

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam kehidupan manusia, setiap manusia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, Pendidikan tidak akan ada habisnya, Pendidikan secara umum memiliki arti suatu proses kehidupan untuk mengembangkan diri setiap individu agar dapat hidup dan melangsungkan kehidupan (Alpian et al., 2019). Pendidikan tidak lepas dari namanya peran Guru, yang mana berperan sangat penting dan tidak bisa dianggap sebelah mata, serta memiliki peran dan fungsi yang saling keterkaitan dalam kemampuan mendidik, membimbing, mengajar dan melatih para siswanya, dimana hal tersebut tidak dapat dipisahkan dalam hal apapun.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional memiliki fungsi mengembangkan kemampuan, bentuk watak serta kultur bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Dengan melihat fungsi undang-undang diatas, Pendidikan memiliki tujuan yaitu untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Peraturan Pemerintah RI, 2003). Pendidikan merupakan usaha sadar

untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menghasilkan manusia yang cerdas, berbudi pekerti, dan berakhlak mulia.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah No 19 tahun 2005 Pasal 19 ayat 1 dinyatakan bahwa seorang guru harus mampu menguasai tentang : proses pembelajaran pada satuan pendidikan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup untuk ide, kreativitas, serta kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa (Peraturan pemerintah RI, 2005).

Kemajuan sebuah bangsa membutuhkan pendidikan yang baik. Pendidikan merupakan suatu upaya untuk memberikan wawasan dan pengetahuan pada manusia (Kasdriyanto & Qomariyah, 2020). Menjelaskan bahwa peran pendidikan dalam suatu bangsa itu sangatlah penting. Kualitas atau mutu pendidikan dalam suatu bangsa sangat menentukan maju tidaknya bangsa tersebut. Oleh karena itu, pembaruan pendidikan harus terus dilakukan untuk meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan suatu bangsa supaya bangsa tersebut dapat meningkat.

Pada kenyataan yang terjadi dalam proses pembelajaran matematika, seringkali dijumpai siswa jenuh dan kurang berminat untuk mempelajari matematika. Banyak siswa yang mengemukakan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, membosankan, bahkan ada juga yang menganggap matematika sebagai momok dalam pelajaran di sekolah.

Matematika adalah salah satu muatan pembelajaran dalam tematik pada kelas rendah. Matematika sangat penting untuk diajarkan pada siswa, karena memiliki peran dalam kehidupan sehari-hari dan merupakan ilmu yang luas. Matematika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, karena siswa dituntut untuk dapat memiliki pemikiran yang logis dan sistematis antar gagasan-gagasan yang ada (Maharani et al., 2018). Menjelaskan bahwa pembelajaran Matematika akan berhubungan dengan kegiatan mereka sehari-hari, antara lain perkalian dan pembagian yang sering digunakan dalam kegiatan sehari-hari salah satunya kegiatan bertransaksi. Karena terkadang ilmu yang diterapkan dalam kegiatan sehari-hari memiliki cakupan yang luas dimana siswa memiliki kesulitan-kesulitan tersendiri terhadap hal itu.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas 3 SD Negeri Dringu pada hari Sabtu pada tanggal 11 Februari 2023, bahwa masih banyak kesulitan yang ditemukan dalam melaksanakan proses belajar mengajar Matematika di Sekolah tersebut. Hal ini tampak jelas dalam guru menyampaikan materi pembelajaran Matematika yang masih diajarkan secara konvensional dimana siswa banyak diminta untuk menghafal bukan untuk memahaminya. Guru kurang dapat mengajak siswa untuk aktif berpikir, sehingga tidak terjadi proses komunikatif dalam pembelajaran karena kurang melakukan tanya jawab sehingga siswa menjadi pasif dan cenderung membosankan. Oleh karena itu, banyak siswa kurang termotivasi dalam belajar sehingga siswa tidak fokus dan tidak konsentrasi saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan data nilai rata-rata yang diperoleh saat ujian akhir semester ganjil mata pelajaran Matematika dikelas 3 SD Negeri Dringu yang didapatkan oleh 25 siswa hanya mencapai rata-rata 52,92 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 24%. Sedangkan nilai KKM yang ditetapkan oleh sekolah 70 dan artinya nilai yang dicapai siswa belum mencapai nilai minimum KKM.

Peneliti terdahulu telah melakukan penelitian dalam penerapan teka-teki. Menurut hasil penelitian (Podomi, 2019) dengan judul “Penerapan Media Teka-Teki Silang Matematika Di SD Alkhairaat Airmadidi Atas”, hasil penelitiannya menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa pada pokok bahasan Hitung campuran. Hal ini dapat dilihat dari: 1) Ketuntasan belajar siswa sebelum adanya tindakan sebanyak 3 siswa (33.33%) dan diakhir tindakan mencapai 7 siswa (77.8 %), 2) Nilai tertinggi yang diperoleh siswa sebelum tindakan yaitu 70 dan diakhir tindakan mencapai 90 Nilai terendah yang diperoleh siswa sebelum tindakan yaitu 50 dan diakhir tindakan mencapai 60. Rata-rata nilai kelas sebelum tindakan yaitu 60 dan diakhir tindakan mencapai (80).

