

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap manusia dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya. Melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta membentuk sikap dan kepribadian yang baik sehingga mampu berperan dalam kehidupan bermasyarakat. Pentingnya pendidikan juga ditegaskan dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 Ayat (1) yang menyatakan bahwa

Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan.¹

Ketentuan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan merupakan hak dasar yang harus diperoleh oleh setiap warga negara sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas hidup dan kesejahteraan masyarakat.

Sejalan dengan hal tersebut, dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat (1) dinyatakan bahwa

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.²

Selain itu, pada Pasal 40 Ayat (2) juga dijelaskan bahwa

¹ Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 Ayat (1).

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat (1).

Pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis.³

Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran diperlukan strategi, metode, serta media pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Dalam perspektif Islam, proses penyampaian ilmu juga dianjurkan menggunakan metode yang jelas dan mudah dipahami. Rasulullah SAW memberikan contoh dalam penggunaan media pembelajaran. Dalam hadis yang diriwayatkan oleh Abdullah bin Mas'ud,

حَطَّ لَنَا رَسُولُ اللَّهِ ﷺ حَطًّا، ثُمَّ قَالَ: هَذَا سَبِيلُ اللَّهِ، ثُمَّ حَطَّ حُطُوطًا عَنْ يَمِينِهِ وَعَنْ شِمَالِهِ، ثُمَّ قَالَ: هَذِهِ سُبُلٌ، عَلَى كُلِّ سَبِيلٍ مِنْهَا شَيْطَانٌ يَدْعُو إِلَيْهِ

Menurut penjelasan ulama dalam Tafsir Ibnu Katsir ketika menafsirkan ayat yang berkaitan dengan jalan yang lurus, serta syarah hadis oleh Ibnu Rajab al-Hanbali, garis lurus tersebut dimaknai sebagai jalan kebenaran (Islam), sedangkan garis-garis di sekitarnya merupakan jalan kesesatan dan berbagai bentuk penyimpangan.⁴ Cara Rasulullah SAW menggambar garis tersebut menunjukkan metode pembelajaran yang konkret dan visual, sehingga memudahkan para sahabat memahami perbedaan antara kebenaran dan kesesatan. Dengan demikian, hadis ini tidak hanya menjelaskan makna ajaran Islam, tetapi juga menunjukkan bahwa

³ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 Ayat (2).

⁴ Ahmad bin Hanbal. *Musnad Ahmad bin Hanbal*. Beirut: Mu'assasah ar-Risalah.

penggunaan media visual merupakan metode pembelajaran yang efektif dan telah dicontohkan langsung oleh Rasulullah SAW.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pendidikan adalah matematika. Menurut Herman Hudojo, matematika merupakan ilmu yang berkaitan dengan ide-ide abstrak yang disusun secara sistematis serta menggunakan simbol-simbol tertentu sehingga memerlukan pemahaman konsep yang baik dalam proses pembelajarannya.⁵ Oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu disampaikan dengan cara yang tepat agar siswa dapat memahami konsep yang dipelajari dengan baik.

Namun dalam kenyataannya, banyak siswa sekolah dasar yang menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit. Salah satu materi yang sering dianggap sulit oleh siswa adalah operasi hitung perkalian karena memerlukan pemahaman konsep yang baik serta ketelitian dalam melakukan proses perhitungan. Apabila konsep tersebut tidak dipahami dengan baik, maka siswa akan mengalami kesulitan dalam mempelajari materi matematika selanjutnya.

Pada jenjang sekolah dasar, siswa berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret menurut teori yang dikemukakan oleh Jean Piaget. Pada tahap ini siswa lebih mudah memahami sesuatu yang bersifat nyata dan dapat dimanipulasi secara langsung.⁶ Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang bersifat konkret sangat diperlukan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang bersifat abstrak.

⁵ Herman Hudojo, *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*, (Malang: Universitas Negeri Malang, 2005), h. 3.

⁶ Jean Piaget, *The Psychology of the Child*, (New York: Basic Books, 1972), h. 27.

