

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Matematika merupakan disiplin ilmu yang memiliki peran sentral dalam keberlangsungan kehidupan manusia. Keberhasilan pada pendidikan matematika membantu perkembangan dan meningkatkan daya saing suatu bangsa, matematika hadir pada kehidupan sehari-hari guna menyelesaikan berbagai masalah yang pasti akan ditemui oleh setiap individu (Alawiyah et al., 2019). Matematika sebagai ilmu yang sangat penting dalam kehidupan kita dikarenakan berbagai hal pada lingkungan sekitar kita khususnya manusia melibatkan matematika seperti halnya dalam mencari nomor rumah, mengukur jarak dan waktu, menolong orang, menjual dan membeli barang, transaksi uang, dan sebagainya (Sumarni, 2018). Berdasarkan beberapa pandangan tersebut matematika menjadi penting dikarenakan perannya yang tidak bisa terlepas dari berbagai persoalan kehidupan manusia, dimana berbagai hal, gagasan dan informasi banyak dikomunikasikan dalam bentuk matematis serta banyak masalah dalam kehidupan disajikan secara matematis.

Mata pelajaran matematika ialah mata pelajaran yang harus dibelajarkan setiap jenjang atau tingkatan pendidikan, selain itu matematika tidak kalah penting bila dihadapkan dengan ilmu pengetahuan lain dan matematika juga merupakan bagian integral dari pendidikan nasional (Maghfiroh, 2018). Pembelajaran matematika juga menjadi penting diajarkan terhadap peserta didik sejak peserta didik itu masuk dalam pendidikan SD disebabkan matematika sebagai ilmu deduktif, aksiomatik, abstrak, formal, dan memiliki simbol-simbol yang banyak digunakan dalam kehidupan (Farhana et al., 2022). Dengan matematika juga membantu kemampuan berpikir maupun kemampuan berargumentasi peserta didik,

berperan serta menyelesaikan masalah, tidak hanya masalah sehari-hari tetapi pada dunia kerja, mendorong dalam peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Beberapa hal tersebut merupakan suatu disiplin ilmu yang didapatkan dalam pelajaran matematika (Meliana et al., 2023). Berdasarkan uraian tersebut kita ketahui bersama bahwa matematika adalah ilmu dasar yang harus dipahami dengan benar dan baik sejak sekolah dasar (SD).

Hasil studi atau penelitian PISA tahun 2018 yang dipublikasikan oleh *Organisation For Economic Coperation And Development* (OECD) menunjukkan kompetensi matematis siswa Indonesia cukup rendah dalam pelajaran matematika, pada kegiatan tersebut perolehan skor siswa Indonesia memperoleh skor rata-rata 379 dengan skor yang ditetapkan OECD yakni 487 (Kemendikbud, 2019). Pada penelitian PISA 2022, yang diikuti oleh siswa usia 15 tahun yang diselenggarakan OECD, Indonesia hanya mampu memperoleh skor sebanyak 366 poin dari skor rata-rata 472 poin yang telah ditetapkan di negara-negara OECD (OECD, 2023). Sesuai data-data hasil belajar matematika siswa di Indonesia tersebut kita ketahui bahwa kemampuan matematis atau hasil belajar matematika siswa di Indonesia ialah masih rendah.

Berdasarkan penelitian Anwar & Usa (2020), menyatakan bahwa prestasi belajar matematika peserta didik setelah digunakannya alat peraga yaitu alat peraga berbentuk kubus satuan, diperoleh nilai yang cukup tinggi dibanding sebelum digunakannya media tersebut. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Armin & Ulu (2022) mengatakan bahwa pada materi perkalian pada siswa kelas II SD Negeri 75 Buton, dimana dapat diketahui antara nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol, hal tersebut menunjukkan adanya pengaruh digunakannya

media papan cerdas perkalian terhadap hasil belajar matematika disekolah tersebut. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar matematika anak SD di Sulawesi Tenggara cenderung rendah, sehingga sangat perlu untuk dilakukan berbagai upaya sehingga dapat memberikan pengaruh baik terhadap hasil belajar anak didik.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemahaman dan kemampuan matematika peserta didik pada umumnya perlu adanya perbaikan dan pembaruan yang harus terus digagas dan dilakukan terlebih oleh seorang guru, agar bisa mengubah kearah yang lebih positif agar mampu mendorong hasil belajar matematika peserta didik lebih baik atau positif. Untuk dapat mengukur apakah pembelajaran matematika yang selama ini dilakukan berhasil atau tidak, maka memperhatikan hasil belajar matematika menjadi penting untuk diperhatikan.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti sebagai bagian dari pra-penelitian dilapangan yaitu di MIS AR-Rahman Sindangkasih menunjukkan ada masalah dalam proses pembelajaran. Hasil ulangan matematika di kelas IV masih kurang optimal. Peneliti melihat munculnya hal tersebut diakibatkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran. Pendidik dalam hal ini guru cenderung lebih dominan memakai buku paket dan mengandalkan hanya papan tulis dalam aktivitas belajar matematika.

Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditentukan sekolah MIS Ar-Rahman Sindangkasih yaitu 70 untuk mata pelajaran matematika. Berdasarkan data dokumen terkait hasil belajar matematika, ditinjau dari ketuntasan belajar siswa, sebagian siswa belum memenuhi KKTP pada mata pelajaran matematika terkhusus dikelas IV_A dengan banyak siswa yaitu 22 orang siswa (12

siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki). Ditinjau dari ketuntasan dalam belajar yakni sebanyak 15 orang tidak tuntas (68,18 %) dan sebanyak 7 orang yang tuntas (31,82 %).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada tanggal 19 Desember 2023 dengan guru kelas IV di MIS Ar-Rahman Sindangkasih bahwa materi matematika dianggap materi paling sulit untuk dipahami oleh siswa dibandingkan dengan materi pada mata pelajaran lainnya dan sebagian peserta didik tidak memperhatikan apa yang disampaikan dan dijelaskan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Materi geometri yaitu salah satu materi pelajaran yang masih dianggap sulit oleh siswa. Didalam pembelajaran, guru belum menggunakan media pembelajaran ataupun alat peraga pada materi tersebut.

Untuk mengatasi masalah pada aktivitas pembelajaran tersebut penting adanya hal yang dilakukan oleh seorang pendidik untuk diterapkan atau digunakan dalam pembelajaran, seperti penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan tepat dalam aktivitas atau proses belajar matematika yang kebanyakan materinya bersifat abstrak agar siswa mampu dalam memahami konsep-konsep yang terdapat dalam pelajaran sehingga dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar dalam pembelajaran matematika.

Media pembelajaran yang cocok dengan materi yang tengah dipelajari atau sedang diajarkan guru, supaya peserta didik bisa dengan mudah memahami materi tersebut sehingga berdampak positif pada hasil belajar (Riyanti & Angga, 2023). Peserta didik cenderung tidak menyimak penjelasan guru, mudah jenuh, pasif dalam pembelajaran dan cenderung hanya mencatat materi yang disampaikan jika tanpa disertai atau tanpa penggunaan media pembelajaran yang membuat siswa

tertarik dalam belajar matematika (Kustantina & Marhaeni, 2022). Materi pada pelajaran matematika di Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD) sangat perlu untuk digunakan media pembelajaran karena hampir seluruh subjek mata pelajaran matematika adalah materi pokok bahasannya yang bersifat abstrak (Shoimah & Syafiaturrosyidah, 2021). Karena itulah, diperlukan upaya agar menyelesaikan masalah tersebut yaitu dengan mengadakan pembelajaran yang sanggup mendorong kemampuan siswa lebih mudah memahami materi sehingga membantu siswa mendapatkan hasil belajar berdasarkan ketentuan yang ditetapkan. Berdasarkan hal itu, dilakukan dengan pemilihan media yang tepat dan dekat dengan keadaan siswa sehingga menunjang dan mampu mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Dari berbagai bentuk media pembelajaran yang mendukung dalam peningkatan hasil belajar siswa, salah satunya adalah media *puzzle*.

Keterampilan atau kemampuan kognitif berkaitan erat dengan kemampuan menuntut ilmu dan memecahkan masalah. Peserta didik akan mencoba menyelesaikan masalah dalam pembelajaran dengan menyusun gambar menjadi lengkap melalui *puzzle* (Jannah & Setyawan, 2022). Saat belajar dengan *puzzle*, dapat melatih sel-sel otak pada peserta didik untuk mengasah kemampuan menggunakan pikirannya dan berkonsentrasi untuk menyelesaikan potongan atau bagian-bagian kepingan gambar yang disediakan (Andriana et al., 2022). *Puzzle* dalam bentuk gambar yang telah dibagi-bagi menjadi beberapa potongan gambar memiliki manfaat yaitu meningkatkan kemampuan kognitif, mengembangkan kemampuan mengingat, dan membuat kesabaran meningkat (Afra, 2020). Oleh sebab itu, penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran dapat membantu saat belajar sehingga menjadi pilihan media pembelajaran bagi pendidik agar peserta

didik mudah dalam menguasai dan meningkatkan perhatian peserta didik pada pelajaran yang dipelajarinya, supaya berdampak terhadap pemahaman konsep materi yang dipelajarinya.

