

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah upaya yang dilakukan untuk membantu peserta didik dengan maksud terciptanya proses pembelajaran yang efisien dan efektif. Pembelajaran dapat juga dimaknai sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru, sehingga tingkah laku peserta didik berubah kearah yang lebih baik. Proses pembelajaran terjadi karna adanya interaksi individu dengan lingkungannya, keberhasilan suatu proses pendidikan sangat ditentukan oleh guru, siswa dan lingkungan sekolah ketiga hal ini tidak dapat dipisahkan karna ketiganya saling terkait satu sama lain. (Dimyanti, 2015)

Mengajar adalah upaya membantu siswa menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan berhasil. Mengajar juga dapat diartikan sebagai kegiatan guru yang bertujuan untuk mempengaruhi perilaku siswa secara positif. Belajar merupakan hasil interaksi manusia dengan lingkungannya, dan efektifitas pendidikan bergantung pada interaksi guru, siswa, dan lingkungan sekolah. Ketiga faktor tersebut saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. (Dasopang, 2017)

Ada banyak bidang studi, salah satunya adalah media. Mengintegrasikan media ke dalam proses belajar mengajar menjadi penting karena memudahkan transfer ilmu pengetahuan kepada siswa. Media memegang peranan penting dalam pembelajaran karena menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Hal ini dapat menggantikan peran guru dalam memberikan bahan ajar khususnya matematika. Hasil terbaik dapat dicapai dengan meningkatkan penggunaan media dalam pendidikan matematika.

Guru biasanya mengajar matematika dengan menggunakan konsep dan operasi matematika, memberikan contoh pemecahan masalah, dan memberikan masalah serupa untuk dikerjakan siswa (Ritonga, 2021) Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan proses pengajaran dan membantu siswa untuk lebih memahami materi dan meningkatkan kemajuan belajar. Tujuan utama pengajaran matematika di sekolah dasar adalah untuk membekali siswa dengan keterampilan menavigasi berbagai situasi di dunia

dengan logika, logika, evaluasi, ketelitian, keandalan, efektif dan rasional. Menggunakan situs teka-teki matematika dapat mengurangi persepsi bahwa matematika itu sulit dan membosankan.

Membaca bukan hanya alat pendidikan, tetapi juga bagian penting dalam proses belajar mengajar. Media puzzle adalah tentang gambar dan bentuk yang dapat dipisahkan atau digabungkan. Media jenis inisering digunakan untuk mengajak anak belajar dan meningkatkan minatnya terhadap mata pelajaran. Penting untuk dipahami bahwa pengalaman belajar individu berbeda-beda dan mungkin tidak mulus atau mudah. Beberapa siswa mungkin memahami konsep dengan cepat, sementara yang lain mungkin menganggapnya menantang. Selain itu, belajar matematika itu mudah dan sulit bagi orang yang berbeda. Hal ini merupakan hal yang lumrah ditemui siswa setiap hari ketika belajar matematika.

Penggunaan matematika atau perhitungan dalam kehidupan masyarakat sehari-hari telah terlihat hasil nyata sebagai dasar perancangan teknik, seperti perhitungan untuk konstruksi ruang dan penambahan prinsip desain untuk teknik, metode matematika yang merangsang pemikiran dalam bidang sosial dan ekonomi. (Awaludin, 2021) Dan dapat menambah warna pada lukisan, arsitektur, dan musik. Pengetahuan matematika menyediakan bahasa, suatu proses konseptual yang memberikan bentuk dan otoritas pada pengetahuan, dan pada akhirnya matematika memiliki otoritas di dunia.

Banyak orang percaya bahwa matematika itu sulit, abstrak (keduanya benar), membosankan, menakutkan, bahwa hanya ada satu jawaban untuk setiap soal, dan hanya sedikit orang yang memahaminya (mereka tidak). Ini adalah pandangan lama tentang matematika yang mengatakan bahwa matematika itu mutlak, sudah ada di alam sejak awal mula waktu, dan orang-orang hanya berusaha menemukannya kembali.

