

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar menjadi kegiatan yang penting bagi setiap orang. Dipahami ataupun tidak dipahami, sesungguhnya sebagian besar aktivitas di dalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar. Sehingga secara tidak langsung dimanapun dan kapanpun manusia akan terus belajar tanpa memandang usia, waktu maupun tempat (Aunurrahman, 2013:33). Menurut KBBI, menyatakan bahwa pendidikan adalah proses yang dilakukan seseorang atau kelompok dengan bukti perubahan tingkah laku dan sikap untuk mencapai pendewasaan diri dengan upaya pengajaran, pelatihan, cara, dan perbuatan mendidik. Keberhasilan di dalam pendidikan tidak lepas dari proses belajar mengajar. Dalam pendidikan siswa akan mendapatkan proses belajar dan pembelajaran yang di dalamnya meliputi guru, siswa, materi, media pembelajaran dan metode penerapan dalam pembelajaran.

Menurut Rusman (2017:2), kegiatan pembelajaran merupakan upaya yang digunakan untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, bakat, minat, dan kebutuhan siswa yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan siswa, serta antara guru dengan guru. Pembelajaran berupaya mengubah siswa yang tadinya belum mendapatkan pengetahuan menjadi memiliki pengetahuan baru. Pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan guru kepada siswa agar terpengaruh sehingga terjadi perbuatan belajar. Di dalam pembelajaran siswa didorong untuk menemukan sendiri (*Discovery learning*), dan mengkonstruksikan informasi kompleks. Pada kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari guru kepada siswa. Untuk itu, pembelajaran harus berkaitan dengan kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk membangun pengetahuan dalam proses kognitifnya. “Kurikulum 2013 merupakan kurikulum terbaru dan merupakan hasil pengembangan dan hasil penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya” (Fanani dkk, 2015: 34). kurikulum 2013 ini menggunakan pembelajaran tematik terpadu dan integratif. Tematik terpadu adalah pembelajaran yang didalamnya

terdapat penggabungan berbagai muatan pembelajaran menjadi satu kegiatan ke dalam tema dan subtema yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari yang dilakukan oleh siswa. Kurikulum 2013 menuntut siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran tersebut, salah satunya mata pelajaran matematika.

Berdasarkan keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 147 tahun 2016 tentang penetapan judul buku teks pelajaran matematika serta pendidikan jasmani olahraga untuk kelas IV SD/MI, kini pelajaran matematika tidak masuk dalam buku tematik yang tersedia di tema-tema, namun berdiri sendiri tetapi tetap menggunakan acuan kurikulum 2013 yang terbaru. Wahyuni (dalam Evengelista, 2017:139) dengan melibatkan siswa secara aktif mengeksplor dan menemukan konsep matematika, akan membantu siswa untuk paham akan konsep yang dipelajari. Selain itu, hal ini akan menumbuhkan ketertarikan siswa dalam belajar matematika itu sendiri. Belajar melalui aktivitas berbasis pengalaman membantu siswa untuk paham konsep matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang sering ditakuti dan menjadikan siswa menjadi malas untuk belajar. Matematika menjadi pelajaran yang menakutkan karena siswa mempunyai asumsi bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit salah satunya pada materi bangun datar gabungan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan ketika melaksanakan magang 1 di SDN Gayungan 2 Surabaya, penulis menemukan permasalahan yaitu siswa kesulitan dalam menyederhanakan bangun datar gabungan menjadi bangun datar sederhana. Hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, penelitian tersebut dilakukan oleh Evengelista dalam jurnalnya tahun (2017) menyatakan bahwa menurut seorang guru matematika kelas 6, ketika siswa diberikan bangun datar tak beraturan atau yang merupakan gabungan bangun datar beraturan, siswa mengalami kesulitan untuk menentukan luas dari bangun gabungan tersebut. Salah satu penyebabnya adalah, siswa tidak memandang bangun datar sebagai gabungan dari bangun datar sederhana, sehingga untuk menentukan luas, mereka tidak mengaitkan dengan rumus luas yang telah mereka kuasai. Dengan kata lain, siswa kesulitan mempartisi atau membagi bangun datar

gabungan menjadi bangun datar sederhana tanpa merubah luas. Kebiasaan ini menjadikan hasil belajar siswa menjadi menurun.

