**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Mata pelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam pendidikan. Memepelajari matematika merupakan salah satu sarana berpikir ilmiah dan logis dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dalam kehidupan nyata, matematika digunakan untuk menyelesaikan permasalah yang dihadai sehari-hari. Matematika juga merupakan sumber berbagai ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, matematika sangatlah penting diajarkan sejak dini. Matematika dipelajari hampir disetiap jenjang pendidikan, mulai dati Taman Kanak-kanak (TK) sampai dengan Perguruan Tinggi, bahkan dalam dunia kerjapun matematika masih digunakan.

Matematika diberikan untuk membekali peserta didik berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama. Agar peserta didika mempunyai kemampuan tersebut, maka pemerintah menyusun Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Matematika yang tercantum dalam materi pendidikan nasional No. 22 Tahun 2006 sebagai landasan dalam pembelajaran matematika (BSNP, Standar Isi 2006). Dalam pembelajaran Matematika siswa tidak hanya memepelajari tentang konsep-konsep matematika tetapi siswa juga diarahkan untuk menumbuhkan sikap berpikir kritis, kreatif, dan logistik. Namun pada kenyataannya, banyak siswa yang kurang senang dengan mata pelajaran matematika karena siswa menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran sulit, sehingga siswa cenderung kurang bersemangat saat pembelajaran matematika.

Menurut UU RI No. 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, melatih dan mengevaluasi siswa pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah”. Berdasarkan rumusan Undang-undang tersebut, dapat dilihat bahwa guru memilki peran yang sangat penting untuk mendidik ataupun membimbing siswa untuk memahami materi pembelajaran. Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sebaiknya menciptakan kondisi atau situasi yang menyenangkan sehingga membuat siswa dapat bersemangat dalam menerima pembelajaran matematika. Salah satu usaha guru dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang menyenangkan adalah penggunan media pembelajaran secara optimal.

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu masalah yang sering kali terjadi di sekolah termasuk pada mata pelajaran matematika sehingga siswa kurang berminat mengikuti mata pelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran matematika. Menurut Hamalik (Azhar, 2014) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh - pengaruh psikologi terhadap siswa. Oleh karena itu, guru harus lebih memperhatikan media apa yang akan digunakannya dalam pembelajaran sehingga materi pelajaran dapat diserap dengan baik oleh siswa.

Pemilihan pendekatan dan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat belajar anak sehingga nantinya dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Menurut Nasution (Kusuma, dkk 2012) bahwa minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang dalam melakukan kegiatan dengan baik. Sebagai suatu aspek kejiwaan, minat bukan saja dapat mewarnai perilaku seseorang, tetapi lebih dari itu minat mendorong orang untuk melakukan suatu kegiatan dan menyebabkan seseorang menaruh perhatian dan merelakan dirinya pada suatu kegiatan. Untuk melihat terwujudnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa indikator, adapun indikator yang menunjukkan bahwa siswa dikatakan berminat mengikuti pembelajaran dapat dilihat dari beberapa hal di antaranya: (1) Kesukaan siswa dalam pembelajaran, (2) Perhatian siswa dalam proses pembelajaran, (3) Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, (4) Ketertarikan siswa (Listyanto, 2014).

Minat dapat dilihat dari cara guru mengelola pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa adalah pembelajaran dengan media *puzzle*. Menurut Susanto (2013) bahwa permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar adalah motivasi dan minat siswa yang rendah, sehingga membuat siswa tidak aktif dalam pembelajaran, yang pada akhirnya menyebabkan hasil belajarnya tidak tercapai secara maksimal.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SD Kompleks Lariang Bangi dari tanggal 16 Januari 2017 sampai 21 Januari 2017 pada mata pelajaran matematika di kelas III terdapat kondisi yang kurang mendukung, hingga menyebabkan hasil belajar matematika rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai tugas harian siswa, rata-rata siswa mendapatkan nilai matematika di bawah KKM yaitu 75. Kenyataan ini menunjukkan masih rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang ada. Siswa cenderung kurang berminat sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar matematika yang di capai siswa masih banyak yang berada di bawah standar yang ditetapkan.

Hasil wawancara dengan beberapa guru dan mahasiswa yang telah melaksanakan KKN Kependidikan di SD Kompleks Lariang Bangi (SDN Lariang Bangi 1, SDN Lariang Bangi 2 dan SDN Lariang Bangi 3) pada tanggal 17 Januari 2017, menunjukkan bahwa ketiga sekolah yang berada pada Kompeks Lariang Bangi memiliki kondisi yang sama yaitu siswa menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran sulit, sehingga siswa cenderung kurang bersemangat saat pembelajaran matematika dimulai. Selain itu menurut penuturan guru, siswa cenderung tidak betah saat pembelajaran matematika berlangsung, mereka sering menginginkan untuk cepat berganti pelajaran lain. Hal tersebut menunjukkan indikasi siswa memiliki minat yang rendah terhadap mata pelajaran matematika. Kurangnya minat belajar tersebut juga ditunjukkan dengan kurangnya perhatian dan keaktifan siswa saat pembelajaran matematika berlangsung. Permasalahan lain yang masih sering muncul adalah penggunaan media pembelajaran oleh guru yang kurang tepat. Guru kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika di sekolah. Selain itu guru hanya memberi motivasi kepada siswa tanpa menghadirkan benda-benda/media yang dapat menarik minat siswa.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rendra Ari Prabowo dengan Judul Penggunaan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN Jatipurwo Tahun 2011/2012, menunjukkkan bahwa Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA mengalami peningkatan yang signifikan. Kemudian berdasarkan jurnal ilmiah pendidikan khusus yang ditulis oleh Vita Marta Sari bahwa penggunaan media *puzzle* efektif dalam meningkatkan koemampuan konsep matematika siswa khususnya dalam materi bilangan pecahan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Media *Puzzle* terhadap Minat belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas III SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar**.**

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran penggunaan media *puzzle* pada mata pelajaran matematika siswa kelas III SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar?
2. Bagaimana gambaran minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika Kelas III SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan Media *Puzzle* terhadap minat belajar pada mata pelajaran matematika siswa Kelas III Kompleks SD Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar?
4. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menggambarkan penggunaan Media *Puzzle* pada mata pelajaran matematika siswa Kelas III Kompleks SD Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar.
2. Untuk menggambarkan minat belajar pada mata pelajaran matematika siswa Kelas III SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar.
3. Untuk mengetahui pengaruh Media *Puzzle* terhadap Minat belajar pada mata pelajaran matematika Siswa Kelas III SD Kompleks Lariang Bangi Kecamatan Makassar Kota Makassar.
4. **Manfaat Penelitian**
5. **Manfaat Teoretis**
6. Bagi Akademisi, sebagai acuan teoritis tentang pengaruh penerapan media *puzzle* untuk meningkatkan minat belajar siswa.
7. Bagi Peneliti, sebagai pengalaman yang bersifat ilmiah, dan sebagai referensi bagi peneliti lain.
8. **Manfaat Praktis**
9. Bagi Guru, sebagai masukan tentang penggunaan media yang tepat dalam meningkatkan minat belajar siswa.
10. Bagi Siswa, sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
11. Bagi Kepala Sekolah, sebagai upaya dalam pengambilan keputusan sekolah untuk peningkatam kualitas pembelajaran di kelas yang akan memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas sekolah.