

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses interaksi yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam mencapai tujuan yang berlangsung dalam lingkungan pendidikan. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 tujuan dari pendidikan adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Menurut Anwar (2017), Pendidikan sebagai usaha manusia untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan, baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dapat diartikan sebagai peradaban bangsa yang dikembangkan atas dasar pandangan hidup bangsa itu sendiri (nilai dan norma masyarakat), yang berfungsi sebagai filsafat pendidikannya atau sebagai cita-cita dan pernyataan tujuan pendidikannya. Pendidikan dan pembelajaran disini dua hal yang berbeda, tetapi saling berkaitan. Pendidikan menekankan pada perubahan yang terjadi dengan didukung oleh pengetahuan dan pemahaman terhadap pengetahuan. Perubahan ini akan terjadi karena adanya kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu, pendidikan dapat dikatakan berhasil, apabila proses pembelajaran yang dilakukan dirancang dengan baik.

Menurut Megawanti (2012), Permasalahan-permasalahan dalam dunia pendidikan banyak dijumpai di negara-negara berkembang terutama di Indonesia. Dalam dunia pendidikan di Indonesia pembelajaran yang dilakukan masih kurang baik atau kurang memadai, sehingga menjadi sorotan dalam kualitas dan layanan pendidikannya. Sudah banyak upaya yang dilakukan pemerintah untuk memperbaiki mutu dari pendidikan. Dari

perubahan kurikulum sampai dengan pembaruan proses pembelajaran yang dianggap memiliki peranan yang penting dalam kualitas pendidikan di Indonesia. Faktor-faktor tersebut terkait dengan kualitas pembelajaran.

Saat ini, masih banyak siswa yang kurang pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Pada pembelajaran biasanya guru kurang melibatkan siswa secara aktif. Siswa akan lebih cepat bosan untuk mengikuti pembelajaran ini, sehingga siswa tidak akan paham dengan materi. Terutama pada pembelajaran matematika, kreativitas dalam menyampaikan materi sangat perlu. Siswa merasa bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sangat sulit dan. Dalam hal ini, kurangnya memanfaatkan penggunaan media untuk diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran. Kebanyakan dari siswa yang mengikuti pembelajaran merasa tidak tertarik dengan materi yang diajarkan, terutama pada mata pelajaran matematika materi bangun datar.

Menurut Sundayana (2016:4) matematika adalah bekal bagi peserta didik untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif. Matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar hingga menengah atas. Oleh karena itu, matematika dijadikan sebagai ilmu dasar yang berkembang baik dari materi maupun kegunaan dalam perkembangan zaman. Konsep-konsep dalam matematika membutuhkan pemahaman. Sedangkan, bangun datar merupakan bangunan permukaan datar yang terbentuk melalui garis dan titik dan membangun bangunan dua dimensi. Materi bangun datar adalah salah satu yang diajarkan dalam jenjang sekolah dasar. Ada banyak macam-macam bangun datar diantaranya bangun segitiga, persegi, persegi panjang, belah ketupat, jajar genjang, layang-layang dan trapesium. Adapun fungsi dan tujuan pembelajaran matematika di Sekolah Dasar sebagaimana diamanatkan oleh kurikulum 2004 pada intinya adalah untuk mengembangkan kemampuan bernalar

melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, dan eksperimen, serta melatih cara berpikir yang sistematis, logis, kritis, kreatif, dan konsisten. Kemampuan ini membutuhkan pemikiran yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran matematika dengan menggunakan media yang sesuai.

Tuntutan zaman mendorong untuk mampu mengkreasikan pembelajaran dan mengembangkan pembelajaran sebagai ilmu dasar penerapan matematika. Guru harus kreatif untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan. Kreativitas seorang guru tidak selalu dimiliki oleh guru berkemampuan akademik dan kecerdasan yang tinggi. Hal ini, dikarenakan kreativitas tidak hanya membutuhkan keterampilan dan kemampuan, akan tetapi kreativitas juga membutuhkan kemauan atau motivasi. Untuk lebih mudah dalam menyampaikan pembelajaran matematika diperlukan beragam metode, model dan strategi yang tepat untuk dijadikan rujukan dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, untuk memudahkan dalam menyampaikan pembelajaran guru harus melibatkan siswa untuk mengaitkan pembelajaran dengan kegiatan dilingkungan sekitarnya. Nurseto (2011), bahwa kegiatan belajar adalah suatu proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antar penerima pesan dengan sumber lewat media tersebut.