Pemilihan media *puzzle* juga dikarenakan karakteristik yang cocok untuk dikembangkan maupun untuk digunakan anak sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran harus berdasarkan dengan karakteristik siswa, dan perkembangan siswa serta kebutuhan dalam materi (Manuarti & Putra, 2021). Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Piaget, Anak pada usia atau siswa pada jenjang pendidikan sekolah dasar ialah masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret (Marinda, 2020). Menurut Kusniati (dikutip dalam Manuarti & Putra, 2021), siswa pada tahap perkembangan operasional konkret memerlukan media pembelajaran yang lebih konkret atau nyata sesuai kondisi kehidupan sehari-hari, agar dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran yang dipelajari. Oleh sebab itu media *puzzle* cocok untuk diterapkan atau digunakan pada jenjang sekolah dasar.

Hal ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang mengemukakan penggunaan media *puzzle* memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan Siregar (2023), menunjukkan bahwa media *puzzle* berpengaruh terhadap pemahaman siswa. Kemudian penelitian yang dilakukan Bahar (2019), menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* dalam mata pelajaran matematika di Taeng-Taeng Kabupaten Gowa berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang meningkat berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

Meskipun penelitian tentang media pembelajaran *puzzle* ini sudah ada yang pernah meneliti, tetapi ada yang berbeda antara penelitian ini dengan penelitian

yang lainnya. Metode yang digunakan ialah metode eksperimen dengan desain *one group pretes-posttes design*. Pengambilan sampel dengan teknik *sampling purposive*, hasil belajar siswa yang menjadi objek dalam penelitian ini, yang berlokasi di MIS Ar-Rahman Sindangkasih. Adapun yang menjadi keunikan sekaligus juga pembeda dalam penelitian ini yaitu didalam penelitian ini menggunakan 2 media pembelajaran papan *puzzle* yakni berbentuk persegi yang terdiri atas 7 bangun datar didalamnya dan media pembelajaran papan *puzzle* berbentuk persegi panjang yang terdiri dari 21 bangun datar. Hal ini dirancang agar pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi komposisi dan dekomposisi bangun datar dalam pembelajaran matematika ini lebih terasah, siswa lebih paham dan menguasai materi karena media papan *puzzle* yang dihadirkan sesuai dengan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaranpun tercapai dan mempengaruhi terhadap hasil belajar.

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Papan *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika MIS Ar-Rahman Sindangkasih”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian sebagaimana telah dijelaskan pada latar belakang, maka identifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Kurangnya variasi dalam menggunakan media pembelajaran.
2. Hasil belajar masih belum optimal.
3. Siswa kesulitan untuk memahami materi yang terdapat pada pembelajaran matematika.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti memberikan batasan terhadap ruang lingkup dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Media yang digunakan dalam proses pembelajaran matematika adalah media papan *puzzle*.
2. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar kognitif pada mata pelajaran matematika.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, adapun rumusan masalah didalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* ?
2. Bagaimana penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* pada siswa kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih ?
3. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran papan *puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran papan *puzzle*.

2. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* pada siswa kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran papan *puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV_A MIS Ar-Rahman Sindangkasih.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan menambah wawasan keilmuan peneliti dan pembaca tentang penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* sehingga berdampak pada hasil belajar peserta didik.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti

Dengan dilaksanakan penelitian ini diharapkan bisa menambah kemampuan peneliti dan memperluas pengetahuan peneliti serta mendapatkan pengalaman praktis dalam mengadakan penelitian.

2. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran matematika melalui media *puzzle*.

3. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan bisa membantu mengembangkan wawasan dan pengetahuan guru tentang penggunaan media pembelajaran atau alat peraga yang dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran matematika.

1.7 Definisi Operasional

1.7.1 Media Pembelajaran Papan *Puzzle*

Media pembelajaran papan *puzzle* yaitu suatu media yang menggunakan papan *puzzle* sebagai sarana untuk mengajarkan konsep atau pengetahuan tertentu dalam pembelajaran berupa potongan gambar-gambar maupun bentuk bongkar pasang yang berkaitan dengan pembelajaran.

1.7.2 Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu hasil belajar siswa dalam ranah kognitif (ranah pengetahuan) yang dicapai siswa pada mata pelajaran matematika setelah melakukan kegiatan pembelajaran.