Selain itu, menurut Jerome Bruner proses belajar akan lebih bermakna apabila siswa terlibat secara aktif dalam menemukan konsep melalui pengalaman belajar secara langsung.⁷ Melalui aktivitas tersebut siswa tidak hanya menerima informasi dari guru tetapi juga membangun pemahamannya sendiri terhadap materi yang dipelajari.

Selanjutnya, Edgar Dale menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat visual dan konkret dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah karena siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata.⁸ Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting dalam membantu siswa memahami konsep pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika adalah media papan *puzzle*. Media papan *puzzle* merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dengan kegiatan belajar. Dalam penggunaannya, siswa diminta untuk mencocokkan potongan *puzzle* yang berisi soal matematika dengan potongan *puzzle* yang berisi jawaban yang sesuai sehingga siswa dapat belajar secara aktif sambil bermain.

Media papan *puzzle* memiliki beberapa keunggulan dalam proses pembelajaran. Media ini bersifat visual dan konkret sehingga dapat membantu siswa memahami konsep matematika yang bersifat abstrak. Selain itu, kegiatan menyusun *puzzle* dapat meningkatkan konsentrasi, ketelitian, serta kemampuan

⁷ Jerome Bruner, *Toward a Theory of Instruction*, (Cambridge: Harvard University Press, 1966), h. 12.

⁸ Edgar Dale, *Audio-Visual Methods in Teaching*, (New York: Holt, Rinehart and Winston, 1969), h. 108.

berpikir logis siswa dalam menyelesaikan soal. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kayu Bawang 1 Gambut yang terletak di Kecamatan Gambut, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas III sekolah tersebut, diketahui bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi operasi hitung perkalian. Kesulitan tersebut terlihat dari masih adanya siswa yang kurang tepat dalam melakukan perhitungan serta belum memahami konsep dasar perkalian dengan baik.

Untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut, guru telah menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika pada materi perkalian. Media ini digunakan dengan cara siswa diminta untuk mencocokkan potongan *puzzle* yang berisi soal perkalian dengan potongan *puzzle* yang berisi jawaban yang sesuai sehingga siswa dapat belajar secara aktif melalui kegiatan menyusun dan mencocokkan potongan *puzzle*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti selama proses pembelajaran, penggunaan media papan *puzzle* ini menunjukkan respon yang positif dari siswa. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran karena kegiatan belajar dilakukan melalui permainan yang menarik. Selain itu, aktivitas menyusun *puzzle* juga membantu siswa dalam melatih konsentrasi, ketelitian, serta kemampuan berpikir logis dalam menyelesaikan soal perkalian.

Namun demikian, berdasarkan hasil observasi tersebut juga ditemukan beberapa faktor yang mempengaruhi pelaksanaan penggunaan media papan *puzzle* dalam pembelajaran. Faktor pendukung antara lain adanya dukungan dari guru dalam menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, ketersediaan media *puzzle* yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, serta minat dan antusias siswa yang cukup tinggi ketika belajar melalui permainan. Sementara itu, faktor penghambat yang ditemukan yaitu masih terdapat beberapa siswa yang membutuhkan waktu lebih lama dalam memahami cara menggunakan media *puzzle* serta keterbatasan waktu pembelajaran sehingga penggunaan media tersebut belum dapat dilaksanakan secara maksimal pada setiap pertemuan.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* dipandang sebagai salah satu alternatif yang dapat membantu menciptakan pembelajaran matematika yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Implementasi Media Pembelajaran Papan *Puzzle* dalam Pembelajaran Matematika Kelas III di SDN Kayu Bawang 1 Gambut.”**

B. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi dari peneliti tentang indikator atau objek penelitian yang akan diteliti, untuk memberikan pemahaman yang sama, sehingga tidak terjadi multi tafsir, antara peneliti dan pembaca. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Implementasi : Implementasi dalam penelitian ini adalah proses penerapan media pembelajaran papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika materi

perkalian bilangan puluhan dan ratusan di kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut yang meliputi tahap perencanaan (penyusunan modul ajar dan persiapan media), pelaksanaan (penggunaan papan *puzzle* dalam kegiatan inti pembelajaran), serta evaluasi (pemberian latihan dan refleksi pembelajaran).

