

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah proses yang bertujuan potensi terhadap seseorang melalui pembelajaran, pengajaran, dan pengalaman. Ini mencakup transfer sikap, ilmu, norma dan keahlian dari satu generasi ke generasi lainnya. Untuk mewujudkan pendidikan yang baik banyak tantangan yang harus dihadapi sebab itu, dibutuhkan bantuan dari beberapa pihak pemerintah maupun masyarakat untuk mencapai pendidikan yang berkualitas. Pendidikan memiliki peran penting yang sejalan dengan tujuan pendidikan nasional karena pendidikan adalah salah satu cara terbaik untuk mengembangkan kecerdasan dan kepribadian manusia. Selain itu, Pendidikan adalah kunci utama bagi sebuah negara dalam mempersiapkan masa depan dan menjadi kompetitif dengan negara lain (Puspitasari & Airlanda, 2024, hal. 95).

Dalam kehidupan masyarakat, Pendidikan memiliki peran yang sangat krusial dalam memastikan pembangunan dan keberlangsungan hidup setiap Negara. Pendidikan berkualitas menghasilkan hasil kreatif berkualitas tinggi. Pengetahuan yang dilakukan didalam kelas, guru lebih aktif dalam melaksanakan peoses belajar mengajar. Proses memperoleh dengan belajar, kita memiliki kemampuan untuk berkembang, menyesuaikan diri, serta mengambil keputusan lebih baik dalam kehidupan sehari-hari (Heristiyana et al., 2024, hal. 74).

Guru merupakan bagian utama dalam proses belajar mengajar, baik pada Pendidikan formal maupun nonformal. Guru merupakan faktor utama dalam

menciptakan lingkungan belajar. Guru profesional mengerti cara bekerja, mengajar, dan memenuhi kebutuhan peserta didik dengan kepribadian beragam. sebab itu, seseorang Harus dapat memilih dan menggunakan metode, strategi, serta media pembelajaran yang sesuai terhadap hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan harus lebih baik dibandingkan sebelumnya, terutama dengan menggunakan kemajuan teknologi baru yang semakin banyak digunakan dalam tahapan belajar. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang krusial untuk membangun sikap dan keterampilan terhadap berpikir logis, sistematis, serta kritis peserta didik. (Nirfayanti & Erna, 2021, hal. 10).

Matematika pelajaran yang sudah dikenali oleh siswa sejak peserta didik sejak duduk dibangku sekolah dasar dan banyak siswa yang berpendapat bahwa matematika adalah mata pelajaran yang sangat sulit. Sistem pelajaran yang biasanya berlangsung di sekolah, para guru cenderung mendominasi proses belajar dengan cara mengajar ceramah. Akibatnya, siswa menjadi kurang terlibat dan tidak cukup minat untuk pelajaran. Matematika mudah dipelajari oleh siswa. Namun, pengalaman di lapangan terlihat bahwa banyak pendidik memanfaatkan pendekatan pembelajaran yang tidak variatif, salah satunya hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan (Dwitami et al., 2024, hal. 54).

Proses belajar di kelas tentu sering kali guru berhadapan dengan siswa. siswa yang tidak mampu mengikuti pembelajaran dengan efektif, seperti peserta didik yang memiliki minat belajar yang sedikit. Ini bisa disebabkan oleh guru tidak cukup mampu menyampaikan materi matematika yang bersifat kaku itu

supaya dapat diterima dan dimengerti oleh siswa, sebagai contoh dengan memanfaatkan media. (Awaliyah, Suryana, & Pranata, 2019, hal. 19).

Dalam pendidikan, penerapan Metode pembelajaran yang sesuai sangat krusial karena memungkinkan lingkungan belajar yang kondusif dan nyaman. Model pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam menentukan aspek-aspek proses belajar bermasalah dan memungkinkan perubahan untuk menyesuaikan kegiatan belajar. Matematika memerlukan kemampuan berpikir dengan menggunakan simbol, ilustrasi, skema, dan representasi. Matematika memerlukan kemampuan mengamati pola dan memecahkan masalah (Setiawan, 2020, hal. 14).

Matematika selalu diajarkan oleh guru dalam bentuk perhitungan yang sulit. Akibatnya, banyak siswa tidak menyukai matematika karena dianggap sulit, tidak menarik, dan membosankan untuk dipelajari. Guru juga tidak terbiasa menggunakan media pembelajaran yang inventif atau beragam sebagai alat. Penunjang pembelajaran, dan siswa tidak terlalu tertarik untuk belajar. Dalam melaksanakan pembelajaran, para guru bisa memanfaatkan beragam media permainan yang edukatif terhadap minat siswa dan memperoleh respon positif dari siswa. Hal ini memastikan bahwa pengalaman belajar bagi siswa bukan sekedar permainan, namun memungkinkan mereka untuk menafsirkan permainan tersebut selama di dalam kelas (Sirait et al., 2023, hal. 24).

Metode ceramah dan tanya jawab sebagai metode pelajaran efektif yang digunakan di SDN 36 Palembang terhadap belajar minat siswa. Namun dikelas III masih terdapat beberapa masalah yang menghambat minat pembelajaran siswa,

disebabkan oleh pengajar yang masih menerapkan metode konvensional. Maka dari itu, guru perlu adanya inovasi pembelajaran agar siswa tidak bosan dengan pelajaran matematika.

