

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran sebagai pengkondisian pelaksanaan belajar mengajar antara siswa dan guru sebagai upaya tercapainya tujuan pendidikan harus terus ditingkatkan. Dalam Undang-undang No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi siswa dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada lingkungan belajar tertentu. Pelaksanaan pembelajaran tersebut, layaknya dapat dilaksanakan dimanapun dan kapanpun tentunya dengan mengkondisikan proses dan komponen dalam pembelajaran. Maka dari itu, pembelajaran dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung sebagaimana menurut Rusman (2017) bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan interaksi antara guru dengan siswa secara langsung seperti tatap muka maupun tidak langsung.

Untuk saat ini pembelajaran yang dilakukan secara tidak langsung dengan tatap muka dapat dilaksanakan dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) sebagaimana Kemendikbud (2020) memberikan gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran yaitu dapat menggunakan metode pembelajaran jarak jauh dalam jaringan, semi daring, dan luar jaringan dengan menggunakan media pembelajaran yang mendukung. Media yang digunakan saat ini merupakan media yang berbasis digital seperti media video pembelajaran, media infografis, media *powerpoint* dan sebagainya yang berbasis digital. Media pembelajaran sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dan membantu siswa memahami materi sangat penting untuk dikembangkan dan digunakan dalam proses pembelajaran setiap mata pelajaran.

Begitu pula pada mata pelajaran matematika, media pembelajaran akan mendukung pemahaman matematika siswa. Sampai saat ini, matematika masih seringkali dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit untuk dipahami. Banyaknya anggapan tersebut karena masih kurangnya pengemasan pembelajaran yang menarik, mudah dalam proses penyampaiannya serta kurangnya kebermaknaan dalam pembelajaran yang berlangsung. Selain itu, bagi siswa matematika dirasa sulit karena berupa rumus-rumus yang harus dihapalkan, serta pembelajaran seringkali hanya berkutat pada pengerjaan soal-soal latihan yang pada kondisi nyatanya siswa belum paham.

Mailani (2015) juga mengemukakan bahwa mengenai matematika itu sulit, terdapat beberapa anggapan terhadap matematika yaitu matematika adalah ilmu yang sukar sehingga orang-orang tertentu dengan yang dapat memahaminya, matematika merupakan ilmu hapalan dari sekian banyak rumus, matematika selalu berhubungan dengan kecepatan dan ketepatan berhitung, matematika adalah ilmu abstrak dan tidak berhubungan dengan realita, dan terakhir matematika itu membosankan, kaku, dan tidak rekreatif. Intinya matematika dianggap sulit karena hapalan banyak rumus dan pembelajarannya yang tidak menyenangkan.

Dalam matematika yang terpenting bukanlah rumus ataupun kecepatan dan ketepatan dalam berhitung tetapi pemahaman konsep matematika itu yang paling penting. Pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika seiring dengan perubahan pendidikan pada jenjang sekolah dasar perlu mendapat perhatian lebih. Pemahaman terhadap pembelajaran matematika tidak hanya untuk kebutuhan nilai bagi siswa tetapi perlu adanya pengalaman belajar bagi siswa dengan kata lain pembelajaran memberikan makna bagi siswa. Kebanyakan guru saat ini dalam membelajarkan matematika langsung memberikan rumus dan latihan soal sehingga pemahaman siswa terhadap materi kurang bermakna karena siswa tidak terlibat langsung dalam pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran matematika untuk siswa khususnya sekolah dasar memiliki peranan penting. Seperti yang telah diketahui bahwa matematika pada dasarnya bersifat abstrak, dan di sekolah dasar untuk mencapai pemahaman secara abstrak, perlu dibantu dengan hal yang sifatnya konkret, salah satunya adalah dengan berbantuan media. Melihat kondisi saat ini dengan pembelajaran yang dilakukan dalam jarak jauh, media pembelajaran yang digunakan cenderung media pembelajaran yang berbasis digital yang mudah diakses siswa kapanpun dan dimanapun. Namun media digital tersebut tidak menutup kemungkinan tidak memberikan pengalaman langsung kepada siswa, apalagi dengan kondisi ketersediaan dan kemampuan menggunakan fasilitas yang kurang. Sebagaimana yang terjadi di tempat peneliti akan melakukan penelitian. Di sekolah tersebut, pelaksanaan pembelajaran secara daring terkendala oleh keterbatasan siswa dalam penggunaan media secara digital. Maka dari itu peneliti, melakukan penelitian untuk menggunakan media yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara daring.

