

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Tujuan pendidikan di Indonesia, yang dijelaskan dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, adalah mengeluarkan potensi terbaik dari setiap siswa agar mereka menjadi individu yang beriman, berakhlak mulia, sehat, berpengetahuan, inovatif, mandiri, dan memiliki tanggung jawab. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat dan membentuk karakter serta martabat individu, dengan tujuan menciptakan masyarakat yang demokratis dan taat kepada Tuhan Yang Maha Esa (Saputro et al., 2023, p. 1594). Proses pendidikan adalah transformasi perilaku yang ditujukan untuk mengembangkan individu melalui pengajaran dan latihan sesuai dengan protokol yang telah diatur. Peran pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia. Ketika standar pendidikan tinggi, hasilnya adalah individu yang pintar, kuat, dan berintegritas. Untuk mencapai standar pendidikan yang berkualitas, diperlukan pula pendekatan pembelajaran yang baik juga (Alawiyah et al., 2019, pp. 118–119). Matematika menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan di seluruh jenjang pendidikan di Indonesia.

Matematika adalah mata pelajaran yang sangat penting karena memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir secara logis dan sistematis (Elyasa et al., 2023, p. 173). Matematika memiliki hubungan yang

erat dengan kehidupan sehari-hari, mencakup aspek-aspek yang sederhana hingga yang kompleks (Prawismo et al., 2022, p. 103). Oleh karena itu, tanpa disadari, matematika telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia.

Ilmu matematika adalah bidang pengetahuan yang fokus pada pemahaman dan analisis tentang konsep-konsep abstrak serta keterkaitan antara konsep-konsep tersebut (Bahar et al., 2021, p. 171). Satu materi dalam matematika yang sering menjadi tantangan bagi siswa Sekolah Dasar adalah pemahaman tentang pecahan. Konsep ini memiliki sifat abstrak yang membingungkan bagi banyak siswa, sehingga seringkali menjadi topik yang sulit dipelajari. Menurut Wahyudin (Purwasih dalam Wulandari & Yuliandari, 2023, p. 14) siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami topik yang sedang dipelajari penyebab utamanya karena kurangnya pemahaman terhadap konsep-konsep mendasar tentang matematika. Oleh karena itu, perlu dilakukan langkah-langkah untuk mengatasi tantangan ini. Salah satu pendekatan yang dapat diambil adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan relevan terhadap materi yang disampaikan.

Maka dari itu, peranan media pembelajaran sangatlah penting dalam dunia pendidikan. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk memfasilitasi proses belajar-mengajar, sehingga dapat mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Hoban et al., 2023, p. 3642). Pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Dengan menggunakan media juga dapat merangsang kreativitas mereka serta menciptakan lingkungan

pembelajaran yang lebih menyenangkan (Zahara, 2019, pp. 2941–2942). Pemanfaatan media atau alat bantu dalam proses pengajaran dapat merangsang motivasi siswa, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Pentingnya keterlibatan media dalam kegiatan pembelajaran juga dipertegas oleh Dale, Finn dan Hobar (Ahmad dalam Hariati et al., 2023, p. 3908) yang menjelaskan penggunaan media pembelajaran memegang peran krusial dalam konteks pendidikan karena mampu menarik minat serta perhatian siswa, menyajikan pengalaman belajar yang lebih konkret daripada teori yang bersifat abstrak, meningkatkan kosa kata mereka, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Media pembelajaran menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih kondusif karena memfasilitasi proses transformasi pesan-pesan pendidikan dari sumbernya ke siswa dengan cara yang menghibur dan efektif. Dampaknya terasa pada pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti bersama guru kelas III di SD Negeri 83 Palembang, bahwa pada mata pelajaran matematika ada beberapa siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah, yakni 65, sedangkan rentang nilai yang diperoleh oleh siswa tersebut berkisar antara 40 hingga 70. Permasalahan tersebut disebabkan oleh jarangya penggunaan media pada pembelajaran matematika terutama pada materi pecahan. Hal ini dapat

membuat kurangnya minat siswa untuk belajar sehingga akibatnya pemahaman konsep siswa terhadap materi pelajaran menjadi terbatas.

