

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masalah pendidikan adalah masalah yang sangat kompleks dimana dalam penyelenggaraannya perlu perencanaan yang sangat matang dan tepat. Disamping dana yang cukup besar penyelenggaraan pendidikan perlu mempertimbangkan masalah-masalah yang berkenaan dengan minat, bakat siswa serta kebutuhan masyarakat. Karena pendidikan merupakan faktor yang sangat penting bagi kehidupan manusia.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 dinyatakan 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, akhlaq mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Melalui pendidikan dapat menentukan maju mundurnya suatu bangsa. Salah satu indikator keberhasilan pendidikan adalah terbentuknya individu yang cakap dan mandiri melalui proses belajar. Keberhasilan proses belajar sendiri dapat ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku individu menuju hal yang lebih baik.

Sekolah sebagai tempat siswa belajar, dengan harapan dalam belajar akan memperoleh hasil belajar dengan baik. Dalam belajar tersebut hasil yang dicapai kadang dapat mencapai seperti apa yang diharapkan, tetapi dapat pula tidak. Hal

ini karena daya serap masing-masing siswa berbeda dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Belajar memiliki peranan terpenting pada setiap manusia, yaitu untuk mencerdaskan anak didik kita sehingga kelangsungan hidup mereka terjamin dan memajukan bangsa. Menurut Abdurrahman (2012:19) belajar merupakan suatu proses dari seorang individu yang berupaya mencapai tujuan belajar atau yang bisa disebut hasil belajar yaitu suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Sedangkan menurut Susanto (2013:4) belajar suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Kita bisa belajar sendiri dan bisa juga belajar dengan guru, dengan begitu terjadi adanya proses pembelajaran antara peserta didik dan pendidik. Menurut Sadiman dkk (2014:11) Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Di kelas kita akan melakukan proses pembelajaran, dimana dalam proses pembelajaran tersebut terdapat beberapa mata pelajaran, salah satunya yaitu mata pelajaran Matematika.

Menurut Susanto (2003:185) Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Misalnya dalam masalah sehari-hari yaitu mulai dari ukuran baju ,ukuran sepatu, proses jual beli, harga barang, dan lain-lain. Oleh karena itu Matematika perlu dipelajari dari tingkat dasar sampai tingkat perguruan tinggi. Sedangkan menurut Sundayana (2015:2) matematika adalah bekal bagi peserta didik untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif.

Dalam rangka peningkatan mutu pendidikan, Matematika memegang peranan penting dalam pendidikan. Matematika digunakan semua orang di segala kehidupan karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Namun keabstrakan Matematika dalam pembelajaran di sekolah membuat Matematika sulit dipahami. Ditambah lagi dengan anggapan siswa bahwa Matematika tidak lebih dari sekedar berhitung, bermain dengan rumus, dan tidak dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, karena guru dalam pembelajaran di kelas tidak mengaitkan dengan pengalaman kehidupan nyata anak.

Dalam hal ini sering sekali mengakibatkan siswa enggan bahkan tidak berminat dengan pelajaran Matematika. Terbukti ketika peneliti melakukan wawancara tak terstruktur dengan guru kelas III bahwa ketika pembelajaran berlangsung siswa banyak yang kurang memperhatikan sehingga penguasaan materinya kurang, siswa terlihat malas dan merasa bosan ketika guru memberikan tugas. Dengan begitu kemampuan pelajaran Matematika perlu diperhatikan mulai dari awal anak mengenal pelajaran Matematika yaitu pada kelas I SD.

Peneliti ketika melakukan wawancara tak terstruktur juga mendapatkan data bahwa guru kelas III tersebut menggunakan metode ceramah setelah itu siswa

diberikan tugas untuk mengerjakan soal. Guru kelas III hanya menggunakan media yang ada dalam kelas misalnya papan tulis, kapur tulis, penghapus, penggaris. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membawa pesan, menyampaikan materi, dan sarana komunikasi serta perangsang bagi siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Atwi Suparman dalam Faizi (2013:54) mendefinisikan media sebagai alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan membantu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat memperjelas materi yang diberikan dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa SD yang masih berada pada tahap berpikir konkrit dimana mereka sudah memahami konsep-konsep sederhana tetapi masih dipengaruhi oleh objek-objek visual. Melalui alat peraga yang ditelitinya itu, anak akan melihat langsung bagaimana keteraturan dan pola struktur yang terdapat dalam benda yang sedang diperhatikannya itu. Oleh karena itu penggunaan media dalam proses pembelajaran Matematika sangat penting karena dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan dan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.

Banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam menyajikan suatu materi pelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran kartu domino. Kartu domino disini adalah kartu yang digunakan

untuk menarik minat siswa dalam belajar Matematika yang dilakukan dengan cara bermain. Permainan Matematika adalah suatu kegiatan yang menggembirakan, namun tetap dapat menunjang tercapainya tujuan instruksional pengamatan Matematika (Faizi 2013:101).

Media kartu domino ini merupakan media cetak/visual yang berisikan soal dan jawaban. Mengingat usia siswa kelas III SD masih suka bermain, berkelompok, bergerak dan mempraktekkan secara langsung, maka media kartu domino ini cocok diterapkan pada materi penjumlahan dan pengurangan tiga angka karena sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan siswa serta bentuknya yang mengarah pada permainan diharapkan dapat menarik minat siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang diperoleh.

Proses pembelajaran Matematika di kelas III SDN Tanjung Jati 1 Kamal, berdasarkan pengamatan diperoleh bahwa pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran Matematika masih berpusat pada guru dan guru tidak menggunakan media yang melibatkan siswa secara aktif sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang optimal. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh pembelajaran menggunakan media kartu domino pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan tiga angka terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas III SDN Tanjung Jati 1 Kamal”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Apakah ada pengaruh pembelajaran menggunakan media kartu domino pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan tiga angka terhadap minat siswa kelas III SDN Tanjung Jati 1 Kamal?
- 2) Apakah ada pengaruh pembelajaran menggunakan media kartu domino pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan tiga angka terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Tanjung Jati 1 Kamal?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dengan demikian tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran menggunakan media kartu domino pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan tiga angka terhadap minat siswa kelas III SDN Tanjung Jati 1 Kamal.
- 2) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh pembelajaran menggunakan media kartu domino pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan tiga angka terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Tanjung Jati 1 Kamal.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian pengaruh pembelajaran menggunakan media kartu domino pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan tiga angka terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas III SDN Tanjung Jati 1 Kamal diharapkan memberikan banyak manfaat diantaranya:

1) Manfaat Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan dalam pelaksanaan pendidikan untuk meningkatkan keberhasilan akademik peserta didik.

2) Manfaat Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan hasil dari penelitian itu bisa menambah wawasan guru serta menjadi pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar guna meningkatkan keberhasilan akademik peserta didik dalam era globalisasi saat ini.

3) Manfaat Bagi Peserta Didik

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat membantu siswa mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Matematika. Serta memberikan pengalaman yang bermakna dan meningkatkan kualitas proses hasil pembelajaran.

4) Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini sangat penting bagi peneliti guna untuk meningkatkan wawasan serta pedoman bagi peneliti sebagai calon guru yang professional. Selain itu dengan melaksanakan penelitian untuk skripsi peneliti sedikit demi sedikit

mengetahui strategi pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan keberhasilan akademik peserta didik.

1.5 Hipotesis

Berdasarkan permasalahan dikemukakan di atas, dapat menemukan hipotesis masalah sebagai berikut:

- 1) Ho: “Tidak ada pengaruh pembelajaran menggunakan media kartu domino pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan tiga angka terhadap minat siswa kelas III SDN Tanjung Jati 1 Kamal”.

Ha: “Ada pengaruh pembelajaran menggunakan media kartu domino pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan tiga angka terhadap minat siswa kelas III SDN Tanjung Jati 1 Kamal”.

- 2) Ho: “Tidak ada pengaruh pembelajaran menggunakan media kartu domino pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan tiga angka terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Tanjung Jati 1 Kamal”.

Ha: “Ada pengaruh pembelajaran menggunakan media kartu domino pada mata pelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan tiga angka terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Tanjung Jati 1 Kamal”.