

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pembelajaran yang berlangsung terus menerus tentang diri manusia dengan tujuan mengubah tingkah laku menjadi lebih baik dengan menggunakan pengalaman manusia dalam berinteraksi, menurut Bunga Harumsari, H. Muhammad Ali (2018). Pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan yang signifikan seiring berjalannya waktu menghasilkan banyak perubahan dalam perspektif publik tentang pendidikan yang lebih modern. Pendidikan didefinisikan sebagai upaya untuk menumbuhkan moralitas dan kepribadian seseorang sesuai dengan norma masyarakat Oktaviyanto (2012). Tujuan dari pendidikan adalah untuk menghasilkan generasi emas yang berkualitas.

Belajar adalah suatu kegiatan dimana peserta didik yang awalnya tidak tahu akan menjadi tahu serta belajar akan memberikan pengalaman bagi seseorang yang mengalaminya. Karenanya, belajar dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja . Belajar merupakan tindakan atau perilaku peserta didik yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya akan dialami oleh peserta didik itu sendiri. Peserta didik sebagai penentu terjadi atau tidaknya sebuah proses belajar. Jika sebuah proses belajar dilakukan secara formal disatuan pendidikan tidak lain dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan ataupun sikap peserta didik. Belajar memuat teori konstruktivistik bukanlah sekedar menghafal, akan tetapi proses mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman. Pengetahuan bukanlah sesuatu yang diberikan oleh orang lain seperti guru atau siapa pun , melainkan merupakan sebuah hasil dari proses membangun yang dilakukan setiap individu dalam belajar.

Media adalah salah satu komponen penting dalam pembelajaran, media bukan hanya alat untuk mengajar tetapi juga merupakan bagian penting dari proses belajar mengajar. Media dalam pendidikan dan pengajaran diperlukan karena memudahkan siswa untuk berbagi pengetahuan. Peran media sangat penting untuk keberhasilan proses pembelajaran. Jika dilihat lebih jauh, media secara eksklusif menyampaikan pesan yang harus dikuasai sepenuhnya. Hal ini juga dapat menggantikan peran guru dalam menyajikan materi pembelajaran khususnya bidang matematika, maka hasil yang optimal dapat dicapai (Prawismo et al.,2022). Media datang dalam berbagai bentuk, sehingga sangat penting bagi guru untuk memilih media mereka dengan hati-hati untuk memastikan penggunaan yang tepat. Menurut Afra et al.,(2020:77) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu sebagai pengantar untuk memahami materi pelajaran yang disampaikan sehingga tercapainya tujuan pembelajaran.

Mata pelajaran matematika yang mampu membentuk pola pikir cerdas untuk dipelajari siswa sendiri mungkin supaya memiliki kemampuan untuk berpikir dengan kritis, kreatif, masuk akal analitis, serta sistematis. Banyak Permasalahan- permasalahan dalam pembelajaran yang sering terjadi saat ini, sehingga siswa merasa bosan disaat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini didukung oleh penelitian Nur Ainun Siti Fadilah(2021), bahwa di dalam penerapan metode belajar yang tidak efektif misalnya guru dalam kegiatan pembelajaran lebih aktif dibandingkan siswa, hal itu akan menyebabkan siswa merasa bosan dengan kegiatan pembelajaran. Pada kurikulum 2013 kegiatan pembelajaran di sekolah menekankan siswa harus aktif pada kegiatan pembelajaran yang tujuannya untuk menumbuhkan semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang memegang peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai alat untuk aplikasi dalam bidang keilmuan lainnya. Menurut Permatasari et al., (2020:262) menegaskan bahwa matematika adalah ajaran yang sangat

penting yang menopang kehidupan manusia. Matematika harus diajarkan kepada semua siswa di semua tingkatan sebagai dasar untuk membangun logika

Menurut syarief (2021), guru biasanya mengajar matematika dengan menerapkan konsep dan operasi matematika, memberikan contoh pemecahan masalah, dan memberikan soal serupa untuk dikerjakan siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses pengajaran lebih menarik dan membantu siswa lebih memahami materi, yang pada akhirnya meningkatkan prestasi belajar mereka.

