

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan sepanjang hayat dimana proses pendidikan tidak pernah berakhir sepanjang hidup manusia. Pendidikan dapat berlangsung dalam setiap kehidupan seseorang, baik di rumah, di sekolah dan di masyarakat. Pendidikan adalah proses belajar manusia untuk menjadi yang lebih baik. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting bagi perkembangan setiap individu, terutama untuk pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan merupakan upaya secara sadar dan terencana untuk mencerdaskan dan mengembangkan potensi siswa. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 1 menyatakan pendidikan ialah usaha sadar serta terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan pembelajaran untuk siswa agar aktif mengembangkan potensi dirinya yang meliputi kekuatan spiritual keagamaan, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara. Usaha sadar tersebut dilakukan dalam bentuk pembelajaran, (Nugraha et al., 2020).

Pendidikan sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang memiliki peran besar untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Pada jenjang ini, peserta didik akan memperoleh dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Proses pembelajaran dikelas adalah salah satu tahap yang sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Proses pembelajaran yang berkembang di kelas umumnya ditentukan oleh peran para guru

dan siswa sebagai individu-individu yang terlibat langsung di dalam proses tersebut, (Meilani & Sutarni, 2016). Dalam proses pembelajaran, peserta didik harus dilibatkan dalam setiap proses belajar hal tersebut dikarenakan dominasi pendidik dalam pembelajaran akan membuat peserta didik menjadi pasif. Dengan melibatkan siswa secara aktif, maka kegiatan belajar tidak hanya didapat dari pendidik saja, melainkan antar peserta didik juga dapat saling mengajari sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi sekaligus meningkatkan interaksi positif antar peserta didik demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Tercapainya tujuan pembelajaran dapat tercermin dari hasil belajar yang didapatkan peserta didik, Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami pengalaman belajar, yang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor salah satunya faktor lingkungan sekolah yang paling berperan dalam menentukan keberhasilan suatu pembelajaran adalah bagaimana cara mengajar yang dilakukan pendidik, (Andini et al., 2021). Berbagai variasi model, metode dan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan harus diterapkan untuk mempermudah peserta didik memahami materi, meminimalisir kebosanan, dan mengaktifkan keterlibatan siswa dalam belajar sehingga hasil belajar dapat optimal dalam setiap mata pelajaran, oleh karena itu pembelajaran yang efektif harus dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembelajaran matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Matematika suatu mata pelajaran yang dipelajari dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Matematika menjadi mata pelajaran yang penting. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan

Nasional Pasal 37 yang menjelaskan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat sepuluh mata pelajaran, salah satunya adalah matematika, (Depdiknas, 2003). Matematika merupakan suatu syarat untuk melanjutkan pendidikan kejenjang berikutnya. Karena dengan belajar matematika, siswa akan belajar bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif.

Pembelajaran matematika sangat penting, karena matematika sangat dibutuhkan dalam kehidupan ini berbagai persoalan kehidupan dapat dipecahkan dengan menggunakan matematika. Mengingat matematika mengajarkan seseorang yang mempelajarinya untuk bisa berpikir logis, kritis, analisis, sistematis dan kreatif, (Firdaus et al., 2021). Akan tetapi, kenyataan di lapangan pelajaran Matematika sendiri sering dianggap sulit oleh peserta didik, sampai saat ini masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dan merasa takut belajar Matematika, hal ini dikarenakan pembelajaran yang monoton karena tidak begitu menyenangkannya belajar matematika. Oleh sebab itu, dibutuhkan alternatif pembelajaran yang mampu menjadikan begitu menyenangkannya belajar matematika, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagai alternatif pembelajaran matematika yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika sehingga dapat mempengaruhi hasil belajarnya.

Pada pembelajaran matematika untuk peserta didik di SD/MI harus bersifat konkret dan sesuai dengan konseptan materi yang dipelajarinya. Pada dasarnya peserta didik dimulai dari umur 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun, mereka masih berada pada fase operasional konkret. Maka dari itu pada pembelajaran matematika sangat tepat apabila menggunakan media atau alat peraga untuk

membantu menjelaskan hal-hal yang bersifat abstrak menjadi konkret, (Yeti, 2020).

Pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu penggunaan media pembelajaran yang relevan sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga dapat lebih memudahkan siswa memahami konsep matematika yang abstrak.

Hal itu sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh, Mujahadah et al., (2021) menyatakan bahwa pembelajaran matematika yang terjadi di kelas kurang memberi kesempatan peserta didik untuk berpikir. Rasa jemu dan bosan yang dirasakan peserta didik ini juga merupakan akibat dari pendidik yang kurang kreatif dalam proses pembelajaran sehingga minat belajar atau keinginan belajar peserta didik pun menjadi rendah, peserta didik cenderung tidak tertarik untuk belajar terutama pada pembelajaran Matematika. Dari minat belajar peserta didik yang rendah mengakibatkan hasil belajar peserta didik tidak maksimal. Dari data hasil ujian akhir semester mata pelajaran Matematika kelas III SD Muhammadiyah Malawili tahun 2019/2020 menunjukkan bahwa 60% dari 16 peserta didik kelas III masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM=60). Sehingga membutuhkan media pembelajaran yang dapat menggambarkan materi Matematika yang abstrak.

Begitu juga dengan penelitian, Widiarti et al., (2021). Hasil belajar siswa yang ditemukan yang lebih banyak memiliki hasil belajar di bawah KKM adalah pada mata pelajaran Matematika kelas V. Berdasarkan jumlah siswa yang terdiri dari 28 siswa, terdapat 21 siswa yang hasil belajarnya berada di bawah KKM dengan KKM 68. Sesuai dengan hasil pengisian angket yang diberikan kepada siswa kelas V di SD Negeri 1 Baktiseraga, sebanyak 33,33% siswa sangat setuju dan 66,67% setuju bahwa siswa lebih memahami pelajaran setelah guru

menggunakan media pembelajaran seperti video, gambar, dll. Sebanyak 27,78% siswa sangat setuju dan 61,11% setuju bahwa siswa merasa bosan jika kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan media pembelajaran. Sebanyak 11,11% siswa sangat setuju dan 44,44% setuju bahwa guru hanya menggunakan satu jenis media saja. Sebanyak 38,89% siswa sangat setuju dan 55,56% setuju bahwa siswa merasa lebih terbantu memahami materi setelah guru menggunakan media pembelajaran. Sebanyak 16,67% siswa sangat setuju dan 50% setuju bahwa siswa lebih senang menggunakan media audio visual (video) daripada menggunakan media cetak (LKS, Modul, dan lain-lain). Maka, siswa lebih senang dan dapat membantu mereka dalam memahami materi jika pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video. Pembelajaran perlu memanfaatkan media sehingga berlangsung efektif dan efisien dan motivasi serta hasil belajar siswa meningkat.

Penelitian lain oleh, Zumrotun et al., (2020). Didapatkan beberapa permasalahan yakni pembelajaran masih bersifat konvensional. Masih banyak siswa yang kurang berminat terhadap pelajaran matematika, akibatnya hasil belajar matematika rendah, hal ini didukung dengan data nilai siswa yang tidak mencapai KKM, jumlah siswa yang tidak mencapai KKM yaitu 18 dari 26 siswa. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam penjelasan materi operasi hitung perkalian masih menggunakan metode ceramah, kemudian siswa diminta untuk menyalin tabel perkalian yang ada di buku. Selain itu, kurangnya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam belajar sehingga berdampak pada siswa kurang memahami materi dengan cepat. Permasalahan ini dapat dilihat pada saat mengerjakan soal melihat jawaban yang ada pada tabel perkalian, tanpa

menghitung dengan cara yang tepat, sehingga siswa dapat memperoleh nilai bagus bahkan banyak yang mendapat nilai 100. Sebaliknya jika siswa diminta untuk mengerjakan soal latihan tanpa melihat tabel, mereka masih kesulitan. Sehingga perlu adanya media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi dalam pelajaran matematika, khususnya materi perkalian.

Putri Pertiwi et al., (2019), menemukan keadaan media pembelajaran sekolah masih kurang memadai. (1) Terlihat bahwa masih ditemukan siswa yang kurang memiliki sumber belajar sehingga mempersulit siswa dalam proses pembelajaran, (2) Guru kurang menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang berhasilnya proses pembelajaran, (3) Pada saat proses pembelajaran berlangsung guru cenderung menggunakan metode ceramah tanpa memberikan suatu pemahaman yang memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran sehingga pembelajaran masih cenderung bersifat abstrak. Hal ini akan berdampak buruk pada hasil belajar siswa. Salah satunya siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena, kurangnya media pembelajaran yang digunakan. Sehingga siswa menjadi kurang termotivasi untuk mengetahui suatu hal atau sulit dalam memahami materi yang dipelajarinya. Dapat dilihat dari data nilai rata-rata hasil UAS mata pelajaran Matematika siswa kelas V dapat dinyatakan bahwa nilai hasil belajar Matematika perlu ditingkatkan. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Penelitian lain oleh Al Mawaddah et al., (2021), kurangnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika terutama pada materi keliling dan luas bangun datar. Sebagian besar siswa belum dapat menyelesaikan soal cerita yang

berhubungan dengan kegiatan sehari-hari, kurangnya pemahaman siswa disebabkan karena guru hanya mengajak siswa untuk menghafal rumus keliling dan luas bangun datar tanpa menjelaskan cara menentukan rumus tersebut. Hal tersebut akan berdampak negatif kepada hasil belajar siswa karena siswa hanya cenderung menghafal tanpa memahaminya yang tentunya akan membuat siswa cepat lupa dengan hafalannya. Hal ini juga didapatkan banyak siswa yang menganggap pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit, membosankan dan kurang menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran daring berlangsung. Dari data tersebut di dapatkan bahwa rata-rata nilai matematika yang dicapai 80% belum mencapai KKM dan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Berdasarkan beberapa masalah penelitian diatas memiliki persamaan masalah di lapangan, berupa studi pendahuluan yang dilakukan pada siswa kelas III SDN Pangulah Utara, Kecamatan Kotabaru, Kabupaten Karawang, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa dibawah rata-rata KKM, guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan guru belum menerapkan media pembelajaran interaktif, sehingga banyak siswa yang merasa jemu dengan aktivitas rutin yang monoton, kurangnya media pembelajaran yang menarik bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar matematika. Berdasarkan fakta tersebut, maka perlu adanya inovasi pembelajaran dengan menerapkan media belajar yang dapat melibatkan siswa untuk aktif dan membangun interaksi siswa, salah satunya adalah dengan menerapkan media pembelajaran genially.

Media Pembelajaran Genially merupakan suatu platform yang ditujukan pada pendidik dapat menjelaskan materi dengan cara yang menarik. Animasi dan

fitur interaktif membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Genially sering digunakan untuk membuat presentasi, permainan, gambar interaktif, peta, ilustrasi, CV, e-book, info grafik, dan poster dengan cara yang mudah. Media Genially dapat dimanfaatkan sebagai variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru, (Magribi, 2023)

Pemanfaatan media yang sesuai dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran sehingga siswa dapat termotivasi dan menumbuhkan minat belajar. Oleh karena itu siswa perlu diberikan stimulus menggunakan media pembelajaran agar dapat memacu hasil belajar siswa dikelas. Oleh sebab itu media pembelajaran digunakan untuk menunjang proses pembelajaran serta sebagai alat untuk memotivasi peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik, (Fatma & Ichsan, 2022).

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka perlu adanya penelitian lebih lanjut dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran Genially Terhadap Hasil Belajar Matematika".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut ;

1. Hasil belajar Matematika siswa masih rendah dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar;
2. Siswa banyak yang merasa jemu dengan aktivitas rutin yang monoton;

3. Sebagian guru kurang memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan belajar pada mata pelajaran Matematika;
4. Rasa jemu dan bosan yang dirasakan peserta didik, akibat dari pendidik yang kurang kreatif dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar siswa yang rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah yang telah dijelaskan, peneliti memberikan batasan masalah pada hasil belajar matematika peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran genially terbatas pada;

1. Materi keliling bangun datar;
2. Siswa kelas III SDN Pangulah Utara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini yaitu “ Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran Genially terhadap hasil belajar Matematika?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang ada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran genially terhadap hasil belajar matematika.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi sumber referensi mengenai pengaruh media pembelajaran genially terhadap hasil belajar matematika.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini memberikan manfaat praktis, diantaranya;

- a. Bagi guru diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang dapat digunakan agar pembelajaran lebih variatif.
- b. Bagi siswa dapat memberikan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika.
- c. Bagi peneliti dapat menambah pengetahuan mengenai penggunaan Platform Genially sehingga dapat mengimplementasikannya sebagai media pembelajaran.

KARAWANG