

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang berupaya meningkatkan sumber daya manusia (SDM) yakni melalui pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu usaha yang diharapkan mampu meningkatkan sumber daya manusia (SDM). Nushrotuddiniyah (2018:1) menyatakan “Pendidikan merupakan suatu wahana yang baik dalam pembinaan sumber daya manusia (SDM) karena suatu fenomena dalam hidup manusia yang secara fundamental mempunyai sifat membangun dalam kehidupan.” Pendidikan juga diharapkan dapat mencerdaskan manusia sehingga menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang memiliki potensi. Upaya mencerdaskan bangsa Indonesia, juga telah jelas dituangkan dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) bab 1 pasal 1 disebutkan bahwa:

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, sertaketerampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional pasal 3 juga dinyatakan bahwa “Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.”

Undang-undang tersebut menyebutkan bahwa pendidikan merupakan salah satu usaha untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak serta mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pendidikan. Mengembangkan kemampuan, membentuk watak serta mencerdaskan kehidupan bangsa dapat dilakukan dengan meningkatkan mutu pendidikan. Salah satu cara untuk

meningkatkan mutu pendidikan yaitu dengan meningkatkan mutu pendidik yaitu guru.

Guru di dalam pembelajaran diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif atau pembelajaran yang tidak didominasi oleh guru. Didominasi maksudnya siswa hanya menyimak dan mendengarkan informasi atau pengetahuan yang diberikan oleh guru, ini menjadikan kondisi yang tidak proporsional antara guru sangat aktif tetapi sebaliknya siswa menjadi pasif dan tidak kreatif serta pembelajaran pun menjadi tidak kondusif. Pembelajaran yang kondusif akan terjadi apabila interaksi belajar mengajar yang tidak didominasi oleh guru, guru seharusnya dapat menjadi pembimbing dan pemberi motivasi pada siswa dalam pembelajaran. Sardiman (2016:4) “Yang terpenting dalam interaksi pembelajaran adalah guru sebagai pengajar tidak mendominasi kegiatan tetapi membantu menciptakan kondisi yang kondusif serta memberikan motivasi dan bimbingan agar siswa dapat mengembangkan potensi dan kreativitasnya, melalui kegiatan belajar.” Menciptakan kondisi yang kondusif, memberikan motivasi dan bimbingan yang dilakukan oleh guru dapat diterapkan pada setiap kegiatan pembelajaran termasuk pembelajaran matematika.

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang bersifat abstrak. H.W. Fowler (dalam Rostina Sundayana, 2016:3) menyatakan bahwa “Matematika yaitu *“mathematics is the abstrak science of space and number.”* Matematika adalah ilmu abstrak mengenai ruang dan bilangan. Pembelajaran matematika yang bersifat abstrak membuat siswa sulit memahaminya dikarenakan taraf berpikir siswa yang konkret. Pendapat ini juga didukung oleh Rostina Sundayana (2016:25) juga mengemukakan bahwa “Konsep-konsep dalam matematika itu bersifat abstrak, sedangkan pada umumnya siswa sekolah dasar (SD) berfikir dari hal-hal konkret menuju hal-hal yang abstrak.” Keabstrakan matematika ini terdapat pada pengaplikasian konsep rumus dalam pemecahan suatu masalah termasuk permasalahan sehari-hari. Pendapat ini juga didukung oleh Marti (dalam Rostina Sundayana, 2016:2) mengemukakan bahwa “Meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah

sehari-hari.” Pengaplikasian rumus juga terdapat pada pokok bahasan Segitiga. Ketidaksiuaian antara konsep pembelajaran dengan kemampuan berpikir siswa merupakan salah satu masalah yang harus segera di atasi. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang dapat memperjelas penyampaian materi yang dilakukan oleh guru, sehingga siswa lebih cepat memahami dan mengerti mengenai materi pembelajaran.

Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Wali Kelas IV SDN 091380 Saribujandi T.P 2018/2019, didapati hasil belajar siswa yang belum maksimal. Berikut ini tabel hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika SDN 091380 Saribujandi T.P 2018/2019, yakni:

**Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika SDN 091380 Saribujandi T.P 2018/2019**

T.P	KKM	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa		Nilai Rata-rata
			Tuntas	Tidak Tuntas	
2018/2019	70	21 Orang	15 Orang	6 Orang	73,5
			71 %	29 %	

*(Sumber Data SDN 091380 Saribujandi T.P 2018/2019)*

Tabel 1.1 di atas menjelaskan bahwa jumlah siswa kelas IV SDN 091380 Saribujandi T.P 2018/2019 semester ganjil yaitu 21 orang. Jumlah siswa yang tuntas atau sudah mencapai KKM yaitu 15 orang, apabila dipersenkan sebanyak 71% dan siswa yang tidak tuntas atau belum mencapai KKM yaitu 6 orang, apabila dipersenkan sebanyak 29%, dengan nilai rata-rata 73,5.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada beberapa siswa Kelas IV SDN 091380 T.P 2019/2020, menyatakan pembelajaran matematika, bahwa: (1) Matematika merupakan pembelajaran yang sulit, (2) Matematika merupakan pembelajaran yang membosankan dan tidak menyenangkan, sehingga pembelajaran matematika menjadi pembelajaran yang menakutkan bagi sebagian siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN 091380 Saribujandi T.P 2019/2020 maka didapati keadaan: (1) Siswa belajar bersifat pasif, hal ini dapat dilihat dari siswa hanya menyimak dan mendengarkan informasi atau pengetahuan yang diberikan gurunya saat proses pembelajaran; (2) Guru kurang menggunakan media bervariasi, hal ini dapat dilihat ketika guru hanya