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menentukan keberhasilan belajar siswa. Guru hendaknya dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk dapat digunakan, sehingga materi yang disampaikan menarik dan dapat diserap secara maksimal oleh siswa. Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran matematika dapat membuat siswa lebih menyukai dan menganggap matematika adalah

pelajaran yang menyenangkan dan tidak sulit sehingga prestasi belajar akan mengalami kenaikan. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan perlu dicari suatu media pembelajaran yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran Teka-Teki Pintar.

Teka-teki Pintar matematika diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam rangkaian pembelajaran matematika. Dengan mengisi teka-teki pintar matematika kondisi pikiran menjadi jernih, rileks, dan tenang, sehingga dapat membuat memori otak kuat. (Khalilullah, 2012) menyatakan bahwa teka-teki pintar berfungsi membangunkan saraf-saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan sehingga fungsi kerja otak kembali optimal karena otak dibiasakan untuk terus belajar dengan santai. Agar lebih memahami konsep matematika, siswa diajak untuk mengisi teka teki pintar matematika yang sudah disiapkan dengan baik. Sehingga minat siswa menjadi lebih baik.

Teka-teki pintar matematika merupakan suatu permainan dengan *template* yang berbentuk segi empat yang terdiri dari kotak-kotak, serta dilengkapi dua bagian baris, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang berbentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak satu kolom dan beberapa baris). Menuju arah tersebut memerlukan desain atau rencana pembelajaran yang harus disusun berdasarkan strategi yang tepat. Oleh karena itu, agar guru mampu meningkatkan hasil belajar siswa

dalam pelajaran Matematika lebih tepatnya pada perkalian dan pembagian untuk kelas 3 yaitu dengan menggunakan Media Teka-teki Pintar.

Keunggulan Teka-teki pintar Matematika yaitu dapat meningkatkan kemampuan berpikir, melatih konsentrasi tinggi, mencari pemecahan masalah, mempertahankan kemampuan kognitif, serta dapat meningkatkan rasa percaya diri.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian perlu dilakukan karena untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada perkalian dan pembagian matematika. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul, “PENERAPAN MEDIA TEKA-TEKI PINTAR (TTP) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA PERKALIAN DAN PEMBAGIAN KELAS 3 SD NEGERI DRINGU”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, adapun rumusan masalah yang akan penulis bahas dalam penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana Penerapan Media Teka-Teki Pintar (TTP) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Pada Perkalian Dan Pembagian Kelas 3 SD Negeri Dringu?.
2. Apakah Media Teka-Teki Pintar (TTP) dapat Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Pada Perkalian Dan Pembagian Kelas 3 SD Negeri Dringu?.

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian yaitu :

1. Untuk mengetahui Bagaimana Penerapan Media Teka-Teki Pintar (TTP) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Pada Perkalian Dan Pembagian Kelas 3 SD Negeri Dringu.
2. Untuk mengetahui Apakah Media Teka-Teki Pintar (TTP) dapat Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Pada Perkalian Dan Pembagian Kelas 3 SD Negeri Dringu.

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian diharapkan secara teoritis dapat memberikan masukan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran Teka-teki pintar Matematika pada saat pembelajaran Bidang Studi Matematika tentang perkalian dan pembagian.

#### **2. Manfaat Praktis**

- a) Penelitian sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa terhadap pembelajaran Matematika khususnya mengenai “meningkatkan hasil belajar siswa” di bangku kelas 3 SD. Penelitian diharapkan dapat memberikan rangsangan yang positif terhadap siswa Sekolah Dasar untuk meningkatkan kemampuannya dalam pembelajaran Matematika.

- b) Bagi guru di sekolah, untuk memberikan pengetahuan dalam pembelajaran Matematika melalui penerapan media pembelajaran Teka-teki pintar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 3 pada perkalian dan pembagian.
- c) Bagi peneliti, dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang efektif dengan menerapkan berbagai media khususnya media pembelajaran Teka-teki pintar Matematika di kelas 3 SD Negeri Dringu.

### **1.5. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian.**

Berdasarkan rumusan masalah diatas peneliti membatasi masalah Untuk mempertegas penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian meneliti tentang Hasil Belajar Matematika siswa mengenai perkalian dan pembagian.
2. Penelitian hanya akan diterapkan pada siswa kelas 3 SD Negeri Dringu semester 2 Tahun 2023.

### **1.6. Definisi Operasional**

1. Penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekan suatu teori, media, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.



2. Media adalah suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pembelajaran, dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa.
3. Teka-teki Pintar adalah isian pada TTP yang merupakan jawaban atas pertanyaan atau soal yang disertakan pada teka-teki tersebut. Teka-teki pintar angka adalah teka-teki yang dilakukan dengan cara mengisi angka-angka kedalam petak-petak gambar.
4. Matematika adalah ilmu deduktif dan universal yang disusun dengan menggunakan bahasa simbol untuk mengekspresikan hubungan kuantitatif dan keruangan yang mengkaji benda abstrak untuk mendasari perkembangan teknologi modern dan memajukan daya pikir manusia, serta berguna untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
5. Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin akan berlangsung dengan baik. Aktifnya siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar yang optimal.
6. Hasil Belajar adalah produk dari proses kegiatan belajar yang berupa perubahan kemampuan baik pengetahuan, sikap, maupun perilaku. Kemampuan tersebut diperoleh dari hasil aktivitas siswa yang belajar.

