

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang bila dikelola dengan baik dapat mencerdaskan kehidupan suatu bangsa. Pendidikan merupakan wadah para peserta didik mencari ilmu, mengembangkan potensi yang mereka miliki baik potensi akademis maupun non akademis. Pendidikan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kebutuhan pokok manusia dalam kesehariannya. Dengan majunya ilmu pengetahuan dan teknologi maka pendidikan akan semakin dibutuhkan oleh orang banyak, terutama oleh Negara-negara yang sedang berkembang di Indonesia. Layaknya yang ditetapkan dalam Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 yakni: “Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk melaksanakan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif memaparkan potensi dirinya untuk mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Angeveld (2006), mengemukakan bahwa pendidikan ialah setiap usaha, pengaruh, perlindungan dan bantuan yang diberikan kepada anak tertuju pada pendewasaan anak itu, atau lebih tepat membantu anak untuk lebih cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri. Pengaruh itu datang dari orang dewasa (atau yang diciptakan oleh orang dewasa seperti sekolah, buku, putaran hidup sehari-hari, dan sebagainya) dan ditujukan kepada orang yang belum dewasa.

berbeda dari itu Ki Hajar Dewantara (2009), mengemukakan bahwa pendidikan yaitu tuntutan di dalam tumbuhnya anak-anaknya, adapun maksudnya, pendidik yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tinggi. Menurut UU Nomor 2 Tahun 1989, pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang

dan menurut UU Nomor 20 (2003) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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.

Dari beberapa pengertian atau batasan pendidikan yang diberikan para ahli tersebut, meskipun berbeda secara redaksional, namun secara esensial terdapat kesatuan unsur-unsur atau faktor-faktor yang terdapat didalamnya yaitu bahwa pendidikan pengertian tersebut menunjukkan suatu proses bimbingan, tuntunan, atau pimpinan yang didalamnya mengandung unsur-unsur seperti pendidikan, dan anak didik. Pada dasarnya, setiap anak itu cerdas, baik cerdas dalam bidang matematika, menggambar, menyanyi, maupun bidang lainnya.

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat memenuhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Mengatasi permasalahan di atas dan guna mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara mengajar yang baik dan mampu memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep mata pembelajaran yang akan disampaikan.

Sebagai seorang pendidik atau guru tentunya selalu berusaha dan berharap agar peserta didiknya selalu mengikuti pembelajaran dengan baik, sehingga kompetensi yang diharapkan dapat tercapai. Sebagai perencana, guru hendaknya dapat melihat kebutuhan siswa sebagai subjek belajar, merumuskan tujuan kegiatan proses pembelajaran, dan menetapkan strategi pembelajaran yang ditempuh untuk merealisasikan tujuan yang telah dirumuskan.

Maka di dalam sekolah guru harus menggunakan alat atau media untuk dapat meningkatkan kualitas belajar seperti media pembelajaran. Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Menurut Gerlach & Elly media pembelajaran adalah manusia, materi,

atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Seperti yang kita ketahui dalam proses belajar mengajar terdapat juga siswa yang tidak mampu mengikuti pembelajaran yang di bawakan oleh guru, terkadang siswa tidak tuntas dalam pembelajaran. Dalam hal ini guru harus mampu memecahkan masalah yang di alami siswa, guru juga harus tahu dimana titik permasalahan yang di alami siswa, sehingga murid dapat tahu, mampu dan tuntas dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran dirasa sangat penting untuk membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran, karena dengan mengguakan media pembelajaran siswa dapat meningkatkan hasil aktivitas dan prestasi belajar dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu yang mempelajari studi seperti bilangan, rumus, dan struktur terkait, bangun dan ruang tempat mereka berada, dan besaran serta perubahannya. Matematika berusaha mengajak meningkatkan pemahaman dan kecerdasan tentang penjumlahan. Di SD mata pelajaran Matematika merupakan salah satu mata pembelajaran yang sangat penting karena mata pembelajaran matematika berisi materi yang berhubungan dengan angka-angka dan perhitungan. Pembelajaran matematika seorang guru dituntut untuk pandai dalam menyampaikan materi dan harus membuat metode atau variasi belajar yang di sampaikan dan siswa tidak akan merasa jenuh atau pun bosan terkhusus pada materi pecahan. Oleh karena itu pembelajaran matematika sangat penting diajarkan dalam pembelajaran di SD.

