

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang memegang peranan sangat krusial dalam dunia pendidikan, khususnya di tingkat sekolah dasar maupun menengah. Secara definisi, matematika dapat dipahami sebagai ilmu yang mempelajari bilangan dan ruang, serta menggunakan bahasa simbolik dan numerik sebagai media pengungkapannya. Selain itu, matematika juga termasuk ilmu yang bersifat abstrak dan deduktif, yang mengandalkan metode berpikir logis untuk menelaah hubungan antar pola, bentuk, dan struktur dalam berbagai konteks (Nurfitriyanti, 2016). Tidak terbatas pada aktivitas perhitungan dan penggunaan simbol, matematika memiliki fungsi yang lebih luas yaitu sebagai fondasi dalam perkembangan sains dan teknologi. Melalui materi-materi seperti aljabar, geometri, logika matematika, peluang, dan statistika, matematika mengasah kemampuan individu dalam menghitung, mengukur, menyusun rumus, dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Firdaus, 2018). Selain aspek kognitif, pembelajaran matematika juga berkontribusi dalam peningkatan kemampuan berpikir kreatif, keterampilan pemecahan masalah, serta kemampuan bernalar yang merupakan komponen esensial dalam pengembangan kompetensi matematis secara menyeluruh (Nabila, 2021). Pemahaman yang mendalam terhadap konsep-konsep matematika sangat penting bagi siswa, karena hal tersebut menjadi fondasi

utama dalam menguasai materi lebih lanjut serta mendukung pengembangan cabang-cabang ilmu pengetahuan lainnya. Dalam konteks kurikulum sekolah dasar, matematika dibagi menjadi tiga cabang utama, yaitu bilangan, geometri, serta pengukuran dan pengolahan data (Firdaus, 2018).

Matematika dikenal sebagai salah satu mata pelajaran yang memiliki tingkat kesulitan tersendiri dalam proses pembelajaran, sehingga memerlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kreatif agar siswa tidak merasa jenuh dan dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran (Ulfa & Amin, 2023). Matematika dikenal sebagai salah satu mata pelajaran yang memiliki tingkat kesulitan tersendiri dalam proses pembelajaran, sehingga memerlukan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kreatif agar siswa tidak merasa jenuh dan dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Meskipun demikian, pada kenyataannya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika masih menunjukkan nilai yang relatif rendah di berbagai jenjang pendidikan. Kondisi ini menunjukkan adanya berbagai faktor yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran matematika, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang mampu memfasilitasi gaya belajar serta minat siswa secara optimal. Rendahnya hasil belajar tersebut tidak hanya mencerminkan kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika yang abstrak, tetapi juga menunjukkan kurangnya motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu,

penggunaan media pembelajaran yang monoton dan tidak menarik berpotensi menyebabkan siswa merasa bosan dan kehilangan semangat belajar, sehingga berdampak pada rendahnya prestasi akademik mereka. Oleh karena itu, pemilihan dan penerapan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kreatif menjadi sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar serta membantu siswa dalam memahami materi matematika secara lebih efektif. Selain itu, guru perlu mempertimbangkan karakteristik dan kebutuhan belajar siswa agar media yang digunakan mampu merangsang keterlibatan aktif dan berpikir kritis selama proses pembelajaran berlangsung (Wisesa, 2024).

Dalam praktik pembelajaran matematika di tingkat Sekolah Dasar, khususnya pada materi pecahan untuk kelas II, media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh sebagian besar guru masih terbatas pada buku penunjang yang disediakan oleh sekolah. Padahal, media pembelajaran yang efektif dan berkualitas semestinya mampu menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta mengintegrasikan kemajuan teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Media pembelajaran yang tepat tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual semata, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung proses pembelajaran secara menyeluruh. Dengan demikian, media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman konsep serta memotivasi siswa dalam belajar matematika (Ulfia & Amin, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di SD Negeri 1 Ngrayudan, ditemukan bahwa pencapaian hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas II masih belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan oleh sekolah maupun kurikulum yang berlaku. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep pecahan secara mendalam dan komprehensif. Kesulitan tersebut dapat disebabkan oleh sifat materi pecahan yang bersifat abstrak sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih konkret dan menarik agar siswa dapat dengan mudah menangkap konsep yang diajarkan. Selain itu, metode pembelajaran yang selama ini digunakan cenderung bersifat konvensional dan kurang variatif, sehingga tidak mampu memotivasi siswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat belajar serta kurangnya interaksi siswa dengan materi, yang pada akhirnya berdampak negatif terhadap hasil belajar mereka. Mengingat pentingnya materi pecahan dalam pengembangan kemampuan matematika dasar serta kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, peneliti merasa perlu untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri 1 Ngrayudan secara signifikan.

