

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan dapat di artikan sebagai proses memanusiakan manusia melalui pendidikan dapat di kembangkan potensi intelektual dan kreavitas yang dimiliki oleh siswa. melalui pendidikan juga dapat menemukan dan mempraktekkan kreativitas di sekolah bahkan di tempat umum. oleh karna itu selalu di lakukan usaha untuk meningkatkan hasil pendidikan.

Guru sangat berperan penting dalam hasil pendidikan khususnya dari proses belajar sehingga menghasilkan hasil belajar. untuk meningkatkan hasil belajar guru berperan sebagai mediator, fasilitator dan dalam membimbing anak mencapai ilmu sehingga pengetahuan anak cepat meningkat karena guru secara langsung berhadapan dengan siswa. proses belajar dapat di katakan hasil ketika siswa kreatif dan aktif sehingga pembelajaran dapat di capai hal ini tidak terlepas dari kemampuan seorang guru dalam menjalankan pembelajaran sesuai tujuan serta tanggung jawab seorang guru.

Tujuan pendidikan nasional seperti yang terdapat UU nomor 2 1989 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia indonesia yang beriman dan bertakwa terhadap tuhan yang maha esa dan berbudi luhur memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani keperibadian mantap dan mandiri serta bertanggungjawab kemasyarakatan, berbangsa dan negara.

Pendidikan adalah dasar penting bagi pengetahuan dan keterampilan yang harus di memiliki siswa.pembelajaran matematika sangatlah penting bagi siswa agar menumbuhkan cara berpikir mereka secara logis siswa pada sekolah tingkat dasar khususny di kelas II. matematika di anggap sebagai pelajaran yang tidak menyenangkan di kelas karena siswa kesulitan mempelajari dan memahami konsep penjumlahan terutama menghadapkan pada soal .

Pemilihan media pohon penjumlahan sebagai alat bantu pembelajaran matematika berlandaskan pada kebutuhan siswa kelas II SD yang masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah

memahami materi pelajaran apabila disajikan dengan media yang bersifat nyata, visual, serta menarik perhatian. Konsep penjumlahan yang bersifat abstrak akan lebih mudah dipahami apabila divisualisasikan dalam bentuk media yang dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Media pohon penjumlahan dirancang dengan bentuk menyerupai pohon yang memiliki cabang dan daun angka. Tampilan ini tidak hanya menarik bagi siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga dapat berinteraksi langsung dengan media yang digunakan.

Selain itu, pohon penjumlahan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan suasana belajar yang kreatif dan menyenangkan. Siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga proses pemahaman terhadap konsep penjumlahan menjadi lebih mendalam. Oleh karena itu, media pohon penjumlahan dipilih sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus menumbuhkan minat mereka terhadap mata pelajaran matematika.

Soal yang membutuhkan kemampuan berpikir sehingga siswa kesulitan mengerjakan soal tersebut dalam memahami atau membaca soal matematika tersebut khususnya pada materi penjumlahan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi menyebabkan kesulitan memahami pembelajaran matematika khususnya materi pengurangan seperti penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif dan pendekatan kurang bervariasi.

Menggunakan media pembelajaran agar efektif dan menarik adalah salah satu cara untuk menyelesaikan masalah. Media pembelajaran kreatif dapat membuat anak mau belajar sehingga mendukung siswa melakukan pembelajaran konsep matematika lebih mudah. Membuat media sebagai "pohon penjumlahan", adalah salah satu soal soal penjumlahan yang membantu anak memahami konsep dengan mudah.

Menurut Arsyad (2017:74), media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan suasana belajar menarik dan interaktif serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang potensial untuk digunakan dalam pembelajaran matematika adalah media membantu siswa

memahami konsep penjumlahan dengan cara lebih mudah dan menyenangkan dan mampu membantu siswa dalam mendapatkan hasil belajar lebih memuaskan.

