

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi penting bagi kemajuan suatu bangsa. Kualitas pendidikan yang baik akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas pula. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan, berbagai inovasi dan pendekatan pembelajaran terus dikembangkan. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa.

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Penggunaan media yang tepat dapat menambah motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar mereka pun akan lebih baik lagi. Namun, pada kenyataannya, penggunaan media pembelajaran di sekolah dasar masih belum optimal. Banyak guru yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik bagi siswa. Hal ini dapat menyebabkan siswa merasa bosan dan kurang termotivasi dalam belajar, sehingga hasil belajar mereka pun menjadi rendah.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memperbaiki hasil belajar siswa adalah media pohon pintar. Media pohon pintar memiliki banyak keunggulan. Selain menarik dan menyenangkan, media ini juga dapat membantu siswa belajar secara mandiri. Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan dan minat mereka masing-masing. Selain itu, media pohon pintar juga dapat mempermudah interaksi antara siswa dengan guru..

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti dapat menyimpulkan hal yang menyebabkan hasil belajar siswa kelas II SDN 101807 Candirejo Deli Serdang. Ada pun faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika yaitu, pemahaman konsep dasar yang lemah, sehingga siswa yang belum dapat menguasai konsep dasar matematika, penggunaan media yang kurang variatif sehingga dapat mengurangi minat siswa terhadap penjumlahan. Hasil ulangan harian menunjukkan bahwa banyak siswa yang belum mencapai

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah. Sedangkan nilai KKTP mata pelajaran matematika yaitu 65, dapat dilihat tabel nilai UTS Matematika siswa kelas II SDN 101807 Candirejo melalui tabel 1.1

Tabel 1.1 Data Nilai UTS Matematika Siswa Kelas II SDN 101807 Candirejo Deli Serdang

NO.	KKTP	Jumlah Siswa	Ketuntasan	Presentase
1	≥ 65	24	Tuntas	71, 5 %
2	< 65	26	Tidak Tuntas	28, 5 %
		50		100 %

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Media "Pohon Pintar" diharapkan dapat menjadi salah satu solusi untuk mendapatkan hasil belajar matematika siswa yang mencapai KKTP, khususnya pada materi penjumlahan di kelas II SDN 101807 Candirejo. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan bukti empiris mengenai pengaruh penggunaan media pintar terhadap hasil belajar matematika siswa, sehingga dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik adalah salah satu cara untuk menyelesaikan masalah ini. Media pembelajaran kreatif dapat mendukung siswa agar dapat lebih mengerti konsep matematika dengan lebih mudah. Salah satu media yang dapat digunakan adalah "Pohon Pintar", yang menampilkan pohon dengan soal soal penjumlahan dan membantu siswa memahami konsep penjumlahan dengan cara yang lebih menyenangkan.

Menurut Arsyad (2017:74), media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang potensial untuk digunakan dalam pembelajaran matematika adalah media pohon penjumlahan. Media ini merupakan alat bantu visual yang dapat membantu siswa memahami konsep penjumlahan dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan

dan mampu membantu siswa dalam mendapatkan hasil belajar yang lebih memuaskan.

Berdasarkan masalah tersebut penelitian memilih judul penelitian **“Pengaruh Media Pohon Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SDN 101807 Candirejo Deli Serdang T.P 2024/2025”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah :

1. Pemahaman konsep dasar yang lemah, sehingga siswa yang belum dapat menguasai konsep dasar matematika
2. Penggunaan media yang kurang variative sehingga dapat mengurangi minat siswa terhadap penjumlahan
3. Rendahnya hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari hasil ulangan harian yang tidak memenuhi KKTP.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan diatas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada Penggunaan Media Pohon Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SDN 101807 Candirejo Deli Serdang T.A. 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah. Identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalahnya dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar Matematika siswa tanpa menggunakan media pohon Pintar di kelas II SDN 101807 Candirejo Deli Serdang T.P 2024/2025?
2. Bagaimana hasil belajar Matematika siswa dengan menggunakan media pohon pintar di kelas II SDN 101807 Candirejo Deli Serdang T.P 2024/2025?

3. Apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Matematika dengan menggunakan media pohon pintar di kelas II SDN 101807 Candirejo Deli Serdang T.P 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas II SDN 101807 Candirejo Deli Serdang tanpa menggunakan media pohon pintar T.P 2024/2025.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas II SDN 101807 Candirejo Deli Serdang dengan menggunakan media pohon pintar T.P 2024/2025.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pohon pintar terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN 101807 Candirejo Deli Serdang T.P 2024/2025.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat terhadap berbagai pihak, antara lain seperti

1. Bagi Siswa: Membantu siswa dalam memahami konsep penjumlahan dengan cara lebih baik, menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar matematika
2. Bagi Guru: Dapat membantu guru dalam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengajar matematika kepada siswa.
3. Bagi Sekolah: Memberikan kontribusi dalam meningkatkan pengetahuan siswa dan mutu