2. Media Pembelajaran : Media pembelajaran dalam penelitian ini adalah alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran matematika untuk membantu siswa memahami konsep perkalian secara lebih konkret. Media yang dimaksud berupa papan *puzzle* yang digunakan dalam kegiatan individu dan kelompok untuk mencocokkan soal dan jawaban perkalian.
3. Papan *Puzzle* : Papan *puzzle* dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk papan gambar yang dilengkapi dengan potongan-potongan gambar soal dan jawaban perkalian yang dapat dipasangkan oleh siswa. Media ini digunakan dalam pembelajaran matematika kelas III untuk melatih pemahaman konsep perkalian melalui aktivitas diskusi kelompok, kerja sama, serta keterampilan berpikir logis dan kreatif.
4. Pembelajaran matematika : dalam penelitian ini adalah proses kegiatan belajar mengajar mata pelajaran matematika pada siswa kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut, khususnya pada materi operasi hitung perkalian bilangan puluhan dan ratusan, yang dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran papan *puzzle* sebagai alat bantu dalam memahami konsep perkalian secara konkret.

Jadi, maksud dari judul pada penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* pada pembelajaran matematika

siswa kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut.

C. Fokus Penelitian

1. Implementasi penggunaan media pembelajaran papan *puzzle* dalam perencanaan, pelaksanaan, evaluasi pembelajaran matematika kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut
2. Faktor-faktor pendukung dan penghambat implementasi media pembelajaran papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika di kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut

D. Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mengetahui implementasi media pembelajaran papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut
2. Untuk mengetahui faktor-faktor pendukung dan penghambat implementasi media pembelajaran papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut

E. Alasan Memilih Judul

1. Mengingat pentingnya mata pelajaran matematika bagi setiap manusia pada umumnya dan bagi siswa pada khususnya.
2. Mengingat pentingnya media pembelajaran dalam membantu pembelajaran matematika agar lebih variatif dan menyenangkan.
3. Pembelajaran dalam perkalian dan pembagian masih kurang dipahami karena

masih belum semua siswa hafal perkalian.

4. Media pembelajaran papan *puzzle* dapat membantu untuk memudahkan siswa dalam melakukan perkalian.
5. Sepengetahuan peneliti, belum ada yang meneliti implementasi media pembelajaran papan *puzzle* dalam pembelajaran matematika kelas III SDN Kayu Bawang 1 Gambut.

F. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat secara teoritis dan praktis dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Kegunaan dari penelitian ini antara lain.

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam upaya meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Papan *puzzle* merupakan media pembelajaran yang yang digunakan untuk membantu pembelajaran matematika siswa yang memiliki kelebihan yaitu untuk memudahkan perkalian siswa, cara pembuatan papan *puzzle* juga sangat mudah anpa memerlukan biaya yang mahal, penggunaannya juga mudah, mempercepat perhitungan, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pedoman dalam penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematikanya dan memudahkan dalam menghitung perkalian.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada guru, bahwa pemanfaatan media atau alat peraga diperlukan untuk membantu kesuksesan dalam pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan yang baik pada sekolah itu sendiri dan sekolah lain pada umumnya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, dan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk membantu kesuksesan dalam pembelajaran di kelas. Sehingga upaya sekolah memperhatikan pemilihan peraga di sekolah untuk menunjang keberhasilan pembelajaran.

d. Bagi pembaca khususnya mahasiswa

Penelitian ini diharapkan dijadikan suatu kajian yang menarik yang perlu diteliti lebih lanjut dan mendalam.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini dan cukup membantu, diantaranya yakni:

