

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan mendidik yang dilakukan untuk membantu peserta didik menguasai seperangkat seperti pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap tertentu, Belajar merupakan suatu proses dari pendidikan untuk meningkatkan sumber daya manusia, proses belajar pada umumnya dilaksanakan disekolah oleh dua pihak yaitu guru dan peserta didik. Hal ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan belajar bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang dijalani oleh peserta didik, sebagai peserta didik yang menjadi tanggung jawab guru sebagai pendidik. Aktivitas belajar mengajar pastinya mengupayakan komunikasi yang baik antara yang diajar (peserta didik) dan mengajar (guru). Hubungan yang baik atau harmonis diharapkan adalah suasana yang menyenangkan agar peserta didik memiliki perasaan nyaman dan bersemangat untuk belajar sehingga termotivasi untuk mengembangkan potensi yang dimiliki dirinya secara maksimal. Kondisi yang harmonis dapat diharapkan meningkatkan hasil belajar peserta didik, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan penerapan model pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar, Model pembelajaran yang dimaksud memiliki tujuan untuk mencapai peningkatan dalam proses belajar mengajar.

Mengajar bukan sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik melainkan membantu bagaimana peserta didik dapat menerapkan dan mengimplementasikan pengetahuan tersebut kedalam kehidupan sehari-hari. Kenyataannya bahwa pendidikan belum mampu menanamkan kedalam pikiran siswa seperti halnya pada pembelajaran matematika. Matematika merupakan ilmu eksak yang mempelajari bilangan-bilangan serta hubungan-hubungannya, geometri, aljabar, statistika, serta pemecahan masalah dengan berpikir induksi, deduksi, analisis dan sintesis (Fahruji Reza. 2024)

Pada pembelajaran matematika, siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan menghafalkan materi yang diberikan. Seharusnya pembelajaran matematika memiliki beberapa kemampuan yang harus dicapai yaitu pemahaman matematis, penalaran matematis, pemecahan masalah matematika, dan berpikir kritis. Kurang terbentuknya berpikir kritis siswa mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton. Seharusnya peserta didik mampu mengungkapkan pemikirannya mengenai materi matematika yang disampaikan. Seperti yang kita ketahui, kemampuan berpikir kritis yang dimiliki siswa diantaranya kemampuan berpikir kritis dan berpikir kreatif. Berpikir kritis merupakan pemikiran yang bersifat selalu ingin tahu terhadap informasi yang ada untuk mencapai suatu pemahaman yang mendalam.

Berdasarkan Hasil observasi yang dilakukan di kelas II SD Negeri 053963 Raja Tengah T.P 2025/2026, ditemukan beberapa masalah yang terkait pada mata pelajaran matematika, yaitu hasil belajar siswa kelas II Kurang memuaskan khususnya pada mata pelajaran matematika seperti nilai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) untuk mata pelajaran matematika ditetapkan sebesar 75. Artinya, siswa diterapkan dapat mencapai 75 % dari kompetensi yang telah ditentukan. Namun, hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika, sering kali masih dibawah KKTP. Dalam proses belajar mengajar sebagian besar materi disampaikan dengan menggunakan metode konvensional sehingga siswa kurang antusias dan kurang tertarik dalam pembelajaran. Kurangnya kemampuan guru untuk membuat pembelajaran yang kreatif sehingga membuat siswa merasa cepat bosan. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan tidak melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran.

**Tabel 1.1 Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II SD Negeri 053963 Raja Tengah.**

Kelas	Nilai >75	%	Nilai <75	%	Jumlah	%
II- A	10	22,72	11	25	21	50
II- B	10	22,72	13	29,54	23	50
$\Sigma$	20	45,44	24	54,54	44	100

Sumber data: SD Negeri 053963 Raja Tengah

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, perlunya solusi inovasi baru dalam pembelajaran khususnya pembelajaran matematika, sehingga dengan adanya inovasi proses pembelajaran tersebut akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. salah satu solusi yang dapat dilakukan guru sebagai pengajar yakni menerapkan media Magic book karna dapat mendorong minat belajar siswa dan hasil belajar siswa, karna siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan mengenai materi yang disampaikan guru, tetapi siswa juga diajak melihat materi yang lebih menarik dan bervariasi maka perhatian siswa berfokus dan siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa terhadap pembelajaran sendiri.

Melihat masalah diatas maka penulis menawarkan sebuah media gambar sederhana namun dikemas dengan hal yang menarik. Dimana penulis membuat media gambar Magic Book Media tersebut sesuai dengan namanya merupakan kumpulan gambar media gambar yang digabungkan dengan sulap dimana gambar yang awalnya hanyalah sebuah gambar biasa polos hitam putih tanpa warna tetapi saat ditarik akan berubah menjadi gambar yang berwarna.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tertarik untuk meneliti dengan mengangkat judul pengaruh media “Pembelajaran Magic Book (Kotak Ajaib) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 2 SD Negeri 053963 Raja Tengah Tahun Pelajaran 2025/2026”

## **1.2 Identifikasi masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas yang telah diuraikan diatas, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terjadi sebagai berikut:

1. Pembelajaran materi masih didominasi metode konvensional, seperti ceramah dan penggunaan media gambar biasa yang membuat siswa pasif dan kurang termotivasi dalam belajar

2. Kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran matematika masih rendah, karena kurangnya penerapan strategi pembelajaran yang mendorong eksplorasi, analisis, dan pemecahan masalah.
3. Media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif dan tidak menarik, sehingga belum mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa
4. Minimnya inovasi media pembelajaran yang menarik dan sesuai perkembangan zaman, membuat proses belajar kurang menyenangkan dan tidak maksimal dalam merangsang minat belajar siswa

### **1.3 Batasan penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan diatas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh media Magic Book terhadap hasil belajar siswa kelas II pada mata pelajaran matematika di SD Negeri 053963 Raja Tengah Tahun Pembelajaran 2025/2026.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan media Magic Book terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika kelas II SD Negeri 053963 Raja Tengah T.P 2025/2026 ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media Magic Book terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika kelas II SD Negeri 053963 Raja Tengah T.P 2025/2026 ?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran Magic Book terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SD Negeri 053963 Raja Tengah T.P 2025/2026 ?

### **1.5 Tujuan penelitian**

1. Untuk Mengetahuai hasil belajar siswa tanpa menggunakan media Magic Book terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika kelas II SD Negeri 053963 Raja Tengah T.P 2025/2026
2. Untuk Meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media Magic Book terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran matematika kelas II SD Negeri 053963 Raja Tengah T.P 2025/2026
3. Untuk Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Magic Book terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas II SD Negeri 053963 Raja Tengah T.P 2025/2026

### **1.6 Manfaat penelitian**

Adapun mnfaat dari penelitian ini Adalah sebagai berikut :

1. Bagi Guru  
Memberikan alternatif media pembelajaran yang kreatif dan menarik, yaitu Magic Book (Kotak Ajaib), yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika agar siswa lebih termotivasi dan mudah memahami materi.
2. Bagi Siswa  
Meningkatkan minat belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa melalui media yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya dalam mata pelajaran matematika.
3. Bagi Sekolah  
Memberikan inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran sederhana namun inovatif yang dapat diterapkan secara luas meskipun dengan keterbatasan fasilitas
4. Bagi Peneliti  
Menjadi referensi dan dasar bagi penelitian-penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam konteks pendidikan dasar.