Hasil belajar merupakan hasil yang didapat siswa dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar dikelompokkan menjadi 3 ranah yaitu ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Untuk hasil belajar pada ranah kognitif dapat diukur dengan menggunakan tes. Pada umumnya tes tersebut berisi beberapa soal yang harus dikerjakan oleh siswa. Soal-soal tersebut ada kaitannya dengan materi bangun datar gabungan. Sesuai dengan kondisi saat ini diketahui nilai rata-rata dari hasil UN sekolah dasar 2018 mengalami penurunan dari tahun lalu, faktor utamanya adalah penerapan *high order thinking skill* (HOTS). Nilai rata-rata tahun ini adalah 212, sementara untuk tahun lalu nilai rata-ratanya adalah 213. Penurunan tersebut disebabkan karena matematika tahun ini menggunakan HOTS (Tribunnews.com). Berdasarkan pengamatan yang dilakukan penulis pada saat magang 1 di SDN Gayungan 2 Surabaya, penulis menemukan permasalahan terhadap proses pembelajaran. Selama proses pembelajaran guru belum menggunakan media untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada semangat belajar siswa.

Seharusnya dalam proses pembelajaran matematika guru harus mempunyai trik agar siswa menjadi semangat dalam belajar, trik tersebut dapat berupa media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kriteria agar tidak terjadi penurunan hasil belajar. Menggunakan media manipulatif selama aktivitas belajar baik secara formal maupun saat bermain bebas menjadikan siswa di sekolah dasar cenderung akan lebih aktif dalam membangun dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan matematikanya. Media adalah alat yang digunakan guru kepada siswa untuk menyampaikan pesan yaitu berupa materi yang akan disampaikan. Media juga dapat dikatakan sebagai alat peraga. Alat peraga sendiri merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam penyampaian konsep-konsep materi agar pembelajaran menjadi lebih jelas dan nyata sehingga menjadikan siswa lebih aktif, merangsang perhatian, serta minat siswa untuk belajar salah satunya yaitu media roda pintar *puzzle*.

Media roda pintar *puzzle* merupakan media pembelajaran yang dapat dikategorikan sebagai alat peraga dalam pembelajaran

matematika untuk materi bangun datar gabungan. Media roda pintar dibuat untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep bangun datar gabungan sehingga siswa dapat mampu menghitung luas dan keliling bangun datar dengan tepat. Dalam penggunaan media akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, penulis akan melakukan penelitian pengaruh media roda pintar *puzzle* terhadap hasil belajar muatan pelajaran matematika pada siswa kelas IV. Dengan demikian judul yang diambil dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Media Roda Pintar *Puzzle* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Gayungan 2 Surabaya”.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan hal-hal yang digunakan untuk membatasi penelitian. Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Hanya meneliti siswa kelas IV SDN Gayungan 2 Surabaya tahun ajaran 2018/2019.
2. Mengetahui hasil belajar ranah kognitif muatan pelajaran matematika materi bangun datar gabungan.
3. Mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Penelitian ini menggunakan media visual berupa roda pintar *puzzle*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah yang ada, sehingga dapat dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas guru dan siswa dalam proses penggunaan media roda pintar *puzzle* pada pembelajaran matematika siswa kelas IV SDN Gayungan 2 Surabaya?
2. Adakah pengaruh penggunaan media roda pintar *puzzle* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SDN Gayungan 2 Surabaya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah yang ada, sehingga dapat dibuat tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses aktivitas guru dan siswa dalam penggunaan media roda pintar *puzzle* pada pembelajaran matematika siswa kelas IV SDN Gayungan 2 Surabaya.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media roda pintar *puzzle* terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas IV SDN Gayungan 2 Surabaya.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan praktis bagi beberapa pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat digunakan untuk memberikan masukan dalam pembelajaran matematika. Selain itu dapat memperkaya khasanah keilmuan khususnya dalam pembelajaran matematika tentang media yang dapat digunakan untuk membantu menyampaikan materi bangun datar gabungan di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

- 1) Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tentang penggunaan media roda pintar *puzzle* terhadap hasil belajar matematika materi gabungan bangun datar.
- 2) Untuk dapat ditularkan kepada guru SD dan mahasiswa PGSD.
- 3) Memperoleh pengalaman tentang pengajaran matematika.

b. Bagi Guru

Menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman tentang pengajaran matematika dengan menggunakan media Roda pintar *puzzle*.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk pengambilan kebijakan dalam penggunaan media roda pintar *puzzle* sesuai dengan materi pelajaran.

d. Bagi Siswa

- 1) Menarik minat belajar anak dalam pembelajaran matematika.
- 2) Meningkatkan hasil belajar matematika anak dengan menggunakan media roda pintar *puzzle*.