menjelaskan pembelajaran menggunakan buku paket; (3) Motivasi belajar siswa yang kurang maksimal, hal ini terlihat ketika guru sudah mulai mengajar tetapi masih banyak siswa yang belum mengeluarkan buku serta alat tulisnya; (4) Minat belajar siswa yang kurang maksimal, hal ini dapat dilihat dari adanya sebagian siswa yang masih bermain-main atau mengganggu teman saat proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, diperlukan upaya untuk mengatasinya. Salah satunya adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat dan konsentrasi siswa dalam pembelajaran. Lebih lanjut, penggunaan media dalam proses belajar juga dijelaskan oleh Hamalik (dalam Azhar Arsyad 2013:3) yang mengemukakan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.” Pendapat tersebut disambung oleh Azhar Arsyad (2013:3) “Media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis* atau *electronic* untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.” Pendapat tersebut menekankan media adalah alat yang digunakan untuk menyusun kembali informasi visual dan verbal yang memudahkan siswa menerima pesan baru. Media pembelajaran yang menjadi alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, hal inilah yang melatarbelakangi peneliti berinisiatif untuk menggunakan media Kertas Lipat (*Origami*). *Origami* diharapkan mampu mengatasi masalah-masalah yang sudah diuraikan sebelumnya salah satunya kurangnya pemahaman siswa pada pokok bahasan Segitiga.

Media *Origami* merupakan salah satu seni melipat kertas. Pendapat ini juga didukung oleh Han (2008:5) yang menyatakan “*Origami* adalah seni melipat kertas yang berasal dari Jepang, yaitu “*ori*” yang berarti “melipat”, “*kami*” yang berarti “kertas”.” Media pembelajaran *Origami* diharapkan mampu menyampaikan materi serta menjelaskan konsep keliling dan luas Segitiga sehingga pembelajaran lebih menarik untuk siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena

media pembelajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran itu tidak harus yang berasal dari bahan mahal. Terutama, media tersebut sesuai dengan kemampuan guru, sekolah dan karakteristik siswa.

Media *Origami* juga pernah digunakan oleh Fajar Setiawan (2017:78) dalam penelitiannya yang menyatakan “Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan secara berkesinambungan setelah menggunakan media Kertas *Origami*, yakni dari 79% pada Siklus I menjadi 91% pada Siklus II.” Kesimpulan Fajar Setiawan (2017:78) menyatakan bahwa “Media Kertas *Origami* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.”

Berdasarkan seluruh uraian di atas, menurut peneliti bahwa media *Origami* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Kertas Lipat (*Origami*) pada Pokok Bahasan Segitiga Siswa Kelas IV SDN 091380 Saribujandi T.P 2019/2020.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Beberapa masalah dapat diidentifikasi dari latar belakang masalah yang harus dipecahkan antara lain:

1. Siswa belajar bersifat pasif.
2. Guru kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.
3. Motivasi belajar siswa kurang maksimal.
4. Minat belajar siswa kurang maksimal.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian yang diteliti dibatasi pada penggunaan media Kertas Lipat (*Origami*) pada pokok bahasan Segitiga siswa kelas IV SDN 091380 Saribujandi T.P 2019/2020.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang diteliti, yakni:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Kertas Lipat (*Origami*) pada pokok bahasan Segitiga siswa kelas IV SDN 091380 Saribujandi T.P 2019/2020?
2. Bagaimana ketuntasan hasil belajar dengan menggunakan media Kertas Lipat (*Origami*) pada pokok bahasan Segitiga siswa kelas IV SDN 091380 Saribujandi T.P 2019/2020?
3. Apakah hasil belajar siswa dapat meningkat dengan menggunakan media Kertas Lipat (*Origami*) pada pokok bahasan Segitiga siswa kelas IV SDN 091380 Saribujandi T.P 2019/2020?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media Kertas Lipat (*Origami*) pada pokok bahasan Segitiga siswa kelas IV SDN 091380 Saribujandi T.P 2019/2020.
2. Untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar dengan menggunakan media Kertas Lipat (*Origami*) pada pokok bahasan Segitiga siswa kelas IV SDN 091380 Saribujandi T.P 2019/2020.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media Kertas Lipat (*Origami*) pada pokok bahasan Segitiga siswa kelas IV SDN 091380 Saribujandi T.P 2019/2020.

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

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui penggunaan media konkret dalam pembelajaran matematika sehingga pihak sekolah dapat menyediakan media pembelajaran konkret salah satunya media konkret *Origami*.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan pertimbangan dan masukan dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah.

3. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika.

4. Bagi Peneliti

Sebagai tambahan wawasan serta menjadi informasi dalam penelitian selanjutnya yang sesuai dengan masalah pada judul penelitian ini.