Salah satu alternatif dalam mengatasi masalah tersebut menggunakan media pembelajaran yang inovatif seperti papan *puzzle* pecahan diyakini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan kesempatan bagi

mereka untuk belajar secara aktif dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai wahana untuk mengembangkan potensi kognitif dan pengalaman belajar siswa secara maksimal selama proses pembelajaran berlangsung (Ulfia & Amin, 2023).

Puzzle merupakan sebuah media pembelajaran yang terdiri atas sejumlah potongan-potongan gambar yang terpisah-pisah, yang apabila dirangkai atau disusun secara sistematis dan tepat akan membentuk sebuah gambar utuh yang harmonis dan terpadu. Setiap potongan dalam *puzzle* memiliki bagian yang saling berkaitan sehingga ketika digabungkan dengan benar, akan menghasilkan bentuk visual yang lengkap dan bermakna. Berdasarkan karakteristik fisiknya yang berupa gambar-gambar yang harus dipadukan, media *puzzle* ini dapat diklasifikasikan ke dalam kategori media pembelajaran yang menggunakan elemen visual berupa gambar. Media jenis ini berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu visual dalam proses pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik melalui kegiatan menyusun potongan gambar, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan (Riadi & Supriyono, 2014).

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika pada materi pecahan, khususnya di kelas II SD Negeri 1 Ngrayudan masih menghadapi kendala yang signifikan, ditandai dengan rendahnya pencapaian hasil belajar siswa yang belum

memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Kondisi ini terutama disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang mampu mengakomodasi gaya belajar serta minat siswa secara optimal, sehingga berdampak pada motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif berupa *puzzle* pecahan, yang diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap materi pecahan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 1 Ngrayudan pada materi pecahan secara signifikan melalui penerapan media pembelajaran *puzzle* pecahan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif, motivasi belajar, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, dan pada akhirnya mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan standar yang telah ditetapkan oleh kurikulum dan sekolah.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta fokus penelitian yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran interaktif berupa *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar materi pecahan pada siswa kelas II di SD Negeri 1 Ngrayudan?

2. Apa saja faktor yang menjadi kendala dalam implementasi media pembelajaran interaktif *puzzle* pada pembelajaran materi pecahan di kelas II SD Negeri 1 Ngrayudan?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui proses implementasi media pembelajaran interaktif menggunakan *puzzle* dalam pembelajaran materi pecahan pada siswa kelas II di SD Negeri 1 Ngrayudan.
2. Mengetahui faktor yang menjadi kendala dalam implementasi media pembelajaran interaktif *puzzle* pada pembelajaran materi pecahan di kelas II SD Negeri 1 Ngrayudan.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan matematika dasar. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan kajian dan referensi yang memperkaya teori mengenai penerapan media pembelajaran interaktif, seperti *puzzle* pecahan dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika yang bersifat abstrak pada siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkuat landasan teori mengenai efektivitas metode

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam mengoptimalkan proses pembelajaran matematika.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efektif dalam meningkatkan kualitas pengajaran materi pecahan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mampu memfasilitasi pemahaman konsep pecahan secara lebih optimal di kelas II SD Negeri 1 Ngrayudan.

2. Bagi Siswa

Penerapan media pembelajaran interaktif *puzzle* pecahan diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif dan motivasi belajar, sehingga berdampak positif pada peningkatan pemahaman konsep pecahan serta hasil belajar siswa secara menyeluruh.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi ilmiah sekaligus bahan acuan yang bermanfaat dalam pengembangan teori dan praktik pembelajaran matematika dasar, khususnya dalam

penerapan media pembelajaran interaktif melalui metode Penelitian Tindakan Kelas.

E. Definisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang jelas dan keseragaman makna terhadap istilah-istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan definisi dari beberapa istilah kunci sebagai berikut:

1. Matematika

Matematika adalah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang memiliki peran penting dalam membantu peserta didik mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, terutama yang berkaitan dengan perhitungan dan pengolahan angka (Asmara et al., 2024).

2. Pecahan

Pecahan adalah bagian-bagian yang memiliki ukuran sama yang berasal dari suatu keseluruhan atau benda utuh. Contohnya, pada pecahan ($\frac{1}{2}$), angka 2 menunjukkan jumlah bagian yang sama dalam keseluruhan dan disebut penyebut, sedangkan angka 1 menunjukkan jumlah bagian yang sedang diperhatikan atau digunakan, yang disebut pembilang (Asmara et al., 2024).

3. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah pendekatan yang mampu meningkatkan minat dan keinginan belajar siswa, sekaligus

memberikan rangsangan motivasi serta berdampak pada aspek psikologis peserta didik (Munawir et al., 2024)