Sumi Rahmawati, 2021

PENGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SEKOLAH DASAR SECARA DARING

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berkaitan dengan media pembelajaran pada matematika yang dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh, dalam penelitian ini difokuskan untuk meneliti mengenai penggunaan media *puzzle* dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V secara daring. Peneliti memilih penggunaan media *puzzle* diantaranya karena berupaya meneliti penggunaan media pembelajaran nondigital pada pembelajaran jarak jauh. Selain itu dengan media *puzzle* ini, diharapkan siswa dapat terlibat secara langsung dalam penggunaan media pembelajaran sehingga dapat membantu meningkatkan pemahaman matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda.

Pembelajaran saat ini haruslah berpusat pada siswa sehingga siswa aktif dan dapat memperoleh pemahaman konsep sendiri. Begitu pula dengan adanya penggunaan media *puzzle* dapat dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut dilihat dari kelebihan media *puzzle* dalam pembelajaran matematika yaitu dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman matematika karena dibantu oleh benda konkret dalam media *puzzle* ini sehingga hasil belajarpun akan meningkat. Hal ini juga disampaikan dalam hasil penelitian Hidayati (2012) bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman matematika siswa, hal ini karena seiring dengan siswa terlibat aktif dalam pembelajaran, dengan kata lain siswa mengalami sendiri dalam pembelajaran sehingga informasi yang diperoleh siswa dapat tersimpan dalam memori siswa. Hal tersebut juga akan membuat hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Oleh karena itu, pada penelitian ini penggunaan media *puzzle* pada pembelajaran jarak jauh atau daring diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini dijabarkan sebagai berikut berikut :

- 1.2.1. Bagaimana penggunaan media *puzzle* dalam pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda pada siswa kelas V SD secara daring?

- 1.2.2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas V SD pada pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda menggunakan media puzzle secara daring?
- 1.2.3. Bagaimana respon siswa kelas V SD pada pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda menggunakan media puzzle secara daring?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1. Untuk mengetahui penggunaan media puzzle dalam pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda pada siswa kelas V SD secara daring.
- 1.3.2. Untuk Mengetahui hasil belajar siswa kelas V SD pada pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda menggunakan media puzzle secara daring.
- 1.3.3. Mengetahui respon siswa kelas V SD pada pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda menggunakan media puzzle secara daring.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1.4.1. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai gambaran untuk merancang dan menggunakan media pembelajaran matematika agar dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
- 1.4.2. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan terhadap kesulitan pembelajaran matematika.
- 1.4.3. Bagi peneliti, hasil penelitian ini memberikan gambaran keberhasilan penelitian dalam menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran jarak jauh untuk meningkatkan pemahaman matematika siswa.

- 1.4.4. Bagi pembaca, hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian yang akan dilakukan kedepan dan memberikan gambaran hasil penelitian yang telah dilakukan.

1.5.Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi, mulai dari bab I hingga bab V.

Bab I berisi tentang latar belakang permasalahan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu mengenai penggunaan media puzzle pada matematika kelas V materi penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda jika diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh. Selain itu, dalam bab I ini juga berisi tentang rumusan masalah yang akan diteliti oleh peneliti, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi uraian tentang kajian teori. Dalam bab II dibahas mengenai teori-teori yang menjadi landasan dalam melaksanakan penelitian, penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, serta kerangka berpikir.

Bab III berisi penjabaran metode penelitian yang dilakukan, terdiri dari metode dan desain penelitian yaitu penelitian tindakan kelas, partisipan dan tempat penelitan, teknik pengumpulan data yaitu peneliti sendiri, observasi, tes, angket, catatan lapangan, dan dokumentasi, kemudian teknik analisis data.

Bab IV berisi tentang hasil penelitian yang terdiri dari temuan hasil penelitian serta pembahasan dari hasil penelitian yang dilakukan.

Bab V berisi kesimpulan peneliti dari hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu mengenai penggunaan media puzzle pada matematika kelas V materi penjumlahan dan pengurangan dua pecahan dengan penyebut berbeda secara daring. Pada Bab V ini terdiri dari simpulan, implikasi, dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan.

Sumi Rahmawati,2021

*PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA SEKOLAH DASAR SECARA DARING*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu