

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan Undang-undang (UU) no. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan merupakan 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. Tujuan pendidikan nasional tercantum dalam Undang-Undang RI Nomor 2 Tahun 1989 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri, serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Untuk mencapai tujuan pendidikan dapat dilakukan melalui proses pendidikan. Proses pendidikan terjadi pada saat proses belajar siswa.

Menurut Ramansyah (2012:2), belajar adalah proses perubahan tingkah laku secara aktif, proses mereaksi semua situasi yang ada disekitar individu, proses yang diarahkan pada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami suatu yang dipelajari. Semua kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku adalah belajar. Jika ada proses belajar maka disitu ada pembelajaran. Dengan demikian,

maka pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu sama lain. Komponen tersebut meliputi tujuan, materi, metode, evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Rusman, 2015:21).

Sekolah dasar merupakan jenjang paling dasar pada pendidikan formal yang akan menjadi bekal pada jenjang pendidikan selanjutnya. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 pasal 17 ayat 1 yang menyebutkan bahwa pendidikan dasar merupakan jenjang pendidikan yang melandasi jenjang pendidikan menengah. Terdapat beberapa mata pelajaran yang harus diberikan pada siswa jenjang pendidikan dasar. Salah satunya yaitu mata pelajaran matematika.

Menurut Hermawan (2011:8.27), mata pelajaran matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran matematika di sekolah dasar berisi bahan pelajaran yang menentukan agar siswa mengenal, memahami, serta mahir menggunakan bilangan dalam kaitannya dengan praktik kehidupan sehari-hari. Dalam mata pelajaran matematika terdapat salah satu materi yang harus dipelajari di kelas III, yaitu materi uang.

Materi uang memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa dalam melakukan kegiatan ekonomi dan juga memiliki keterkaitan dengan materi yang ada di kelas selanjutnya. Untuk dapat menguasai materi uang di kelas selanjutnya, siswa harus menguasai konsep uang yang sederhana terlebih dahulu. Pada pokok bahasan uang, siswa kelas III masih kesulitan untuk menjumlahkan nilai sekelompok uang dan menentukan kesetaraan nilai mata uang. Kesulitan tersebut terjadi karena dalam pembelajaran guru hanya menggunakan media buku paket. Penggunaan media pembelajaran yang tersendiri pada setiap materi masih belum dilakukan karena keterbatasan media pembelajaran.

Sehubungan dengan penggunaan media pembelajaran, Hamalik (dalam Arsyad, 2014:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut Sundayana (2015:25), penggunaan media pembelajaran dalam membantu pengajar dalam menyampaikan materi sehingga lebih menarik para siswa bisa memahami materi yang disampaikan dengan baik serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan menjadikan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

Namun kenyataan di lapangan menunjukkan hal yang sebaliknya. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 27 Juli 2017 kepada siswa kelas III di SDN Noreh 1 saat proses pembelajaran, aktivitas siswa

dalam pembelajaran matematika kurang baik. Rendahnya aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran terlihat dari siswa yang cenderung pasif, dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan menyalin materi yang disampaikan guru, jarang sekali siswa bertanya kepada guru meskipun kurang mengerti materi yang dijelaskan guru. Siswa juga merasa bosan dan kurang berminat mengikuti pembelajaran, kebanyakan siswa ramai dan berbicara sendiri di dalam kelas.

Beberapa kemungkinan penyebab kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika adalah kurangnya kreatifitas guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dan media yang digunakan guru kurang menarik. Sedangkan karakteristik siswa SD menyukai pembelajaran secara berkelompok atau bersama-sama dan menyukai permainan. Penggunaan media harus meningkatkan aktivitas siswa baik fisik maupun mental. Namun guru masih banyak menggunakan media pembelajaran seperti buku paket dan gambar yang ternyata belum dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi dan rangsangan kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Ketergantungan guru pada buku paket menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang kurang akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal tersebut terjadi karena media memiliki peranan yang sangat penting dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

