

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia di masa sekarang maupun di masa yang akan datang. Selain itu pendidikan juga merupakan hal yang penting bagi setiap negara untuk dapat berkembang pesat. Setiap negara memiliki sistem pendidikannya masing-masing dengan mempetimbangkan SDM yang mereka punya. Negara yang hebat pasti akan memprioritaskan sistem pendidikannya, karena dibalik pendidikan yang hebat dan bagus akan terbentuk negara yang maju, sejahtera, dan tentram yang akan memperkecil angka kemiskinan pada suatu negara. Salah satu negara yang terkenal dengan sistem pendidikannya adalah negara Firlandia.

Soengeng (dalam Rahmi, 2019) menyatakan Pendidikan adalah proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan, sikap, dan bentuk-bentuk tingkah laku lainnya didalam masyarakat, dimana dia hidup. Pendidikan juga merupakan sebuah aktivitas yang memiliki maksud dan tujuan tertentu yang diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki manusia baik sebagai manusia ataupun sebagai masyarakat dengan sepenuhnya (Nurkholis, 2013). Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan bukan hanya memiliki arti sebagai proses belajar mengajar, melainkan lebih pada pembentukkan karakter, mengembangkan potensi, dan spesialis bidang tertntu sesuai aspek yang dicakup.

Namun dalam dunia pendidikan banyak masalah yang dihadapi. Salah satu masalah yang dihadapi dalam pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sering kali terjadi siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir mereka dan hanya diarahkan pada kemampuan anak untuk menghafal semua informasi yang disampaikan. Hal itu yang membuat dimana otak siswa dipaksa untuk menerima dan menimbun informasi-

informasi tanpa memahami dan mengembangkan informasi tersebut yang mengakibatkan banyak siswa pintar secara teoritis tetapi mereka miskin aplikasi.

Pendidikan merupakan salah satu dari proses pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya menunjukkan aneka ragam proses pembelajaran. Hamzah (dalam M. Alias, 2019) menyatakan bahwa pembelajaran atau pengajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam pengertian ini secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode yang didasarkan pada kondisi pengajaran yang ada untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. Sedangkan menurut Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, mehasiil peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Jadi dapat dikatakan pembelajaran merupakan proses yang kompleks namun memiliki tujuan yang sama yaitu memberikan pengalaman belajar pada peserta didik.

Sumiati (dalam Safaludin, 2019) menyatakan bahwa proses pembelajaran memiliki berbagai komponen pembelajaran yaitu guru, isi atau materi pembelajaran, dan siswa. Interaksi antara ketiga komponen utama melibatkan sarana dan prasarana yang salah satunya yaitu media pembelajaran, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan tercapainya tujuan yang telah direncanakan. Komponen salah satu pembelajaran yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran juga bisa menjadi cara untuk membangun hasil belajar siswa. Menurut Sumanto (dalam Dewanti, 2018) media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi anak supaya proses belajar mengajar terjadi. Rangsangan tersebut yaitu perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2014) media pembelajaran memenuhi tiga fungsi utama yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan

(3) memberi instruksi. Media pembelajaran merupakan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, selain agar menyampaikan informasi dengan mudah media pembelajaran juga dapat membuat siswa tidak merasa jenuh atau bosan saat proses pembelajaran, melainkan media pembelajaran bisa merangsang siswa untuk tampil aktif dan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan atau bisa disebut media pembelajaran bisa digunakan untuk belajar sambil bermain.

Salah satu materi yang dapat menggunakan media pembelajaran adalah matematika. Subarinah (dalam Arif, 2021) matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada didalamnya. Masalah yang penulis temukan di Kelas V SDN Sumur Welut III/440 Surabaya adalah banyaknya siswa yang tidak suka dengan pembelajaran matematika. Saat proses pembelajaran materi matematika banyak ditemukan siswa merasa bosan dan tidak memahami karena menurut mereka matematika sangat sulit. Tertutama materi volume dan luas permukaan balok masih ditemukan banyak siswa merasa kebingungan dengan materi tersebut sehingga membuat kondisi kelas menjadi bosan dan gaduh karena siswa kurang berminat terhadap pelajaran yang disajikan oleh guru. Selain masalah tersebut, guru juga hanya berpaku pada buku paket/buku siswa tanpa menghadirkan media pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan jenuh.

