

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu sarana penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, dan mandiri. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis adalah matematika. Menurut Putri & Utami (2021), matematika merupakan bahasa simbolik yang membantu siswa mengkomunikasikan ide secara jelas, tepat, dan efisien. Namun pada kenyataannya, matematika masih sering dianggap sulit oleh siswa sekolah dasar. Hal ini diperkuat oleh penelitian Sari dkk. (2022) yang menyatakan bahwa rendahnya hasil belajar matematika dipengaruhi oleh kurangnya motivasi, minat, serta metode pembelajaran yang kurang bervariasi. Selain itu, menurut Pratama & Wulandari (2023), penggunaan media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sarana memperkaya pengalaman belajar siswa sehingga tercipta suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah media roda putar. Media ini berbentuk lingkaran yang dapat diputar dan berisi materi, soal, atau instruksi tertentu. Hasil penelitian Astuti & Ramadhan (2021) menunjukkan bahwa media roda putar mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dan memicu konsentrasi dalam memahami materi.

Media roda putar merupakan alat bantu pembelajaran berbentuk lingkaran yang dapat diputar dan berisi materi, soal, atau instruksi tertentu. Media ini memiliki kelebihan, antara lain dapat menciptakan suasana belajar yang lebih

menyenangkan, memicu partisipasi aktif siswa, serta meningkatkan konsentrasi dalam memahami materi. Dalam pembelajaran matematika, media roda putar dapat diisi dengan soal-soal latihan, pertanyaan cepat, atau tantangan yang mengasah kemampuan berhitung dan pemecahan masalah siswa. Selain itu, minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika masih kurang. Sebagian siswa terlihat pasif, kurang antusias, bahkan cepat merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran. Hal ini memperlihatkan bahwa strategi dan media pembelajaran yang digunakan guru belum sepenuhnya mampu membangkitkan partisipasi aktif siswa.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari wali kelas IV SD Negeri 101796 patumbak, bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di kelas IV Tahun Pelajaran 2024/2025 masih dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan yaitu 70. Hal ini dibuktikan dari 42 siswa hanya 18 orang yang memperoleh nilai yang tuntas sedangkan 24 orang lagi memperoleh nilai yang tidak sesuai dengan batas hasil yang ditetapkan pada saat ujian harian matematika seperti disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV A dan IV B

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
70	≥ 70	18	Tuntas
	< 70	24	Tidak Tuntas
	Jumlah	42	

Berdasarkan latar belakang tersebut, penting untuk dilakukan penelitian mengenai “Pengaruh Media Roda Putar terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang efektivitas media roda putar sebagai inovasi pembelajaran, sekaligus menjadi referensi bagi guru untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Hasil belajar matematika siswa cenderung masih rendah.
2. Siswa masih menganggap matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, sehingga motivasi belajar siswa rendah, ditunjukkan dengan sikap pasif, mudah bosan, dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran.
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan menarik masih jarang diterapkan, sehingga suasana belajar cenderung monoton dan tidak memancing partisipasi siswa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, adapun yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini agar tidak terlalu luas dan lebih terarah adalah pengaruh media roda putar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi bilangan cacah kelas IV SD Negeri 101796 Patumbak Tahun Ajaran 2025/2026.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa tanpa menggunakan media roda putar di kelas IV SD Negeri 101796 Patumbak Deli Serdang Tahun Pelajaran 2025/2026 ?
2. Bagaimana Hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media roda putar di kelas IV SD Negeri 101796 Patumbak Deli Serdang Tahun Pelajaran 2025/2026?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika dengan menggunakan media roda putar di kelas IV SD Negeri 101796 Patumbak Deli serdang Tahun Pelajaran 2025/2026?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa tanpa menggunakan media roda putar di kelas IV SD Negeri 101796 Patumbak Deli Serdang Tahun Pelajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui Hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan media roda putar di kelas IV SD Negeri 101796 Patumbak Deli Serdang Tahun Pelajaran 2025/2026.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh signifikan terhadap penggunaan media roda putar terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 101796 Patumbak.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yaitu:

1. Bagi Penulis
 - a. Menambah wawasan, pengetahuan, dan keterampilan dalam merancang serta menerapkan media pembelajaran interaktif, khususnya media roda putar pada pembelajaran matematika.
 - b. Menjadi bekal dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif di masa mendatang.
2. Bagi Sekolah

Menambah referensi media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar. Meningkatkan citra sekolah sebagai lembaga pendidikan yang mendorong penggunaan media pembelajaran modern dan menarik.

3. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi dan minat belajar matematika melalui pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Membantu siswa memahami materi matematika dengan lebih mudah, jelas, dan bermakna. Melatih keterampilan berpikir kritis, kecepatan menghitung, serta keberanian dalam mengemukakan jawaban.

4. Bagi Guru

Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di kelas. Membantu guru mengelola kelas agar lebih aktif, interaktif, dan partisipatif. Menjadi inspirasi bagi guru untuk terus berinovasi dalam mengembangkan media dan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