1. Bahar (2019) Pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD di Kabupaten Gowa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, media *puzzle* pada pelajaran matematika di taeng-taeng kabupaten gowa memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa yang meningkat sehingga memberikan pengaruh yang signifikan. Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah kedua

penelitian sama-sama berfokus pada media *puzzle*, Kedua penelitian membahas penggunaan media *puzzle* sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika. Dan perbedaannya adalah penelitian terdahulu media yang digunakan *puzzle* secara umum, sedangkan penelitian ini media yang digunakan papan *puzzle* spesifik. Tidak hanya itu lokasi penelitian terdahulu terdapat di SD Inpres Taeng-Taeng, Kabupaten Gowa sedangkan penelitian ini terdapat di SDN Kayu Bawang Satu. Dan metode pembelajaran penelitian terdahulu menggunakan menggunakan eksperimen dengan pretest-posttest, sedangkan ini menggunakan metode Implementasi media pembelajaran berbasis papan *puzzle*. Dan hasil yang ditekankan penelitian terdahulu yaitu peningkatan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini hasil yang ditekankan implementasi media yang digunakan dalam pembelajaran secara umum.⁹

2. Mirayanti (2024) Pengaruh media *puzzle* pecahan terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri 04 Kota Balingka. Hasil penelitian terdahulu adalah tidak terdapat pengaruh media *puzzle* pecahan terhadap hasil belajar siswa dikelas kontrol. Hal ini dilihat dari nilai rata-rata pretest yaitu 47,19 dan pada rata-rata nilai posttest yaitu 54,39. Adapun perubahan hasil belajarnya tergolong sangat rendah yaitu 7,19 sedangkan pada kelas eksperimen erdapat pengaruh media *puzzle* pecahan terhadap hasil belajar siswa dikelas eksperimen.¹⁰

⁹ Bahar. (2019). *Pengaruh penggunaan media puzzle terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD di Kabupaten Gowa.*

¹⁰ Mirayanti. (2024). *Pengaruh media puzzle pecahan terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri 04 Kota Balingka.*

3. Yulita Afra (2020) Pengaruh media papan *puzzle* terhadap pemahaman konseptual matematika siswa di sekolah dasar. Hasil penelitian terdahulu adalah Perolehan pemahaman konsep matematika siswa sebelum diberi perlakuan rata-ratanya sebesar 50 dengan standar deviasi 10 dan persentase ketuntasan siswa adalah 9,09%.

Pemahaman konsep matematika siswa setelah diberi perlakuan dengan media papan *puzzle* diperoleh nilai rata-rata siswa 72 dengan standar deviasi 14 dan persentase ketuntasan siswa 77,27%.¹¹

H. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas dan menyeluruh dalam proposal ini, maka secara umum dapat dilihat dalam sistematika penulisan penelitian ini yang terdiri dari lima bab yaitu sebagai berikut :

BAB I : Pada bab ini berisi tentang Pendahuluan yang memuat tentang Latar Belakang masalah, Definisi operasional, Fokus Penelitian, Tujuan penelitian, Alasan memilih judul, Signifikansi penelitian, Penelitian terdahulu, dan Sistematika penulisan.

BAB II : Dalam bab ini membahas tentang landasan teori, pada bab ini dijabarkan berbagai masalah yang berhubungan dengan objek penelitian melalui

¹¹ Afra, Y. (2020). *Pengaruh media papan puzzle terhadap pemahaman konseptual matematika siswa di sekolah dasar.*

teori-teori dari berbagai sumber yang mendukung serta relevan dari buku dan literatur yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dan sumber informasi dari referensi lain. Pada bab ini terdiri dari pengertian implementasi, pengertian media pembelajaran, mamfaat media pembelajaran, pengertian papan *puzzle* dan pengertian pembelajaran matematika SD/MI beserta Kerangka Pikir.

BAB III : Bab ini membahas tentang jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitan, partisipan penelitian, data dan sumber data, Teknik pengumpulan data, instrument penelitian, Teknik analisis data, dan Teknik validitas dan keabsahan data.

BAB IV : Bab ini membahas tentang hasil penelitian temuan dilapangan dan pembahasannya berdasarakan teori yang telah dikaji.

BAB V : Pada bab ini penulis membuat kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan penulis mendapatkan saran berdasarkan hasil penelitian.