Berdasarkan masalah di atas, menunjukkan bahwa masih banyak guru yang tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran agar menjadi menyenangkan dan tidak membosankan. Peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran karena menurut Sudjana dan Ahmad (dalam Afandi, 2015) bahwa peranan media dalam proses pengajaran sebagai a) alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran, b) alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya, dan c) sumber belajar bagi siswa.

Oleh karena itu penulis menginovasi sebuah media yaitu media pembelajaran dengan memanfaatkan mainan anak-anak yaitu permainan ular tangga. Menurut Nursalim (dalam Retno, 2017) fungsi dari permainan yaitu untuk mengakrabkan anggota kelompok, menghangatkan atau menumbuhkan kehidupan kelompok memecah kebekuan dalam kelompok memberikan kegembiraan guna untuk menyegarkan kembali pikiran anggota kelompok. Permainan ular tangga ini cocok digunakan sebagai media pembelajaran karena media permainan ular tangga ini cocok untuk digunakan dalam pembelajaran matematika di tingkat sekolah dasar karena akan lebih mudah mehamami materi yang disampaikan dalam pembelajaran, dapat melatih siswa untuk memecahkan masalah dalam berkelompok, memberikan kesan kegembiraan dalam proses pembelajaran, dan bisa membangun hasil belajar siswa untuk materi matematika. Melalui media ini pembelajaran yang bersifat membosankan menjadi menyenangkan, aktif, dan menarik bagi siswa.

Media bermain ular tangga ini diadopsi dari permainan anak-anak yaitu permainan ular tangga yang sering dimainkan oleh anak-anak bersama teman-temannya dan media ini dapat menarik perhatian siswa dan dapat membuat pembelajaran matematika tidak merasa membosankan yang akan merujuk pada hasil belajar siswa terhadap pembelajaran matematika materi volume dan luas permukaan balok. Penggunaan media yang sesuai dengan konteks dan tujuan pembelajaran diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam menyerap informasi secara cepat dan efisien.

Menurut Piaget (dalam Yulia, 2017) permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak-anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan keterampilan-keterampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Menurutnya struktur kognitif perlu dilatih dan permainan memberi setting yang sempurna bagi latihan ini. Misalnya anak yang baru saja belajar menjumlahkan atau mengalikan mulai bermain dengan angka melalui cara yang berbeda-beda (Diana,

2010). Sedangkan menurut Herdina Indrijati (dalam Yulia, 2017) permainan dapat membuka kesempatan bagi anak untuk mempelajari banyak hal disela-sela permainan yang beragam.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk mengambil judul *“Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Volume dan Luas Permukaan Balok Kelas V SDN Sumur Welut III/440 Surabaya”*.

B. Batasan Masalah

Agar penelitian terfokus pada permasalahan, maka dalam penelitian ini peneliti memberi batasan sebagai berikut :

1. Penelitian ini terbatas pada penggunaan media permainan ular tangga.
2. Materi terfokus pada volume dan luas permukaan balok.
3. Hasil belajar siswa

C. Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu:

Adakah pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi volume dan luas permukaan balok kelas V SDN Sumur Welut III/440 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan ular tangga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi volume dan luas permukaan balok kelas V SDN Sumur Welut III/440 Surabaya.

E. Variabel Penelitian

Variabel dapat diartikan sebagai suatu kesatuan konsep yang dapat diidentifikasi dan diukur pengaruhnya serta dibedakan dengan konsep yang lainnya. Variabel merupakan segala sesuatu yang dijadikan sebagai objek penelitian (Masyhud, 2014).

Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media permainan ular tangga.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi volume dan luas permukaan balok kelas V SDN Sumur Welut III/440 Surabaya.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa
 - a. Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi volume dan luas permukaan balok yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Menimbulkan rasa senang dan menarik terhadap pembelajaran matematika melalui media permainan ular tangga.
2. Bagi guru
 - a. Menambah pengalaman dan pengetahuan tentang menggunakan media permainan ular tangga dalam melaksanakan proses pembelajaran.
 - b. Mengenalkan media permainan ular tangga kepada guru dalam proses pembelajaran matematika sehingga dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan.
3. Bagi sekolah
 - a. Menambah bahan informasi dalam memilih media yang baik dalam proses pembelajaran.
 - b. Meningkatkan prestasi sekolah dan kualitas pembelajaran matematika terutama dalam penggunaan media permainan ular tangga.