereka akan diajak untuk memikirkan angka, melakukan operasi matematika seperti penjumlahan, perkalian, pembagian, dan sebagainya.

Melalui permainan ini, peserta didik dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep matematika secara interaktif dan menyenangkan. Menurut Koirala dan Goodwin, 2000 (dalam Irawan dkk., 2016, hal. 85-89) metode belajar *mathmagic* adalah salah satu metode belajar terhadap operasi hitung pada pelajaran matematika yang diantaranya operasi hitung perkalian. Maka dari itu dengan menggunakan metode *mathmagic* (tebak angka) bisa meningkatkan logika sehingga peserta didik dapat menangkap pelajaran dengan cepat agar mendapatkan nilai demi memenangkan permainan.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada kelas III SDN 4 Sembawa, selama proses pembelajaran, masih banyak yang hasil belajarnya rendah dikarenakan kurang minatnya siswa dalam pembelajaran matematika terutama dimateri perkalian. Faktor penyebab rendahnya hasil belajar dipengaruhi dengan siswa mengalami kesulitan dalam memahami tentang bagaimana cara untuk menyelesaikan soal-soal kontekstual, seringkali siswa cenderung cepat bosan sehingga berdampak pada sulitnya siswa untuk menyerap pelajaran yang disampaikan, serta siswa lebih banyak bermain pada saat guru menerangkan bahkan siswa cenderung pasif dan tidak antusias dalam proses pembelajaran berlangsung.

Maka dari itu dalam pembelajaran matematika di SD tersebut rata-rata hasil umunnya relatif rendah. Ini terlihat dari hasil belajar sehari-hari siswa yang nilainya banyak tidak mencapai KKM dalam penilaian harian. Oleh sebab itu, diharapkan dengan meningkatkan motivasi belajar matematika maka akan meningkatkan pula hasil belajar siswa (Siregar N. D., 2017, hal. 47).

Hasil belajar yang rendah dari peserta didik biasanya disebabkan oleh kurangnya ketepatan dalam perencanaan pembelajaran oleh guru. Terlihat bahwa dalam suasana pembelajaran di kelas, pendekatan masih lebih banyak didominasi oleh peran guru (Syahril, 2018, hal. 76).

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Metode *Mathmagic* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SDN 4 Sembawa”**

1.2 Masalah Penelitian.

1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, agar penelitian ini dapat mengenai sasaran yang dimaksud maka dari itu fokus masalah yang diteliti berpusat pada metode *mathmagic* dan hasil belajar siswa ranah kognitif pada pembelajaran matematika kelas III.

1.2.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalahnya yaitu “apakah ada pengaruh dari penggunaan metode *mathmagic* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas III SDN 4 Sembawa?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan metode Mathmagic terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di kelas III SDN 4 Sembawa.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menjadi referensi pengetahuan bagi pendidik maupun calon pendidik dalam mengetahui keadaan peserta didik dalam pembelajaran, khususnya mengenai pengaruh metode *mathmagic* terhadap hasil belajar peserta didik.

1.4.2. Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Dapat membantu peserta didik dalam memahami atau menguasai materi pelajaran dengan metode pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut..

b. Bagi pendidik

Dapat meningkatkan kinerja pendidik secara profesional dengan senantiasa melakukan inovasi dalam penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran.

c. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan dan pengalaman yang dapat meningkatkan motivasi serta wawasan peneliti sebagai calon pendidik agar selalu belajar dalam mendidik dan membuat peserta didik aktif.