Untuk mengatasi kurangnya minat siswa dalam belajar matematika, sangat penting dalam memperkenalkan alat pembelajaran yang menarik perhatian minat siswa. Salah satu alat untuk menarik perhatian siswa adalah media *puzzle*, dengan menggunakan media *puzzle* siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep perkalian yang sederhana melalui pengalaman belajar yang interaktif. Kehadiran media *puzzle* juga memberikan metode yang menarik untuk mendukung pembelajaran dan membantu guru dalam mengatasi masalah. Peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran yang interaktif, meraih hasil belajar yang memuaskan, dan mendapatkan dukungan eksternal yang mendorong mereka agar dapat mencapai prestasi akademik. Selain itu, metode terhadap sikap positif terhadap pembelajaran, yang mengarah pada perubahan perilaku yang disebabkan oleh stimulus dan respons.

Media edukasi *puzzle* adalah alat atau sumber belajar yang menggunakan permainan teka-teki atau *puzzle* untuk membantu proses pembelajaran. *Puzzle* ini dapat berupa potongan gambar yang harus disusun, teka-teki silang, atau permainan logika lainnya. Media pembelajaran *puzzle* yang berupa potongan kertas digunakan untuk melatih kesabaran, kerja siswa, dan kemampuan berfikir kritis siswa. Melalui penggunaan *puzzle*, gambar, atau animasi yang menggambarkan secara jelas konsep gambar tersebut. Membuat pembelajaran

lebih bermakna dengan menghubungkan konten dengan situasi siswa sehari-hari (Munthe, 2024, hal. 3258).

*Puzzle* dapat diartikan sebagai potongan-potongan yang dapat dibongkar dan disatukan kembali. Bermain *puzzle* sangat menarik dan membuat anak berfikir dan berimajinasi menyusun potongan *puzzle* tersebut hingga membentuk rangkaian yang utuh. Pengaruh media *puzzle* pada siswa kelas III SD sangatlah berdampak positif, karena media *puzzle* dapat menjadi alat yang efektif untuk mengubah cara pandang siswa terhadap matematika. Permainan edukasi *puzzle* dapat membantu terhadap motivasi dan minat belajar matematika yang sering dianggap sulit. Alat permainan *puzzle* edukasi ini memungkinkan siswa mencocok potongan *puzzle*, menyusun ulang potongan *puzzle*, dan melatih otot jari dengan memainkan *puzzle*, sehingga mengembangkan keterampilan motorik halus anak dapat memecahkan masalah dalam peningkatan (Rahayu Khoerunnisa et al., 2023, hal. 52).

Media *puzzle* bilangan yang ditransformasikan berpengaruh terhadap kemampuan berhitung anak. Hal ini terlihat ketika anak melakukan aktivitas yang memungkinkan merekam dan mencocokkan potongan *puzzle* secara akurat, menggunakan konsep bilangan untuk mengenali simbol bilangan, dan menghitung dengan benar dari 1 sampai 10 tanpa bantuan guru. *Puzzle* ini diharapkan dapat mendukung siswa terhadap kemampuan yang terlihat dari hasil pembelajaran siswa (Nurdyansyah et al., 2020, hal. 103).

*Puzzle* tidak hanya dapat keterlibatan terhadap siswa dalam proses belajar, tetapi juga merangsang pikiran kritis dan kreatif mereka. Melalui aktivitas

menyusun *puzzle*, siswa diajak untuk berinteraksi dengan konsep-konsep matematika secara langsung, yang dapat memperkuat pemahaman mereka. Media Permainan *Puzzle* yang digunakan oleh peneliti yaitu *puzzle* angka. Media *Puzzle* dalam kajian ini merupakan media yang dimanfaatkan untuk mengingat materi perkalian kepada siswa SD (Surtika et al., 2020, hal. 106). Pentingnya penggunaan media *puzzle* juga berkaitan dengan pentingnya memperhatikan kebutuhan dan minat siswa selama pembelajaran. Dengan menyajikan materi pembelajaran dalam format yang interaktif dan menarik, seperti media *puzzle*, guru dapat meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran (Fadliyani et al., 2024, hal. 10).

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh edukasi media *puzzle* dalam pelajaran matematika di kelas III SD, serta bagaimana media ini bisa membantu ketertarikan dan perbandingan terhadap minat belajar matematika antar siswa yang menggunakan media *puzzle* dengan siswa yang menggunakan metode konvensional terhadap mata pelajaran matematika. Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat memberikan pandangan bagi guru dan pendidik dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih baik dan menarik.

## **1.2 Masalah Penelitian**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan pengamatan yang telah penulis lakukan, masalah yang muncul dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Ketidacukupan inovasi di kalangan pendidik dalam penerapan media instruksional berdampak buruk pada pengalaman belajar mengajar.
2. Kinerja siswa yang kurang optimal dapat dikaitkan dengan pendekatan pedagogis yang sebagian besar berpusat pada guru.

### **1.2.2 Pembatasan Ruang Lingkup**

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut: Rendahnya minat belajar matematika siswa kelas III tahun ajaran 2024/2025

### **1.2.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dasar permasalahan yang ditemukan diatas maka penelitian menentukan tiga rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan media *puzzle*?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol?
3. Apakah terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut

1. untuk mengetahui minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan perlakuan media *puzzle*

2. untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol
3. untuk mengetahui adakah perbedaan signifikan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh :

1. Bagi peneliti

Peneliti dapat mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan permainan edukasi *puzzle* kelas 3 SD di SDN 36 Palembang.

2. Bagi pihak sekolah

Media *puzzle* dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, serta meringankan guru dalam menyampaikan pelajaran kepada peserta didik.

3. Bagi siswa

Siswa dapat memahami konsep matematika secara lebih mendalam melalui eksperimen.

4. Bagi peneliti lain

Hasil peneliti ini diharapkan lebih memotivasi dan berpikir kreatif untuk mengembangkan penelitian yang sejenis.