BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat memberikan dampak terhadap kehidupan manusia. Salah satunya yaitu pendidikan. Pendidikan merupakan suatu hal yang penting dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Dengan pendidikan diharapkan masyarakat Indonesia mampu menunjukkan perubahan diri baik dalam sikap maupun dalam mengembangkan pengetahuan. Menurut UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional,

> Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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.

Sedangkan menurut Dimyati dan Mudjiono (2009: 7), pendidikan merupakan proses interaksi yang bertujuan. Interaksi terjadi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh. Pendidikan merupakan suatu hal terpenting dalam kehidupan. Dengan pendidikan sikap, perilaku dan potensi seseorang dapat terbentuk dan

dikembangkan dengan baik. Selain itu dengan pendidikan seseorang dapat mencapai impian guna untuk menunjang kelangsungan hidupnya.

Menurut Pasal 13 ayat 1, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, berbunyi :" Jalur pendidikan terdiri atas pendidikan formal, nonformal dan informal yang dapat saling melengkapi dan memperkaya". Berkaitan dengan Pasal tersebut lembaga pendidikan formal salah satunya adalah sekolah. Sekolah merupakan tempat anak untuk menempuh pendidikan dan mendapatkan ilmu. Dalam pendidikan terjadinya proses belajar mengajar antara guru dan siswa di dalam kelas. Proses belajar mengajar ini yang nantinya akan menentukan tingkat keberhasilan siswa. Oleh karena itu guru diharapkan dapat memberikan dorongan dan semangat pada setiapa kegiatan pembelajaran agar anak mempunyai motivasi, ketekunan dan ketertarikan yang tinggi. Dengan demikian akan tercapainya suatu prestasi belajar pada setiap anak.

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang memberikan pendidikan dasar sebagai bekal pada jenjang pendidikan selanjutnya. Di sekolah dasar, siswa diajarkan konsep-konsep dari materi pelajaran. Guru mempunyai peranan penting dalam hal ini. Menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa merupakan tugas guru. Apalagi mengingat usia anak SD yang berkisar 7-12 tahun yang masih suka bermain. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan menjadi motivasi anak untuk giat belajar. Penggunaan metode dan media pun di sekolah dasar sangat diperlukan. Karena dengan pembelajaran yang beragam dan menyenangkan akan mempengaruhi hasil belajar dan keminatan siswa dalam proses

pembelajaran. Salah satu pelajaran yang kurang diminati siswa adalah pelajaran matematika.

Mata pelajaran matematika adalah pelajaran yang penting, karena pelajaran matematika berkaitan dengan mata pelajaran lainnya. Selain matematika merupakan salah satu pelajaran yang masuk di dalam Ujian Nasional (UN). Pendekatan yang harus digunakan dalam pembelajaran matematika haruslah sesuai dengan bahasan materi sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar. Salah satu mata pelajaran yang kurang diminati siswa adalah matematika.

Pembelajaran matematika mengenai FPB dan KPK di SD kurang diminati dan kurang dipahami oleh siswa. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh Matilda Kurniati, yaitu bahwa nilai siswa mengenai FPB dan KPK ini masih di bawah KKM dan belum adanya media pembelajaran yang cocok untuk materi KPK dan FPB pada siswa kelas IV. Dengan demikian harus adanya perubahan atau pembaharuan dalam mengajarakan FPB dan KPK. Untuk mengatasi kesulitan siswa daam pembelajaran FPB dan KPK, diperlukan adanya upaya guru dalam menggunakan metode dan media pembelajaran yang dapat memenuhi tuntutan kebutuhan siswa dalam belajar sesuai dengan tahap intelektual. Guru dituntut untuk menggunakan metode yang bervariasi tidak hanya ceramah saja tetapi juga metode lainnya yang lebih menekankan pada pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Selain itu perlu dibantu alat visual berupa alat peraga atau media belajar yang lainnya agar mampu mempercepat pencapaian kompetensi siswa yang

dimaksud mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan sebagaimana yang ditetapkan Kepmendiknas No 23 Tahun 2006 (BSNP dalam Mahligai, 2007).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada hari Senin tanggal 8 Oktober, di SD Negeri Kondangjaya III, khususnya kelas IV. Kegiatan pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Kondangjaya III sangatlah monoton, dimana metode yang digunakan selalu ceramah dan *teacher centered.* Sehingga nilai rata-rata pelajaran matematika masih rendah dari standar nilai yang ditentukan sekolah yaitu hanya mencapai nilai 4,5. Selain itu pada proses pembelajaran guru tidak memberikan alat bantu berupa media untuk mempermudah siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan. Sehingga siswa merasa bosan dan mengalami kesulitan pada saat pembelajaran matematika. Adapun hal-hal yang dapat dilakukan untuk mempermudah dalam proses pembelajaran bangun datar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran agar siswa tertarik dan akan tercipta susana pembelajaran yang menyenangkan.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengungkapkan dan meneliti bagaimanakah jika dalam pembelajaran matematika menerapkan media *sponges* dakon sebagai bantuan untuk memvisualisasikan FPB dan KPK. *Sponges* dakon adalah sebuah dakon yaitu permainan tradisional yang berupa lubang-lubang yang diisi oleh biji-bijian. Sedangkan *sponges* merupakan arti dari sebuah *spons*, dimana media ini berupa dakon yang menyerupai karakter kartun *spongebob* yang digemari para anak-anak. Dengan *Sponges* dako diharapkan dapat mempermudah guru untuk memahami dan membantu dalam proses belajar mengajar.

Maka, peneliti merumuskan beberapa permasalahan di atas ke dalam sebuah judul "Pengaruh Penggunaan Media *Sponges* Dakon pada Materi FPB dan KPK Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran
2. Pembelajaran berfokus pada guru (*teacher centered*)
3. Nilai rata-rata matematika masih sangat rendah
4. Pembelajaran matematika yang sangat monoton
5. Metode yang digunakan selalu metode ceramah
6. Pada saat pembelajaran siswa merasa bosan dan mengalami kesulitan
7. Belum adanya media *sponges* dakon di SD Negeri Kondangjaya III

C. Pembatasan Masalah

Di dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah yang mana pembatasan masalah tersebut adalah pengaruh media *sponges* dakon terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV pokok bahasan FPB dan KPK.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut di atas, maka dapat di rumuskan sebuah masalah penelitian yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media *sponges* dakon dan yang tidak menggunakan media *sponges* dakon?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa matematika yang menggunakan media *sponges* dakon atau tidak menggunakan media *sponges* dakon.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menjadi landasan dalam pengembangan media pembelajaran atau penerapan media pembelajaran secara lebih lanjut. Selain itu juga menjadi sebuah nilai penetahuan dalam bidang pendidikan di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari beberapa penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti bagi siswa kelas IV itu sendiri, juga bagi guru sebagai pengajar di kelas IV. Manfaat tersebut adalah sebagi berikut:

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN Kondangjaya III dengan menggunakan media pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penggunaan media *sponges* dakon dapat memfasilitasi siswa dalam belajar dan mempelajari materi dengan mudah, menyenangkan dan bermakna.

c. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian pengaruh media *sponges* dakon ini memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru serta sekolah dapat mendukung para guru untuk menciptakan media yang bervariasi lainnya.

UBP KARAWANG