Di Negara Indonesia Puzzle dikenal dengan permainan bongkar pasang. Menurut Nurpratiwiningsih and Setiyoko (2018: 251) mengatakan bahwa *puzzle is a game of composing an image or object that has been broken down in several parts. Puzzles are included in games that contain associative activities connecting or coupling*. Yang artinya puzzle adalah permainan menyusun sebuah gambar atau objek yang telah dipecah menjadi beberapa bagian. Puzzle termasuk permainan yang berisi kegiatan asosiatif yang menghubungkan atau menggabungkan

Mengindikasikan pentingnya memahami pengaruh penggunaan alat peraga puzzle pecahan terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan di kelas IV SDN 040455 Berastagi. Studi ini dilakukan untuk mengidentifikasi efektivitas alat peraga tersebut dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pecahan, yang merupakan dasar penting dalam pembelajaran matematika. Dengan memahami pengaruhnya, pendidikan dapat mengembangkan metode pengajaran yang lebih efektif dan interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam matematika.

Pengajaran matematika di tingkat SD membutuhkan pendekatan yang kreatif dan efektif untuk memastikan hasil belajar matematika pada materi pecahan. Hasil belajar matematika adalah landasan penting untuk kemampuan matematika yang lebih kompleks di masa depan. Oleh karena itu, penggunaan alat peraga *puzzle* pecahan di kelas IV SDN 040455 Berastagi menjadi sangat relevan.

Puzzle pecahan adalah alat peraga yang dapat membantu siswa memvisualisasikan dan memahami hubungan antara bagian dan keseluruhan dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Melalui penggunaan alat peraga ini, siswa dapat mengembangkan pemahaman mereka terhadap konsep pecahan matematika dengan lebih baik. Studi ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana penggunaan alat peraga *puzzle* pecahan dapat meningkatkan pemahaman konsep pecahan matematika di kelas IV SDN 040455 Berastagi.

Dengan menggali pengaruh penggunaan alat peraga *puzzle* pecahan ini, diharapkan dapat ditemukan metode pengajaran yang lebih efektif untuk memperkuat pemahaman konsep pecahan siswa pada tingkat SD. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kurikulum matematika yang lebih inovatif dan mendukung perkembangan akademik siswa di masa depan.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis ingin mengadakan penelitian yang berjudul **"Pengaruh Penggunaan Alat Peraga *Puzzle* Pecahan Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Di Kelas IV SDN 040455 Berastagi."**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalahnya meliputi:

1. Metode dan alat bantu/alat peraga yang digunakan oleh guru masih kurang mendukung dalam pemahaman konsep pecahan.
2. Pembelajaran hanya berpusat pada guru.
3. Hasil belajar peserta didik masih rendah pada pembelajaran matematika.
4. Masih banyak siswa yang sulit memahami materi pelajaran secara optimal.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika sehingga pada pembelajaran matematika

digunakannya alat peraga *puzzle* pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 040455 Berastagi dengan materi pecahan sederhana.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut : Apakah pengaruh penggunaan alat peraga *puzzle* pecahan terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan kelas IV SDN 040455 Berastagi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah di jelaskan di atas, maka tujuan dari penelitiannya adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh alat peraga *puzzle* pecahan terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan kelas IV SDN 040455 Berastagi Tahun 2023/2024.
2. Untuk meningkatkan aktivitas siswa dan guru dalam proses pembelajaran matematika kelas IV SDN 040455 Berastagi Tahun 2023/2024 dengan menggunakan alat peraga *puzzle* pecahan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini :

1. Bagi Siswa

Memudahkan siswa untuk belajar dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dalam proses pembelajaran melalui alat peraga *puzzle* pecahan terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan di SDN 040455 Berastagi.

2. Bagi Guru

Bagi guru untuk memberikan dampak positif terhadap guru sebagai masukan bagi guru bahwa hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh alat peraga, khususnya pada mata pelajaran matematika di SDN 040455 Berastagi .

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep pecahan matematika siswa dengan penggunaan alat peraga puzzle pecahan.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang baik dan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi sekolah. Sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika

