

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bantuan yang diberikan dengan sengaja kepada anak dalam pertumbuhan jasmani maupun rohaninya untuk mencapai tingkat dewasa (Rodliyah, 2021:28). Pendidikan dimaksudkan untuk memberikan kesempatan kepada setiap individu untuk untuk mendapatkan pengajaran agar dapat meraih cita-citanya. Menurut Undang- Undang No. 20 Tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, di mana peserta didik dapat secara aktif mengembangkan berbagai potensi dirinya. Ini mencakup kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri dan untuk masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk itu pendidikan sangat penting dalam pembentukan pengetahuan, keterampilan, sikap dan karakter dalam diri seseorang yang di dapatkan dari pengalaman belajar baik secara formal maupun nonformal.

Dalam proses berjalannya pendidikan proses belajar menjadi hal yang sangat penting. Belajar merupakan suatu kegiatan interaksi peserta didik dengan pendidik yang bertujuan memperoleh pengetahuan dan keterampilan pembelajaran (Mubarokah, 2021:536). Salah satu mata pelajaran yang terdapat di semua tingkat pendidikan adalah matematika.

Matematika di sekolah dasar mempelajari dasar ilmu berhitung untuk bekal peserta didik pada tingkat pendidikan selanjutnya. Pelajaran matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang menyramkan bagi beberapa peserta didik. Hal ini dapat dikarenakan karena banyaknya angka dan sulitnya materi pembelajaran sehingga suasana pembelajaran menjadi kurang efektif dan menyenangkan. Untuk itu, pendidik diharapkan dapat menjadikan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan

dengan inovasi melalui media pembelajaran (Syifaun Nafisah, Yayang Furi Furnamasari, 2023:208-216). Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Menurut Sukardi dkk., media pembelajaran pada hakekatnya adalah sarana penyampaian informasi dari komunikator (guru) kepada komunikan (peserta didik) sebagai penerima. Oleh karena itu, penggunaan media sangat diperlukan untuk mendorong semangat siswa dalam pembelajaran untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang dijelaskan. Melalui media pembelajaran, guru dan siswa mempunyai interaksi dengan menggunakan media selama pembelajaran berlangsung.

Pemilihan media papan pintar akan sangat tepat untuk pengajaran matematika di sekolah dasar. Penggunaan papan pintar dalam proses pembelajaran sangat efektif karena dengan papan pintar akan meningkatkan partisipasi siswa, menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan kolaboratif, serta mempermudah penyampaian informasi kompleks melalui visualisasi yang jelas.

Berdasarkan hasil observasi yang saya lakukan di kelas III SDN 11 Siparmahan, Samosir, masih terdapat siswa yang belum bisa menyelesaikan perkalian sederhana. Hal ini dikarenakan media yang digunakan oleh guru pada materi perkalian belum bervariasi. Pada saat mengajar guru hanya menggunakan metode ceramah dan penugasan sehingga siswa menjadi jenuh dan bosan. Akibatnya hasil belajar siswa pada materi perkalian mata pelajaran matematika tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) seperti pada tabel 1.1 berikut.

**Tabel 1.1 Hasil Nilai Ulangan Harian Matematika Siswa Kelas III
SDN 11 Siparmahan, Samosir, tahun 2024/2025**

KKM	Jumlah Siswa	Presentase (%)
< 65	8	66,67%
≥ 65	4	33,33%
Jumlah	12	100%

Sumber: Wali kelas III SDN 11 Siparmahan Samosir

Dari Tabel 1.1, terlihat bahwa hasil belajar siswa masih dibawah standar dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari 12 siswa hanya 4 siswa (33,33%) yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sedangkan 8 siswa (66,67%) belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal. KKM untuk pelajaran Matematika sudah ditetapkan sebesar 65.

Permasalahan di atas di dukung oleh hasil wawancara dengan wali kelas III SDN 11 Siparmahan dimana proses pembelajaran matematika materi perkalian hanya menggunakan buku paket dan penugasan langsung. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti **“Pengaruh Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas III SDN 11 Siparmahan Samosir”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat disimpulkan identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum.
2. Media pembelajaran yang kurang bervariasi.
3. Siswa yang jenuh pada saat pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas maka batasan masalah pada penelitian ini dibatasi pada: **“Pengaruh Media Papan Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Kelas III SDN 11 Siparmahan Samosir.”**

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar Matematika siswa sebelum menggunakan media papan pintar pada materi perkalian di kelas III SDN 11 Siparmahan Samosir?
2. Bagaimana hasil belajar Matematika setelah menggunakan media papan pintar pada materi perkalian di kelas III SDN 11 Siparmahan Samosir?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Matematika siswa dengan menggunakan media papan pintar pada materi perkalian di kelas III SDN 11 Siparmahan Samosir?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui hasil belajar Matematika siswa sebelum menggunakan media papan pintar pada materi perkalian di kelas III SDN 11 Siparmahan Samosir.
2. Untuk mengetahui hasil belajar Matematika setelah menggunakan media papan pintar pada materi perkalian di kelas III SDN 11 Siparmahan Samosir.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Matematika siswa dengan menggunakan media papan pintar pada materi perkalian di kelas III SDN 11 Siparmahan Samosir.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dan berkontribusi pada mata pelajaran Matematika dalam pemahaman pada materi perkalian.

2. Secara Praktis

a) Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan penulis melalui pengalaman langsung tentang media pembelajaran

b) Bagi Guru

Membantu guru dalam memahami penggunaan media papan pintar dalam pembelajaran perkalian untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

c) Bagi siswa

Siswa memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru mengenai perkalian melalui media papan pintar.

d) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam mengembangkan metode dan media dalam pembelajaran.