Hasil belajar di SD Negeri 060937 Medan khususnya kelas III pada mata pembelajaran matematika masih rendah, hal ini terbukti dengan kegiatan pembelajaran yang kurang efektif dalam materi pembelajaran sehingga hasil belajar Matematika pada siswa masih rendah. Rendahnya hasil belajar Matematika di kelas III SD Negeri 060937 Medan dimungkinkan juga karena guru kurang menggunakan media pebelajaran yang sesuai sehingga pembelajaran hanya bersifat abstrak, sehingga siswa tidak termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal di sekolah SD Negeri 060937 Medan, hasil wawancara dengan wali kelas III di sekolah tersebut peneliti mendapatkan informasi tentang proses pembelajaran yang dilakukan di kelas dan jumlah seluruh siswa kelas III di SD Negeri 060937 Medan, pada T.P 2023/2024. Kemudian melakukan observasi yang dilaksanakan dengan seluruh siswa kelas III tersebut di mana mereka mengalami kesulitan pada pembelajaran matematika materi pecahan, karena guru cenderung menggunakan metode ceramah jadi siswa masih banyak yang belum paham tentang konsep dasar pecahan dimana siswa masih memerlukan waktu lama untuk dapat paham tentang konsep dasar pecahan dan tidak adanya penggunaan benda-benda konkret seperti media pembelajaran sehingga itu menjadi hambatan bagi siswa untuk paham atau mudah dimengerti tentang konsep dasar pecahan, akibatnya hasil belajar siswa tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, khususnya pada pembelajaran matematika, dari hasil pembelajaran yang diterapkan oleh guru kelas III, Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil Ujian Tengah Semester siswa pada tabel dibawah ini.

Tabel 1. 1 Data ketentuan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri 060937 Medan

KKM	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase %
75	≥ 75	22	56%
	< 75	17	44%
		39	

Sumber Data : SD Negeri 060937 Medan

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwasanya masih banyak siswa yang belum mencapai nilai minimum (KKM) yang sudah ditetapkan oleh sekolah yaitu 75 dan berdasarkan data dari 39 siswa yang tuntas diatas KKM adalah sebanyak 22 siswa (56 %), sedangkan 17 siswa (44 %) belum tuntas atau masih di bawah KKM. Rendahnya nilai Matematika tersebut disebabkan karena dalam mengajar guru lebih banyak menjelaskan dengan cara ceramah atau metode Konvensional akibatnya siswa merasa mata pelajaran matematik sulit, dan menakutkan sehingga sebagian besar siswa kurang termotivasi dan kurang paham dalam belajar matematika. Oleh karena itu guru harus menggunakan media

pembelajaran yang tepat, menarik dan dapat memotivasi siswa untuk aktif belajar dan membuat siswa paham akan materi yang diajarkan serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu pemahaman siswa dalam pembelajaran materi pecahan. Adapun media pembelajaran yang akan dibuat yaitu suatu *Flash card* pecahan. Kontekstual media *Flash card* pecahan ini dibuat dengan menggunakan bahan berupa kartu yang disebut *Flash card*. Peneliti berharap media pembelajaran ini akan membantu siswa-siswi dalam belajar, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta dapat memahami konsep dasar pecahan dengan mudah dan memperoleh nilai yang baik atau memenuhi KKM. Selain itu pembuatan *Flashcard* ini membantu guru dalam menjelaskan materi pecahan pada siswa secara konkret.

Oleh karena itu guru harus tanggap dalam melakukan pendekatan dan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat dengan materi Matematika adalah media *Flash card*. Melalui media pembelajaran ini dapat membantu guru melakukan pembelajaran yang menyenangkan dan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul Pengaruh penggunaan media *Flash card* terhadap hasil belajar Matematika pada materi pecahan siswa di kelas III SD Negeri 060937 Medan TP 2023/2024.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya variasi metode pembelajaran pada mata pembelajaran matematika.
2. Masih ada siswa yang merasa kesulitan dalam mempelajari matematika di kelas III SD Negeri 060937 Medan.
3. Siswa kelas III masih ada yang belum memahami pecahan pada pelajaran Matematika.
4. Guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam menjelaskan materi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditemukan di atas, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media *Flashcard* terhadap hasil belajar matematika pada materi pecahan siswa di kelas III SD Negeri 060937 Medan Tahun Ajaran 2023/2024

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan tanpa menggunakan media *Flashcard* siswa di kelas III SD Negeri 060937 Medan T.P 2023/2024?
2. Bagaimana hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan dengan menggunakan media *Flashcard* siswa di kelas III SD Negeri 060937 Medan T.P 2023/2024?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media *Flashcard* terhadap hasil belajar Matematika pada materi pecahan siswa kelas III SD Negeri 060937 Medan T.P 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui hasil belajar siswa pada materi pecahan di kelas III SD Negeri 060937 Medan T.P 2023/2024 .
2. Untuk Mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media *Flashcard* terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 060937 Medan T.P 2023/2024 .
3. Untuk mengetahui hasil belajar Matematika siswa tanpa menggunakan media *Flashcard* kelas III SD Negeri 060937 Medan T.P 2023/2024

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis dalam bidang pendidikan Matematika.

a. Sekolah

Penelitian ini memberikan informasi yang berguna bagi guru dan sekolah dalam memilih metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

b. Guru

Guru dapat mengadopsi media pembelajaran *Flashcard* sebagai alternatif dalam mengajar matematika agar siswa lebih aktif, antusias, dan senang dalam belajar.

c. Peserta Didik

Hasil penelitian ini juga dapat memberikan pemahaman kepada siswa bahwa matematika dapat dipelajari dengan cara yang lebih interaktif dan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Memperoleh pengalaman dan wawasan pengetahuan tentang pengaruh *Flashcard* terhadap hasil belajar siswa.