Dalam hasil observasi saya, saya ketahui ada beberapa hal yang mungkin mempengaruhi nilai murid 101835 Bingkawa tingkat kelas II, merasa sedikit kesulitan memahami bentuk atau rumus suatu penjumlahan, apa lagi saat siswa ditetapkan untuk mengerjakan soal soal yang sulit dan kurang untuk mengasah pengetahuan dalam berpikir lebih lanjut dalam berpikir terdapat di SDN 101835 Bingkawan berbagai penyebab kesulitan mereka tersebut, layaknya dalam penggunaan media pembelajaran.

Terdapat yang kurang untuk pengerjaan matematika juga untuk pembelajaran yang berpendekatan dan yang kurang bervariasi di sana, hasil ulangan harian menyatakan jika banyak murid sulit dan belum lolos mencapai KKTP, dimana hal tersebut telah diterapkan oleh sekolah maka dibandingkan nilai KKTP dalam pembelajaran matematika yang nilainya paling kecil 65 dapat dilihat dari tabel nilai uts matematika siswa kelas II SDN 101835 Bingkawan tabel 1.1.

**Tabel 1.1 Data Nilai Uts Matematika Siswa Kelas II SD Negeri 101835 Bingkawan**

No	KKTP	Nilai	Jumlah Siswa	Ketuntasan	Persentase
1	65	$\geq 65$	10	Tuntas	38,46 %
2	65	$< 65$	16	Tidak Tuntas	61,54 %
			26		100 %

(Sumber Data Guru Kelas II SDN 101835 Bingkawan)

Berdasarkan hasil UAS siswa kelas II, dari 26 siswa terdapat 16 siswa (61,54%) yang belum mencapai KKTP dan 10 siswa (38,46%) Sudah mencapai KKTP. penelitian memilih judul penelitian” pengaruh Oleh sebab itu di perlukan media pembelajaran agar membantu siswa memahami materi dengan benar, media “pohon penjumlahan “ dapat satu solusi agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi penjumlahan di kelas II SDN 101835 Bingkawan. pada penelitian dapat di lihat bukti empiris dalam pengaruh penggunaan media

pohon penjumlahan terhadap hasil belajar matematika kelas II siswa, dengan demikian penelitian dapat memberikan kontribusi positif yang signifikan bagi peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. media pohon penjumlahan terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN 101835 Bingkawan T.A 2025/2026”.

Untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa, perlu digunakan media pembelajaran yang efektif. Media visual dapat menjadi pilihan yang baik karena siswa SD cenderung lebih menyukai belajar sambil bermain. Dengan menyusun media visual secara sistematis sesuai tujuan pembelajaran, media visual dapat menjadi "teman yang baik" dalam belajar.

Penggunaan media visual seperti pohon penjumlahan dapat membantu meningkatkan hasil belajar Matematika siswa dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Media ini tidak hanya sekedar hiburan, tetapi dirancang untuk mempengaruhi hasil belajar siswa secara positif.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

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

1. Hasil belajar siswa belum maksimal, belum mencapai KKTP yang di tentukan sekolah.
2. Siswa kurang terlihat aktif dalam kegiatan pembelajaran matematika.
3. Penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi sehingga siswa merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung.
4. Siswa kurang fokus dalam memperhatikan guru saat menjelaskan pembelajaran.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ditemukan di atas, maka penelitian perlu membatasi suatu permasalahan penelitian ini untuk memaksimalkan hasil penelitian, yaitu pengaruh media pohon penjumlahan terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN 101835 Bingkawan T.A 2025/2026.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa sebelum menggunakan media pohon penjumlahan di kelas II SDN 101835 Bingkawan?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa setelah menggunakan media pohon penjumlahan di kelas II SDN 101835 Bingkawan?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pohon penjumlahan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 101835 Bingkawan?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas II SDN 101835 Bingkawan tanpa menggunakan media pohon penjumlahan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas II SDN 101835 Bingkawan setelah menggunakan media pohon penjumlahan.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pohon penjumlahan terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN 101835 Bingkawan.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian seperti di uraikan sebelumnya, maka hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

1. Bagi Siswa: Untuk meningkatkan hasil belajar, semangat, dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.
2. Bagi Guru: Sebagai bahan masukan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa
3. Bagi Sekolah: Sebagai bahan evaluasi dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah.
4. Bagi peneliti : untuk menambah wawasan dan pengetahuan, serta sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian sejenis.