Alternatif yang dipilih untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu menggunakan media kartu domino bergambar pada materi uang. Media kartu domino bergambar pada dasarnya merupakan media gambar yang berbentuk kartu. Penggunaan kartu domino bergambar ini sama persis dengan bermain kartu

domino pada umumnya, akan tetapi bentuk kartunya saja yang berbeda. Jika pada domino sesungguhnya berisi kumpulan atau urutan angka-angka yang diwakili oleh lingkaran-lingkaran berwarna merah, kartu domino bergambar ini berisi sebuah gambar-gambar uang dan nilai mata uang. Dengan menggunakan media kartu domino bergambar, siswa dapat mengenal uang dan nilai yang dimilikinya.

Bentuk media kartu domino bergambar uang sangat sederhana dan mudah dibuat. Dalam penggunaannya, media kartu domino bergambar sesuai untuk siswa sekolah dasar, karena dalam penggunaannya disesuaikan dengan karakteristik siswa. Karakteristik siswa usia sekolah dasar yang masih pada tahap konkret-operasional, maka media kartu domino bergambar dapat dijadikan sebagai media yang dapat memudahkan siswa memahami konsep uang. Selain itu, media kartu domino ini disesuaikan dengan karakteristik siswa yang senang bermain, aktif bergerak, dan senang memperagakan sesuatu secara langsung. Pembelajaran matematika materi uang menjadi lebih mudah dan menyenangkan dengan media kartu domino bergambar.

Menurut Rini Mulyani (dalam Hestuaji dkk, 2012:2), permainan kartu domino dalam pembelajaran akan membantu anak dalam latihan mengasah kemampuan memecahkan berbagai masalah yang menggunakan logika. Selain itu kartu domino juga digunakan untuk menghafal fakta dasar penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian serta digunakan untuk menghafal nilai-nilai uang. Pembelajaran yang mengarah pada permainan, membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, sehingga tanpa disadari siswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman dari proses pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang

dikaitkan dengan pengalaman langsung akan tersimpan lebih lama di memori otak siswa dan pembelajaran tersebut akan lebih bermakna dibandingkan siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti ingin melaksanakan penelitian dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Kartu Domino Bergambar Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Materi Uang di SDN Noreh 1”.

Alasan peneliti memilih SDN Noreh 1 sebagai tempat penelitian karena masih ada kendala yang dihadapi oleh guru dalam pembelajaran matematika. Pemilihan materi uang sebagai materi penelitian karena materi uang memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan juga memiliki keterkaitan dengan materi pada kelas selanjutnya. Pemilihan kelas III sebagai objek penelitian karena minat siswa kelas III yang masih rendah terhadap pelajaran matematika dan hasil belajar siswa yang masih rendah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Apakah terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan media kartu domino bergambar terhadap aktivitas siswa kelas III SDN Noreh 1?
- 2) Apakah terdapat pengaruh pembelajaran menggunakan media kartu domino bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Noreh 1?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran menggunakan media kartu domino bergambar terhadap aktivitas belajar siswa kelas III SDN Noreh 1.
- 2) Mengetahui ada tidaknya pengaruh pembelajaran menggunakan media kartu domino bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Noreh 1.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi:

- 1) Bagi siswa

Meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Noreh 1 pada materi uang.

- 2) Bagi guru

Menambah wawasan dan pengetahuan guru mengenai media pembelajaran yang menarik dan efektif bagi siswa dan membantu mengatasi permasalahan rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa kelas III SDN Noreh 1 pada materi uang melalui penggunaan media kartu domino bergambar.

- 3) Bagi sekolah

Memberikan sumbangan yang positif dalam rangka memperbaiki sistem pembelajaran matematika, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.5 Hipotesis Penelitian

Ho₁: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran menggunakan media kartu domino bergambar terhadap aktivitas siswa kelas III SDN Noreh 1.

Ha₁: Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran menggunakan media kartu domino bergambar terhadap aktivitas siswa kelas III SDN Noreh 1.

Ho₂: Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran menggunakan media kartu domino bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Noreh 1.

Ha₂: Terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran menggunakan media kartu domino bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Noreh 1.