Atas dasar dari permasalahan di atas, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang tepat untuk digunakan, salah satu media pembelajaran inovatif untuk matematika yang berkaitan dengan materi pecahan adalah media papan *puzzle*. Menurut Sundayana (dalam Nisem, 2020, p. 89) *Puzzle* merupakan sebuah representasi visual yang menyatukan elemen-elemen berupa gambar, foto, atau segmen-segmen yang disusun secara terstruktur untuk membentuk satu kesatuan gambar utuh. Pemanfaatan *puzzle* sebagai media pembelajaran memiliki manfaat yang signifikan karena membantu siswa dalam proses pemahaman materi dan meningkatkan tingkat konsentrasi mereka (Afra et al., 2020, p. 75). Hariati et al., (2023, p. 3911) dengan menerapkan media *puzzle*, dapat diamati bahwa siswa menunjukkan tanggapan yang menggembirakan setelah terlibat dalam pembelajaran menggunakan media tersebut. Dengan adanya media papan *puzzle* ini membuat suasana belajar lebih kondusif karena melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran dan menghasilkan respons positif dari mereka. Dengan demikian, diharapkan bahwa penggunaan media *puzzle* ini dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa dalam menalar, memperkuat daya ingat, dan meningkatkan konsentrasi mereka selama proses belajar.

Penelitian yang mendukung adanya penelitian ini yaitu penelitian yang telah dilakukan oleh (Londa et al., 2018) yang berjudul “Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPA”. Penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat peningkatan prestasi belajar dalam

mata pelajaran IPA, khususnya dalam topik manfaat makhluk hidup. Ini diperkuat oleh pencapaian tingkat ketuntasan yang meningkat dari tahap pra-tindakan hingga Siklus II. Tingkat ketuntasan berturut-turut adalah 37,5%, 62,5%, dan 100%, dengan rata-rata keseluruhan mencapai 90,31%. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *puzzle* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran IPA. Walaupun demikian, perbedaan hasil dapat terjadi antara mata pelajaran dan lokasi penelitian yang berbeda.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dengan judul **“Pengaruh Media Papan *Puzzle* dalam Pembelajaran Matematika kepada Siswa Kelas III SD Negeri 83 Palembang.”**

1.2 Masalah Penelitian

Masalah dalam penelitian ini diungkap dalam identifikasi masalah, pembatasan lingkup masalah, dan rumusan masalah.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Media papan *puzzle* belum pernah digunakan pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas III SDN 83 Palembang.

- 2) Pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran matematika materi pecahan masih rendah yang ditunjukkan melalui nilai rata-rata siswa yang baru mencapai 40, KKM yang ditentukan sekolah yaitu 65.

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah maka peneliti memfokuskan penelitian pada hal-hal tersebut.

- 1) Penggunaan media papan *puzzle* dalam proses pembelajaran matematika pada materi pecahan dengan model pembelajaran *Cooperative learning*.
- 2) Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri 83 Palembang.
- 3) Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap pada tahun ajaran 2023/2024.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah dan pembatasan lingkup masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah ada pengaruh penggunaan media papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika kepada siswa kelas III SD Negeri 83 Palembang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika kepada siswa kelas III SD Negeri 83 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Ada dua manfaat penelitian yang disajikan dibawah ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan kajian para pendidik daya upaya melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat memberikan gambaran mengenai pengaruh penggunaan media papan *puzzle* terhadap pemahaman siswa dalam mata pelajaran matematika.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini disajikan di bawah ini.

1) Bagi Guru

Penelitian ini menawarkan harapan baru bagi dunia pendidikan dengan menghadirkan opsi media alternatif yang inovatif bagi para guru dalam mengajar matematika, terutama dalam pelajaran tentang pecahan. Penggunaan papan *puzzle* sebagai media pembelajaran dirancang untuk memberikan kemudahan bagi para guru dalam menyampaikan materi, sementara juga membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

2) Bagi Siswa

Dengan keterlibatan aktif dan antusias siswa dalam menggunakan media papan *puzzle*, diharapkan proses pembelajaran dapat menjadi lebih dinamis dan

efektif, menciptakan lingkungan belajar yang lebih optimal bagi prestasi akademik mereka.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi berharga bagi manajer sekolah dalam menentukan pilihan media pembelajaran yang cocok dengan isi kurikulum yang akan disampaikan. Dengan demikian, diharapkan standar pembelajaran di lembaga tersebut bisa ditingkatkan secara substansial. Seleksi media pembelajaran yang sesuai dapat mendukung penciptaan lingkungan belajar yang lebih produktif dan hemat waktu, sekaligus merangsang partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar.