

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membangun dan mencerdaskan kehidupan bangsa, karena melalui pendidikan potensi serta bakat yang dimiliki anak bisa dikembangkan. Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) No. 20 Tahun 2003 Bab 1 pasal 1 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Pendidikan menjadi dasar dalam pengembangan budaya dan karakter bangsa. Hal yang sesuai dengan sistem Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) merumuskan fungsi dan tujuan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan pendidikan di Indonesia. Pasal 3 UU Sisdiknas menyebutkan:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang berdemokratis serta bertanggung jawab.

Pada dasarnya pendidikan mempunyai tujuan untuk menghantarkan peserta didik pada perubahan tingkah laku baik moral maupun intelektual yang dapat dijadikan bekal hidup sebagai makhluk individu maupun makhluk sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut, siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang telah dibimbing oleh guru melalui suatu proses kegiatan belajar mengajar. Namun, pada saat kegiatan proses belajar mengajar berlangsung gejala kejenuhan siswa sudah mulai muncul, dapat dilihat dari sikap siswa yang terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan masih banyak sekolah yang hanya memberikan teori-teori saja atau menyuruh siswa membayangkan suatu benda saja.

Begitu pula dalam pembelajaran matematika, sangat diperlukan suatu benda untuk memahami pelajaran matematika dan juga mengurangi sikap siswa yang terlihat kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran matematika dapat dikatakan berjalan dan berhasil dengan baik, apabila guru mampu mengubah diri peserta didik untuk ikut terlibat didalam proses pembelajaran dan dapat dirasakan manfaatnya secara langsung. Matematika merupakan salah satu sarana berpikir ilmiah yang diperlukan untuk menambah kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis, di dalam diri peserta didik. Untuk mempelajari matematika, siswa memerlukan kemampuan pemahaman yang kompleks kerana matematika berkaitan dengan berbagai macam bentuk yang abstrak. Adanya bentuk-bentuk abstrak tersebut merupakan kesulitan belajar tersendiri bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil informasi yang diterima dari guru wali kelas IV SD Negeri 060938 Kwala Bekala Kec. Medan Johor Tahun Ajaran 2018/2019 bahwa kesulitan yang dihadapi guru maupun siswa dalam proses pembelajaran matematika masih saja terjadi. Materi yang disampaikan oleh guru belum dapat dikuasai oleh siswa secara tuntas hingga belum diperoleh hasil belajar yang maksimal. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah yaitu 70. Ketercapaian KKM tersebut tertera pada Tabel 1.1 dibawah ini :

**Tabel 1.1 : Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 060938 Kwala Bekala Kec. Medan Johor Semester Ganjil Tahun Ajaran 2018/2019**

KKM	Nilai	Banyak Siswa	Presentase	Ketuntasan
70	$\geq 70$	27	67,50 %	Tuntas
	$< 70$	13	32,50 %	Tidak Tuntas
Jumlah		40	100%	

**Sumber : Guru Kelas IV SD Negeri 060938 Kwala Bekala Kec. Medan Johor**

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah atau di bawah standar KKM. Hal itu bisa dilihat dari nilai siswa yaitu dari 40 hanya 27 siswa (67,50%) yang memperoleh nilai  $\geq 70$  atau yang memenuhi nilai KKM. Sedangkan 13 siswa

(32,50%) memperoleh nilai  $< 70$ . Pada umumnya suatu pembelajaran dinyatakan tuntas secara klasikal apabila ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 85%.

Faktor-faktor yang menjadi penyebab rendahnya nilai belajar matematika siswa, diantaranya disebabkan oleh faktor guru dan faktor siswa, berdasarkan informasi dari kepala sekolah faktor penyebab dari guru diantaranya: (1) Guru kurang menggunakan media dalam kegiatan proses belajar mengajar, (2) Guru kurang memberikan motivasi belajar kepada siswa, (3) Guru kurang menggunakan metode yang bervariasi dalam kegiatan proses belajar mengajar. Adapun informasi yang didapat dari guru faktor penyebab rendahnya nilai belajar matematika siswa, diantaranya: (1) Motivasi belajar siswa masih kurang, (2) Siswa menganggap pelajaran matematika sulit dan membosankan, (3) Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk mengatasi agar kegiatan proses belajar mengajar aktif dan tidak membosankan maka guru harus dapat menentukan media pembelajaran yang sesuai, dan untuk mengatasi hal tersebut salah satu caranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat sasaran ketika menyampaikan materi pelajaran. Belajar harus sesuatu yang menyenangkan, simpel, dan efektif bagi diri siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran pada saat proses belajar mengajar adalah dengan menggunakan media benda konkret. Media benda konkret dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus memegang peranan yang sangat penting sebab dengan adanya media pembelajaran siswa dengan mudah dapat memahami materi tersebut. Menurut Sumantri (2015:161) meyakini bahwa “Konkret mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkret, yakni yang dapat dilihat, didengar, dibau, diraba, dan diotak-atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar”. Artinya, media benda konkret merupakan benda berwujud sebenarnya yang secara langsung dapat dirasakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran dengan bertujuan untuk memberikan pengalaman nyata, mampu menarik minat dan semangat peserta didik. Media

yang digunakan tidak harus mahal, tapi juga bisa memanfaatkan media yang ada disekitar peserta didik atau guru bisa menggunakan pengalaman peserta didik.

Berkaitan dengan hasil penelitian tentang media benda konkret, telah dilakukan penelitian oleh Yulaichah. Namun, penelitian ini lebih mengarah pada penelitian pengembangan, yaitu Pengembangan Media Benda Konkret Untuk Pembelajaran Penjumlahan Bilangan Cacah di Kelas 1 Sekolah Dasar (SD) yang memberikan hasil bahwa media benda konkret dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa pada pembelajaran penjumlahan bilangan cacah di kelas 1 SD. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yulaichah (2012:250), menunjukkan bahwa media benda konkret layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dikarenakan media benda konkret dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menguasai materi pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berkeinginan untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar matematika siswa dengan mengadakan penelitian yang berjudul Pengaruh Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 060938 Kwala Bekala Kec. Medan Johor Tahun Ajaran 2018/2019.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Guru kurang menggunakan media dalam kegiatan proses belajar mengajar.
2. Guru kurang memberikan motivasi belajar kepada siswa
3. Guru kurang menggunakan metode yang bervariasi dalam kegiatan proses belajar mengajar
4. Motivasi belajar siswa masih kurang.
5. Siswa menganggap pelajaran matematika sulit dan membosankan
6. Siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

### C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, maka yang menjadi batasan masalah dalam penelitian adalah :

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah media benda konkret.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus.
3. Jenis penelitian yang dilakukan dengan menggunakan *quasi eksperimen*.
4. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 060938 Kwala Bekala Kec. Medan Johor Tahun Ajaran 2018/2019.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka yang menjadi rumusan masalah adalah :

1. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus yang diajarkan dengan menggunakan media benda konkret di kelas IV SD Negeri 060938 Kwala Bekala Kec. Medan Johor Tahun Ajaran 2018/2019 ?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional di kelas IV SD Negeri 060938 Kwala Bekala Kec. Medan Johor Tahun Ajaran 2018/2019 ?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan media benda konkret terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus di kelas IV SD Negeri 060938 Kwala Bekala Kec. Medan Johor Tahun Ajaran 2018/2019 ?

### E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan perumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus yang diajarkan



dengan menggunakan media benda konkret di kelas IV SD Negeri 060938 Kwala Bekala Kec. Medan Johor Tahun Ajaran 2018/2019 .

4. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional di kelas IV SD Negeri 060938 Kwala Bekala Kec. Medan Johor Tahun Ajaran 2018/2019 .
5. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan media benda konkret terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus di kelas IV SD Negeri 060938 Kwala Bekala Kec. Medan Johor Tahun Ajaran 2018/2019.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

1. Bagi Kepala Sekolah, memberikan bahan masukan guna meningkatkan kualitas pendidik di sekolah melalui media benda konkret.
2. Bagi Guru, diharapkan dapat menambah pengetahuan serta keterampilan guru dalam mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi Siswa, diharapkan dapat membangkitkan minat serta motivasi belajar siswa dalam pelajaran matematika pada materi sifat-sifat bangun ruang balok dan kubus.
4. Bagi Peneliti, sebagai bekal pengalaman sebelum terjun langsung ke lapangan sebagai calon guru nantinya.