Pandangan ini diperkuat oleh fakta bahwa matematika diajarkan sebagai produk siap pakai (perhitungan, algoritma) yang dipelajari guru melalui mesin, dan siswa hanyalah orang bodoh. Namun pandangan baru terhadap matematika berbeda: matematika adalah aktivitas manusia, sederhana dan menyenangkan bagi semua orang, berguna dalam kehidupan sehari-hari

(pemecahan masalah, pemodelan), suatu masalah mungkin memiliki lebih dari satu jawaban dan jawabannya mungkin tidak sama. (Wandini, 2019)

Prestasi belajar siswa adalah salah satu indikator penting dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran. Di sekolah dasar, khususnya di kelas IV, mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang cukup menantang bagi sebagian siswa. Salah satu topik yang sering menjadi kesulitan adalah operasi hitung bilangan cacah. Materi ini melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bilangan bulat, yang memerlukan pemahaman konsep yang mendalam serta ketelitian dalam perhitungan.

Masalah lain juga timbul dengan adanya pembelajaran matematika di sekolah, yaitu masalah dari persepsi orang-orang mengenai matematika bahawasannya, persepsi tersebut menganggap matematika itu sulit dan membosankan. Jika siswa tertarik dengan pelajaran maka pembelajaran akan efektif. Akibat adanya pandangan yang seperti ini mengakibatkan menurunnya minat dan prestasi siswa dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, untuk mengatasi masalah seperti ini sebagai guru harus menyajikan pembelajaran matematika ini sebagai pembelajaran yang menyenangkan dan mengasyikkan sehingga peserta didik menyenangi dan menyukai pelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 41 Kota Bengkulu, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, khususnya dalam materi operasi hitung bilangan cacah, masih tergolong rendah. Banyak siswa yang kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang berhubungan dengan operasi hitung bilangan cacah. Hal ini berdampak pada rendahnya nilai rata-rata hasil ulangan siswa di kelas IV. Kesulitan ini diperkirakan disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang menarik, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

Metode pembelajaran yang konvensional, seperti ceramah dan latihan soal tertulis, sering kali membuat siswa merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar. Hal ini berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi

yang diajarkan dan pada akhirnya mempengaruhi prestasi belajar mereka. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam proses pembelajaran agar siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar, serta mampu memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memfasilitasi siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media puzzle. Puzzle merupakan permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan berpikir logis dan kreatif siswa, serta membantu mereka dalam memahami konsep-konsep matematika dengan cara yang menyenangkan. Penggunaan media puzzle diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami operasi hitung bilangan bulat, karena puzzle memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui manipulasi dan penyelesaian masalah secara langsung.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media puzzle dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka dalam memahami materi yang sulit. Dengan adanya tantangan dalam bentuk puzzle, siswa didorong untuk berpikir kritis dan mencari solusi secara mandiri, sehingga mereka lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, media puzzle juga dapat membuat suasana belajar menjadi lebih interaktif dan tidak monoton, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk meneliti lebih jauh mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Operasi Hitung Bilangan Cacah Kelas IV SDN 41 Kota Bengkulu”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya prestasi belajar siswa pada materi operasi hitung bilangan cacah.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif.

3. Metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode konvensional.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas maka penelitian dibatasi pada masalah yang ingin dikaji yaitu, Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Operasi Hitung Bilangan Cacah Kelas IV C SDN 41 Kota Bengkulu.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan diatas, dapat diketahui rumusan masalah sebagai berikut, apakah penggunaan media puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar operasi hitung bilangan cacah kelas IV SDN 41 Kota Bengkulu

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian, sebagai berikut, Untuk mengetahui apakah penggunaan media puzzle berpengaruh terhadap hasil belajar operasi hitung bilangan cacah kelas IV SDN 41 Kota Bengkulu.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi penulis dapat memberikan wawasan dan pengalaman praktis di bidang penelitian. Selain hasil penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bekal untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional.
2. Bagi guru, sebagai masukan bagi guru menggunakan media eksperimen dalam pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran agar keberhasilan dalam proses pembelajaran dikelas dapat tercapai.
3. Bagi siswa, siswa akan menjadi tertarik dalam mengikuti pelajaran Matematika dan mendapatkan kemudahan dalam memahami materi yang diajarkan melalui media puzzle.