Penerapan pembelajaran dengan menggunakan media sebagai alat yang membantu guru dalam pembelajaran matematika akan lebih efisien. Karena, bidang studi matematika harus berdasarkan kenyataan. Menurut Sadiman (2009:6-7), media dapat diartikan sebagai sebuah perantara. Media Sedangkan Munadi (2008:7-8) bahwa media merupakan sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan menciptakan suasana belajar yang kondusif, dengan begitu penerimannya dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dari

pendapat diatas dapat dipahami bahwa media dijadikan sebagai perantara dalam menciptakan suasana belajar yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang diwujudkan dalam bentuk pemahaman materi. Disisi lain suasana belajar akan lebih menarik, dan pembelajaran yang dilakukan antara guru dan siswa dapat terjalin dengan baik.

Menurut Wulandari (dalam Jamal, 2010) Kehadiran media pembelajaran memiliki arti penting bagi guru maupun siswa selama pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran merupakan sarana Untuk menyalurkan pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Dengan demikian, interaksi antara guru dan kesulitan siswa dalam memahami materi dapat diatasi dengan adanya media pembelajaran. Banyak sekali media yang dapat dijadikan sebagai upaya untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai materi bangun datar dengan menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, sebagai seorang guru harus dapat menggunakan kreativitas yang ada dalam dirinya untuk merancang dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

Kualitas pendidikan sangat berkaitan dengan keberhasilan dalam membentuk siswa yang berkualitas, hal itulah yang menjadi tolak ukur dalam proses belajar mengajar. Adanya proses belajar nantinya akan memberikan gambaran perubahan pada siswa, baik berupa pengetahuan atau tingkah laku yang akan menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam belajar yang dapat disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar menjadikan titik akhir dalam menentukan keberhasilan pendidikan dalam mendidik siswa dengan kegiatan yang sudah direncanakan.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti menggunakan media Papan Bangun Datar dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa khususnya materi bangun datar. Dengan pemilihan media yang sesuai ini diharapkan siswa berhasil dalam

mencapai prestasi belajar. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Papan Bangun Datar terhadap Hasil Belajar Matematika materi Bangun Datar siswa kelas II SDN Dr. Soetomo V Surabaya”**

B. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud, maka batasan masalah yang peneliti ajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Peneliti menggunakan media Papan Bangun Datar
2. Peneliti difokuskan pada hasil belajar siswa kelas II SDN Dr. Soetomo V Surabaya
3. Peneiliti ini hanya terbatas pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran ke 3
4. Mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Matematika materi Bangun Datar pada kelas II

C. Rumusan Masalah

Terkait dengan judul dan latar belakang masalah yang disampaikan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana aktivitas guru dan siswa menggunakan Media Papan Bangun Datar SDN Dr. Soetomo V Surabaya?
2. Adakah pengaruh Media Papan Bangun Datar terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar di kelas II SDN Dr. Soetomo V Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui

1. Mengetahui keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa dalam penggunaan Media Papan Bangun Datar terhadap hasil belajar

matematika materi bangun datar siswa kelas II SDN Dr. Soetomo V Surabaya.

2. Mengetahui ada atau tidak ada pengaruh Media Papan Bangun Datar terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar siswa kelas II SDN Dr. Soetomo V Surabaya.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010:38). Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

1. Variabel bebas

Variabel bebas atau *independen* adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media Papan Bangun Datar. Papan Bangun Datar merupakan suatu media pembelajaran yang terbuat dari sebuah kardus yang dilapisi menggunakan kertas asturo. Media ini merupakan sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dan menciptakan suasana belajar yang kondusif, dengan begitu penerimannya dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien

2. Variabel terikat atau *dependen* adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melakukan kegiatan belajar mengajar dengan adanya perubahan tingkah laku secara nyata setelah dilakukan proses mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan mengenai penerapan media papan BaDa dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada muatan pelajaran pembelajaran matematika materi bangun datar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Siswa

Menarik perhatian siswa Sekolah Dasar, agar dapat memahami materi bangun datar. Sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik

b. Bagi Guru

Sebagai masukan untuk mengembangkan kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran pada materi bangun datar di Sekolah Dasar

c. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan pembelajaran dan memberikan pengalaman untuk menentukan tindakan yang tepat dalam mengaasi permasalahan yang timbul dalam proses pembelajaran.

