

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan bangsa, karena melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan keterampilan peserta didik.

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan dasar yang menjadi pondasi bagi perkembangan kemampuan berpikir dan pembentukan karakter peserta didik. Pada jenjang ini, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna. Guru dituntut untuk mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang cenderung senang bermain dan belajar melalui pengalaman konkret.

Salah satu mata pelajaran yang sering dianggap sulit oleh siswa sekolah dasar adalah Matematika. Kesulitan ini umumnya muncul karena pembelajaran Matematika sering disampaikan dengan cara yang monoton dan abstrak, sehingga siswa kurang memahami konsep dasar yang diajarkan. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 101822 Pancur Batu, diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas IV masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep Matematika, khususnya pada materi operasi hitung dan pemecahan masalah. Selain itu, minat belajar siswa terhadap pelajaran Matematika masih rendah, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar yang dicapai.

Salah satu inovasi media yang dapat digunakan guru adalah media pembelajaran papan jurang. Media ini menggabungkan unsur permainan dan pembelajaran sehingga siswa dapat belajar sambil bermain.

Media papan jurang memiliki beberapa kelebihan, antara lain meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, mengurangi kejenuhan dalam belajar, menumbuhkan kerja sama dan kompetisi positif, serta memperkuat pemahaman konsep melalui aktivitas bermain (Nugraha, 2021:149). Selain itu, penggunaan media ini selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pembelajaran aktif, kreatif, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Dengan demikian, media papan jurang tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan aspek afektif dan psikomotorik siswa.

Beberapa penelitian sebelumnya juga mendukung efektivitas media permainan dalam pembelajaran. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Putra (2022:26) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di sekolah dasar. Penelitian lain oleh Rahmawati (2023:33) juga menemukan bahwa media papan permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif sehingga hasil belajar siswa meningkat secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional.

Adapun hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika siswa kelas IV di SD Negeri 101822 Pancur Batu masih rendah. Berikut disajikan data hasil ulangan harian siswa kelas IV.

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian Matematika kelas IV

KKTP	Kelas	Jumlah Siswa	Tuntas	Tidak Tuntas	Persen Tuntas	Persen Tidak Tuntas	Total
70	IVA	19	6	13	32%	68%	100%
70	IVB	19	4	15	21%	79%	100%

Sumber Data: Wali Kelas IV SD Negeri 101822 Pancur Batu

Berdasarkan data pada tabel di atas, terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas IV-A dan IV-B masih cukup rendah. Masing-masing kelas terdiri dari 19 siswa. Di kelas IV-A, hanya 6 siswa (32%) yang sudah mencapai nilai ketuntasan, sedangkan 13 siswa (68%) lainnya belum mencapai standar yang ditetapkan. Hal yang sama juga terjadi di kelas IV-B, di mana hanya 4 siswa (21%) yang tuntas, sementara 15 siswa (79%) masih belum tuntas. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa di kedua kelas masih mengalami kesulitan dalam memahami materi. Oleh karena itu, diperlukan evaluasi dan perbaikan dalam proses pembelajaran agar hasil belajar siswa bisa meningkat. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **Pengaruh Media Pembelajaran Papan Jurang Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Negeri 101822 Pancur Batu Tahun Pelajaran 2025/2026.**

1.2 Identifikasih Masalah

Berikut berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika masih tergolong rendah.
2. Minat dan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran Matematika masih rendah.
3. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional.
4. Penggunaan media pembelajaran oleh guru masih terbatas.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan diatas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh media pembelajaran papan jurang terhadap hasil belajar matematika siswa pada materi nilai tempat bilangan kelas IV SD Negeri 101822 Pancar Batu 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 pembelajaran papan jurang terhadap hasil belajar matematika siswa IV SD Negeri 101822 Pancur batu T.P 2025/2026 ?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran papan jurang terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 101822 Pancur batu T.P 2025/2026 ?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran papan jurang terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 101822 Pancur batu T.P 2025/2026 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran papan jurang terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 101822 Pancur batu T.P 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran papan jurang terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 101822 Pancur batu T.P 2025/2026.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran papan jurang terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 101822 Pancur batu T.P 2025/2026.

1.6 Manfaat penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti, guru, siswa siswa dan sekolah. Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian ini menjadi pengalaman langsung dalam merancang, menerapkan, dan mengevaluasi media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. Hasil penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan peneliti dalam bidang pendidikan, khususnya terkait penggunaan media berbasis permainan dalam pembelajaran Matematika. Penelitian ini juga diharapkan menjadi dasar atau referensi untuk penelitian lanjutan yang sejenis.

2. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar Matematika, yaitu media papan jurang. Guru dapat menjadikan media ini sebagai strategi pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi Matematika.

3. Bagi Siswa

Dengan diterapkannya media pembelajaran papan jurang, siswa dapat belajar Matematika dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Media ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, mendorong keaktifan siswa dalam kelas, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan mutu pembelajaran di sekolah. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah untuk mendukung penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif oleh guru, serta sebagai langkah strategis dalam meningkatkan prestasi belajar siswa di berbagai mata pelajaran, khususnya Matematika.